



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

HERBERT OLIVEIRA CAVALCANTI FERREIRA

**OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO CONTEÚDOS DE ENSINO DA
EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

RECIFE

2025

HERBERT OLIVEIRA CAVALCANTI FERREIRA

**OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO CONTEÚDOS DE ENSINO DA
EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada como pré-requisito para conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE. Orientadora: Rachel Costa de Azevedo Mello.

RECIFE-PE

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Auxiliadora Cunha - CRB-4 1134

F383j Ferreira, Herbert Oliveira Cavalcanti.
Os jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da
educação física nos anos iniciais do ensino fundamental /
Herbert Oliveira Cavalcanti Ferreira. - Recife, 2025.
53 f.

Orientador(a): Rachel Costa de Azevedo Mello.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura
em Educação Física, Recife, BR-PE, 2025.

Inclui referências.

1. Brincadeiras. 2. Educação Física (Ensino
fundamental). 3. Educação Física - Jogos. I. Mello, Rachel
Costa de Azevedo, orient. II. Título

CDD 613.7

HERBERT OLIVEIRA CAVALCANTI FERREIRA

Aprovado em de de 2025.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Rachel Costa de Azevedo Mello.

Prof. Dr. Tércio Amancio do Nascimento

Prof.^a Mayara Sequeira

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a duas pessoas de importância imensurável em minha vida: em memória da minha mãe, Cristiane Maria Rangel de Oliveira, e minha avó, Edileuza Maria Pontes Rangel. Mãe, sua ausência jamais apagará os ensinamentos presentes em toda minha vida, todo seu esforço de vida para que eu pudesse ter o melhor dos estudos, sua garra em querer o melhor para nossa família e todo cuidado que teve comigo para que eu pudesse ter uma base sólida para alcançar esse sonho de vida que é ser um homem formado. Hoje entendo o quanto você sonhou em viver pra ver seu filho chegar a esse momento, mas tenho certeza que onde estás, ficarás muito orgulhosa. Vó, sua sabedoria, sua fé e seu amor sempre fizeram me sentir capaz de conquistar tudo que eu sempre quis. Agradeço por ter sido um porto seguro em minha vida, quando tudo pareceu não ter sentido. Esta pesquisa é uma pequena expressão da minha gratidão por tudo que vocês fizeram por mim. Vocês foram essenciais para que eu chegasse até aqui.

AGRADECIMENTOS

Agradeço do fundo do meu coração a todas as pessoas que de certa forma me ajudaram a chegar até aqui, primeiramente a Deus, Pai todo poderoso, sabedor e provedor de todas as coisas, que me deu forças para superar toda e qualquer barreira encontrada em minha vida e em minha jornada acadêmica.

À minha amada família, Mãe, Avós e Tias, que foram meu porto seguro em todos os momentos da minha vida. Que protegeram e cuidaram de mim em todos os momentos. Os ensinamentos de vida que vocês me deram, dinheiro nenhum paga, são ensinamentos que só o amor é capaz de ensinar.

Ao meu companheiro de todas as horas, Diego Araújo, seu amor, cuidado, apoio incondicional durante minha formação e toda a leveza que fez parecer essa longa jornada acadêmica foram essenciais. Sem você, não seria fácil chegar até aqui. Obrigado meu amor, você é muito especial em minha vida.

Quero deixar um agradecimento especial para minha sogra, Sandra Araújo, que passou a ser uma pessoa muito importante em minha vida, uma segunda mãe, uma amiga, na qual pude contar em todos os momentos da minha graduação.

À minha orientadora, que aceitou meu pedido de orientação no momento que eu estava perdido sem saber como começar este trabalho e com sua sabedoria, fez todo esse caminho parecer mais fácil, sempre colocando seus orientandos e alunos para cima, fazendo com que todos se sentissem capazes de chegar até o final desta pesquisa.

Agradeço a UFRPE e a todos os professores do DEFIS, que desempenharam um papel tão importante em minha formação acadêmica, compartilhando ensinamentos e inspirando-nos a sermos grandes docentes.

RESUMO

Esta pesquisa tem como propósito investigar a contribuição do conteúdo de Jogos e Brincadeiras no ensino da Educação Física no Ensino Fundamental – anos iniciais. A problemática que norteou esta pesquisa foi a seguinte: qual a contribuição dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da educação física nos anos iniciais do ensino fundamental? Definimos como objetivo geral da pesquisa analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da educação física no ensino fundamental nos anos iniciais. Definimos como objetivos específicos, os seguintes: compreender a educação física no ensino fundamental; compreender o conhecimento de jogos e brincadeiras; compreender as características dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da Educação Física no ensino fundamental. Concluímos que os jogos e brincadeiras utilizados como instrumentos pedagógicos buscam valorizar a diversidade e o conhecimento cultural, além de proporcionar o desenvolvimento cognitivo, motor e social dos estudantes. Os resultados obtidos revelaram a importância da ludicidade entrelaçada com os jogos e brincadeiras, concluindo que, é no lúdico que a criança explora sua criatividade e curiosidade, sendo nesses momentos que se obtém novos conhecimentos, contribuindo na formação global do estudante, seja no âmbito físico, afetivo, cognitivo e social.

Palavras-chave: Brincadeiras; Educação Física; Ensino Fundamental; Jogos.

ABSTRACT

This research aims to investigate the contribution of the content of Games and Play in the teaching of Physical Education in Elementary School – initial years. The problem that guided this research was the following: what is the contribution of games and play as teaching content of Physical Education in the initial years of Elementary School? We defined as the general objective of the research to analyze the contribution of games and play as teaching content of Physical Education in Elementary School in the initial years. We defined as specific objectives the following: to understand Physical Education in Elementary School; to understand the knowledge of games and play; to understand the characteristics of games and play as teaching content of Physical Education in Elementary School. We conclude that games and play used as pedagogical instruments seek to value diversity and cultural knowledge, in addition to providing cognitive, motor and social development of students. The results obtained revealed the importance of playfulness intertwined with games and play, concluding that it is in play that children explore their creativity and curiosity, and it is in these moments that new knowledge is obtained, contributing to the student's overall development, whether in the physical, emotional, cognitive and social spheres.

Keywords: Games; Physical Education; Elementary Education; Game

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAIS TEÓRICOS.....	15
2.1 O CONHECIMENTO “JOGOS E BRINCADEIRAS”: CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS	15
2.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL.....	21
2.3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL.....	27
3 METODOLOGIA DA PESQUISA	35
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	36
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
6 REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO.....	50

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa intitulada “Os Jogos e Brincadeiras como conteúdos de ensino da Educação Física no Ensino Fundamental – anos iniciais”, tem o propósito de investigar a presença dos Jogos e Brincadeiras como conteúdos de ensino da Educação Física no Ensino Fundamental, uma vez que são conhecimentos históricos e culturais que fazem parte do patrimônio imaterial da humanidade e, por isso, é um fenômeno a ser investigado nos dias atuais.

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é facilitador da comunicação entre seres humanos (Murcia, 2005, p.9).

No contexto atual, os jogos e brincadeiras constam como conteúdos de ensino nas políticas curriculares do componente educação física na etapa do ensino fundamental nas escolas públicas brasileiras de acordo com a Base Nacional Comum Curricular-BNCC, o que confere legitimidade aos mesmos e, por isso, devem ser valorizados e ensinados nas escolas de educação básica, uma vez que fazem parte da história e cultura das infâncias de diversos povos.

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência (Coletivo de autores, 1992, p. 45).

A prática dos jogos e brincadeiras no dia a dia na vida do estudante dentro do ambiente escolar torna-se uma parte fundamental para o desenvolvimento de suas aprendizagens, sejam elas capacidades motoras, cognitivas ou sociais. Sendo práticas essenciais para o desenvolvimento integral da criança, sendo reconhecidos como um direito garantido e uma linguagem própria da infância

Para Kishimoto (1997) o jogo tem papel fundamental no desenvolvimento da criança pré-escolar, pois ela aprende de modo intuitivo, adquirindo noções espontâneas, que envolvem o ser humano por inteiro em todos os aspectos: cognitivo, afetivo, corporal e nas interações sociais.

O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma não se pode confundir jogo com brinquedo e brincadeira, os quais se relacionam diretamente com a criança (Kishimoto, 1997, p.111).

Esses conceitos, trazidos por esses autores, permitem concluir que tentar definir o jogo não é tarefa fácil, conforme afirmou (KISHIMOTO, 1997), pois ela pode ser interpretada de maneiras distintas. Quando nos referimos ao jogo podemos ter diferentes interpretações, por exemplo: jogo é sinônimo de jogar bola, brincar de mamãe e filhinha, jogar dominó e até mesmo brincar na areia. Entretanto, cada jogo tem suas especificidades e benefícios distintos para o processo de ensino e aprendizagem.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (Kishimoto, 1996 p. 26).

Nesse sentido, a Educação Física tem um papel fundamental, tendo como um dos seus conteúdos de ensino os jogos e brincadeiras, que podem contribuir para o desenvolvimento humano dos estudantes, principalmente na educação fundamental.

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (Vygotsky, 1984, p. 97).

Assim, segundo Vygotsky (1984), ao criar uma zona de desenvolvimento proximal, a brincadeira tem um papel essencial no desenvolvimento humano, no qual a criança acaba por explorar situações que vão além do seu nível atual de compreensão e habilidades, enfrentando desafios e resolvendo problemas referentes à brincadeira.

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos (Vygotsky, 1987, p. 37).

Por isso, destacamos o “brincar” na infância, ou seja, o aprender brincando, que irão contribuir para os processos de desenvolvimento humano, abrangendo o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

A brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio dela que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual que se baseia nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora para outra (Vygotsky, 1994, p.54).

Já os jogos, particularmente os populares, são partes importantes do acervo cultural da história da humanidade e, por isso, merecem espaço para continuar fazendo parte da história. Sendo assim, observando como os jogos e brincadeiras tradicionais estão inseridos nos dias atuais, os professores de Educação Física necessitam inserir os jogos populares como conteúdo de ensino ou temática dentro das aulas de Educação Física. Assim, os gestores devem inseri-los na escola, como uma forma de cumprir com o papel social que é destinada a toda e qualquer instituição de ensino: promover a assimilação dos conhecimentos escolares que foram construídos e acumulados e promover o processo de socialização. Os jogos cumprem os dois papéis e ainda:

Através deles, as crianças podem estimular o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização. Através do jogo pode-se oportunizar aos alunos aprenderem a respeitar regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos. Isso porque o jogo constitui-se em “uma atividade organizada por um sistema de regras, na qual se pode ganhar ou perder (Queiroz, 2003, pg.158).

