

JOGOS: O LÚDICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

GAMES: THE LUDIC IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

IURY KATSUMI FREITAS **NOMIYAMA**¹, CÉLIO ANTÔNIO DE **PAULA JÚNIOR**^{2*}, LUCAS RAPHAEL BENTO E **SILVA**², CAMILA GRASIELE ARAÚJO DE **OLIVEIRA**², VANESSA MARQUES DE **SOUZA**³.

1. Licenciatura em Educação Física graduado pelo Centro Universitário Araguaia - UniAraguaia; 2. Docente do curso de Educação Física do Centro Universitário Araguaia – UniAraguaia; 3. Licenciada em Educação Física.

* Av. T-4, nº 491, Setor Bueno, Goiânia-GO, Brasil. CEP: 74230-035. celio.junior@uniaraguaia.edu.br

Recebido em 28/05/2022. Aceito para publicação em 30/06/2022

RESUMO

Introdução: A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, sendo a Educação Física um componente curricular dessa modalidade de ensino. **Objetivo:** O presente estudo tem como objetivo avaliar a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem de crianças na educação infantil e apresentar os jogos como ferramentas de socialização e interação por parte da criança nas aulas de educação física. **Método:** Foi realizada uma revisão sistemática da literatura junto a pesquisas bibliográficas, de análise qualitativa, exploratória e descritiva, através de bases de dados eletrônicas, como o Google acadêmico, *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Portal de Periódicos da Capes, nos artigos publicados em periódicos nacionais e internacionais. **Resultados:** De acordo com os estudos realizados, os jogos trabalhados de forma lúdica na educação infantil são indispensáveis e possuem uma grande relevância, trazendo para a criança benefícios tanto no meio escolar quanto para sua vida social. **Conclusão:** O jogo no desenvolvimento da aprendizagem é muito importante, favorece no processo de socialização e interação nas crianças, onde ocorre momentos lúdicos é promove afetividade, criatividade e até mesmo autonomia, auxiliando também em outras disciplinas do meio escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Lúdico; Educação Infantil; Escola.

ABSTRACT

Introduction: Early Childhood Education is the first stage of Basic Education, and Physical Education is a curricular component of this teaching modality. **Objective:** This study aims to assess the relevance of games in the teaching and learning process of children in early childhood education and to present games as socialization and interaction tools by the child in physical education classes. **Method:** A systematic literature review was carried out along with bibliographic research, qualitative, exploratory and descriptive analysis, through electronic databases such as academic Google, Scientific Electronic Library Online (SciELO), Capes Journal Portal, in the articles published in national and international journals. **Results:** According to the studies carried out, games worked in a playful way in early childhood education are essential and have a great relevance, bringing benefits to the child

both in the school environment and in their social life. **Conclusion:** The game in the development of learning is very important; it favors the process of socialization and interaction in children, where playful moments occur and promotes affectivity, creativity and even autonomy, also helping in other subjects in the school environment.

KEYWORDS: Games, Playful, Early Childhood Education; School.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Física na Educação Infantil se amplia e se consolida de maneira expressiva no Brasil a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96) que expressa a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica e a Educação Física como um componente curricular dessa modalidade de ensino (BRASIL, 1996).

Dessa maneira, pode-se entender que na Educação Infantil emergem novas abordagens fundamentais para a formação de indivíduos em sua totalidade, além disso, possibilita transformação de vida. Nesse caso, segundo Arruda e Moura (2007), os jogos lúdicos podem ser de grande relevância nos primeiros anos da criança, pois, de acordo com os autores, ela expressa sua vida cotidiana nas atividades lúdicas, assim como, demonstram seus sentimentos em relação ao mundo e podem transformar a realidade na qual está inserida que, por muitas vezes é marcada por problemas de diversas formas.

No que tange ao professor de Educação Física, Machado (1992 apud SOUZA, p.10) entende que ele seja um mediador durante o desenvolvimento dos jogos infantis devendo possibilitar que todas as crianças participem das atividades promovendo maior interação, cooperação e socialização entre elas e também com o meio.

Na Educação Física, entende-se que os jogos permitem que a criança transforme de maneira imaginária sua realidade quando a educação se volta para o lúdico. Os jogos configuram-se como recursos eficazes e prazerosos na construção do conhecimento da criança, pois, segundo Silva (2007, p. 09), para realizá-los ela usa o movimento corporal e o pensamento no desenvolvimento das habilidades operatórias

envolvendo “a identificação, a observação, a comparação, análise, síntese e generalização e desenvolve suas possibilidades de autoconfiança, além da sua inteligência”.

