

# A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE PRESENTE NA UNIDADE TEMÁTICA BRINCADEIRAS E JOGOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA

Luís Fellipe Santos da Silva<sup>1</sup>  
Jardiel Marcos Santos da Silva<sup>2</sup>

## Resumo

O objetivo desta pesquisa foi analisar a contribuição da ludicidade presente na Unidade Temática Brincadeiras e Jogos nas aulas de Educação Física escolar no Ensino Fundamental Anos Iniciais, identificando e compreendendo a importância que o lúdico tem nas aulas de Educação Física escolar, tendo como objeto de estudo a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos. Nesse sentido, a disciplina de Educação Física, utiliza-se da cultura corporal de movimento por meio das suas práticas corporais que visa garantir uma formação integral, social, cultural e intelectual dos estudantes, contribuindo assim, para que os mesmos possam se desenvolver, também no sentido cognitivo, afetivo e motor. Considerando o aporte teórico, com a finalidade de apresentar um contexto relevante em seus impactos na vida dos estudantes, quando os mesmos têm o contato com as brincadeiras e jogos a partir das aulas de Educação Física no ambiente escolar faz com que os estudantes possam aprender a dar importância a este conteúdo por meio das atividades lúdicas. Trata-se de uma pesquisa qualitativa do tipo sistemática, na qual, buscou-se em trabalhos acadêmicos, científicos, livros de vários autores e documentos oficiais que tratam dessa temática. Contudo, este trabalho contribuirá para que os futuros e profissionais de Educação Física possam entender a contribuição que a ludicidade tem em relação a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos para os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

**Palavras-chave:** Atividades lúdicas; Estudantes; Conteúdo.

## 1 Introdução

Vivemos em uma época em que a tecnologia avança aceleradamente no mundo inteiro, e esse avanço faz com que as crianças e jovens passem o tempo, que têm livre, conectados, sejam em redes sociais, ou em jogos eletrônicos. Assim, este tipo de entretenimento faz com que estes indivíduos não se movimentem como deveriam. Pode-se observar, ao andar pelas ruas, que tanto nas pequenas como nas grandes cidades fica

---

<sup>1</sup> Professor de Educação Física da Faculdade São Tomás de Aquino – FACESTA de Palmeira dos Índios/AL.

<sup>2</sup> Professor Doutorando em Ciências da Educação, docente da Educação Básica do Município de Garanhuns/PE.

evidente que as crianças e jovens não brincam, nem jogam como antes, pois as atividades lúdicas não estão presentes em sua vida.

Nesse sentido, se as atividades lúdicas estiverem presentes nas vidas destes indivíduos desde pequenos contribuirá para que sejam cidadãos mais críticos, reflexivos e participativos dentro da sociedade, pois as atividades lúdicas permitem que a criatividade, a autoestima, a consciência corporal, o respeito, outros aspectos sejam desenvolvidos, simplesmente, pelo ato de brincar ou jogar. Posto isso, trazendo esta temática para o âmbito escolar, percebe-se que a cada dia fica mais evidente que as atividades lúdicas no cotidiano escolar são uma ferramenta pedagógica e didática que é trabalhada tanto na sala de aula quanto fora dela, pois são muito atraentes e contribuem para que o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes seja desenvolvido em todas as etapas da educação, na realidade as atividades lúdicas são educativas.

A Unidade Temática Brincadeiras e Jogos contribui para que as crianças descubram e vivenciem experiências novas em cada aula de Educação Física, porque ajuda no enriquecimento para uma boa aprendizagem. Convém frisar também que, as brincadeiras e os jogos são atividades voluntárias das quais permitem que os jogadores determinem os limites de tempo e de espaço, também, os participantes podem criar e recriar coletivamente as suas regras antes de brincar ou jogar (BRASIL, 2019).

Dessa maneira, tratando da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos no âmbito escolar é primordial assegurar que o professor seja mediador e colaborador ao trabalhar com este objeto de conhecimento para os alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais, pois é nesta etapa de conhecimento que as habilidades estão sendo desenvolvidas e precisam de um olhar e um cuidado diferenciado. Portanto, este objeto de conhecimento tem uma contribuição importante na vida dos estudantes, e por meio da ludicidade presente nas Brincadeiras e Jogos, faz com que eles construam suas próprias ações físicas, motoras e cognitivas durante e após as aulas de Educação Física escolar.