Piaget (1978), um autor clássico da temática dos jogos, acredita eles não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas sim meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino-aprendizagem e no processo de socialização das crianças. A palavra jogo se origina do vocábulo latino ludus, que significa diversão, brincadeira e é reconhecido como um recurso

capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecedor, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades.

Existem vários tipos de jogos que podem ser vivenciados na Educação Infantil, sendo eles: jogos motores, jogos sensoriais, jogos criativos, jogos recreativos, jogos simbólicos, jogos intelectivos, jogos sociais, jogos mentais, jogos esportivos, jogos competitivos e jogos aquáticos. Dentre eles, o mais significativo e estudado por Piaget é o jogo simbólico, que é uma atividade própria para que a criança crie e imagine o seu próprio mundo, no qual, a realidade e a fantasia se entrelaçam.

O jogo simbólico assinala, sem dúvida, o apogeu do jogo infantil [...] corresponde à função essencial que o jogo exerce na vida da criança. Obrigada a adaptar-se, sem cessar, a um mundo social de mais velhos, cujos interesses e cujas regras lhe permanecem exteriores, e a um mundo físico que ela ainda mal compreende, a criança não consegue, como nós, satisfazer as necessidades afetivas e até intelectuais [...]. É, portanto, indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações, nem sanções [...] (Piaget, Inhelder, 2007, p. 56-57).

Assim, estamos diante de um tema de relevância, a partir de uma análise breve empírica que obtivemos nas vivências como estudantes em escolas de educação básica e, posteriormente, como acadêmicos de Educação Física. Observamos que os jogos e brincadeiras acontecem em várias situações nas escolas: nos recreios e intervalos, nas aulas de educação física e em outras disciplinas escolares. Os jogos e brincadeiras são utilizados como metodologia de ensino em vários componentes curriculares nas salas de aula, como por exemplo o uso do dominó para aprender as operações em matemática.

Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos através dos quais os educadores podem estimular na criança o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor; como também propiciar aprendizagens curriculares específicas (Mafra, 2008, p. 16).

A escolha do tema surgiu a partir das experiências obtidas na Universidade Federal Rural de Pernambuco, através dos Estágios Supervisionados e das vivências práticas dentro do ambiente universitário. Inicialmente, o interesse despertou-se nas aulas de Metodologia do Ensino da

Educação Física no Ensino Fundamental e Metodologia do Ensino do Jogo, no qual foi possível notar nas aulas práticas o quanto o jogo promovia a socialização e a integração da turma, além de despertar as memórias afetivas da infância. No decorrer dos estágios, foi possível notar que os jogos e brincadeiras eram vistos pelos estudantes das escolas como momentos de diversão, interação social, liberdade e expressão corporal. Essas vivências proporcionadas pelo ambiente universitário, colaboraram para escolha deste tema de pesquisa, não apenas pelo valor acadêmico, mas também pelo impacto positivo para a formação dos estudantes das escolas nos anos iniciais do ensino fundamental.

No entanto, é importante destacar que há um acervo de jogos e brincadeiras que estão sendo substituídos por jogos eletrônicos, alterando o interesse daqueles considerados tradicionais e se tornando predominantes na infância. Assim, cabe ao professor de Educação Física preservar os jogos e brincadeiras como um conhecimento escolar e, ao mesmo tempo, como um patrimônio cultural da infância a ser preservado e repassado a futuras gerações.

Neste sentido, definimos como **problema de pesquisa**: qual a contribuição dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da educação física nos anos iniciais do ensino fundamental? Assim, definimos como **objetivo geral**: analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da educação física no ensino fundamental, em artigos científicos sobre o tema. E definimos como **objetivos específicos** os seguintes: 1. compreender o conhecimento jogos e brincadeiras; 2. compreender os jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da educação física no ensino fundamental. 3. compreender os jogos e brincadeiras no currículo da educação física.

A metodologia desta pesquisa é bibliográfica, de natureza qualitativa, a partir da seleção e análise de artigos científicos referentes ao tema, selecionados do Repositório Institucional da UFRPE e o Portal Periódicos CAPES/MEC (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Ministério da Educação), portais que são referência na área da educação.

A pesquisa está organizada em: referencial teórico, na qual estão presentes os subtópicos: “O conhecimento jogos e brincadeiras: conceitos e características”, “Os jogos e brincadeiras na Educação Física no Ensino

Fundamental”, “Os jogos e brincadeiras no currículo da Educação Física no Ensino Fundamental”. Na sequência abordamos a metodologia da pesquisa, seguindo pela pesquisa bibliográfica, onde são apresentadas as análises dos artigos selecionados e encerramos com as considerações finais.

2. REFERENCIAIS TEÓRICOS

2.1 O CONHECIMENTO “JOGOS E BRINCADEIRAS”: CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS

Neste tópico, temos como objetivo de compreender o conhecimento jogos e brincadeiras como partes integrantes dos patrimônios culturais da humanidade, ricos em significados culturais, ao se constituir por características identitárias, como por exemplo: a ludicidade, a existência de regras, a coletividade e a socialização, presentes intrinsecamente no ato de “jogar” e no “brincar”. E ainda:

Diríamos então, que na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo (Huizinga, 1938, p. 21).

Partindo para especificidade desta pesquisa, buscamos definições de Jogos e Brincadeiras e elencamos as características a partir de autores de referência do tema. No contexto escolar, os jogos e brincadeiras têm um importante papel como conteúdo de ensino da Educação Física, por auxiliarem os estudantes no desenvolvimento cognitivo, motor, social e cultural. Quanto ao conceito de jogo, Kishimoto busca aproximá-lo do conceito de brincadeira:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionaliza-lo (Kishimoto, 2002, p. 13).

Huizinga (1938), pesquisador e autor de estudos sobre os jogos e a cultura, aborda que no jogo existe algo que transcende as necessidades imediatas da vida, as biológicas, apresentando uma função significante, isto é, encerra um

determinado sentido voltado à ação, tendo, portanto, um significado também social e histórico.

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido (Huizinga, 1938, p. 3).

Conforme Huizinga (1938), as festas e os jogos têm em comum que são expressões culturais que transcendem o cotidiano, envolvendo os participantes em um momento de celebração e liberdade criativa, o que os conecta à arte, à cultura e ao lúdico. Em ambos, as regras estão presentes, na qual são aceitas de forma voluntária.

Existem entre a festa e o jogo, naturalmente, as mais estreitas relações. Ambos implicam uma eliminação da vida quotidiana. Em ambos predominam a alegria, embora não necessariamente, pois também a festa pode ser séria. Ambos são limitados no tempo e no espaço. Em ambos encontramos uma combinação de regras estritas com a mais autêntica liberdade. Em resumo, a festa e o jogo têm em comum suas características principais. O modo mais íntimo de união de ambos parece poder encontrar-se na dança (Huizinga, 1938, p. 25).

Segundo Huizinga (1938), o ato de jogar está enraizado profundamente na natureza humana, compartilhado também por outras espécies, no qual a ludicidade do “jogar” está presente de forma intrínseca, transcendendo um simples entretenimento. Dentro do universo dos jogos e brincadeiras, estão presentes o lúdico ou a ludicidade, enquanto características fundamentais que o identifica enquanto fenômeno social, associado à diversão e ao prazer de jogar.

É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções e forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral (Friedmann, 1996, p. 14).

Diante dessa informação de Friedmann, constatamos a importância dos momentos de afetividade, pois através dos jogos e das brincadeiras pode-se observar como a criança age, se relaciona com o ambiente e com as pessoas ao seu redor, como organizar o seu espaço, desenvolvendo o mundo simbólico.

A Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada pela Assembleia Geral da ONU de 1989, entrou em vigor em 1990, é o instrumento de direitos humanos mais aceito na história universal, por 196 países. O Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança (Decreto nº 99.710 de 21 de novembro de 1990), aprovado por várias nações, estabeleceu que toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, a participar de atividades de jogos e recreação apropriadas à sua idade e a participar livremente da vida e das artes. Portanto, toda criança tem direito ao lazer, o que inclui principalmente, vivências em jogos e brincadeiras, no qual tem intrinsecamente a ludicidade, sua característica central. O lúdico é intrínseco ao jogo e a brincadeira, sendo uma expressão livre da criança. Segundo Dias (2003), o lúdico proporciona o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (Ferreira; Silva; Reschke.. A importância do lúdico no processo de aprendizagem, 2020, p.3).

De fato, "o brincar" dá oportunidade para que as crianças se apropriem de memórias lúdicas, vivenciadas por outras gerações, seja na escola, com os irmãos e pais ou a vizinhança. O ato de brincar passou a ser aceito e adotado como uma prática pedagógica escolar, explorando e desenvolvendo habilidades que dificilmente seriam alcançadas se a criança não tivesse essa vivência permeada pela ludicidade que, segundo Oliveira (1985), é conceituada como:

Uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto, reconhecido como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social (Oliveira, 1985, p. 74).

Para Oliveira (1985), o conhecimento adquirido por meio das vivências lúdicas ocorre de forma não forçada, fluindo naturalmente e criando um envolvimento dos participantes num universo simbólico no ato de jogar ou brincar:

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se à regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo (Vygotsky, 1998, p. 130).

Segundo Vygotsky, entendemos que, ao enxergar e tocar no brinquedo, passa-se a criar imaginação sobre ele. Durante a brincadeira, a criança preenche suas necessidades através daquilo que já conhece e a partir daí, experimenta o desconhecido, ou seja, ultrapassa as restrições situacionais da realidade objetiva, construindo seu mundo simbólico.

As atividades lúdicas englobam tanto as brincadeiras como os jogos, inclusive os esportes. Os jogos protagonizados evoluem até a construção dos jogos pré-desportivos (amarelinha, brincadeiras de roda, pega-pega, esconde-esconde, bandeirinha) e destes aos jogos esportivos, para apenas posteriormente desaguarem no moderno sistema simbólico erigido pela sociedade capitalista classificado como esporte (Vygotsky, 1998, p. 89).