Sobre o conceito de inteligência, Antunes (2005 apud ZUNA, 2012) pondera que esta compreende a capacidade de o ser humano entender as coisas e/ou situações e, dessa forma, poder escolher o melhor caminho a ser seguido. Consiste na capacidade mental que possibilita a capacidade de aprendizado, compreensão e adaptação a novas situações. Já para Gardner (1995 apud ZUNA, 2012) criador da Teoria das Inteligências Múltiplas, a inteligência é a capacidade que o ser humano adquire em solucionar problemas, bem como de elaborar elementos que são relevantes em determinado ambiente ou comunidade cultural.

Zuna (2012) explica que, os estudos de Gardner o conduziram para o desenvolvimento de oito tipos de inteligência: 1- inteligência linguística; 2- inteligência lógico-matemática; 3- inteligência musical; 4- inteligência cinestésica/corporal; 5- inteligência interpessoal; 6- inteligência espacial; 7- inteligência intrapessoal e; 8- inteligência naturalista. Para o estudioso, as competências intelectuais se combinam e se organizam de acordo com o indivíduo, não sendo a mesma forma para todos, bem como, essas competências são independentes, contudo, algumas mais ou menos desenvolvidas.

Ao pesquisar sobre os jogos na Educação Infantil, Borba (2007) pondera que tanto a brincadeira como o jogo, muitas vezes têm sua potencialidade ignorada. O autor em questão defende que seja necessária uma reflexão acerca das práticas pedagógicas no sentido de verificar se elas estão conseguindo incorporar o brincar e o jogar como dimensão cultural no contexto da formação humana e aquisição do conhecimento.

De acordo com Silva (2015, p. 7), ao experimentar a ludicidade, a criança “vivencia ações baseadas nos valores, fraternidade, amizade e respeito, e desenvolve uma cultura crítica, criativa e solidária”. Isso remete à ideia de que a criança, por meio da experiência lúdica possa encontrar prazer e significado no aprendizado e tenha acesso concreto ao ensino por competências.

A presença das atividades lúdicas e o brincar, envolve a criança, além de ser informativo e interessante. Dessa forma, compreende-se que utilizar o lúdico como recurso didático consiste em uma forma muito eficaz de aliar o conhecimento concreto ao prazer tornando o aprendizado mais significativo para a criança (SILVA, 2015). Assim, a questão que se pretende investigar é: Os jogos infantis nas aulas de Educação Física possibilitam o desenvolvimento das múltiplas inteligências em alunos na Educação Infantil?

A relevância do estudo está no contexto da educação infantil, em que as crianças podem compartilhar situações que promovam seu bem estar na escola, bem como favorecer a construção, não somente do conhecimento necessário para que ela se torne um indivíduo autônomo na sociedade da qual faz parte, mas também na aquisição de valores relevantes para sua

interação social. No contexto científico, as aulas de educação física podem contribuir para que a criança desenvolva a cooperação, o trabalho em equipe, a assimilação de regras, a cognição e motricidade. Dentre as várias formas de se utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica, se destacam os jogos que vão além de mera recreação, mas sim, instrumentos de aprendizagem que favorecem a mudança comportamental.

Assim, o objetivo do estudo é avaliar a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem de crianças na educação infantil e apresentar os jogos como ferramentas de socialização e interação por parte da criança nas aulas de educação física.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de uma revisão sistemática da literatura realizada junto a pesquisas bibliográficas, de análise qualitativa, exploratória e descritiva, que visem avaliar a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem de crianças na educação infantil e apresentar os jogos como ferramentas de socialização e interação por parte da criança nas aulas de educação física.

A coleta dos dados foi realizada durante trinta dias nos mecanismos de pesquisa de bases de dados eletrônicas, como o Google acadêmico, *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Portal de Periódicos da Capes, artigos publicados em periódicos nacionais e internacionais, com disponibilidade do texto completo em suporte eletrônico. Foi feita uma busca utilizando a própria ferramenta de busca dos sites. Utilizaram-se como descritores as expressões: “Jogos e brinquedos”, “jogos na educação infantil”, “o lúdico”, “Educação Infantil”, “interação social”, “desenvolvimento de inteligência”, “brincadeiras e recreação”, “equilíbrio emocional”, “motricidade”, “coordenação motora”, “ferramentas pedagógicas”, “aprendizagem infantil”, “desinteresse/interesse”, “criança/adulto”.