Sendo assim, com o intuito de reunir informações do tema, o objetivo desta pesquisa foi analisar a contribuição da ludicidade presente na Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos nas aulas de Educação Física escolar no Ensino Fundamental Anos Iniciais, identificando e compreendendo a importância que o lúdico tem nas aulas de

Educação Física escolar, tendo como objeto de estudo a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos. Portanto, este trabalho contribuirá para que os profissionais e futuros profissionais de Educação Física possam entender a contribuição que a ludicidade tem em relação a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos para os alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

## **2 Desenvolvimento**

O presente estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa do tipo sistemática, na qual foram analisados artigos acadêmicos e científicos disponíveis nos sites da Scielo, Google Acadêmico e em materiais didáticos como livros de vários autores e documentos oficiais e entre outros. Para facilitar na busca nos sites, utilizou-se os termos selecionados para realização das buscas, sendo eles: atividades lúdicas, estudantes e conteúdo.

Os livros dos autores, ou seja, os didáticos foram selecionados aqueles que tratam da importância do lúdico para aulas de Educação Física; a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos; Brinquedos entre outros. Para os documentos oficiais utilizou-se as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais-PCN's (1997, 1998), a Base Nacional Comum Curricular- BNCC (BRASIL, 2018) e o Referencial Curricular do Estado de Alagoas-RECAL (BRASIL, 2019), ambos estão disponíveis tanto em site, como também no acervo pessoal do pesquisador, visto que são fontes de pesquisas para planejar, organizar e executar as práticas pedagógica dentro do âmbito escolar.

Nesse sentido, por se tratar de uma pesquisa qualitativa, este tipo de estudo busca reduzir a distância entre o que está sendo indicado, entre teoria e dados, entre contexto e ação, propondo-se a interpretar de forma detalhada aspectos, características e complexidades sobre a utilização da ludicidade e da unidade temática Brincadeiras e Jogos nas aulas de Educação Física escolar. Sobre a pesquisa qualitativa responde as questões muito particulares que são criadas pelo pesquisador, sendo assim,

Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que

corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos [...]. (MINAYO, 2010, p. 21).

Em síntese, vale ressaltar, que a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

É bom lembrar que a pesquisa qualitativa, de acordo com Minayo (2010) comenta que neste tipo de pesquisa o fenômeno de aproximações sucessivas da realidade, fazendo uma combinação particular entre teoria e dados. Desta forma, se faz uso da compreensão das definições e conceitos apresentados pelos autores envolvidos nesta pesquisa. É uma pesquisa qualitativa, que se caracteriza como descritiva argumentativa já que se trata de um estudo bibliográfico.

Sobre a revisão sistemática ou bibliográfica, Pizzani *et al.* (2012 p. 54) diz que, este tipo de pesquisa, “é um trabalho investigativo minucioso em busca do conhecimento e base fundamental para o todo de uma pesquisa”. Segundo Lakatos e Marconi (2017), dizem que é um método de atividades sistemáticas e racionais que busca garantir a segurança dos objetivos como também estratégias quanto à proposta apresentada.

Para análise dos dados, optou-se por desenvolver uma discussão do tipo descritiva que, segundo Mazzotti e Gewandsznajder (2001), objetiva descrever as características obtidas a partir de determinado estabelecimento de relações entre as variáveis estudadas.