Portanto, o lúdico como característica presente no jogo e na brincadeira promove o lazer criativo, uma vez que as crianças, inicialmente, começam a brincar em atividades simbólicas, baseadas na imaginação e na interação social, evoluindo assim para jogos pré-desportivos e, por fim, nos jogos esportivos, que possuem regras mais elaboradas, estratégias e objetivos claros. Essa transição observada na evolução em que as crianças passam por meio dos jogos e brincadeiras refletem, tanto no desenvolvimento do indivíduo, quanto nas suas influências sociais e culturais. Assim, os jogos e brincadeiras contribuem para a aprendizagem e para a apropriação de conhecimentos da criança, pois possibilitam a criatividade e a interação social através do relacionamento entre os grupos, turmas ou equipes, desenvolvendo o sentido e significado das regras.

Apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão (Huizinga, 1938, p. 6).

Em seu livro “Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação (2002), Kishimoto explica que jogo é um termo generalizado na qual é aplicado a atividades com propósitos, níveis de interação e demandas mentais e físicas distintas, tornando difícil a definição do termo, devido a sua variedade de formas. Segundo ele, qual a diferença entre um jogo de futebol profissional e um de várzea? Seria a falta de rigor no cumprimento das regras ou o prazer manifesto no jogo coletivo? Ou ambos? Dentre seus próprios questionamentos, o autor entende que a diferença se encontra no prazer de praticar a atividade, além do coletivo que influencia aquele grupo de praticá-la, diferente do jogo profissional, que segue regras padronizadas, árbitros e regimento.

As regras têm um papel fundamental no desenvolvimento das crianças no ensino fundamental, pois ajudam a construir competências sociais, emocionais e cognitivas que adquirem para sua vida adulta.

Observa-se o desenvolvimento da criança no caráter dos seus jogos, que evoluem desde aqueles onde as regras encontram-se ocultas numa situação imaginária (como, por exemplo, quando crianças jogam de papai e mamãe, elas agem de acordo com as regras de comportamento de um pai e de uma mãe), até os jogos onde as regras são cada vez mais claras e precisas, e a situação imaginária é oculta (Coletivo de autores, 1992, p.45).

Nesta citação do Coletivo de Autores (1992), foi abordada a presença das regras nos jogos e brincadeiras, sendo elas implícitas ou explícitas, e à medida que as crianças crescem, se interessam por jogos com regras mais claras para que o jogo ocorra de forma justa e compreensível para todos. Nos jogos e brincadeiras, a partir das regras, criam-se soluções para resolver os problemas das situações desafiadoras dos jogos. O professor de Educação Física deve criar regras enquanto soluções para que se possa chegar o mais próximo de uma atividade equilibrada, evitando assim que a competição excessiva prejudique o aprendizado e o lado divertido das atividades.

Quanto mais rígidas são as regras dos jogos, maior é a exigência de atenção da criança e de regulação da sua própria atividade, tomando o jogo tenso. [...] Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países (Coletivo de autores, 1992, p.45 e 46).

Outra característica importante dos jogos e brincadeiras é proporcionar a interação e vivência do coletivo, na qual os agrupamentos acontecem na maioria deles, principalmente nas vivências escolares em turmas de estudantes. Nestas vivências coletivas, as regras ensinam as crianças a entender que a convivência em grupo deve haver respeito, colaboração e responsabilidade. Crianças que não conhecem e não respeitam as regras facilmente serão descontroladas, impulsivas e intolerantes à frustração. Assim, a utilização de jogos e brincadeiras no ambiente escolar é de grande importância para o aprendizado e desenvolvimento da criança, uma vez que se desenvolvem de uma maneira integral através de jogos cognitivos e motores, de interação social que é essencial no dia a dia da criança e isso torna o aprendizado prazeroso e divertido no processo de socialização dos estudantes.

Brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária (Fontana; Cruz, 1997, p. 115)

Portanto, os jogos e brincadeiras têm características intrínsecas fundamentais como ludicidade, a existência de regras e a interação social. Essas características determinam o fenômeno do jogo e brincadeira e conferem valor a sua presença nos territórios da infância, como em escolas, espaços públicos e privados, moradias ou praças, praias e parques, por exemplo. Compreendemos que a valorização dos Jogos e Brincadeiras no contexto escolar, é fundamental para o desenvolvimento dos estudantes, seja nos recreios e intervalos, nos componentes curriculares como metodologia de ensino ou como conteúdo de ensino no componente curricular da Educação Física.

2.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Neste tópico, iremos fornecer uma compreensão dos Jogos e Brincadeiras na Educação Física, tomando como objetivo compreendê-los no ensino fundamental, uma vez que é um conhecimento que tem uma grande importância no desenvolvimento e formação integral dos estudantes. Antes de iniciarmos a discussão sobre a presença dos Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental – anos iniciais, o livro Metodologia do Ensino de Educação Física, do Coletivo de Autores, define a Educação Física Escolar como:

A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada aqui de cultura corporal. Ela será configurada com temas ou formas de atividades, particularmente corporais, como as nomeadas anteriormente: jogo, esporte, ginástica, dança ou outras, que constituirão seu conteúdo. O estudo desse conhecimento visa apreender a expressão corporal como linguagem (Coletivo de autores, 1992, p. 61).

Dentre os conteúdos de ensino da educação física, os jogos e as brincadeiras são contemplados em todas as etapas da escolarização, da educação infantil ao ensino médio. E sobre o conceito de educação física, ainda há controvérsias sobre o seu objeto de estudo:

Algumas respostas carecem de uma teorização mais ampla sobre os fundamentos da Educação Física escolar, como por exemplo: a) Educação Física é educação por meio das atividades corporais; b) Educação Física é educação pelo movimento; c) Educação Física é esporte de rendimento; d) Educação Física é educação do movimento; e) Educação Física é educação sobre o movimento (Coletivo de autores, 1992, p. 33).

No entanto, há um consenso exposto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), enquanto uma política curricular nacional, de que os objetos de ensino da Educação Física são: o jogo, o esporte, a ginástica, a dança, as lutas e as práticas corporais de aventura. Mas, nem sempre foi assim, pois historicamente, a Educação Física escolar surgiu na Europa, no século XIII, como resposta às necessidades sociais identificadas na sociedade, no qual buscou-se contribuir para melhor capacidade física e aquisição de boas condições de saúde, qualificando as forças de trabalho e militares das nações.

Sendo assim, práticas pedagógicas como a Educação Física foram pensadas e postas em ação, uma vez que correspondiam aos interesses da classe social hegemônica naquele período histórico, ou seja, a classe social que dirige política, intelectual e moralmente a nova sociedade (Coletivo de autores, 1992, p. 35).

No Brasil, os profissionais de Educação Física que atuavam nas escolas eram os instrutores formados pelas instituições militares. Somente em 1939 foi criada a primeira escola civil de formação de professores de Educação Física. Os referidos autores descrevem as perspectivas sobre os conteúdos de ensino no currículo escolar:

A Educação Física no currículo escolar: desenvolvimento da aptidão física ou reflexão sobre a cultura corporal [...] as matrizes que informam as duas perspectivas: "aptidão física" e "reflexão sobre a cultura corporal" (Coletivo de autores, 1992, p. 11).

Nos dias de hoje, compreendemos que a educação física na escola básica deve estar voltada para a reflexão sobre a cultura corporal, uma vez que, diferente do passado, a Educação Física é constituída por uma diversidade de práticas corporais que devem ser compreendidas em sua totalidade e não somente como um mero exercício físico. Seguindo essa linha de raciocínio do Coletivo de Autores (1992), entende-se que a Educação Física Escolar tem características que vão além daquelas abordadas anteriormente, fundamentando-se na aptidão física, pois hoje o entendimento da educação física foi ampliado: os referidos autores defendem a cultura corporal, sendo expressa através de jogos, danças, lutas, ginástica, esporte dentre outros, representando de forma simbólica as realidades corpóreas vivenciadas por indivíduos e povos.

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (Vygotsky, 1999, p. 134-135).

Vygotsky reforça a importância do professor incentivar brincadeiras lúdicas e criativas, para que as crianças se aproximem da sua zona proximal, conceito esse criado pelo pesquisador. A brincadeira permite que o estudante explore regras sociais, situações, ações que vão além de situações que elas

vivenciariam naquela idade, isso se dá porque enquanto brinca a criança não se limita a sua vida real, é como se fosse um treino para situações futuras. Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação, seu papel transcende o mero controle de habilidades, é muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo (Santos, 1995, p. 4)

Essa visão de Santos (1995) está ligada com o pensamento de Vygotsky que tem a teoria de que o brincar amplia o desenvolvimento cognitivo e social da criança, pois no ato de brincar a criança age como se fosse maior. Tanto Santos quanto Vygotsky reforçam em suas obras que o brincar vai muito além de um passatempo, ele é de suma importância para o desenvolvimento infantil, é algo inerente à criança, ou seja, não precisa ser ensinado.

Na situação de brincadeira a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Ela começa a adquirir a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias para sua participação social, que só pode ser completamente atingida com a interação dos companheiros da mesma idade (Vygotsky, 1989 apud Cória-Sabini; Lucena, 2015, p. 41).

No livro Metodologia do Ensino da Educação Física (1992), define o jogo como uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente. Nesta obra, os jogos e brincadeiras são conhecimentos considerados como manifestação cultural, como uma parte essencial da infância e base para o desenvolvimento integral da criança.

O homem se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético ou outros, que são representações, ideias, conceitos produzidos pela consciência social e que chamaremos de "significações objetivas". Em face delas, ele desenvolve um "sentido pessoal" que exprime sua subjetividade e relaciona as significações objetivas com a realidade da sua própria vida, do seu mundo e das suas motivações. (Coletivo de autores, 1992, p. 41)

O Coletivo de autores (1992), propõe a abordagem crítico-superadora para o ensino da Educação Física, defendendo o ensino de conhecimentos de maneira intencional, reflexiva e contextualizada, alinhada aos objetivos gerais das escolas, ao contexto social, cultural e histórico dos estudantes.

Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países (Coletivo de autores, 1992, p. 46).