Todo o material encontrado será submetido a um processo de seleção que adotará os seguintes critérios de inclusão: pesquisas originais, publicações na língua portuguesa, meta-análises e cujo recorte temporal correspondam a publicações entre 2010 e 2020. Os critérios de exclusão foram: estudos duplicados ou sem critérios de fontes de dados, textos não científicos (blogs, sites não indexados ou sem vínculo científico), artigos não publicados entre o ano de 2010 a 2020, artigos que não abordem sobre o tema proposto, teses, capítulos de teses, livros, capítulos de livros, relatórios técnicos e científicos anais de congressos ou conferências e documentos ministeriais. Foi escolhido esse recorte, pois, as literaturas são atuais e apresentam importantes autores da área, onde abordam conceitos e questões referentes ao tema proposto.

Foi desenvolvida análise de conteúdo em três etapas: pré-análise, exploração do material e interpretação dos resultados. Possibilitando uma visão abrangente do

conteúdo. A leitura integral dos artigos possibilita a transcrição dos resultados e de trechos significativos para futuras pesquisas.

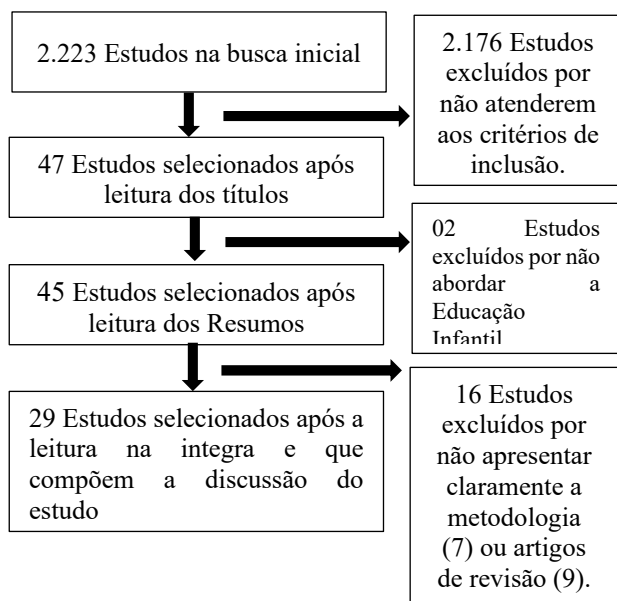
3. RESULTADOS

Segundo Rousseau (1995 *apud* LIMA, 2013), a criança constitui-se como sendo um ser complexo que possui características próprias. A criança observa o mundo de maneira bem singular e específica e, portanto, as perspectivas da criança devem ser compreendidas no contexto do seu estágio de vida. Para o autor, a escola não se configura como um espaço modelador da criança, mas, possibilita condições para o seu desenvolvimento global e isso envolve a dimensão social, bem como a psicológica e a afetiva e para tal, o lúdico se torna uma excelente perspectiva.

De acordo com Maurício (2015), em todas as etapas da vida do ser humano, o lúdico se apresenta com extensão peculiar, isto é, nos primeiros anos, o indivíduo precisa das brincadeiras para crescer e encontrar o equilíbrio com o mundo do qual faz parte. Assim sendo, o desenvolvimento da criança estaria intrinsecamente ligado ao lúdico. Para Luckesi (2000) o lúdico tem sua característica essencial na experiência plena que ele possibilita para quem o vivencia no seu cotidiano, sendo, portanto, fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

Para de uma forma sintética apresentar a amostra selecionada nesta revisão optou-se por elaborar um Organograma (Figura 1) que sumariza as principais informações que caracterizam a busca e inserção dos estudos nesta revisão. Também, neste formato, buscou-se identificar os avanços e os desafios de forma categorizada para responder ao objetivo proposto, que é avaliar a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem de crianças na educação infantil e apresentar os jogos como ferramentas de socialização e interação por parte da criança nas aulas de educação física.

Figura 1. Organograma do processo de busca dos artigos



Todos os estudos analisados, quer qualitativos ou quantitativos, reconheciam como limitação o tamanho da respectiva amostra, contudo a confiança conferida pela descrição detalhada do processo metodológico e decisões analíticas dos estudos permite a transferibilidade dos seus resultados (SANDELOWSKI; BARROSO, 2007).

4. DISCUSSÃO

De acordo com Grillo, Spolaor e Prodócimo (2019) através de um diálogo das concepções de brinquedo descritas por Benjamin, Brougère e Vygotsky vieram a conclusão que brinquedo é concebido como um objeto histórico-cultural que possibilita a criança aprender a própria cultura e agir sobre o mundo. Sendo assim, Tolocka e Brollo (2010) através de uma análise da relação entre atividades físicas lúdicas e o desenvolvimento infantil com 68 crianças, tiveram a oportunidade de concluir que as crianças passaram a requerer a realização das mesmas, engajando-se cada vez mais.

