

CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE ATRAVÉS DE JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO DA LITERATURA

Júlio César Ribeiro Campos De Sá¹, Marcos Antonio do Nascimento², Maria da Conceição Rodrigues Vasconcelos Fernandes³

RESUMO

O jogo como comportamento lúdico torna-se uma ferramenta educacional importante e indispensável no processo de ensino e aprendizagem dos alunos em fase escolar, no contexto da Educação Física, os profissionais devem utilizar desses recursos didáticos de forma que despertem a atenção dos alunos para a prática esportiva de maneira lúdica, proporcionando assim o desenvolvimento das atividades de maneira efetiva. Assim, a pesquisa tem por objetivo: analisar as contribuições dos jogos como atividades lúdicas nas aulas de Educação Física no processo de ensino e aprendizagem. Metodologia do estudo, trata-se de uma pesquisa bibliográfica de caráter de revisão de literatura em que a busca do material foi realizada na biblioteca eletrônica do *Scientific Electronic Library Online (SciELO)*, bem como na base de dados da *Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS)*. Os resultados apontam que a ludicidade permite uma ampliação de mundo e de desenvolvimento global no contexto da aprendizagem sobre as coisas que estão à nossa volta de maneira dinâmica e didática. É por meio da criatividade e das descobertas que o aluno se expressa, analisa, compara e transforma o contexto. Conclui-se que no ensino da educação física, o professor pode utilizar das diferentes técnicas para aplicação dos conteúdos por meio da inserção dos jogos para um melhor desenvolvimento das aulas e alcance dos objetivos, uma vez que através da ludicidade será possível influenciar nos fatores de ensino do educador e, também, favorecer uma aprendizagem significativa aos estudantes.

Palavras-chave: educação física escolar, ludicidade, jogos.

¹ Licenciado em Educação Física pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). E-mail: juliocezarsjp2@gmail.com

² Doutor em ciências pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Professor Adjunto I do curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Coordenador do grupo de estudos em Fisiologia, Nutrição e Exercício (FiNEx/UEMA/CNPq). E-mail: marcosdonascimento@professor.uema.br

³ Especialista em docência no ensino superior pela Faculdade Ademar Rosado (FAR), especialista em educação global, inteligências humanas e construção a cidadania pela Faculdade de Ensino Superior do Nordeste (FAESNE). Professora substituta do curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) e professora formadora na Universidade Federal do Piauí (UFPI). E-mail: mariacriv@hotmail.com

ABSTRACT

The game as a ludic behavior becomes an important and indispensable educational tool in the teaching and learning process of students in the school phase, in the context of Physical Education, professionals must use these didactic resources in a way that awakens students' attention to the practice sports in a playful way, thus effectively providing the development of activities. Thus, the research aims to: Analyze the contributions of games as a ludic activity in Physical Education classes in the teaching and learning process. Study methodology, this is bibliographic research of a literature review character in which the search for the material was carried out in the electronic library of the Scientific Electronic Library Online (SciELO), as well as in the database of Latin American Literature and the Caribbean in Health Sciences (LILACS). The results point out that audacity allows a connection to the world and global development in the context of learning about the things around us in a dynamic and didactic way. It is through creativity and discoveries that the student expresses himself, analyzes, compares, and transforms the context. It is concluded that in the teaching of Physical Education, the teacher can use different techniques for applying the contents through the insertion of games for better development of the classes and achievement of the objectives, since through playfulness it will be possible to influence the factors of the teaching of the educator and, also, to favor meaningful learning to the students.

Keywords: school physical education, playfulness, games.

INTRODUÇÃO

Pensar no contexto da criança, infância, educação e ludicidade requer muito esforço e reflexão. É durante a infância que a criança vive as experiências das descobertas sobre as coisas, ocorrendo nesse processo uma aprendizagem significativa. É uma etapa conhecida pelas brincadeiras, brincar e do lúdico, que possibilita o aprendizado através das interações entre os jogos e as pessoas envolvidas nesse processo.

Toda criança aprende a brincar desde os primeiros anos de vida, onde a descoberta para ela é algo novo e desperta uma curiosidade em ver, ouvir, aprender e mexer nos objetos que estão à sua volta. O ato de brincar para ela, desperta um aprendizado das coisas que a cerca, diante do mundo novo que vive, onde ela vai descobrindo cada coisa desse mundo através dos jogos e brincadeiras com o que se encontra a sua volta, e ao longo de sua maturação vai entendendo o funcionamento de

cada coisa, devido ao desenvolvimento cognitivo nesta fase está em processo de evolução (Fantin, 2000).

Os jogos com comportamento lúdico tornam-se uma ferramenta educacional importante e indispensável. Vinculados aos conteúdos sugeridos pelo plano de composição curricular, os jogos podem promover a participação dos alunos e tornar o processo de ensino um exercício prazeroso, valorizando a espontaneidade, a alegria e a sociabilidade. Jogos e brincadeiras expandem o conhecimento das crianças por meio de atividades divertidas (Severino; Porrozzi, 2010).