Assim, através desse pensamento, é destacado a importância de planejar uma aula que considere a memória lúdica da comunidade na qual o aluno está inserido, além de proporcionar um repertório de jogos e brincadeiras de outras partes do país e do mundo, estimulando a troca cultural, abrindo espaço para novas experiências culturais. Desta forma o docente ajudará a formar cidadãos conscientes da pluralidade, respeitando a diversidade cultural.

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente. (Coletivo de autores, 1992, p. 45)

Esse conceito trazido no livro Metodologia do Ensino da Educação Física (1992) afirma a importância dos jogos e brincadeiras em conjunto com a Educação Física na formação dos alunos, reforçando que essas atividades não são meras atividades recreativas, elas têm sua importância no desenvolvimento emocional, cognitivo e social, além de promover a liberdade de expressão e a criatividade. O Coletivo de Autores (1992) defende que o brincar é intencional, as pessoas só jogam porque escolhem jogar, existe uma decisão, o ato de pensar sobre o jogo e porque o deve se permitir participar da atividade é intencional.

[...] nesse ciclo pode-se praticar jogos distante de si mesmo algum objeto como; bola, pedra, bastão de madeira etc. O significado de “arremessar” pode ser abordado, ludicamente, na forma de dramatização de uma atividade dos índios primitivos que lançam dardos para caçar animais”. A “caça” pode estar representada por um grande círculo onde devem chegar os “dardos” (cabos de vassoura). O alvo deve ser amplo para não exigir pontaria e sim a força para cobrir a distância-desafio. (Coletivo de autores, 1992, p. 51)

No programa de jogos para o ciclo da 1ª a 3ª série é indicado jogos que promovam o reconhecimento de si e das próprias possibilidades de ação, promovendo a construção social e cultural do aluno de forma lúdica, aprendizados que vão além do desenvolvimento motor. A importância de trazer para dentro do ambiente escolar atividades lúdicas como na citação anterior, em específico da cultura indígena, é trazer para dentro das aulas de educação física discussões importantes, por exemplo, como vivem os povos indígenas, como a caça para esses povos são importantes para sua sobrevivência, além de vivenciar experiência que sem esse tipo de atividade lúdica, certamente os alunos não vivenciarão. A mesma atividade pode ser feita em uma turma da 4ª série, desta vez ampliando o repertório da atividade, formando equipes e o resultado da equipe vencedora se dará com a soma da distância de lançamento de cada membro da equipe.

Cumpramos ressaltar que jogos ou atividades que apresentam estruturas de situações semelhantes são aconselháveis para desenvolver habilidades comuns aos jogos esportivos. Isso não significa defender transferência de gestos, nem classificações de jogos pré-desportivos. Entendemos que cada jogo representa um momento lúdico particular e independente (Coletivo de autores, 1992, p. 52).

Os jogos e brincadeiras por si só são atividades importantes, elas em si têm um valor próprio, neste momento lúdico o aprendizado, o desenvolvimento e a diversão estão inseridos intrinsecamente, a valorização dos jogos deve ser pelo que eles realmente são. Trabalhar o jogo dessa forma irá auxiliar o desenvolvimento de habilidades comuns aos jogos esportivos, isso não quer dizer que irá se copiar gestos ou fundamentos de outros jogos esportivos, para isso o professor deverá desenvolver abordagens que evidenciem o significado que os fundamentos desses jogos e modalidades possuem.

[...] o professor incentiva a criação de jogos pelos próprios alunos. Ele propõe como tema da aula "Rebater", para o qual coloca à disposição dos alunos materiais como: bolas de diversos tamanhos, bem como alguns materiais que permitem bater nas bolas. Esses materiais podem ser raquetes de madeira ou plástico, pequenas tábuas estreitas e compridas (que podem servir como raquetes), cabos de vassoura curtos ou compridos (Coletivo de autores, 1992, p. 47).

O professor como mediador do conhecimento propõe o tema e apresenta os materiais necessários para prática, deixando os alunos explorarem livremente

estimulando a autonomia do aluno, isso não quer dizer os alunos não deverão fazer algum tipo de prática, porém ele de forma lúdica estimula os alunos a criarem regras, estratégias e movimentos. Essa prática pedagógica reforça a ideia de que a Educação Física não precisa necessariamente seguir esportes formais, ela tem a legalidade de criar, recriar e estabelecer seus próprios jogos e brincadeiras.

Trabalhar com os jogos na sala de aula possibilita diversos objetivos, dentre eles, foram pontuados os seguintes. Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas. Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente. Enriquecer o relacionamento entre os alunos. Reforçar os conteúdos já aprendidos. Adquirir novas habilidades. Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado. Aceitar regras. Respeitar essas regras. Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar. Desenvolver e enriquecer sua personalidade tornando-o mais participativo e espontâneo perante os colegas de classe. Aumentar a interação e integração entre os participantes. Lidar com frustrações se portando de forma sensata (Lisboa, 2017, p.4).

Essa citação da obra de Lisboa (2017) sintetiza a importância de trabalhar com os jogos na sala de aula, essas atividades irão auxiliar no desenvolvimento da criatividade, da socialização, de inteligências múltiplas e os benefícios motores. Os jogos e brincadeiras se fazem necessários dentro do ambiente escolar, seja nas aulas de Educação Física, ou de outras ciências, essas características aqui citadas são fundamentais para que seja compreendido a importância do jogo como elemento cultural, da sociedade e da escola.

2.3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Neste tópico, abordaremos os Jogos e Brincadeiras como conteúdo de ensino do componente curricular Educação Física no Ensino Fundamental no documento da política curricular das escolas da rede estadual de Pernambuco: o Currículo de Pernambuco (2021). Para entender a educação física no ensino fundamental é importante apresentar como está prescrita nos documentos oficiais da política educacional da rede estadual de ensino de Pernambuco, uma vez que é um fator determinante para sua legalidade e legitimidade no âmbito da educação básica e, particularmente, na etapa do ensino fundamental. Hoje, considerada como componente curricular, a educação física já foi uma “mera” atividade, sem fundamentação teórica, mesmo prescrita em políticas educacionais anteriores.

Nos últimos 30-40 anos, a prática pedagógica da Educação Física tem sofrido mudanças significativas em suas bases teórico-metodológicas; dado, principalmente, o advento das contribuições das ciências humanas e sociais frente às compreensões e explicações do, para o e sobre o corpo humano em movimento (Pernambuco, 2019, p.32).

Não é à toa que o ensino fundamental, anos iniciais e finais, é o mais importante na vida dos estudantes, seja pelo fato da duração que permeia toda infância e início da adolescência, ou pelo fato das transformações que estes estudantes passaram durante sua vivência no fundamental, transformações essas que permeiam aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais e emocionais, sendo de suma importância o preparo e atenção dos professores, em foco, os professores de Educação Física, para que possam auxiliar estes estudantes durante esse período de mudança e transição para adolescência.

O Currículo de Pernambuco serve como referência para os educadores do ensino fundamental, oferecendo diretrizes para o desenvolvimento de aulas de acordo com as particularidades de cada faixa etária. Essa estrutura serve como um guia, na qual orienta os docentes no planejamento das suas práticas pedagógicas, de forma alinhada aos objetivos educacionais da rede estadual de ensino, assegurando o desenvolvimento das seguintes competências:

O processo de ensino e aprendizagem de Educação Física no ensino fundamental deve contemplar as seguintes competências específicas:

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.
4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.
5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.
6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo (Pernambuco, 2019, p. 264- 265).

Conforme a matriz curricular da política educacional da rede estadual de Pernambuco, a Educação Física passou por transformações nas últimas décadas em seus conteúdos de ensino e em sua abordagem pedagógica, tendo sido inicialmente influenciada por áreas como biologia e fisiologia, focando predominante no desenvolvimento físico e no aprimoramento das capacidades corporais. De acordo, como o Currículo de Pernambuco, que tem como referência a BNCC enquanto política curricular nacional, a educação física deve ser entendida como cultura, agregando saberes fundamentados nas ciências humanas e sociais, assim como nas ciências biológicas e da saúde:

A Educação Física como componente curricular tem por função abordar pedagogicamente esses conteúdos/ elementos culturais como conteúdos/ saberes escolares a serem ensinados e aprendidos na escola. Isso significa dizer que a agregação da noção de cultura ao ideário pedagógico/ epistemológico da disciplina Educação Física não substitui a dimensão anatomofisiológica que a precedera, mas sim que a envolve e amplia, incluindo a em uma discussão e descrição conjunturais dos saberes (escolares) referentes ao corpo humano em movimento (Pernambuco, 2019, p.266).

Conforme o Currículo de Pernambuco, a Educação Física não é mais apresentada como um campo que aborda apenas aspectos biológicos e físicos, pois vem passando por mudanças teóricas e metodológicas, advindas de novos estudos e pesquisas, que entendem o fenômeno do movimento humano numa perspectiva cultural.

Para a abordagem Crítico superadora, a Educação Física é denominada de cultura corporal, entendendo que o movimento do corpo humano faz parte de uma expressão cultural, abrangendo diversas manifestações desta cultura como conteúdos de ensino. A Educação Física como componente curricular aborda pedagogicamente os conteúdos de ensino relacionados ao corpo e aos movimentos humanos como: jogo, esporte, dança, luta e ginástica, isso quer dizer que esses conteúdos agregam uma noção de cultura ao componente curricular da Educação Física, não substituindo a dimensão anatomofisiológica, pois ambas fazem parte desta nova forma de ver essa prática pedagógica. Conforme a BNCC:

O reconhecimento da linguagem corporal como dimensão expressiva da constituição de saberes escolares derivados das práticas corporais destaca a centralidade do conceito de cultura, que ora define a prática pedagógica da Educação Física nas escolas como não apenas a constituição e a consolidação dos saberes escolares a serem abordados por este componente curricular, materializados nas Unidades Temáticas Brincadeiras e Jogos, Esportes, Danças, Lutas, Ginásticas e Práticas Corporais de Aventura; mas também como os procedimentos teórico-metodológicos a serem aprendidos no trato pedagógico desses conhecimentos no cotidiano escolar mediante consideração de seus elementos fundamentais: (1) o movimento corporal (elemento essencial); (2) organização interna (voltada para as particularidades de cada prática corporal); (3) o produto cultural (voltado para as dimensões lúdica, expressiva, competitiva, de exercício física, como instâncias de manifestação de cada uma das práticas corporais) (Brasil, 2017; Pernambuco, 2019, p. 260-261).