Viana e Martini (2016) ao trazer a ideia de uma aproximação entre o campo de estudos e de intervenções do lazer e a educação física escolar em um curso superior para professores de Educação Física, incluem o conteúdo de jogos eletrônicos onde pode-se possibilitar novas organizações e a constituições de outras relações entre os grupos, assim enriquecendo as práticas da educação física escolar. Nesta perspectiva, Siqueira et al (2012) averiguando e analisando a presença da mídia no ambiente escolar, por meio da cultura corporal de movimento infantil, nos relata que os conteúdos midiáticos exercem uma função socializadora entre as crianças, caracterizando-se como referências comuns na criação de suas experiências lúdicas.

De acordo com Panosso, Souza e Haydu (2015) os jogos não são apenas um instrumento que proporciona a diversão, eles possuem a capacidade de acelerar a aprendizagem, fazendo mudanças no comportamento da criança porque podem promover um rearranjo de contingências educacionais. Oliveira et al (2016) transmite que jogo é entendido como atividade lúdica que permite ao praticante entender, absorver e criar regras, sendo, por isso, uma excelente ferramenta para a formação do indivíduo e da sua personalidade, porém não apenas como meio para outras aprendizagens, mas também como objeto de aprendizagem do próprio jogo.

Marcolino, Barros e Melo (2014) buscando identificar elementos que possam subsidiar a organização da educação na infância, tiveram conclusão que os elementos centrais da atividade-guia da criança em idade pré-escolar e seu papel no desenvolvimento, destaca-se o lugar ocupado pelo jogo na organização das atividades. Nesse sentido, Palmieri (2015) ao examinar a proposta dos jogos cooperativos, trouxe que os mesmos estimula, incentiva, a promoção da cooperação na educação infantil, favorecendo a participação das crianças em atividades lúdicas de cooperação,

contribuindo para a construção de valores ligados a progressiva autonomia e independência para coordenar suas ações com a dos outros.

Sobre tais propostas, Antunes et al (2018) apresenta por meio de relato de experiência que os jogos cooperativos adquiriram importância por serem uma linguagem acessível aos jovens, propensa ao trabalho conjuntos e a resolução de problemas que seriam de difícil acesso de forma individual, onde com uma atividade de caráter lúdico, repleta de significados e estruturada em conceitos como a educação horizontal, o aprender com o outro, o respeito mútuo e a dialógica, onde se conclui que para o sucesso de um método, o aporte conceitual e a experimentação devem estar aliadas sem esquecer a primazia do sentido de uma educação integral do ser humano.

De acordo com Soares et al (2015) em um programa de jogos sensoriais voltado para percepção gustativa da Pedagogia da Corporeidade (PC), concluiu que o Programa de Jogos Sensoriais (ProJsei) contribuiu para ampliar a capacidade perceptiva ou sensibilidade significativa, em especial nas crianças da turma do Pré II, e dos baixos índices de acertos das crianças do Pré I que apresentaram dificuldades para assimilar o conteúdo das aulas, revelou a importância das experiências de ação e de socialização na aprendizagem e na potencialização das estruturas cognoscitivas. Corroborando com o autor, Ramos et al (2017) analisou os efeitos da intervenção com jogos cognitivos na escola para melhora da funções executivas em especial para atenção, na relevância no processo de aprendizagem, obteve-se através do atendimento focal que as crianças compreenderam melhor o que era a atenção e foram adquirindo uma maior capacidade de argumentação quanto ao que estavam percebendo de si mesmas, identificando fatores que poderiam ser distratores ou servir de auxílio para manutenção da sua atenção na sala de aula.

Szymanski e Colussi (2020) trazendo a relação entre jogos de papéis e os desenvolvimento psíquico de crianças, conclui-se que o jogo de papéis entre as atividades cotidianas produzidas pelas crianças de 5 e 6 anos constitui-se em atividade principal no processo de humanização e de apropriação cultural, contribui para que constituam a personalidade, aprendam a agir diante das coisas e das pessoas, trazendo a apropriação de outras ações práticas, mais autônomas. Porém Santos et al (2015) na busca de verificar o impacto da atividade esportiva de ballet clássico e de futsal, tiveram como conclusão que as crianças apresentam níveis superiores de motricidade global e equilíbrio, com coeficiente motor de classificação normal a superior, as crianças vinculadas às aulas de Educação Física não demonstram déficits no desempenho dos testes.