### **3 Resultados e Discussão**

Por se tratar de uma revisão sistemática, buscou-se em trabalhos acadêmicos, científicos, livros de vários autores e documentos oficiais que tratam dessas duas temáticas: o Lúdico, Brincadeira e Jogos. É importante ressaltar que os autores não mencionaram o período em que foram realizadas as suas pesquisas, mas pode-se entender que seus estudos são importantes para toda a comunidade acadêmica. Os resultados obtidos nos estudos analisados foram expressos por meio da importância do

lúdico nas aulas de Educação Física escolar presentes na Unidade Temática Brincadeira e Jogos, uma vez que não nos cabe julgar quem está certo ou errado em suas concepções em relação ao tema dessa pesquisa, contudo, o que se pretende, neste estudo, é apresentar a relevância do lúdico na Unidade Temática Brincadeiras e Jogos para os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

### **O Lúdico nas aulas de Educação Física Escolar**

No trabalho de conclusão de curso de Silva (2011), ele mostrou o significado da palavra lúdico que se originou da palavra grega *ludus* que significa jogos ou brincadeiras. O termo lúdico, utilizado por este autor contextualizou os jogos como sendo a utilização das regras, das brincadeiras com a utilização dos brinquedos por ser um objeto de manipulação no ato de brincar. Faz com que a criança crie situações imaginárias e o divertimento que é a satisfação do participante no ato em participar das atividades lúdicas. Pode-se perceber que, quando os estudantes têm a presença do lúdico nas aulas de Educação Física escolar, facilita e contribui para o processo de ensino-aprendizagem dos indivíduos envolvidos nas brincadeiras e jogos.

Para Ronca (2003, p. 27) “o movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”. Nesse sentido, as vivências que são proporcionadas pela aplicabilidade das atividades lúdicas não é somente o resultado em se movimentar, mas é a ação que este movimento traz como fonte de prazer e de conhecimento que os estudantes irão aprender no ato de se movimentar.

Importante mencionar também, que quando as crianças têm o contato com as atividades lúdicas, ou seja, quando elas têm a presença das brincadeiras e dos jogos nas aulas de Educação Física escolar, o professor está contribuindo para formação da personalidade, do caráter e do equilíbrio emocional do aluno (ANJOS, 2013; RONCA, 2003; SILVA, 2011).

No estudo de Anjos (2013), deixa claro que a ludicidade sempre esteve presente nas atividades humanas há muito tempo. Agora, as atividades lúdicas por meio das brincadeiras e jogos nas aulas de Educação Física escolar permitem que os estudantes possam compreender o meio social na qual estão inseridos, assim, quando os estudantes passam a compreender o meio social, faz com que ele seja mais participativo quando surgir algum problema em comunidade ou grupo social que está inserido.

Este mesmo autor, notou que as atividades lúdicas e recreativas devem ser contextualizadas no sentido que haja sempre o processo de ensino-aprendizagem na qual a relação de grupos e a convivência com a diversidade cultural, sejam fatores importante e primordial que são decisivos no processo de formação humana dos estudantes. Ainda segundo este autor, a ludicidade por meio das brincadeiras e dos jogos “podem ser um excelente meio de incentivar e auxiliar a aprendizagem de diferentes áreas atuando assim de forma multidisciplinar” (ANJOS, 2013, p. 9).

O estudo de Freitas (2004, p. 2), apresentou o lúdico enquanto elemento didático que dever ser “analisado não de forma isolada, mas como integrante da cultura considerada do ponto de vista antropológico, em suas várias manifestações: jogo, brinquedo, entre outros.”

Portanto, de acordo com Silva (2011), em se tratando das atividades lúdicas no âmbito escolar, é um recuso metodológico, didático e pedagógico que tem a capacidade de propiciar uma aprendizagem natural e espontânea por meio das brincadeiras e jogos que são objetos de conhecimentos da Educação Física. Nesse sentido, ao utilizar as atividades lúdicas como recurso nas aulas de Educação Física escolar, o professor estará estimulando a criatividade, o senso crítico, a socialização, a participação dos alunos por meio do conteúdo pedagógico e social que esta disciplina tem.

Posto isso, pode-se compreender que o lúdico, enquanto elemento didático e pedagógico, deve estar presente nas brincadeiras e nos jogos, pois ambos estão interligados, e quando se trata de conhecimento adquirido nas aulas de Educação Física, esta disciplina por meio da cultura corporal de movimento, contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes por meio do movimento proposto pelas práticas corporais. Convém salientar, que o papel do professor de Educação Física é



contribuir também para que o ensino-aprendizagem seja transformador, sobretudo, nos aspectos sociais, afetivos e motores.