O conteúdo de ensino Jogos e Brincadeiras compõem a cultura corporal e se destacam como potentes conhecimentos da Educação Física, capazes de promover aprendizagens motoras, cognitivas, afetivas e sociais, além de estarem intrinsecamente ligados ao universo infantil, oferecendo uma abordagem lúdica, assim como, construir valores de cooperação, trabalho em equipe e respeito às regras.

Ensinar Educação Física, na etapa do ensino fundamental, significa, portanto, considerar as especificidades de suas fases constituintes, quais sejam: a dos anos iniciais (do 1º aos 5º anos) e a dos anos finais (do 6º aos 9º anos). É importante destacar que o ensino fundamental é a etapa mais duradoura da educação básica, atendendo a estudantes de diferentes faixas etárias, ao longo desse período marcado por uma série de mudanças relacionadas a aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais, emocionais, entre outros, e superando as dificuldades da passagem entre etapas da educação básica, como também as fases do próprio ensino fundamental, ou seja, anos iniciais e anos finais (Pernambuco, 2019, p.263).

A unidade de Jogos e Brincadeiras busca ensinar a diversidade e o valor cultural das práticas lúdicas, ao utilizar o brinquedo, as brincadeiras e os diversos tipos de jogos. A proposta dessa unidade não é apenas o brincar por brincar, mas também aprender sua origem cultural, as influências sociais que moldam essas práticas e os diferentes tipos de interação desenvolvidas em cada tipo de jogo. Assim no Currículo de Pernambuco, os Jogos e Brincadeiras abrangem diversos tipos de jogos, os quais são referência para o planejamento pedagógico dos professores de educação física:

Sendo assim, à Unidade Brincadeiras e Jogos cabe a discussão das influências exercidas por determinados contextos e grupamentos sociais sobre a configuração de práticas de movimento corporal que não sejam rigidamente regulamentadas, considerando, para tanto, os seguintes objetos de conhecimento: (1) Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (subdividido em brinquedos e brincadeiras populares); e (2) Tipos de jogos (subdividido em: jogos sensoriais; jogos populares; jogos de salão; jogos eletrônicos; jogos teatrais; jogos cooperativos e jogos esportivos) (Pernambuco, 2019, p.261).

A seguir apresentamos o quadro para identificar o conteúdo e habilidades referente ao Jogo e Brincadeira no Currículo de Pernambuco (2019) no ensino fundamental:

Quadro 1 - Conteúdo Jogo e Brincadeira no Currículo de Pernambuco (2019).

CURRÍCULO DE PERNAMBUCO		
JOGOS E BRINCADEIRAS		
ANO	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES PE
1º Ano - Ensino Fundamental	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos sensoriais e Jogos populares).	(EF12EF01PE) Vivenciar e recriar diferentes brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional,

		reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais dos colegas. (EF12EF02PE) Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e/ou escrita), as brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando de forma inclusiva a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
2º Ano - Ensino Fundamental	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos sensoriais).	(EF12EF03PE) Identificar as experiências e o conhecimento sobre o Jogo, e perceber a vitória e a derrota como parte integrante dele, sugerindo e experimentando estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas. (EF12EF04PE) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a vivência em uma perspectiva inclusiva de brincadeiras e jogos, na escola e fora dela, e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.
3º Ano - Ensino Fundamental	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais).	(EF35EF01PE) Vivenciar brincadeiras e jogos populares de Pernambuco, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural, identificando suas experiências e o seu conhecimento sobre os jogos populares, de salão, teatrais (uso de linguagem e expressão corporal), sensoriais (estimulação dos sentidos e desenvolvimento da percepção e sensibilidade) e esportivos.
4º Ano - Ensino Fundamental	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras	(EF35EF02PE) Sugerir e experimentar estratégias que

	populares) Tipos de jogos (Jogos populares).	possibilitem a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana. (EF35EF03PE) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.
5º Ano - Ensino Fundamental	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares).	(EF35EF04PE) Sistematizar e recriar, individual e coletivamente, vivenciando, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis, identificando e respeitando as suas possibilidades e limitações corporais, como também, do outro, explorando os espaços existentes na comunidade para o lazer, educação, saúde e trabalho.
Fonte: Currículo de Pernambuco, 2019 (Adaptado).		

No Currículo de Pernambuco (2019), a Educação Física organiza as unidades temáticas de maneira sequencial e progressiva, tendo os jogos e brincadeiras como eixo central, seguindo uma sequência que respeita as etapas de desenvolvimento dos estudantes, com conteúdo e habilidades específicas para cada ano escolar.

BRINCADEIRAS E JOGOS - Vão anteceder aos movimentos esportivos. A inclusão de bolas e de jogos pré-desportivos vai ajudar na inclusão do esporte. Inserimos regras, podemos discutir em grupo sobre a mudança ou não de algumas regras. Apresenta o sentido de coletividade; - Brincadeiras e jogos devem permanecer juntos na 3ª unidade temática, por conta da realidade de material e espacial das escolas que levam os professores a fazerem inúmeras adaptações em suas atividades; - Brincadeiras e jogos são uma introdução aos jogos, por isso é importante que sejam anteriores às práticas esportivas. - Brincadeiras e jogos são uma transição da brincadeira e jogos infantis para práticas com rigor maior nas regras e padrões. Nas brincadeiras e jogos, aprendemos a criar regras, respeitar o interesse da coletividade, para depois aprendermos a respeitar as regras institucionalizadas. - Jogos e as brincadeiras nos ajudam a trabalhar com os alunos a entenderem as regras, aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e a perder. Estimula a criatividade que serve para trabalhar as habilidades táticas nos esportes e a liberdade de ação. Além de resgatar Brincadeiras antigas que muitos não conhecem o valor cultural; - Aproximar as unidades temáticas jogos (3º bimestre) e esportes (4º bimestre) será importante para construir entendimentos de conceitos, das aproximações e distanciamentos entre essas duas temáticas; - Concordo que os jogos e brincadeiras irão preparar os alunos e alunas para compreenderem e introduzirem melhor as regras dos Esportes; - Nas Brincadeiras e Jogos, aprendemos a manipular materiais diversos, o entendimento dos espaços, conhecer regras diversas para cada situação até chegar a formalidade das regras (Pernambuco, 2022, p.43)

Percebemos que há menção a inclusão das brincadeiras e jogos antecedendo a unidade temática de esportes, uma vez que esse conteúdo irá ajudar na inclusão do esporte de uma forma geral, apresentando as regras, o espírito de coletividade e esportivo ao estudante. O que implica em aprender o jogo justo, o saber ganhar e perder e, acima de tudo, o valor cultural dos jogos antigos. São vivências permeadas por valores que são importantes para a formação humana dos estudantes, no que abrange o enriquecimento pessoal do aluno, com o conhecimento corporal, cultural, e aquisição de habilidades motoras e cognitivas, além de valores e atitudes essenciais na formação humana integral, da qual a educação física tem seu lugar e contribuição.

Percebe-se, nos anos iniciais, a valorização da ludicidade para o ensino-aprendizagem, resgatando as experiências vivenciadas na Educação Infantil e articulando-as de forma ativa, isto é, internalizando novas formas de relação consigo mesmo, com os outros e com o mundo, possibilitando a construção de conhecimentos de forma progressiva e sistematizada, sendo repercutida e evidenciada, no processo de desenvolvimento desses estudantes. Portanto, a progressão do conhecimento, nessa fase do ensino fundamental, ocorre pela consolidação das aprendizagens anteriores e pela ampliação das práticas de linguagem e da experiência estética, inclusiva e intercultural das crianças (Pernambuco, 2019, p.263).

Os anos iniciais do Ensino Fundamental, delimitado do 1º ao 5º ano, são importantes na vida da criança, esta fase é marcada pelo desenvolvimento de várias áreas, são só no aprender a ler e escrever, é neste período que ocorre a formação do emocional e social, servindo como base para toda a sua vida. O resgate das experiências vivenciadas por estes estudantes e a valorização da ludicidade, contribuem para construção de um conhecimento progressivo e sistematizado, isto é, é um processo contínuo que não ocorre de forma isolada.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

Realizamos uma pesquisa bibliográfica na qual utilizou-se como fonte de pesquisa o Portal Periódicos CAPES/MEC (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Ministério da Educação). Também foi realizada uma pesquisa no Repositório da UFRPE, mas não encontramos artigos relevantes para nossa pesquisa, tendo em vista o objetivo desta pesquisa. Para realizar a pesquisa utilizamos os seguintes termos de busca: **“jogos e brincadeiras” AND “educação física” AND “ensino fundamental”**. Delimitamos a busca por artigos publicados e revisados nos últimos 10 anos, entre 2014 e 2024. Utilizamos como filtros de pesquisa, os seguintes: artigos revisados por pares e artigos em português. Com isso, foram identificados **11** artigos pertinentes para nossa pesquisa, e após análise, buscamos identificar artigos que pudessem responder o problema dessa pesquisa: qual a contribuição dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da educação física nos anos iniciais do ensino fundamental? Após ler e selecionar os artigos, a metodologia da pesquisa a seguir foi baseada em 5 artigos. No quadro a seguir são apresentados os artigos selecionados para a pesquisa bibliográfica:

Quadro 2 - Artigos selecionados do Portal Periódicos CAPES/MEC (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Ministério da Educação).

ANO	AUTOR	TÍTULO
2015	Patrícia Costa; Adriana Costa; Flávia Melo; Kátia de Lima; Maria Soeiro.	Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física escolar.
2017	Angelo Luis Vargas	Brincando de coisa séria: brincadeiras tradicionais no contexto das aulas de educação física escolar.
2017	Renata Zanin; Matheus Graeff; Hani Awad.	Jogos da cultura popular nas aulas de educação física escolar.
2023	Jaciane da Silva; Aurelania Menezes	Educação física: os benefícios para o desenvolvimento psíquico e motor no ensino infantil.
2023	Tárcio Nascimento; Harrison da Silva; Juliane Ribas; Públio Junior; Iana Alexandre; Carlos Mereghe-Filho; André Costa	Efeitos dos jogos e brincadeiras na cognição e desempenho escolar de crianças.