Nesta linha de entendimento, Santos et al (2012) indicam, ao analisar crianças com dificuldades motoras, apresentam baixos níveis de aptidão física, e níveis inferiores no desempenho da aptidão física nos componentes físicos que envolvem potência/força explosiva e resistência muscular, mas não nos

componentes da flexibilidade e resistência cardiorrespiratória. Para as crianças com idade aproximada de 8 anos, a coordenação e o controle intra e inter segmentar parecem se constituir em fatores que influenciam o desempenho da aptidão física de crianças com dificuldades motoras.

Pereira et al (2018) com o intuito de compreender como o professor de Educação Física insere a discussão acerca de regras em suas aulas, trouxe que os professores sofrem com certos estigmas e preconceitos. Relatam a relevância das aulas que vão muito além do puro e simples lazer e descontração, nas aulas é possível trabalhar valores e habilidades que serão muito importantes para a vida escolar e social do aluno. O professor de Educação Física insere a regra de forma muito empírica, assim faz com que os alunos se acostumem melhor com a ideia de que para tudo deve existir uma rotina, um conjunto de regras e que sejam respeitadas para que se chegue num resultado. Enquanto Melo (2010), relata sobre as atividades eliciadas pela brincadeira de pipa, além de sua contribuição na forma como as pessoas constroem suas identidades, esse brinquedo-brincadeira também oferece oportunidades para a elaboração das regras de convivência e dos papéis sociais, para a incorporação das leis negociadas diplomaticamente (ou não) em relação às conquistas territoriais, assim como pode também propiciar mostras de barbárie quando a sua faceta bélica se toma desproporcional aos objetivos lúdicos dessa atividade.

Com as ideias de Pontoglio et al (2010) nos demonstra em seu estudo com crianças de dois anos, trinta minutos diários de atividades educativas lúdicas com a mediação do adulto tem a eficiência de desenvolvimento de habilidades, assim no restante período reservado a recreação, as crianças têm a oportunidade de exercitar os comportamentos recém-aprendidos, construindo novas capacidades por meio da brincadeira. Corroborando com tal estudo, Anselmo et al (2020) afirma que os encontros vividos nas creches/pré escolas citam a relevância de espaços que recebam as crianças pequenas e bem pequenas como lugares privilegiados de experimentação e de interação, potentes para a transgressão de práticas normativas, segregadoras e escolarizantes, quando propiciadas condições para isso, como tempos e espaços para brincar, observação e escuta das criações infantis, com possibilidades para que as crianças expressem-se de forma brincante e por meio de múltiplas linguagens.

De acordo com Silva et al (2017) com o intuito de compreender as relações do cuidar e do brincar, teve conclusão que torna-se imprescindível que espaços destinados a cuidar de crianças, potencializem o brincar em seu espaço, diante dos resultados percebe-se o quanto que, para a criança, o cuidar e o brincar são importantes e imbricados, configurando-se como suas necessidades básicas. Assim, Luis et al (2015) relata através de refletir a qualidades dos contextos educativos e a mediação do educador de infância, quando as crianças desenvolvem um sentimento de pertença ao contexto e lhes são oferecidas oportunidades de

participação, mais facilmente se envolvem, revelam o bem-estar emocional e motivação para aprender, explorar e participar nos processos de tomada de decisão.

De acordo com Wajskop (2017), as relações entre a brincadeira de faz-de-conta e a aprendizagem da linguagem oral, mostrando a brincadeira como uma atividade letrada enriquecendo a linguagem oral por meio da leitura. Sobre a fantasia, Alcântara et al (2016) após reconhecer o papel pedagógico das histórias em quadrinhos relata que além do formato quadrinístico, chamou a atenção no livro o modo como o autor trabalha o comer e o prazer, abordando assuntos importantes, como consumismo e o desperdício, não encontramos nos diálogos “não faça isso”, “não coma aquilo”, o livro não pretende ser um tutorial, porém uma fonte para divertimento.

Assim Dominico et al (2020) trazem em seu estudo a discussão das práticas pedagógicas na educação infantil, informando que quanto mais enriquecedoras forem as práticas pedagógicas, maiores serão as oportunidades de para que a afetividade, a criatividade e a autonomia sejam vivenciadas e desenvolvidas. Para Serrão et al (2011) as práticas pedagógicas definidas e sistematizadas podem facilitar a análise e a coerência que deve existir nas práticas pedagógicas dos educadores da infância, considerando o jogo como promotor do desenvolvimento da aprendizagem da criança nas diferentes áreas de atividades.