Sobre as aulas de Educação Física, quanto essência interdisciplinar, Soler (2007) em seus estudos, deixou claro que é por meio dessa disciplina que os alunos tornam-se mais ativos por participarem das atividades físicas e através das brincadeiras e jogos possam ensinar noções de escrita e matemática, tendo como ponto de partida o que o estudante já conhece, assim, os objetivos das aulas serão alcançados, fazendo com que eles aprendam cada vez mais.

Nesse sentido, as atividades lúdicas irão exercitar as habilidades necessárias para que os estudantes possam atingir o estágio de prontidão, pois é a partir daí que alcançam o desenvolvimento motor necessário para a leitura e escrita, e conseqüentemente, se darem bem nas demais disciplinas curriculares (ANJOS, 2013; SILVA, 2011; GROSS, 2007).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais- PCN's de Educação Física deixa claro que “as situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória”. (BRASIL, 1997, p. 36). Posto isso, percebe-se que este documento apresenta a importância que as atividades lúdicas exercem na vida dos alunos, pois sendo ela competitiva ou não favorece a aprendizagem por meio dos movimentos que são realizados pelos estudantes, contudo, fica evidente que quando o professor prepara sua aula de forma que chama a atenção dos estudos, os mesmos passam a se desenvolver e aprender de maneira mais satisfatória.

No estudo de Teixeira (1995), apresentou que o lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar soluções para problemas com renovada motivação. “As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva.” (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Sobre o jogo, nos estudos de Kishimoto (2011), apresentou como sendo promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas

escolares como importante aliado ao ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas, como jogo, pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. A autora retrata ainda que, o lúdico pode ser uma boa estratégia, ou seja, o professor precisa estar apto para trabalhar com o lúdico, pois a ludicidade não é apenas brincar de qualquer forma, mas sim com objetivos propostos para tal direcionamento (KISHIMOTO, 2011). Os trabalhos de Teixeira (1995) e Kishimoto (2011), apresentaram também que nas atividades lúdicas, as crianças têm oportunidade de assumir diversos papéis e colocar-se no lugar do outro.

Sobre os brinquedos, eles podem desde o mais simples, até o mais sofisticado, estimular a autonomia, a cooperação, a informação, criar novos personagens, imitar o pai e a mãe, a professora em fim, o brincar proporciona um mundo de magia e de alegria para as crianças e também para os adultos. (TEIXEIRA, 1995; KISHIMOTO, 2011; SILVA, 2011; ANJOS, 2013),

Dessa maneira, é brincando que a criança traduz o real para seu mundo de faz de contas, dando vida aos brinquedos e atribuindo a eles tarefas. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. As brincadeiras fazem a criança crescer através da procura de soluções de problemas e procuram resolvê-los com várias alternativas. Senso assim, a importância dos brinquedos para as crianças satisfaz certas curiosidades, na qual traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades.

As autoras Rizzi e Haydt (2004), complementam que brincando e jogando, a criança aplica os esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo e assimilando. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através dos brinquedos e dos jogos, a criança expressa, assimila e constrói a própria realidade.

No trabalho de Anjos (2013) retrata que educar é uma coisa séria, prazeroso, agradável e que precisa de metodologia adequada para atender os estudantes nos anos iniciais. Assim, educar não é somente repassar informações, mas é permitir que os estudantes possam compreender e entender o que está sendo ensinado pelo professor. Outro ponto importante que deve-se ser discutido é que, o professor deve mostrar o

Revista Entre Saberes, Práticas e Ações, Palmeira dos Índios, AL, v.1 n.2, jul./dez. 2021



caminho, considerando que os indivíduos possam tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade na qual estão inseridos.

Para González e Schwengber (2012), em seus estudos apontou que a ludicidade não é objeto de conhecimento específico da Educação Física, mas é um recurso didático-pedagógico na qual permite a qualquer professor utilizá-lo como forma de contribuir para o desenvolvimento dos estudantes de maneira divertida e prazerosa. Pois, cabe ao professor organizar suas aulas de Educação Física na qual tenha a presença das atividades lúdicas em todas as práticas corporais conforme apresenta a Base Nacional Comum Curricular e o Referencial Curricular do Estado de Alagoas.