O jogo na educação infantil permite objetivar a oportunidade que o educador e o educando têm para compreender o significado e a importância das brincadeiras no processo de aprendizagem da criança nos seus anos iniciais na escola. Ao recorrer à utilização das brincadeiras, o professor pode proporcionar uma atmosfera de motivação, que permite o aluno participar ativamente, construindo experiências e informações no processo de ensino aprendizagem. Esse contato através dos jogos e brincadeiras oportuniza a criança a passar pelas etapas do desenvolvimento de suas potencialidades, proporcionando melhores condições físicas e mentais, o que estimulará sua imaginação e autoexpressão, levando-a estabelecer relações com os problemas, buscando soluções para os conflitos sociais e pessoais (Antunes, 2003).

O professor ao compreender e ter a possibilidade de entender um pouco mais sobre a importância do jogo e a oportunidade de utilizá-lo adequadamente em seu planejamento pedagógico, conseguirá auxiliar o aluno no processo de aprendizagem, pois poderá despertar o desejo da curiosidade na busca do saber, do sentir e agir do aluno. Nesse sentido, tem uma estreita relação entre o brincar e o aprender para a criança, sendo no contexto educacional, uma forma de proporcionar não somente um meio real de aprendizagem, mas também permitir que os educadores possam aprender sobre as crianças e suas necessidades (Kishimoto, 2001).

Os desenvolvimentos dessas atividades devem ser levados a sério pelos profissionais que atuam principalmente na educação infantil, pois é necessário conhecer a função do lúdico no processo de ensino, uma vez que não se tem somente

as meras brincadeiras que educam e formam o sujeito, mas que também propicie para a evolução física e mental no seu amadurecimento.

O jogo desenvolvido por meio do brincar deve envolver aspectos motores, cognitivos e afetivos que contribuem para a formação do sujeito que desenvolve ações e soluções de problemas no meio social de forma criativa e inteligente. É importante que a criança conviva em ambientes que possam manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças, para que possam desenvolver o aprendizado e uma comunicação nas relações sociais estabelecidas no momento da brincadeira (Antunes, 2003).

Há muitos anos, a educação física busca e supera os modelos dominantes nesta área, principalmente aqueles métodos de ensino técnico que se combinam com as técnicas esportivas tradicionais. O cotidiano escolar ainda consiste nas atividades físicas que produziram fortemente esses modelos. Vale ressaltar que esse modelo existe na educação física escolar, pois, quando o profissional enfatiza as habilidades esportivas, ele repassa este conhecimento aos alunos por meio da prática de exercícios, com o objetivo de aprimorar as habilidades necessárias a tais atividades (Freire Júnior *et al.*, 2017).

Nesse sentido, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica, enfatizam que um dos princípios a serem traçado pela escola nesse processo do desenvolvimento das habilidades de aprendizagem consiste na estética da criatividade e ludicidade, através do desenvolvimento de atividades que contemplem essas características como parte integrante do processo de formação e compreensão do mundo, rompendo modelos hegemônicos da racionalidade científica e tecnológica das coisas (Brasil, 2013).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), destaca que a brincadeira deve acontecer de diversas formas e em diferentes espaços e tempos, ampliando e diversificando o acesso a produções culturais no desenvolvimento dos conhecimentos, da imaginação, criatividade e das experiências emocionais, corporais, expressivas, cognitivas e sociais das crianças no processo de aprendizagem, na construção de seres críticos, reflexivos e sociais (Brasil, 2017).

Diante ao exposto, o interesse pela temática se justifica pelo papel que a educação física escolar tem em todos os segmentos da educação básica e essa importância é atribuída ao fato de ela promover: o desenvolvimento do aluno, a socialização, a vida saudável, espírito de equipe, distração, relaxamento, além da prática de esportes. Assim, a contribuição do estudo sobre essa temática traz uma reflexão de como trabalhar as atividades lúdicas pelos profissionais da educação, em especial os profissionais da educação física, na promoção de ações que permitam o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças que têm acesso a esse tipo de metodologia no seu processo de formação.

Quanto a contribuição na área acadêmica, a pesquisa traz uma reflexão da necessidade de compreender que as atividades propostas pelos profissionais da educação física devem acontecer através de um planejamento pedagógico alinhado ao as atividades que despertem o prazer por parte do aluno em participar das ações propostas, bem como favorecendo as questões física e intelectual.