De acordo com Scarin (2016) as brincadeiras dirigidas proporcionaram momentos em que se fez palpável a condição de aprendizes e professores a todos os envolvidos no contexto, uma vez que alunos, professores, coordenadores, funcionários se beneficiam do momento da intervenção, onde frutos da aprendizagem foram colhidos enquanto se exercitava a interação lúdica, eliminando violências verbais e físicas, tais como brincadeiras violentas durante o intervalo. Assim Azevedo et al (2014) compreendendo o programa *Cidadescola*, relata que as crianças querem brincar, porque além de ser um direito delas, a brincadeira é uma necessidade humana. Todavia, há claramente um movimento de reduzir o tempo de brincadeira das crianças, preparando-as cada vez mais cedo para o mundo do trabalho.

Se o lúdico é também um “clima” e uma atitude dos sujeitos envolvidos, pode também estar presente na aula de matemática ou de leitura, embora seja mais facilmente percebido nos jogos e brincadeiras, na medida em que a ludicidade é característica marcante da cultura infantil. Portanto Mineiro et al (2019) através de analisar as compreensões conceituais sobre a ludicidade percebeu-se a importância da mesma por parte dos discentes, ultrapassando a superficialidade e consolidando avanços cognitivos significativos. Quando se refere às atividades lúdicas, os alunos compreenderam que estas não são sinônimos de ludicidade, mas sim manifestações externas dela e que guardam uma potencialidade, não uma inexorabilidade

para intermediar e evocar o lúdico, desencadeando sensações com a liberdade e o humor.

Fernandes et al (2015) nos traz em seu estudo através de um programa pedagógico, com atividades didático-manipulativas usando Corpo/movimento em alunos com indicativos de déficit de atenção (DA). Assim obteve-se que o uso do corpo e de atividades somatossensoriais podem auxiliar alunos com DA a focarem a atenção e melhorar sua autonomia acadêmica, senso de auto eficácia e compreensão matemática. De acordo com Costa, Moreira e Seabra Júnior (2015) ao aplicar e analisar um programa de intervenção, composto por atividades psicomotoras, lúdicas e jogos de estratégias, com intuito de estimular a memória, atenção e concentração de crianças com Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH), obteve-se resultados onde as atividade psicomotoras, lúdicas e jogos de estratégias se interligam, ou seja, complementam-se e possibilitam estímulos a memória, atenção e concentração.

De acordo com Baranita (2012) o jogo tem seu papel muito relevante, onde através dele a criança adquire competências, desenvolve o nível social, cognitivo, afetivo e motor. O professor obtém resultados grandiosos, enriquecendo a prática pedagógica. Portanto, jogar e brincar é essencial ao bem-estar de qualquer criança, além de estar promovendo aprendizagens curriculares. Santos e Pereira (2019) ressaltam que jogos e brincadeiras são elementos fundamentais no desenvolvimento humano, atuando em diversos componentes como a memória, linguagem, atenção, criatividade e, consequentemente sobre o processo de aprendizagem destaca-se a importância no desenvolvimento da crianças, seja nas questões relacionadas ao conhecimento escolar como nos demais aspectos de desenvolvimento humano.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos trabalhados de forma lúdica na educação infantil são indispensáveis, apresentando uma grande relevância, trazendo para a criança grandes benefícios tanto no meio escolar quanto para sua vida social. Portanto com a inclusão do lúdico esse processo de ensino e aprendizagem se torna prazeroso para a criança de forma que ela absorva os conteúdos facilmente e ao mesmo tempo adquirindo outras qualidades.

O Jogo é muito relevante no desenvolvimento da aprendizagem e assim favorecendo no processo de socialização e interação nas crianças, onde ocorre momentos lúdicos e promove afetividade, criatividade e até mesmo autonomia que acaba sendo desenvolvida, a criança passa a trabalhar o processo de humanização, desperta o entendimento e o modo de agir em situações diversas. Assim, os jogos nas aulas de Educação Física irão proporcionar benefícios que auxiliaram em outras disciplinas do meio escolar da criança, momento em que desenvolve a atenção, a inteligência e o conhecimento das regras nessas crianças.

Como perspectiva de estudos futuros indica-se que ao realizar estudos sobre a área, utilizar abordagens longitudinais em campo, envolvendo o contato junto aos alunos no meio escolar, analisando de perto as crianças e seu comportamento em diferentes jogos e brincadeiras.