### **A Unidade Temática Brincadeiras e Jogos**

Ao analisar os documentos oficiais do governo, os livros didáticos e os artigos, permitiram uma visão geral sobre o que são as Unidades Temáticas, mas especificamente, as Brincadeiras e Jogos. Utilizou-se como referência nesse estudo a Base Nacional Comum Curricular-BNCC. A BNCC foi o fruto de amplo processo de debate e negociação com diferentes atores das diversas esferas do campo educacional (Federal, Estadual e Municipal) e com a sociedade brasileira. Na realidade este documento tem o intuito de orientar os conteúdos a que devem ser respeitados obrigatoriamente na Educação Básica.

Segundo a BNCC, as Unidades Temáticas para disciplina de Educação Física, ou seja, os temas que os estudantes devem aprender nos Anos Iniciais são: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Danças e as Lutas. (BRASIL, 2018). Estes temas são atribuídos para as aulas de Educação Física por meio das práticas corporais e estão estruturados nas Unidades Temáticas; Objeto de Conhecimento; Habilidades e Competências. Perceber-se ainda que a BNCC, apresenta as Unidades Temáticas como sendo os temas que são norteadores para que os professores possam aplicar nas aulas e fazer com que o currículo desta disciplina não fique preso as outras áreas de conhecimentos.

Ainda sobre a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos, o Referencial Curricular do Estado de Alagoas, diz que no Objeto de Conhecimento o professor deve explorar,

[...] aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante, ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos, jogos similares, em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido, por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares. É importante fazer uma distinção entre jogo, como conteúdo específico, e jogo, como ferramenta auxiliar de ensino. Neste documento, as brincadeiras e os jogos têm valor, em si, e precisam ser organizados para ser estudados. São igualmente relevantes os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais, que trazem, consigo, formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores e formas de viver, em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros. (BRASIL, 2019, p. 373).

A figura abaixo apresenta o Organizador Curricular para as turmas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

**Figura 01:** Organizador Curricular

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
	1º E 2º ANOS	3º AO 5º ANO
<b>Brincadeiras e Jogos</b>	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana
<b>Esportes</b>	Esportes de marca Esportes de precisão	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão
<b>Ginásticas</b>	Ginástica geral	Ginástica geral
<b>Danças</b>	Danças do contexto comunitário e regional	Danças do Brasil e do mundo Danças de matriz indígena e africana
<b>Lutas</b>		Lutas do contexto comunitário e regional Lutas de matriz indígena e africana
<b>Práticas corporais de aventura</b>		

**Fonte:** BNCC (BRASIL, 2018, p.183).

Cada Unidade Temática tem os seus respectivos Objetos de Conhecimento e a Habilidades que são os códigos alfanuméricos. Na realidade, a nomenclatura, Objetos de Conhecimento substitui o termo Conteúdo que foi utilizado há muito tempo no âmbito escolar. Nesse sentido, cabe ao professor explorar vários tipos de atividades na qual o brincar e o jogar sejam o mais importante para os estudantes e que aprendizagem esteja sempre presente em cada aula da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos.

Desse modo, o professor deve ficar atento à figura acima, pois ela apresenta como deve ser organizado as suas aulas de Educação Física escolar para cada série/ano. Então, pode-se perceber que as Brincadeiras e Jogos para os estudantes que fazem o 1º e 2º ano devem ter a presença da cultura popular dentro de um contexto comunitário e regional. Para os 3º, 4º e 5º anos, as aulas devem ter a presença das brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, como também, de matriz indígenas e africanas. (BRASIL, 2018).

Por meio do Organizado Curricular, o professor terá a oportunidade de planejar e organizar as suas aulas, como também explorar dos estudantes o conhecimento que cada um carrega de acordo com a sua comunidade. Em síntese, a BNCC orienta os professores na hora de planejarem as suas aulas, ou seja, que eles possam seguir as sequências didáticas como forma de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de cada estudante.