Neste sentido, a pesquisa tem como problemática investigar: como a literatura aponta o ensino de jogos na educação física e sua contribuição no processo de aprendizagem? Para responder este questionamento, a pesquisa teve por objetivo geral analisar a contribuição dos jogos como atividade lúdica dentro das aulas de educação física no processo de ensino aprendizagem. Os objetivos específicos buscaram compreender o lúdico na infância; refletir sobre a ludicidade, jogos e brincadeiras, e descrever a importância do professor de educação física nas atividades lúdicas.

MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia adotada para esse estudo se caracteriza por meio de uma revisão integrativa, por ser um método amplo, que busca aprofundamento sobre determinado assunto, a fim de promover uma melhor compreensão sobre a contribuição da ludicidade através dos jogos na educação física escolar.

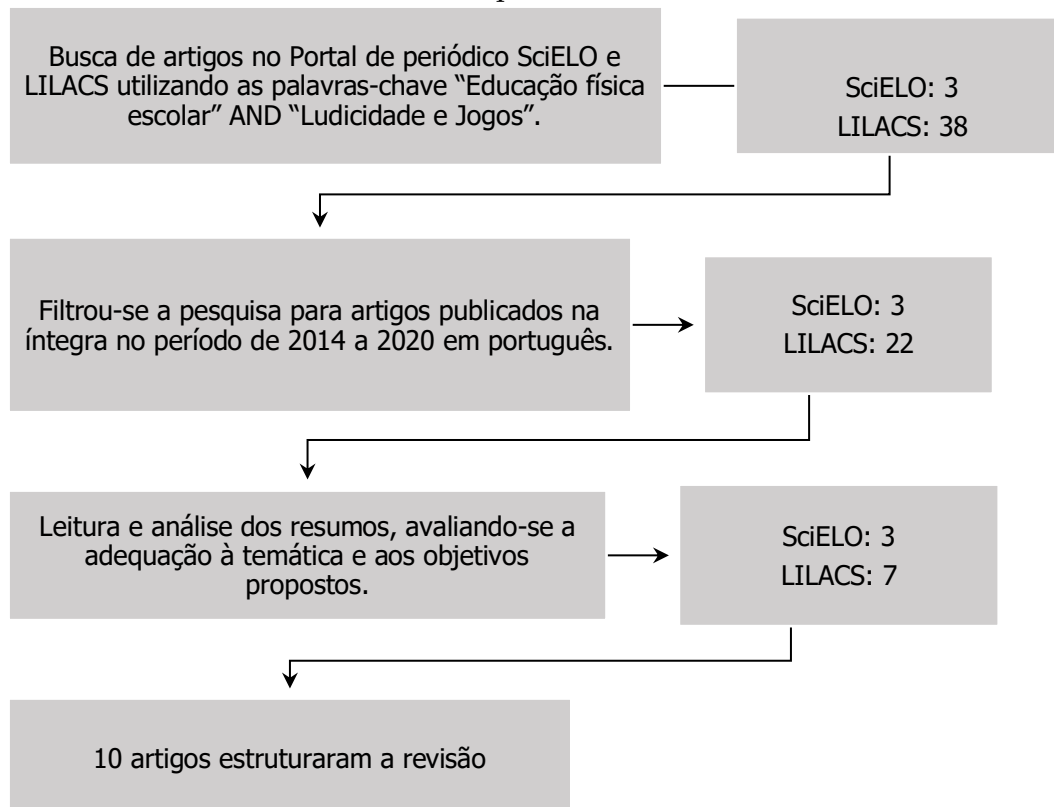
Segundo Souza *et al.* (2010), a análise integrativa compreende como um método de pesquisa, na qual permite o agrupamento das evidências na prática da pesquisa. Os autores ainda acrescentam que esse método tem como finalidade de reunir e sintetizar os resultados da pesquisa de maneira sistematizada e ordenada, contribuindo assim, para o aprofundamento do conhecimento diante do tema investigado.

Quanto ao procedimento de coleta de dados e fontes de informação afirma-se por meio da pesquisa bibliográfica, na qual viabiliza o aprofundamento teórico sobre o tema. Segundo Gil (2009, p.38), este tipo de pesquisa caracteriza-se por estudo bibliográfico em livros, artigos de revistas, internet dentre outros, sendo a sua finalidade colocar o investigador em contato com o que já produziu a respeito do tema da pesquisa.

A busca pelo material bibliográfico foi realizada no mês de abril do ano de 2021, na biblioteca eletrônica do Scientific Electronic Library Online (SciELO), bem como na base de dados da Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS).

Para busca dos artigos foram utilizadas as seguintes palavras-chave: “educação física escolar” AND “Ludicidade e Jogos”, após aplicados os critérios de elegibilidade, textos completos publicados em português nos anos 2014 e 2020. Foram recuperados três (3) artigos da base SciELO, sendo os três (3) selecionados para pesquisa e na base de dados da LILACS foram encontrados trinta e oito (38), sendo utilizados para esta pesquisa somente sete (7) dessa base eletrônica por responderem aos objetivos traçados. Foram excluídos os que não fugiram do tema proposto, do idioma nacional e dos anos de publicação. Já os critérios de exclusão adotados foram: publicações resultantes de anais de eventos, conferências, estudos duplicados e sem aderência ao objetivo do estudo que estão relacionados a contribuição dos jogos como atividade lúdica dentro das aulas de educação física no processo de ensino aprendizagem.