6. REFERÊNCIAS

- [1] AMORIN, Priscila Azevedo; SILVA, Mayane Almeida da; PINHEIRO, Antonia Gleidivania. **Educação Infantil: o jogo como ferramenta de contribuição para a aprendizagem da matemática**. Universidade Estadual do Ceará. Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão do Ceará – FECLESC, 2011.
- [2] ANJOS, Jairo Alves dos. **A importância das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física no processo de ensino e aprendizagem**. Universidade de Brasília. Polo Ariquemes RO, 2013.
- [3] ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. (Trad. Dora Flaksman) 2ª Ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- [4] ARRUDA, Almir Ribeiro de; MOURA, Terezinha Andrade. **Perfil da recreação escolar e sua importância como ação educativa para alunos de 3ª e 4ª série do ensino fundamental**, 2007. Departamento de Educação Física. Núcleo de Saúde, Universidade Federal de Rondônia, Porto Velho, 76 p., 2007.
- [5] ANTUNES, Jeferson et al. Ciclo criativo de jogos colaborativos: um método para criação de jogos educativos. **Revista Holos**, v.2, 2018.
- [6] ALCANTARA, Claudia Sales de; BEZERRA, Jose Arimatea Barros. O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi. **Revista Trabalho, Educação e Saúde**, v.14, 2016.
- [7] AZEVEDO, Nair Correia Salgado; BETTI, Mauro. Escola de tempo integral e ludicidade: os pontos de vista de alunos do 1º ano do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v.95, 2014.
- [8] BARANITA, Isabel Maria da Costa. **A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança**. Revista Recil. 2012.
- [9] BONOME-PONTOGLIO, Carina de Figueiredo; MATURANO, Edna Maria. Brincando na creche: atividades com crianças pequenas. **Revista Estudos de Psicologia**, v. 27, 2010.
- [10] BORBA, A. M. A Infância na escola e na vida: uma relação fundamental. In: BEAUCHAMP, J; PAGEL, S D; NASCIMENTO, A R do. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, MEC, p. 33-46, 2007.
- [11] BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. In: Diário da União, n. 248, 1996.
- [12] BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica**. Universidade Estadual de Londrina – UEL, 2010.
- [13] COSTA, Camila Rodrigues; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho; SEABRA JUNIOR, Manoel Osmar. Estratégias de Ensino e Recursos Pedagógicos para o Ensino de Alunos com TDAH em Aulas de Educação. **Revista brasileira de educação especial**. v.21, n.1, 2015.
- [14] DOMINICO, Eliane et al. Práticas pedagógicas na educação infantil: o currículo como instrumento de governo dos pequenos. **Revista Brasileira de Educação e Pedagogia**, v.101, 2020.
- [15] FERNANDES, Cleonice Terezinha et al. Possibilidades de aprendizagem: reflexões sobre neurociência do aprendizado, motricidade e dificuldades de aprendizagem em cálculo em escolares entre sete e 12 anos. **Revista Ciência & Educação**, v. 21, 2015.
- [16] GRILLO, Rodério de Melo; SPOLAOR, Gabriel da Costa; PRODÓCIMO, Elaine. Notas sobre o brinquedo: possível diálogo entre Brougère, Benjamin e Vigotski. **Revista Pro-posições**, v.30, 2019.
- [17] HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. 2ª. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- [18] KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 2011.
- [19] LUIS, Joana de Freitas et al. A atitude do educador de infância e a participação da criança como referências de qualidade em educação. **Revista Brasileira de Educação**, v. 20, 2015.
- [20] LEAL, Flôrencia de Lima. **A importância do lúdico na educação infantil**. Universidade Federal do Piauí – UFPI. Campus Senador Helvídio Nunes de Barros – CSHMB, 2011.
- [21] LIMA, Bruna Alessandra Silva. **O brincar na educação infantil: o lúdico como estratégia educativa**. Universidade de Brasília – UnB. Faculdade de Educação, 2013.
- [22] LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) **Ludopedagogia – Ensaios 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000.
- [23] MELO, Maria de Fátima Aranha Queiroz. Algumas aprendizagens construídas durante a brincadeira de pipa: o que está em jogo. **Educação em Revista**, v.26, 2010.
- [24] MARTINI, Cristiane Oliveira Pisani; VIANA, Juliana de Alencar. “Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar. **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**, v.38, 2016.
- [25] MARCOLINO, Suzana; BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach; MELLO, Suely Amaral. A Teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v.18, 2014.
- [26] MORAES, João Carlos Pereira de; PEREIRA, Solemar. O trabalho com regras e limites em aulas de educação física na educação infantil: a visão dos professores. **Revista Holos**, v.8, 2018.
- [27] MINEIRO, Márcia; D’AVILLA, Cristina. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Revista Educação e Pesquisa**, v.45, 2019.
- [28] MAURICIO, Juliana. Tavares. **Aprender Brincando: o lúdico na aprendizagem**, 2015.
- [29] PALMIERI, Marilicia Witzler Antunes Ribeiro. Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v.19, 2015.
- [30] PANOSSO, Mariana Gomide; SOUZA, Silva Regina de; HAYDU, Veronica Bender. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v.19, 2015.
- [31] PRADO, Patricia Dias; ANSELMO, Viviane Soares. “A brincadeira é o que salva”: dimensão brinçalhona e resistência das creches/pré-escolas da USP. **Revista Educação**