No estudo de Darido et al (2017), explicam que nesse processo de ensino e aprendizagem deve estar presente em tudo aquilo que o aluno consegue fazer por meio do movimento. Nesse sentido, o professor deve entender que as vivências sociais que os alunos trazem para escola são diferentes umas das outras, portanto, o professor, enquanto mediador de conhecimento, deve fazer com que os alunos possam refletir sobre a realidade que eles vivem e passem a ter uma visão integral de seu corpo e de mundo.

No trabalho de Anjos (2013), apontou que as brincadeiras e os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual dos indivíduos, além de manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

As brincadeiras e os jogos em grupo são formas de atividade muito indicadas para estimular a velocidade construtivista da criança e a sua vida social. Os professores precisam planejar e organizar quais são os jogos que irão ajudar as crianças a se desenvolverem durante as aulas. Posto isso, é interessante que o professor permita que as crianças escolham, modifiquem, e/ou até mesmo inventem novos jogos. É importante também, durante o jogo, a intenção social da criança entre seus colegas para poder construir sua lógica, seus valores sociais e morais. (KISHIMOTO, 2011; SILVA, 2011; ANJOS, 2013),

Anjos (2013), deixa claro que as brincadeiras e os jogos propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, a criança demonstra através da brincadeira como ela vê e constrói o mundo, como ela gostaria que ele fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, ela expressa na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

Para Kishimoto (2011), em seus estudos, apresentou os jogos sendo como autor da aprendizagem e contribuir para o desenvolvimento dos estudantes. Nesse sentido, as práticas escolares são importantes para o ensino, visto que quando os alunos são colocados em situações lúdicas por meio dos jogos, torna-se uma boa estratégia para aproximar os mesmos ao conteúdo que estão ligados com a cultura regional na qual estão inseridos.

Dessa maneira, percebe-se a necessidade de o professor pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento e organização escolar. Lembrando que os jogos e as brincadeiras exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais. (KISHIMOTO, 2011; SILVA, 2011; ANJOS, 2013),

Destacando ainda mais a importância do elemento lúdico nas aulas de Educação Física escolar, mais especificamente, na Unidade Temática Brincadeiras e Jogos, os trabalhos de Ronca (2003), apresentou que as atividades lúdicas permitem que os estudantes explorem as relações do corpo e do espaço, de deslocamento e da velocidade, cria condições mentais tanto para compreender a aula, como também para sair de enrascadas que são apresentadas durante as aulas. É por meio das atividades lúdicas e dos movimentos que os alunos realizam, faz com que eles desenvolvam a personalidade e o caráter ao longo da vida escolar.

Posto isso, compreende-se que, o ato de brincar ou jogar leva os estudantes a conhecerem a si próprios e aos outros, também compreender seus limites e possibilidades de se inserir em um grupo. Da mesma maneira, sobre esse ponto de vista, o lúdico se torna de vital importância para a educação, mais especificamente no processo ensino-aprendizagem, como também para o desenvolvimento dos estudantes de forma integral.

No estudo de Andriotti e Aquino (2006), notou-se a importância de entender que o ato de brincar ou jogar não é perda, nem tão pouco uma forma de preencher o tempo livre que os estudantes têm, contudo, as crianças e os jovens hoje não têm a oportunidade de brincar e jogar como deveriam ter, pois eles estão se tornando excluídos do convívio social, e isso é visível, pois muitos vivem conectados aos jogos eletrônicos e nas redes sociais.

Mastroianni et al (2004), apresentaram nos seus estudos que as atividades lúdicas têm um papel fundamental no psiquismo do estudante, pois é por meio do brincar e jogar que a fantasia e a realidade são diferenciadas. Desse modo, quando os estudantes são estimulados a pensar, a criar e recriar, permite que eles desenvolvam também a afetividade, elaborem conflitos ansiosos, explorem as suas próprias habilidades, assumam outros papéis, desenvolvam suas competências tanto cognitivas quanto interativas.