Fonte: O autor, 2025.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste tópico apresentamos os artigos utilizados no processo de análise, com o objetivo de responder ao seguinte problema de pesquisa: qual a contribuição dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

O artigo “**Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física escolar**” (2015) de Costa et al, estabeleceu como objetivo verificar quantos professores incluem esse tema em suas aulas e quais são as dificuldades enfrentadas por eles para desenvolver esse conteúdo. A pesquisa é do tipo descritivo com abordagem qualitativa. Inicialmente, foi feito um levantamento junto a Secretaria Municipal de Educação de Mossoró – RN, em que foi feito um levantamento da relação das escolas que possuem professores de Educação Física lecionando no Ensino Fundamental I e quantos professores estão lotados em cada escola. Após o levantamento foi identificado que existem no município vinte e oito professores, em que selecionamos um professor de cada escola e para critério de seleção foi estabelecido o tempo de atuação dos docentes, logo a amostra contou com a participação de 12 professores. Os docentes selecionados receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) como forma de esclarecer os objetivos dessa pesquisa na qual foram descritos inicialmente.

A coleta de dados foi baseada em uma entrevista semiestruturada onde as respostas obtidas foram definidas em quatro momentos: pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados e interpretação. As entrevistas ocorreram em uma sala reservada da escola do professor.

Os professores entrevistados reconhecem a importância dos jogos e das brincadeiras tradicionais em suas aulas e reconhecem a dificuldade do conteúdo ganhar espaço nas escolas. Dez professores trabalham ou em algum momento já trabalhou com este conteúdo em suas aulas, outros dois professores informaram que não trabalham com esse conteúdo, além de citar sua dificuldade com o mesmo: um afirma que não trabalha porque os alunos não participam dessas atividades e o outro cita a falta de habilidades desenvolvidas pelos alunos, culpando a rede Municipal por essa carência, no que refere a ter deixado

esses alunos sem aulas de Educação Física escolar. No Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança (Decreto nº 99.710 de 21 de novembro de 1990), estabeleceu que toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, a participar de atividades de jogos e recreação apropriadas à sua idade e a participar livremente da vida e das artes. A vivências em jogos e brincadeiras não pode ser negada a criança, pois os jogos e brincadeiras como conteúdos tem intrinsecamente a ludicidade, uma característica reconhecida como uma das atividades mais significativas na vida da criança. Segundo Oliveira (1985), a ludicidade estimula a crítica, a criatividade, a socialização, conhecimentos globais que irão permear da infância a vida adulta desse indivíduo.

Os docentes ressaltam também que tem dificuldade em trabalhar o conteúdo jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física, devido aos alunos não terem tido aulas com professores graduados na área, além disso, houve conveniência dos professores das séries anteriores em deixar as aulas livres, sem conteúdos específicos sobre a cultura corporal e sem uma prática pedagógica planejada, reforçando o pensamento de que a Educação Física é como uma aula livre que se resume ao fato de rolar a bola. Os autores Silva e Sampaio (2012), argumentam que restringir as aulas de Educação Física escolar a somente um tipo de conteúdo pode resultar em prejuízos significativos para as experiências corporais dos alunos, além de causar prejuízos no desenvolvimento cultural do movimento e da educação para a saúde e o lazer.

Na conclusão deste estudo, ficou evidente que os professores reconhecem a importância dos jogos e das brincadeiras tradicionais em suas aulas, respondendo ao nosso problema de pesquisa, na medida em que entende-se que os jogos e brincadeiras contribuem para manter as tradições culturais, apropriação da cultura corporal e aprendizagem social. O resgate da vivência por esses alunos e a valorização do aprendizado lúdico ajudam na criação de um conhecimento organizado e em constante evolução, nessa linha de pensamento, Rinaldi, Lara e Oliveira (2009), destacam que, trabalhar com jogos tradicionais é uma maneira de valorizar a diversidade cultural humana, de destacar o seu gestual, musical, histórico, rítmico, social, criativo e aspectos expressivos.

No entanto, é importante destacar que as falas dos professores não são necessariamente refletidas na realidade, isto é, os docentes reconhecem a importância do conteúdo jogos e brincadeiras, mas devido às dificuldades aqui já elencadas, além da forte influência da cultura esportiva, alguns acabam por não utilizá-los como conteúdo de ensino e os que buscam inseri-los, não inovam em sua prática pedagógica. Vygotsky (1996), em uma de suas obras, reconhece que o jogo é de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. Para que essa dificuldade seja superada, os professores devem abordar os jogos e brincadeiras de forma fundamentada teoricamente, em concordância com o currículo de Educação Física.

No artigo intitulado **“Brincando de coisa séria: brincadeiras tradicionais no contexto das aulas de educação física escolar”** (2017) de Vargas, teve como objetivo investigar as brincadeiras tradicionais, resgatando a memória lúdica dos pais e alunos, e como esse conteúdo pode contribuir para valorização da memória cultural nas aulas de Educação Física escolar. Além disso, durante os jogos e brincadeiras a criança explora, experimenta e vivencia novas situações, interagindo ludicamente com o mundo real. Essa concepção dos autores vai de encontro com o nosso referencial teórico, Fontana (1997), ressalta que o brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se [...] é prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro.

A pesquisa em questão é do tipo pesquisa-ação, onde foi possível observar, analisar, interpretar e agir implementando ações no ambiente pesquisado. Através de uma pesquisa bibliográfica de autores como Fantin (2000), Rangel-Betti (2001), Catunda (2005), Moyles (2006), Bacelar (2012), entre outros como suporte teórico.

A entrevista semiestruturada foi composta por 24 alunos, de 6 à 7 anos, do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola particular da cidade de Muritiba

– BA e os seus pais/responsáveis. O questionário sobre as brincadeiras tradicionais que compuseram a sua infância, procurando entender como eram desenvolvidas e executadas, foi direcionado aos responsáveis dos alunos. A seleção dos jogos que iriam ser incluídos nas intervenções, seguiu como critérios os materiais utilizados e a idade dos alunos que iriam executar as atividades: chicotinho queimado; barra-manteiga, roda cantada, duro ou mole, cabo-de-guerra, amarelinha, bolinha de gude, bafo de onça, corda, elástico, pega-pega, morto-vivo, bambolê, capitão (sete-marias), pega-varetas e pula-carniça.

As atividades de intervenções permitiram os alunos conhecer, criar e transformar os jogos e brincadeiras tradicionais, os alunos puderam conhecer, criar e transformar os jogos e brincadeiras tradicionais. De acordo com o coletivo de autores (1992), em um programa de jogos para diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, devendo considerar a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e ainda deve ser oferecer o conhecimento dos jogos de outras áreas do país e do mundo.

Dando continuidade à pesquisa-ação, com o encerramento das entrevistas e intervenções, foi realizada uma roda de conversa, a qual foi apresentado a definição das brincadeiras vivenciadas, falando sobre sua origem e sua importância, promovendo o diálogo sobre os jogos praticados, ao mesmo tempo oportunizando a construção de um conhecimento coletivo. Salientamos que está prescrito nas políticas curriculares, como o Currículo de Pernambuco (2021), as habilidades de ensino do 1º ano do Ensino Fundamental, delimitando que, os alunos devem vivenciar e recriar diferentes brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais dos colegas.

A partir da análise do artigo selecionado, é possível afirmar que a Educação Física Escolar utilizando como conteúdo de ensino os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento e a valorização das memórias lúdicas, tornando as aulas muito mais atrativas e significativas. E os benefícios dessas atividades permitem aproximar escola-família-escola, ao resgatar a cultura lúdica dos jogos tradicionais.

Se apropriar e incluir este conteúdo permitirá ao docente reforçar o papel social da escola, promovendo respeito, solidariedade e senso crítico, contribuindo para construção da identidade do aluno. Portanto, esse artigo possibilitou responder nosso problema de pesquisa, na medida que, os benefícios evidenciados ao longo desta análise foram descritos e evidenciados, enfatizando o papel social da escola, dos jogos e brincadeiras e da Educação Física como ciência, na qual ela não apenas ensina, ela socializa, possibilitando a preservação e a continuidade da cultura de nossos antepassados.

O artigo intitulado “**Jogos da cultura popular nas aulas de educação física escolar**” (2017) de Zanin, teve como objetivo identificar a importância que os professores que ministram as aulas de Educação Física atribuem aos jogos da cultura popular junto às séries iniciais do Ensino Fundamental do município de Cascavel – PR, a partir do entendimento que esses jogos contribuem para o desenvolvimento corporal e cultural, sendo a escola o meio de resgate no ambiente infantil.

Em consonância, Friedmann (1996), afirma que as crianças adquirem a produção cultural da sua comunidade de forma espontânea, variando as regras de uma cultura para outra. A escola hoje se constitui em um ambiente que transmite conhecimento, valores sociais e tem um papel fundamental na transmissão da cultura. Assim, a Educação Física que tem como objetivo ensinar e transmitir conhecimentos relacionados à cultura corporal na escola tem um papel fundamental para esse processo de desenvolvimento cultural dos jogos e brincadeiras tradicionais.

A metodologia adotada neste estudo caracterizou-se como uma pesquisa descritiva analítica, com aplicação de um questionário de forma individualizada dentro da própria instituição de ensino que o docente, sem limite de tempo para responder. Antecedendo a coleta de dados, os autores apresentaram os objetivos pedagógicos e a metodologia da pesquisa, assim como autorização da escola e o termo de consentimento dos professores para participar da pesquisa. O estudo foi realizado com 09 professores, sendo 06 da rede municipal e 03 da rede particular de ensino, que ministram a disciplina de Educação Física do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano, com o perfil: 100% dos entrevistados são do sexo feminino.

Foram formuladas 5 perguntas relacionadas a importância que os professores entrevistados atribuem aos jogos da cultura popular, das quais 3 foram abertas e 2 fechadas. A análise estatística e organização dos dados utilizou métodos descritivos, utilizando valores percentuais máximos e mínimos das respostas obtidas, esse procedimento é chamado de análise estatística descritiva. Os resultados revelam dados valiosos que oportunizam a reflexão sobre a importância que esses docentes dão ao conteúdo de ensino, jogos e brincadeiras, e quais as consequências que podem surgir com a negação desse conhecimento.