Figura 1 - levantamento de informações no periódico *SciELO* e *LILACS*



Fonte: elaborada pelo autor (2021).

Os dados foram analisados através da análise de conteúdo, em que as informações foram agrupadas em dois eixos temáticos: Contribuição dos jogos como atividade lúdica na educação física escolar e importância do professor de educação física nas atividades lúdicas. De acordo com Minayo *et al.* (2009), refere-se a elementos ou aspectos com características comuns, que estão relacionados entre si, ou que se liga a ideia de classe ou série, com a função de estabelecer classificação. Para Gil (2009), a análise de conteúdo trata-se em analisar os dados que, por meio de procedimentos de descrição de seu conteúdo, buscam alcançar alguns indicadores que propiciam inferir alguns conhecimentos relacionados tanto na emissão quanto na recepção das mensagens.

RESULTADO E DISCUSSÃO

Analisaram-se os 10 artigos que atenderam aos critérios de inclusão estabelecidos previamente, em que a síntese das informações emergentes é apresentada de forma descritiva, para compor o conhecimento sobre o tema pesquisado. Dos artigos selecionados a maioria deles são dos anos de 2017 e 2020, sendo que cinco deles encontrados na revista *Motrivivência*, dos autores Brasil; Ferreira (2020); Freire e Bock (2017); Freire Júnior *et al.* (2017); Maldonado e Silva (2016) e Scapin *et al.* (2020). Sendo o restante localizados em revistas e periódicos variados como: *Pensar a Prática* (Caetano, 2014); *Rev. Psicopedagogia* (Cavanhi *et al.*, 2020); *Licere* (Maldonado *et al.*, 2017); Universidade de Caxias do Sul – DO CORPO: Ciências e Artes (Noronha e Ribeiro, 2017) e *Educação em Revista* (Oliveira, 2016). Quanto ao vínculo desses pesquisadores, todos os estudos estão vinculados a universidades públicas brasileiras, por pesquisadores como professores e acadêmicos da área que estudam essa temática. Observe a Tab. 1.

Tabela 1 - Distribuição das produções científicas segundo ano de publicação, título, revista, autores e base de dados (N=10)

ANO	TÍTULO	REVISTA OU PERIÓDICOS	AUTORES	BASE DE DADOS
2020	Os saberes corporais na educação física escolar: reflexões acerca dos processos avaliativos.	<i>Motrivivência</i>	Isabella Blanche Gonçalves Brasil; Lílian Aparecida Ferreira	LILACS
2014	O Jogo nas aulas de educação física e suas implicações no desenvolvimento moral.	<i>Pensar a Prática</i>	Alessandra Caetano	LILACS
2020	Efeito da inclusão de exergames nas aulas de educação física escolar sobre a coordenação motora de crianças saudáveis.	Rev. <i>Psicopedagogia</i>	Allana Carla Cavanhi; César Augusto Otero Vaghetti; Fabricio Boscolo Del Vecchio	SciELO

2017	Significações de jogo: um estudo com professores de educação física	Motrivivência	Marília Freire; Ana Mercês Bahia Bock	LILACS
2017	Estratégias para ensinar esporte nas aulas de educação física: um estudo na cidade de Aparecida/SP	Motrivivência	José Martins Freire Júnior; Daniel Teixeira Maldonado; Sheila Aparecida Pereira dos Santos Silva	LILACS
2016	O jogo como manifestação da cultura corporal de movimento na educação física escolar: as três dimensões do conteúdo e o desenvolvimento do pensamento crítico.	Motrivivência	Daniel Teixeira Maldonado; Sheila Aparecida Pereira dos Santos Silva	LILACS
2017	A brincadeira e o jogo no currículo da educação física: a concepção apresentada na versão preliminar da base nacional comum curricular.	Licere	Daniel Teixeira Maldonado; Felipe de Souza Jesus; Elisabete dos Santos Freire; Luiz Sanches Neto	LILACS
2017	Atividades lúdicas nas aulas de educação física: contribuições para aquisição/manutenção de hábitos saudáveis.	Universidade de Caxias do Sul – DO CORPO: Ciências e Artes	Débora de Freitas Noronha; Andréa Jaqueline Prates Ribeiro	SciELO
2016	Analisando o jogo a partir da conceituação de professores de educação física	Educação em Revista	Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira et al.	SciELO
2020	A construção de material pedagógico para o ensino do jogo e o processo educativo na educação física crítico-superadora.	Motrivivência	Gislei José Scapin et al.	LILACS

(fim)

Fonte: elaborada pelo autor (2021).