Nos trabalhos de Anjos (2013), apontou que as atividades lúdicas proporcionam aos estudantes a se expressarem de diversas maneiras por meio dos movimentos, assim os alunos tornam-se mais participativos tanto nas aulas como na sociedade que estão

inseridos. Posto isso, percebe-se que o contato com as brincadeiras e os jogos desenvolvem as potencialidades, ocorre a compartilhamento das experiências, proporciona uma convivência dinâmica e social entre todos os participantes.

O ato de brincar através das atividades lúdicas faz com que a criança venha a desenvolver e melhorar a confiança em si mesma, sua imaginação, a autoestima, o autocontrole, a cooperação e a criatividade; o brinquedo revela o seu mundo interior e leva a criança a aprender brincando. Assim sendo a escola deve respeitar este conhecimento de mundo que a criança tem e entender o processo pelo qual a mesma passa até se alfabetizar, permitindo enfrentar e compreender melhor os primeiros anos escolares, transformando a escola em um verdadeiro ambiente de aprendizagem (ANJOS, 2013, p. 32-33).

Ainda, segundo Silveira (2005), em seus estudos mostrou que os jogos ajudam aos alunos a tomar decisões, pois ao formular conceitos conforme o contexto que cada jogo fornece e apresenta, o participante vai compreendendo a importância de respeitar as regras. Dessa maneira, quando os alunos estão participando de um jogo esportivo, por exemplo, eles devem compreender as táticas a fim de aproveitar ao máximo o jogo com mais acertos ou com menos erros. Ao fazer isso, os alunos estarão “interligando assim, inteligência, domínio e habilidades que o próprio ambiente proporciona ao aluno durante as diferentes situações nos jogos” (SILVEIRA, 2005, p. 7).

De acordo com Garcia (2010), apresentou em seus estudos que as brincadeiras e os jogos fazem com que os alunos estejam entrando em contato tanto físico como um bom convívio social com os demais. Nesse sentido, as brincadeiras e os jogos oferecem modos aceitáveis para competir, para gastar energia, para ensinar e fazer com que os alunos possam ser menos agressivos e consigam viver em sociedade. “O declínio do egocentrismo e o crescimento das habilidades cognitivas permitem que as crianças em idade escolar interajam de modo mais significativo com os amigos”. (GARCIA, 2001, p. 6).

Portanto, os estudos encontrados nessa revisão traçam um pequeno panorama a respeito da contribuição da ludicidade presente na Unidade Temática Brincadeiras e Jogos. Na realidade, precisa de mais estudos e de outros olhares para esta temática. É relevante que haja mais pesquisas voltadas para atender melhor os estudantes e que



façam com que os professores possam se atualizar e melhorar a sua prática pedagógica quando forem trabalhar com estes objetos de conhecimentos.

#### **4 Considerações finais**

Através desse estudo, pode-se afirmar que a contribuição das atividades lúdicas é indispensável aos alunos, pois as mesmas trazem e produzem benefícios no processo de ensino-aprendizagem às crianças, fazendo com que possam se desenvolver de forma integral. O contato com o ato de brincar e jogar nas aulas de Educação Física permite que os alunos compreendam a valor dessa disciplina e sua importância para a formação do conhecimento por meio do movimento.

Observa-se também que, os autores apresentaram a importância que as atividades lúdicas têm na promoção da formação do cidadão e além de fornecer um bem-estar em participar das aulas, também salienta que os estudos constaram que a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos devem ser desenvolvida a partir de aspectos lúdicos, mas, deve-se evitar a promoção de competições entre os alunos.

Portanto, este estudo contribuiu para que os futuros e profissionais de Educação Física possam entender que a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos deve ser trabalhada de forma lúdica, pois permite que os alunos desenvolvam suas capacidades de criar e recriar, e resolver problemas que forem apresentados durante as aulas. Desse modo, as aulas irão contribuir para a formação do aluno nos sentidos: mental, social, cultural e físico.

#### **Referências**

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/ - Brasília: MEC/SEF, 1998.