Em relação ao entendimento sobre jogos da cultura popular, os dados obtidos apresentaram que, 22,2% apresentaram respostas confusas sobre o conteúdo, 77,8% compreendem o que são os jogos da cultura popular. Desses 77,8%, apenas 22,3% conseguem definir com clareza o seu entendimento. O docente, que aqui vamos usar o codinome, respondente 4 diz, são jogos que são repassados de geração em geração e que, com o tempo, estão sendo esquecidos e deixados de lado. São jogos que representam a cultura de uma localidade.

Na categoria sobre a aplicação do conteúdo de ensino jogos da cultura popular em suas aulas, 100% dos entrevistados afirmaram utilizar o conteúdo. Desse percentual identificado, 45,4% aplicam em momentos esporádicos em suas aulas, 18,2% bimestralmente, 18,2% em gincanas escolares, 9,1% em atividades de aquecimento e 9,1% em dias de chuva.

No que diz respeito a estratégias utilizadas para aplicação dos jogos da cultura popular nas aulas de Educação Física, 40% utilizam brinquedos populares, 33,35% indicam pesquisas sobre os jogos da cultura popular junto com os familiares, tentando resgatar a memória lúdica. E com menor frequência, 6,65% utilizam-se de apresentações culturais e folclóricas. Quanto aos jogos aplicados com maior frequência, a análise de dados descreveu o esconde-esconde, elástico, pular tabua, bet's, pé-na-lata, bilboquê, batata quente, jogo da velha, ovo choco, perna-de-pau e dominó, denominado no gráfico como Outros apresentou 29%, seguido pelo pular corda com 15,80%, rodas de cantiga com 13,20% e caçador com 10,50%, outros jogos também apareceram na pesquisa: caçador, amarelinha, passa mal, pega-pega, peteca.

A pesquisa conclui através da pesquisa com professores responsáveis pela Educação Física escolar dessas escolas que, apesar de saberem a importância intrínseca dos jogos e brincadeiras da cultura popular, os docentes utilizam esse conteúdo de forma esporádica e isoladamente, utilizando em sua maioria os brinquedos populares. Utilizar o conteúdo jogos da cultura popular de forma esporádica vai de contramão do que é definido por documentos normativos que definem o conjunto de aprendizagens essenciais para todos os alunos da Educação Básica, no documento norteador de práticas pedagógicas, Brasil (2017); Pernambuco (2019), reconhecem a linguagem corporal como dimensão expressiva da constituição de saberes escolares derivados de práticas corporais, destacando a centralidade do conceito de cultura, além de definir a prática pedagógica da Educação Física [...] considerando como elementos fundamentais: (1) o movimento corporal; (2) organização interna; (3) o produto cultural. Para que este direito seja assegurado, esse conteúdo deve fazer parte do planejamento anual dos professores e é obrigatório que somente professores formados na área da Educação Física possam atuar como professores, para que assim, se obtenha o sucesso almejado nas aulas.

A partir da leitura e estudo do artigo podemos concluir que negar o acesso ao conteúdo de ensino jogos da cultura popular, é negar a uma gama de conhecimentos que fomentam a cultura, a arte, a dança, a música, os brinquedos, os jogos, e mais, da história de um povo. Saber o quanto se perde em negar esse conhecimento, é ter consciência da contribuição desse conteúdo, o quanto ele é importante na formação dos indivíduos, dessa maneira, de acordo com Friedmann (1996), o jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e exprimem valores, costumes, possibilidades de pensamento e ensinamentos, sendo o seu valor inestimável.

O artigo intitulado **“Educação Física: Os Benefícios para o Desenvolvimento Psíquico e Motor no Ensino Infantil”** (2023) de Silva et al, objetivou-se em analisar os benefícios das atividades físicas no desenvolvimento de habilidades corporais por meio de atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras, reconhecendo a importância desta prática está inserida desde o início da infância. Além de buscar compreender a funcionalidade da Educação Física através da Lei de Diretrizes e Bases e a Base Nacional Comum Curricular.

A pesquisa é justificável quando busca entender como a Educação Física contribui para saúde, no tocante ao desenvolvimento motor e intelectual das crianças, além de buscar compreender o papel do professor. A metodologia utilizada na pesquisa tem o caráter qualitativo, exploratório e descritivo, com informações colhidas de artigos, revistas, livros e sites, caracterizando-se como uma pesquisa bibliográfica, na qual os autores analisaram diversos artigos em busca de resultados consistentes que respondessem os objetivos que nortearam o artigo.

O artigo foi dividido da seguinte forma: primeiramente apresentando a Educação Física através da LDB e BNCC; seguindo por discorrer as fases do desenvolvimento motor; a terceira traz os benefícios da Educação Física para a etapa da Educação Infantil; a quarta seção aborda os benefícios das brincadeiras na Educação Infantil e por fim, identificar o papel do professor de Educação Física como mediador do conhecimento que irão proporcionar o desenvolvimento integral dos alunos.

Os professores de Educação Física não devem se limitar no desenvolvimento das habilidades físicas em detrimento das mentais, visto que, o corpo é uma totalidade, na qual se expressa e se comunica sem precisar de palavras. A escola não deve focar somente no aprendizado tradicional do aluno, é importante permitir o conhecimento da criança com o próprio corpo, estimulando outras habilidades, como: memória, atenção, o desenvolvimento físico, conhecimento sobre a cultura da comunidade, a socialização e a prevenção de doenças.

No documento Currículo de Pernambuco – Ensino Fundamental (2019), descreve que, nos últimos 30-40 anos, a prática pedagógica da Educação Física tem sofrido mudanças significativas em suas bases teórico-metodológicas; dado, principalmente, o advento das contribuições das ciências humanas e sociais frente às compreensões e explicações sobre o corpo humano em movimento. Reafirmando a importância da Educação Física Escolar se faz presente com professores preparados da área, de haver uma organização pedagógica dos conteúdos, seguindo orientação dos documentos norteadores, a conhecer, BNCC, LDB e documentos estaduais de matrizes curriculares.

Os autores afirmam que o desenvolvimento motor humano é compreendido em quatro fases: fase motora reflexiva, fase motora rudimentar, fase motora fundamental e fase motora especializada, estando ligada intrinsecamente às áreas cognitivas e afetivas, destacando os fatores ambientais, biológicos e familiares havendo influência sob essas áreas. Para que seja oportunizado esse aprendizado nessa fase da infância, os jogos e brincadeiras tem um forte apelo frente ao emocional das crianças, pois durante a brincadeira a criança aprende, transmitindo informações sobre si mesma, além de facilitar o seu desenvolvimento de forma integral, seja psíquico ou motor. De acordo com Nanni (1998), os movimentos básicos, as habilidades fundamentais e especializadas quando desenvolvidas sob o aspecto lúdico, do brincar, do jogar, favorecem a participação ativa da criança, aprendendo a liberar e expressar suas emoções pela exploração do movimento, do espaço e do tempo rítmico.

No tópico do artigo, a Educação Física e os benefícios para a etapa da Educação Infantil, os autores iniciam afirmando, criança é criança, já dizem os mais velhos, isto é, tem o conhecimento que o interesse da criança ao redor, principalmente nos seus primeiros anos de vida, está voltado para o mundo ao seu redor. Negar o direito à criança do brincar, do jogar, de ser criança, é negar direitos já estabelecidos em leis e matrizes curriculares. A criança aprende enquanto brinca, isso já foi defendido e comprovado por inúmeros pesquisadores, segundo Santos (1995), o brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação, seu papel transcende o mero controle de habilidades, é muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. Os autores afirmam que, atividades físicas, com foco na motricidade, quando iniciadas na infância são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo da criança, e por meio dela, explora, relaciona e controla seu lugar de vivências. Diante disso, podemos entender que, mesmo com foco na motricidade, a Educação Física Escolar nos anos iniciais contribui no desenvolvimento global dos alunos, contemplando o desenvolvimento social, cognitivo e motor dos praticantes.

No tópico, a Educação Infantil e a importância das brincadeiras nesta etapa do desenvolvimento, ficou evidente a importância dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino no desenvolvimento das crianças, sendo por meio da ludicidade presente neste conteúdo que os alunos descobrem diversos significados. Por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças aprendem a ter concepção do mundo ao seu redor, aprendendo a conviver com outras crianças, a respeitar regras, e assim, desenvolvendo a capacidade cognitiva, afetiva e motora. No documento Brasil (2013), fica evidente que ao brincar a criança não tem consciência que está aprendendo ou construindo alguma habilidade [...] brincar, dá à criança, oportunidade para imitar o conhecido e para o construir o novo.

O papel do professor de Educação Física e da Educação Física escolar deve ser de oportunizar o desenvolvimento do pensamento crítico, auxiliando na construção da cultura corporal do movimento, promovendo a saúde física e mental, planejando e supervisionando os conteúdos de suas aulas, usando como base documentos norteadores. O coletivo de autores (1992), fundamenta a Educação Física escolar em: a) Educação Física é educação por meio das atividades corporais; b) Educação Física é educação pelo movimento; c) Educação Física é esporte de rendimento; d) Educação Física é educação do movimento; e) Educação Física é educação sobre o movimento.

Conclui-se que, o conhecimento do corpo, habilidade desenvolvida com os jogos e brincadeiras por meio da Educação Física Escolar, a interação com o ambiente e o reconhecimento de suas competências, irão facilitar o desenvolvimento integral do aluno, formando um cidadão com a capacidade de compreender o mundo ao seu redor, e sabendo lidar com adversidades dentro e fora da escola. O artigo atingiu nosso objetivo de utilizá-lo como base metodológica para responder nosso problema de pesquisa, pois além dessas competências já citadas anteriormente, foi verificado que a Educação Física, por meio dos jogos e brincadeiras, contribui para o desenvolvimento psíquico e motor da criança, promovendo uma vida mais saudável e produtiva. Segundo Soares (2010), o ato do brincar traz muitos benefícios para quem participa, contribuindo para o desenvolvimento físico, social, intelectual e respeito ao outro, superando desafios através da brincadeira ou jogo.