Após a leitura detalhada dos artigos selecionados, observou-se a necessidade de categorizá-los em dois eixos temáticos para uma melhor visualização do conteúdo visando responder aos objetivos traçados.

3.1 Contribuição dos jogos como atividade lúdica na educação física escolar

Na atividade lúdica a criança percebe as relações que existem entre os homens. Também conseguem, por meio da brincadeira, analisar as suas habilidades e se relacionar com as outras crianças. A brincadeira também possibilita que a criança se apodere dos códigos culturais e dos papéis sociais.

Neste sentido, Freire e Bock (2017) afirmam que no contexto escolar, ou seja, dentro do espaço escolar, os jogos têm sido utilizados com o objetivo de contribuir na formação do aluno. Assim, dentre as diversas aprendizagens, destaca-se a socialização, o respeito às regras, o trabalho do limite individual e a ansiedade, além do desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas.

A atividade física, quando aplicada de forma lúdica, contribui consideravelmente para o progresso educativo dos escolares, seja através da educação formal ou informal. Neste sentido, tem-se observado incentivos cada vez maiores no setor educacional, através da inserção de práticas direcionadas à qualidade de vida e aprendizagem que visam assegurar a equidade de oportunidades às crianças, bem como favorecer a formação de hábitos saudáveis e comportamentos ativos no cotidiano escolar.

Afirma-se então, que o ato de brincar é definido como uma atividade complexa, interligada pela ficção com a realidade, ou seja, ao brincar, as crianças recebem estímulos e informações do meio. Logo, a atividade física, quando exercida regularmente, pode preservar a saúde do homem, prevenindo, entre outras coisas, de doenças crônicas muito comuns na vida adulta.

Conforme Freire Júnior *et al.* (2017) os jogos pré-desportivos podem ter uma grande influência para a produção de novos conhecimentos ou de diferentes respostas para um problema. O autor ainda afirma que o jogo pré-desportivo é rico em situações problemas que podem estimular os alunos a pensarem em diferentes respostas, mas

observou-se que os professores não relataram aplicar os jogos na escola com o objetivo de estimular os alunos a desenvolverem essas ações cognitivas e motoras dentro do jogo.

Salienta-se que a escola precisa proporcionar momentos agradáveis e prazerosos e desenvolvendo através de jogos e brincadeiras, espera-se assim, que por meio das aulas de educação física, os alunos possam desenvolver seus movimentos corporais. Desse modo, esses instrumentos serão fundamentais para o aprendizado e o desenvolvimento integral da criança. A brincadeira e o jogo são instrumentos didáticos e necessários para a aprendizagem do aluno, juntamente, com a construção do conhecimento, favorecendo diversas habilidades. Sendo assim, as aulas direcionadas com esses instrumentos devem ser planejadas com responsabilidade e compromisso.

As brincadeiras tradicionais infantis, entre elas o jogo, são consideradas como parte da cultura popular, guardando a produção espiritual de um povo em um determinado período histórico. Esses jogos estão sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que continuam a realizar essas atividades (Maldonado; Silva, 2016).

O conteúdo de jogos e brincadeiras vem tomando uma conotação cada vez mais relevante para as aulas de educação física na escola não só por ser um componente obrigatório da matriz curricular da disciplina, mas também por suas características próprias que facilitam sua utilização nas aulas e que garantem uma abordagem lúdica e significativa deste conteúdo.

O estudo de Caetano realizado no ano de 2014 apontou que o jogo é uma invenção humana que pode modificar imaginariamente a realidade, conseguindo, por muitas vezes, encantar as crianças. Por meio do jogo, elas podem explorar o mundo e suas possibilidades, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo suas capacidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais. Pode ser considerado um fenômeno pertencente à cultura corporal, uma forma de linguagem, e é também um conteúdo muito presente na educação e nas pesquisas sobre desenvolvimento humano.

Neste ensejo, pode-se dizer que o jogo na educação física é uma oportunidade para que o aluno no âmbito escolar tenha êxito na aprendizagem de forma dinâmica e prazerosa. Com a inserção da ludicidade os aspectos que outrora eram considerados sem importância passam a ser essenciais no processo educativo dentro do espaço da educação infantil.

A atividade lúdica é uma das maneiras de envolver o aluno à participação e consequentemente à descoberta do mundo que o cerca. A ludicidade permite uma ampliação de mundo e de desenvolvimento global. É por meio da criatividade e das descobertas que a criança se expressa, analisa, compara e transforma o contexto. Se aplicada de forma adequada e bem compreendida, o trabalho com o lúdico contribui no ensino em vários aspectos, sejam eles cognitivos, afetivos ou motores (Maldonado; Silva, 2016).