ANDRIOTTI, V.; AQUINO, L. M. S. Brinquedoteca: o lúdico no ensino e na aprendizagem. Guaíba. 2006. Disponível em

<<http://guaiba.ulbra.tche.br/pesquisa/2006/artigos/pedagogia/125.pdf>> Acesso em 20 de outubro de 2020.

ANJOS, J. A. A importância das atividades lúdicas nas aulas de educação física no processo ensino aprendizagem. Trabalho monográfico. Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Polo Ariquemes -RO 2013. Disponível em:<[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/6970/1/2013\\_JairoAlvesdosAnjos.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/6970/1/2013_JairoAlvesdosAnjos.pdf)> Acesso em 21 de outubro de 2020.

\_\_\_\_\_. **Secretaria de Educação Fundamental Parâmetros Curriculares Nacionais/Secretaria de Educação Fundamental** – Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. **Referencial Curricular de Alagoas**. Ensino Fundamental. Secretaria de Estado da Educação de Alagoas. 2019.

\_\_\_\_\_. Base Nacional Comum Curricular. *Educação Física*. 2018. Disponível em:<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em 02 de novembro de 2020.

FREITAS, I. A. À Escola com Alegria. A Importância da Incorporação do Componente Lúdico no Cotidiano da Escola, Piracicaba, SP. 2004. Disponível em <<http://cev.org.br/biblioteca/a-escola-com-alegria-importancia-incorporacao-componente-ludico-cotidiano-escola/>> Acesso em 25 de outubro de 2020.

GARCIA, J. A Recreação enquanto elemento norteador no processo de socialização da 4ª série A do Ensino Fundamental da escola José Alexandre Sávio no município de Campo Largo. 2010. Revista Eletrônica de Educação Física. Disponível em<[http://www.uniandrade.br/pdf/edfisica/2010/juliane\\_garcia.pdf](http://www.uniandrade.br/pdf/edfisica/2010/juliane_garcia.pdf)> Acesso em 08 de novembro de 2020.

GONZÁLEZ, F. J.; SCHWENGBER, M. S.V. **Práticas pedagógicas em Educação Física: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Edelbra, 2012.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia do trabalho científico: projetos de pesquisa, pesquisa bibliográfica, teses de doutorado, dissertações de mestrado, trabalhos de conclusão de curso**. 8. ed. – São Paulo: Atlas, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação**. 14ª ed. São Paulo, 2011.

MASTROIANNI, E. C. Q. et al. Abcd no lar – aprender, brincar, crescer e desenvolver no laboratório de atividades lúdico recreativa. 2004. Disponível em <[http://www.unesp.br/progra\\_d/PDFNE2004/artigos/eixo10/abcd.pdf](http://www.unesp.br/progra_d/PDFNE2004/artigos/eixo10/abcd.pdf)> Acesso em 27 de outubro de 2020.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento científico**: pesquisa qualitativa em saúde. 2. ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Hucitec-Abrasco, 2010.

PIZZANI, L., SILVA, R. C. da, BELLO, S. F., & HAYASHI, M. C. P. I. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. **RDBCI: Revista Digital De Biblioteconomia E Ciência Da Informação**, 10(2), 53-66, 2012.

RIZZI, L. e HAYDT, R. C. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 2º ed. São Paulo, 2004.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 2003.

SILVA, J. M. S. O lúdico na atividade física: um estudo sobre esta prática no combate ao preconceito da obesidade infantil em uma escola particular de Palmeira dos Índios-AL. (**TCC- Monografia**). Faculdade São Tomás de Aquino- FACESTA, 2011.

SILVEIRA L. D. Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor. 2005. Disponível em <<http://www.efdeportes.com/efd154/o-papel-da-ludicidade-nodesenvolvimento-psicomotor.htm>> Acesso em 11 de novembro de 2020.

SOLER, R. Jogos Cooperativos (Se Competir é Importante, Cooperar é Essencial). 2007. Disponível em: <<http://scholar.google.com.br/scholar?hl=ptBR&q=jogos+ludicos+segundo+soler&btnG=&lr=>>> Acesso em 18 de novembro de 2020.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. 1ª ed. São Paulo: Loyola, 1995.