e **Pesquisa**, v.46, 2020, São Paulo.

[32] RAMOS, Daniela Karine; ROCHA, Natália Lorenzetti da; RODRIGUES, Kátia; ROISENBERG, Bruna Berger. O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. **Revista Psicologia Escolar e Educacional**, v.21, 2017.

[33] SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. **A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Revista do Programa de Educação, v.11, 2019.

[34] SILVA, Eloina Ariana Ribeiro Damasceno et al. O Olhar de Crianças do CAPSi sobre as Relações do Cuidar e do Brincar. **Revisit Trends in Psychology**, v.25, 2017.

[35] SCARIN, Ana Carla Cividanes Furlan. O lúdico e a ampliação de perspectivas em atividades pedagógicas. **Revista Psicologia Escolar e Educacional**, v.20, 2016.

[36] SIQUEIRA, Isabelle Borges; WIGGERS, Ingrid Dittrich; SOUZA, Valeria Pereira de. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.34, 2012.

[37] SANTOS, Marcel Morais de Almeida et al. Crianças com dificuldades motoras apresentam baixos níveis de aptidão física? **Motriz: Revista de Educação Física**, v.18, 2012.

[38] SANDELOWSKI, Margarete; BARROSO, Julie. **Handbook for synthesizing qualitative research**. New York: Springer Publishing, 2007.

[39] SOUZA, Gilvania Maria de. **Educação Física Infantil: a importância de jogos e brincadeiras em uma escola pública de Planaltina-Go**. Monografia. Universidade Aberta do Brasil - UAB - Polo de Alto Paraíso-GO, 2013.

[40] SERRAO, Maria; CARVALHO, Carolina. O que dizem os educadores de infância sobre o jogo. **Revista Iberoamericana de Educación**, v.55, 2011.

[41] SANTOS, Camila Ramos dos et al. Efeito da atividade esportiva sistematizada sobre o desenvolvimento motor de crianças de sete a 10 anos. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 29, 2015.

[42] SZYMANSKI, Maria Lidia Sica; COLUSSI, Lisiane Gruhn. Relações entre os jogos de papéis e o desenvolvimento psíquico de crianças de 5-6 anos. **Revista Brasileira de Educação**, v.25, 2020.

[43] SOARES, Leys Eduardo dos Santos; FRANÇA, Ana Raquel de Oliveira; BRANDAO, Anielle Chaves de Araújo; SILVA, Pierre Normando Gomes da. Sensorialidade para crianças: o paladar na educação física escolar. **Revista Educação Física**, v.26, 2015.

[44] SANTANA, Rafael França. **Atividades lúdicas nas aulas de educação física**. Monografia. Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Faculdade de Ciências da Educação Física e Saúde – FACES, 2014.

[45] SANT'ANNA, A; NASCIMENTO, P.R. **A história do lúdico na educação**. V. 6, Florianópolis: Reupmat, 2011.

[46] SILVA, Antônia Pereira de. **A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física**. Especialização em Educação Física. Universidade de Brasília – UnB, 2007.

[47] SILVA, Tiago Aquino da Costa e. **Jogos e brincadeiras na escola**. 1ª Ed. São Paulo: Kids Mov Fitness Programs, 2015.

[48] TOLOCKA, Rute Estanislava; BROLLO, Ana Lucia. Atividades Físicas em instituições de ensino infantil: uma abordagem bioecológica. **Revista Brasileira de Cineantropometria e Desempenho Humano**, v.12, 2010.

[49] WAJSKOP, Gisela. Linguagem Oral e Brincadeira Letrada nas Creches. **Revista Educação & Realidade**, v. 42, 2017.

[50] ZUNA, Andrea Sofia Caseiro. **A promoção da**

inteligência linguística e da inteligência lógico-matemática nos alunos do 1º ciclo do ensino básico. Instituto Politécnico de BEJA – Escola Superior de Educação. 2012.