É importante enfatizar que os jogos utilizados na educação física escolar favorecem a aprendizagem das práticas corporais, por parte dos estudantes, além disso, pode contribuir com o desenvolvimento de uma competência que lhes fornecesse condições de se empoderar, ou seja, ao aprender a jogar, dançar, lutar, etc., os alunos teriam condições de vivenciar estas práticas em outros ambientes que não somente a escola como aponta (Brasil; Ferreira, 2020).

O jogo para alunos da educação infantil, é visto como elemento que propicie as possibilidades de ação implicando na inter-relação do pensamento e das relações sociais, articulado com a convivência coletiva, fazendo uso das regras e dos valores que as envolvem, aplicando a auto-organização e avaliação das atividades, e principalmente, elaboração de brinquedos/material pedagógico, tema da nossa discussão (Scapin *et al.*, 2020).

Ressalta-se que o ensino da educação física Escolar assume um caráter totalmente educacional, procurando sensibilizar crianças e adolescentes sobre a importância e a necessidade da prática de hábitos saudáveis, estruturada e planejada para um melhor estado de saúde, com hábitos favoráveis à saúde na escola, e prolongando esse hábito para toda a vida. Dessa maneira, a utilização dos jogos como ensino lúdico, irá proporcionar aos alunos um desenvolvimento cognitivo, visual,

auditivo, tátil e motor, além de contribuir no aprendizado de pessoas, coisas e símbolos (Noronha; Ribeiro, 2017).

Para Maldonado *et al.* (2017) o trabalho com jogos e brincadeiras, principalmente por constituir um patrimônio cultural que vêm perdendo espaço na sociedade em meio a tantas “interações eletrônicas”, deve ser feito durante todo o ensino básico, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, a fim de promover a construção de conhecimento, de atender todas as demandas das dimensões (do conhecimento) envolvidas e para perpetuação deste patrimônio mundial.

Portanto, salienta-se que apesar de ter-se a crença de que a criança aprende brincando, os jogos no contexto da educação física escolar devem ser apresentados de forma adequada em que essa abordagem lúdica se torne atraente na visão dos alunos e direcionando as propostas de desenvolvimento das capacidades desses alunos no seu contexto formativo, por meio de um currículo planejado com bases nas diretrizes de aprendizagem para a educação física.

3.2 Importância do professor de educação física nas atividades lúdicas

No contexto da educação física escolar, quando professores e equipes gestoras de outras áreas precisam expressar suas opiniões sobre o trabalho de leitura e escrita, esportes e habilidades sociais, os professores sentirão a valorização / desvalorização do jogo, principalmente quando o jogo aparece na sala de aula. Devendo destacar-se que não existe apenas uma dicotomia entre valorização e desvalorização, existe uma contradição que indica que os professores reconhecem a desvalorização, mas não pensam que sentem desvalorização por meio de jogos ou mesmo de brincadeiras. Busque sua representação social (Freire; Bock, 2017).

Salienta-se então, que os profissionais de educação física devem utilizar recursos didáticos e métodos de ensino diferenciados para despertar a atenção dos alunos para a prática esportiva, de forma a motivá-los a participarem de cursos de conteúdo esportivo, como o ludismo. Portanto, para usar estilos diferentes, você deve

entendê-los e estar disposto a aplicá-los. Alguns autores têm se ocupado mostrando vários estilos de ensino (Freire Júnior *et al.*, 2017).

No estudo de Maldonado e Silva (2016), aponta que no processo de estimular o pensamento crítico, são desenvolvidas práticas de jogos que estimulam as inteligências múltiplas. Portanto, segundo os professores que participaram do estudo, o objetivo central era fazer com que os alunos entendessem que todos devem ser respeitados independentemente de sua orientação sexual, raça, classe social ou inteligência. Nesse sentido, as discussões religiosas também são muito interessantes, com o objetivo de superar uma certa visão definida da realidade e superar o discurso alienado dos alunos, para que não haja mudança social.

Ressalta-se que os professores têm realizado um esforço para mudar as práticas avaliativas dos modelos tradicionais assentados em testes físicos e motores, dando relevo aos aspectos atitudinais e conceituais, deixando de lado, contudo, os conhecimentos corporais. Corroborando, Brasil e Ferreira (2020) também expõem essa problemática, relatando que a crítica aos instrumentos de avaliação, com base na aferição e na aptidão física, pode gerar um incentivo à avaliação somente teórica.

Os exercícios de observação e anotação (comprovação do conhecimento descritivo dos alunos obtido por meio do jogo) podem compreender melhor as ações do jogo, as regras e o comprometimento de todos. Despertar a reflexão sobre o seu desempenho no jogo, traz responsabilidade mútua e o respeito com o outro (Brasil; Ferreira, 2020).