O artigo **“Efeitos dos jogos e brincadeiras na cognição e desempenho escolar de crianças”** (2023) de Nascimento et al, tem como objetivo investigar os efeitos nas funções executivas, na atenção e no desempenho escolar em crianças saudáveis, aplicando um programa de intervenções estruturado em doze semanas de intervenções, utilizando o conteúdo de jogos e brincadeiras. Para alcançar o objetivo dessa pesquisa, a metodologia utilizada foi o delineamento quase-experimental, que é um tipo de pesquisa empírica que busca causa e efeitos entre variáveis. Este delineamento da pesquisa se deu devido à imposição estabelecida pela direção da escola, que se justificou em preservar a dinâmica e a rotina escolar. Destaca-se a relevância e a urgência desta pesquisa devido à escassez de estudos a respeito dos impactos crônicos deste tipo de programa na cognição e no desempenho escolar, este faz parte do primeiro estudo no estado de Pernambuco sobre essa temática.

O grupo de estudos foi composto por 51 crianças, de ambos os sexos, com idades entre 8 e 11 anos de idade, do quarto ano do Ensino Fundamental de uma escola Municipal da Cidade do Recife – PE. Os participantes foram divididos em dois grupos, 4ªA (GI) e 4ªB (GC) respectivamente: “Grupo Intervenção” com Jogos e Brincadeiras (GI) e “Grupo Controle” sem intervenção (GC).

Após dividir os grupos, os pesquisadores fizeram a coleta de dados nas seguintes fases: os participantes foram pesados em balanças antropométrica; teste de 6 minutos: em que avaliou-se a aptidão aeróbia; Teste de Atenção Visual (TAVIS-4): para obtenção dos dados da atenção visual foram submetidos ao teste computadorizado; Teste de Trilhas: testar o controle visual e motor; Teste de Desempenho Escolar (TDE): instrumento psicométrico com objetivo de avaliar as capacidades fundamentais para o desempenho acadêmico, composto por subtestes de escrita, aritmética e leitura. O levantamento dos dados cognitivos e de desempenho escolar ocorrem no primeiro e segundo dia respectivamente, das 14h às 17h, com duração de aproximadamente de 60 minutos, em uma sala de aula vazia sem qualquer interferência externa. Para análise dos dados, os pesquisadores utilizaram a estatística descritiva, o T Student e o teste Qui-quadrado para observar a diferença entre os grupos referente aos dados da caracterização.

Assim, ao longo de doze semanas, crianças pertencentes do GI (Grupo de Intervenções) participaram de um programa estruturado de jogos e brincadeiras na quadra poliesportiva da escola, com horário fixo das 14h às 15h, durante três vezes na semana. As atividades seguiram a indicação dos conteúdos de ensino previstos na BNCC e ligadas a cultura infantil brasileira: pega-pega, corrida de bastão, jornal, nó humano, caça ao tesouro, siga o comando, alerta, queimada-xadrez, circuito cooperativo, além de serem desafiadas a executarem movimentos com o corpo e explorar materiais durante os jogos.

Esses jogos foram pensados em desenvolver habilidades, como: habilidades de coordenação e controle motor, raciocínio, desenvolver funções cognitivas e senso de cooperatividade. Em alinhamento com as atividades e habilidades desenvolvidas, o Coletivo de Autores (1992), destacam quais aptidões estão delimitadas no currículo escolar para a Educação Física, desenvolver a aptidão física ou reflexão sobre a cultura corporal [...] as matrizes que informam essas duas perspectivas são a de aptidão física e reflexão sobre a cultura corporal.

As crianças do grupo controle, grupo que não participou das intervenções, durante as doze semanas foram incentivadas a participar de interações sociais dentro da sala de aula. Ressaltamos que, no final da pesquisa, este grupo foi convidado a participar do mesmo programa estruturado em jogos e brincadeiras, em que o grupo de intervenções participou.

A pesquisa concluiu através das intervenções e análise de dados que, atividades físicas, utilizando o conteúdo jogos e brincadeiras, sejam elas uma simples caminhada, requer demandas motoras, físicas e estímulos cerebrais, confirmando os benefícios nas áreas de atenção, flexibilidade cognitiva e controle inibitório, a conhecer, capacidade de controlar impulsos e comportamentos automáticos. O GI (Grupo de Intervenções), experimentaram elevadas exigências de atenção, constante mudança de foco e estímulos distratores, além da própria interação social, portanto, habilidades como: atenção, memória e controle cognitivo podem ser desenvolvidas em algumas atividades como os jogos e brincadeiras. Foi observado também que, o grupo que participou dos jogos e brincadeiras apresentaram melhorias cognitivas

significativas em comparação ao grupo controle, isto é, melhorando o desempenho escolar desses participantes.

Neste sentido, salientamos que está prescrito nas políticas curriculares como o Currículo de Pernambuco (2019), que a agregação da noção de cultura ao ideário pedagógico/epistemológico da disciplina Educação Física não substitui a dimensão anatomofisiológica que a precedera, mas sim que a envolve e amplia, incluindo a em uma discussão e descrição conjunturais dos saberes (escolares) referentes ao corpo humano em movimento.

Assim, compreendemos que, o conteúdo jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar é de suma importância, visto que, nosso problema de pesquisa contou com o auxílio deste artigo para responder o seu questionamento: qual a contribuição dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da educação física nos anos iniciais do ensino fundamental? Os pesquisadores após o programa de intervenções que duraram doze semanas, utilizando como conteúdo de ensino os jogos e brincadeiras, obtiveram resultados que demonstraram uma influência positiva na flexibilidade mental, na atenção e no desempenho escolar das crianças saudáveis, isto é, proporcionando benefícios intelectuais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das análises apresentadas, buscamos responder ao problema de pesquisa: Qual a contribuição dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da Educação Física no ensino fundamental nos anos iniciais? A presente pesquisa buscou analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino da Educação Física no Ensino Fundamental nos anos iniciais. Ao analisar os artigos, verificou-se que os jogos e brincadeiras são conteúdos de ensino e conhecimentos históricos da Educação Física, que pelas suas características intrínsecas contribuem para a formação dos estudantes nas aulas de educação física e devem ser valorizados pelas inúmeras contribuições: utilizados como instrumentos pedagógicos valorizar a diversidade e o conhecimento cultural, além de proporcionar o desenvolvimento cognitivo, motor e social.

As descobertas evidenciadas nesta pesquisa oferecem uma nova perspectiva sobre a importância dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, os quais são conhecimentos históricos e culturais que fazem parte do patrimônio imaterial da humanidade, e por isso, são um fenômeno que precisa ser investigado nos dias atuais. Os jogos, particularmente os populares, fazem parte da história e merecem espaço para se perpetuar, tendo em vista que os jogos eletrônicos estão tomando conta cada vez mais desses espaços, na qual as crianças já não reconhecem os jogos e brincadeiras populares, cabendo aos professores de Educação Física inserir esse conteúdo dentro de suas aulas.

Com base no referencial teórico e em nossa pesquisa bibliográfica, os resultados obtidos revelaram a importância da ludicidade entrelaçada com os jogos e brincadeiras, concluindo que, é no lúdico que a criança explora sua criatividade e curiosidade, sendo nesses momentos que se obtém novos conhecimentos, contribuindo na formação integral dos estudantes, seja no âmbito físico, afetivo, cognitivo e social.

Durante a pesquisa também foi possível analisar que a tematização desse conteúdo nas aulas de educação física deve valorizar e resgatar as brincadeiras e jogos populares, valorizando a cultura corporal, a diversidade, a inclusão e o desenvolvimento da identidade dos alunos.

6. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Casa Civil, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 09 fev. 2025.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasil, Ministério da Educação. Brasília, DF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_sit e.pdf. Acesso em: 09 fev. 2025.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>. Acesso em: 08 fev. 2025.

CAETANO, M. J. D. et al. **Desenvolvimento motor de pré-escolares no intervalo de 13 meses**. Revista Brasileira de Cineantropometria e Desempenho Humano. Rio Claro, v. 7, n. 2, p. 5- 13,2005.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

FERREIRA, Vanja. **Educação Física: interdisciplinaridade, aprendizagem e inclusão**. Rio de Janeiro: Sprint, 2007.

FONTANA, Roseli Aparecida Cação; CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo. KISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 1 ed. São Paulo: Cortez, 1938.

HUIZINGA, J. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo. KISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 3 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o homem que brinca**. Tradução de João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Educação**. São Paulo: editora Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002

LISBOA, Monalisa. **A Importância do Lúdico na Aprendizagem, com Auxílio dos Jogos**. [s/d], Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818> acesso em 10 de janeiro de 2025.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf> Acesso em 03 de janeiro de 2025.

MURCIA, Juan Antonio M. **Aprendizagem através do jogo**. Artmed Editora, 2005.

NANNI, D. **Dança Educação: Pré –escola à Universidade**. 2.ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

OLIVEIRA, C. M.; DIAS, A. F. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. pp 113- 128 janeiro de 2017 ISSN:2448-0959

OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
PERNAMBUCO. **Secretaria de Educação Currículo de Pernambuco: ensino fundamental**. Recife, 2019. Disponível em <http://www.afogadosdaingazeira.pe.gov.br/selecaosimplificada/CURRICULO-DEPERNAMBUCO-ENSINOFUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2025.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. **A Função Semiótica ou Simbólica. I: A Psicologia da criança.** 3 ed. Rio de Janeiro: Difel, 2007

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. **Parâmetros para a educação básica de Pernambuco: parâmetros na sala de aula: educação física – ensino fundamental e médio.** Recife, 2013.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário Prático de Pedagogia.** São Paulo: Rideel, 2003.

RINALDI, I. P. B.; LARA, L. M.; OLIVEIRA, A. A. B. **Contribuições ao processo de (re)significação da Educação Física escolar: dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica.** Rev. Movimento, Porto Alegre, v. 15 n. 04, p. 217-242, out/dez, 2009.

SANTOS, Santana Marli Pires dos. **Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo.** Artes Médicas. Porto Alegre. 1995.

SILVA, J. V. P.; SAMPAIO, T. M. V. **Os conteúdos das aulas de educação física do ensino fundamental: o que mostram os estudos?** Rev. bras. C. e Mov. v. 20, n. 2, p. 106-118, 2012.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional.** 2010. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf> acesso em 25 de fevereiro de 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente: o Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984