Neste sentido, Maldonado *et al.* (2017) enfatizam que há sempre um distanciamento do que é considerado uma ideia oficial para o que acontece na prática docente (que é considerada um curso na prática). De acordo com esse tipo de pensamento, há algum tempo, muitos professores tiveram que reinterpretar toda a conquista acadêmica do esporte escolar e colocar em prática cursos que estão longe das tradições locais. Em outras palavras, enfatiza-se que estão começando a ver nas escolas que as práticas convencionais de ensino da educação física são mais consistentes com as funções sociais das escolas contemporâneas.

Neste ensejo, podemos afirmar que a metodologia didática da educação física escolar, os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são

adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão (Oliveira *et al.*, 2016).

O estudo de Freire e Bock (2017), ainda enfatizou que na percepção de uma professora entrevistada, ao desenvolver seu trabalho com jogos do programa “ler e escrever”, a mesma busca sua ressignificação, incorporando conhecimentos da saúde coletiva. Assim, o estudo também apontou que nem todos os professores se sentem desvalorizados, mas ressaltam a influência da trajetória histórica da educação física na opinião da equipe gestora e dos professores de outras áreas sobre seu trabalho com o jogo.

É importante destacar que criar e transformar jogos com os alunos pode contribuir para solucionar os problemas enfrentados no cotidiano escolar e os levam a pensar de forma crítica sobre as diferentes situações que enfrentamos diariamente em uma sociedade capitalista. Conforme os autores, os professores precisam ser críticos dos acontecimentos da sociedade e ajudar os alunos a enfrentar e transformar essa realidade (Maldonado; Silva, 2016).

Quanto às experiências pedagógicas, o professor faz intervenções para que haja um melhor aproveitamento de todos em relação aos propósitos coletivos, interrompendo a partida ao sinal do apito e pedindo que os participantes fiquem parados, utilizando a estratégia do “*instant replay*” realizada na aula 3. Essa ferramenta é importante para demonstrar aos alunos os erros de posicionamento e também outras opções de jogada que poderiam ter sido feitas pela equipe (Noronha; Ribeiro, 2017).

O uso de um esforço para inclusão de *exergames* (EXG) associado a blocos de atividades lúdicas nas aulas de educação física escolar modificou a coordenação motora geral de jovens estudantes nos testes de trave, deslocamento lateral e transposição de plataformas. O teste de deslocamento monopedal teve seu escore aumentado no grupo experimental denominados pelas siglas GEXP e GCON (Cavanhi *et al.*, 2020).

O professor de educação física é responsável por observar, analisar e avaliar os alunos, planejando as aulas, atendendo suas necessidades e interesses, contribuindo para o desenvolvimento integral e considerando as três dimensões de ensino (conceitual, procedimental e atitudinal). Além disso, o professor deve buscar aproximar-se ao máximo do mundo da criança e construir um ambiente agradável para que a aprendizagem aconteça (Oliveira *et al.*, 2016).

Portanto, o profissional de educação física quanto educador tem o papel de desenvolver um planejamento adequado e baseado nas necessidades de aprendizagem dos seus educandos de acordo com as propostas curriculares da educação para as atividades de educação física, visando a garantia de um aprendizado eficaz na vida dos alunos quanto ao desenvolvimento de seus aspectos cognitivo e motor.

CONCLUSÃO

A atividade lúdica é essencial no desenvolvimento dos alunos, sendo capaz de tirá-los de situações difíceis, a partir das práticas teóricas no que se refere ao lúdico que se pode afirmar que o aprendizado acontece nos aspectos cognitivo, afetivo e cultural, propondo desafios que sejam além de suas possibilidades.

Dessa forma, é muito importante que os professores de educação física escolar explorem estes jogos e promovam, em interação com seus alunos, uma vez que as metodologias diferenciadas permitem a vivência prazerosa, diferenciada e lúdica destes jogos e brincadeiras que fazem parte do nosso patrimônio cultural.

Neste estudo, verificou-se que os jogos e brincadeiras são técnicas que podem ser utilizadas para alcançar o sucesso da formação do aluno, devendo haver a preocupação dos professores, especialmente na educação física, em utilizar jogos e brincadeiras para fixação dos conteúdos programáticos.

A partir dessa abordagem metodológica, ao utilizar os jogos como ensino lúdico, o aluno se sentirá como o construtor da sua própria formação e levará consigo a aprendizagem para o contexto além do espaço escolar.

Portanto, conclui-se que no ensino da educação física, o professor pode utilizar das diferentes técnicas para aplicação dos conteúdos e, ainda, inserir os jogos para um melhor desenvolvimento das aulas e no alcance de seus objetivos, uma vez que através da ludicidade será possível influenciar nos fatores de ensinar do educador por meio de adoção de atividades lúdicas que tornem as aulas mais dinâmicas e garantam o aprendizado e desenvolvimento dos alunos de forma significativa, quando os jogos forem apresentados de maneira adequada, o processo educativo será satisfatório para todos os envolvidos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BRASIL. I. B. G.; FERREIRA, L. A. Os saberes corporais na Educação Física escolar: reflexões acerca dos processos avaliativos. **Motrivivência**. Florianópolis, v. 32, n. 62, p. 01-22, abr./jun, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-80402.2020e67065>. Acesso em 28 de agosto de 2021.

_____. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

CAETANO, A. O jogo nas aulas de educação física e suas implicações no desenvolvimento moral. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 17, n. 3, p. 783-799, jul./set, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/25850>. Acesso em: 29 de agosto de 2022.

CAVANH, A. C.; VAGHETTI, C. A. O.; DEL VECCHIO, F. B. Efeito da inclusão de exergames nas aulas de educação física escolar sobre a coordenação motora de crianças saudáveis. **Revista Psicopedagogia**, v. 37, n. 112, p. 29-36, 2020. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0103-84862020000100004&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 28 de agosto de 2022.

FREIRE JÚNIOR, J. M.; MALDONADO, D. T.; SILVA, S. A. P. S. Estratégias para ensinar esporte nas aulas de Educação Física: um estudo na cidade de Aparecida/SP. **Motrivivência**, Florianópolis/SC, v. 29, n. 51, p. 28-46, jul, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2017v29n51p28>. Acesso em: 15 de setembro de 2021.

FANTIN, M. **No mundo da brincadeira**: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil. 2. ed. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FREIRE, M.; BOCK, A. M. B. Significações de jogo: um estudo com professores de Educação Física. **Motrivivência**, Florianópolis/SC, v. 29, n. 52, p. 173-190, set, 2017. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/exs15sv>. Acesso em: 19 de agosto de 2021.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2009.

JÚNIOR, J. M. F.; MALDONADO, D. T.; DOS SANTOS SILVA, S. A. P. Estratégias para ensinar esporte nas aulas de Educação Física: um estudo na cidade de Aparecida/SP. **Motrivivência**, v. 29, p. 51, p. 28-46, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2017v29n51p28>. Acesso em: 25 de agosto de 2021.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MALDONADO, D. T.; SILVA, S. A. P. S. O jogo como manifestação da cultura corporal de movimento na Educação Física Escolar: as três dimensões do conteúdo e o desenvolvimento do pensamento crítico. **Motrivivência**, Florianópolis/SC, v. 28, n. 48, p. 386-403, set, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2016v28n48p386>. Acesso em: 29 de setembro de 2021.

MALDONADO, D. T. *et. al.* A brincadeira e o jogo no currículo da educação física: a concepção apresentada na versão preliminar da base nacional comum curricular. **Licere**, Belo Horizonte, v.20, n.4, p.152-155, dez, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1730>. Acesso em: 28 de setembro de 2021.

MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F.; GOMES, R. **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 28.ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

NORONHA, D. F.; RIBEIRO, A. J. P. Atividades lúdicas nas aulas de educação física: contribuições para aquisição/manutenção de hábitos saudáveis. Universidade de Caxias do Sul - DO CORPO: **Ciências e Artes**, v.7, n. 1, 2017. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/atividades-lúdicas-nas-aulas-de-educacao-fisica%3a-de-noronha-ribeiro/1c3aff95f3055f250861413eaa244abe91a96d97>. Acesso em: 29 de setembro de 2021.

OLIVEIRA, R. F. C. et al. Analisando o jogo a partir da conceituação de professores de educação física. **Educação em Revista**, v. 32, n. 4, p. 323-343, out./dez, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-4698151338>. Acesso em: 29 de setembro de 2021.

RODRIGUES, L. F. I. O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino e aprendizagem na escola municipal de educação infantil o pequeno príncipe. **Repositório de Tesis y Trabajos Finales UAA**, 2016. Disponível em: <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/repositorio/article/viewFile/906/828>. Acesso em: 19 de novembro de 2021.

SEVERINO, C. D.; PORROZZI, R. A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas. **Revista PRÁXIS**, ano II, n.3, jan, 2010. Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/praxis/article/view/919>. Acesso em: 30 de julho de 2021.

SILVA, D. F. **Ludicidade no processo de aprendizagem**: uma análise sob a visão dos educadores infantis. 2016. 31f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicopedagogia) – Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1808/1/DFS17062016>. Acesso em: 30 de outubro de 2021.

SCAPIN, G. J. et al. A construção de material pedagógico para o ensino do jogo e o processo educativo na Educação Física crítico-superadora. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 32, n. 61, p. 01-20, jan./mar, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2020e61616>. Acesso em: 29 de outubro de 2021.

SOUZA, M. T.; SILVA, M. D.; CARVALHO, R. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 102-106, jan./mar. 2010.