

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA
GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA – LICENCIATURA

HYLSON ALVES MARTINS

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: uma revisão
bibliográfica

Uberlândia
2025

HYLSON ALVES MARTINS

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: uma revisão
bibliográfica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal de Uberlândia como requisito obrigatório para conclusão da disciplina TCC 2 e integralização do curso de Licenciatura em Educação Física.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Gislene Alves do Amaral

Uberlândia
2025

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à minha família e amigos, que sempre estiveram ao meu lado me apoiando e acreditando no meu potencial ao longo dessa trajetória. Em especial, à minha namorada, por todo o carinho, suporte e compreensão.

À Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Uberlândia (FAEFI), minha profunda gratidão por cada aprendizado tanto no âmbito profissional quanto no pessoal.

À minha professora orientadora, Dra. Gislene Alves do Amaral, agradeço por seus ensinamentos valiosos, dedicação e paciência, que foram fundamentais para conclusão dessa etapa final da graduação.

Por fim, agradeço à todos que diretamente ou indiretamente, contribuíram de alguma forma com essa jornada acadêmica.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: uma revisão bibliográfica

Hylson Alves Martins¹
Gislene Alves do Amaral²

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo analisar, por meio de revisão bibliográfica, as abordagens sobre os jogos e brincadeiras na Educação Física escolar, a partir de estudos publicados em artigos e em teses e dissertações. A pesquisa foi realizada em bases como SciELO, RENEF, Motrivivência e BDTD, a partir das palavras-chave “jogos e brincadeiras” e “Educação Física escolar”. Do total de 51 artigos e 31 dissertações encontrados, foram selecionados 6 artigos e 3 dissertações que se mostraram pertinentes ao tema. A partir da análise, indicamos três eixos temáticos centrais: (i) o papel da ludicidade na Educação Física escolar, (ii) a importância dos jogos e brincadeiras na formação integral dos alunos e (iii) a contraposição frente às práticas esportivizadas. Os estudos apontam que os jogos e brincadeiras, quando aplicados de forma planejada, favorecem o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social, além de promover o protagonismo estudantil e a valorização cultural. Ademais, contribuem para tornar as aulas mais motivadoras, inclusivas e significativas, contrapondo-se ao ensino tradicional centrado apenas na técnica esportiva. Em contrapartida, foram identificados obstáculos como escassez de recursos, infraestrutura inadequada e carência de formação docente, que limitam a inserção dessas práticas no cotidiano escolar. Conclui-se que os jogos e brincadeiras representam ferramentas pedagógicas fundamentais, capazes de ressignificar a Educação Física escolar, mas sua efetiva consolidação requer maior valorização no currículo e investimentos na formação profissional.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física escolar; ludicidade; jogos; brincadeiras; revisão bibliográfica.

ABSTRACT

This final project aims to analyze, through a bibliographical review, the relevance of games and play in school Physical Education, highlighting their pedagogical contributions and implementation challenges. The research was conducted in databases such as SciELO, RENEF, Motrivivência, and BDTD, using the keywords "games and play" and "School Physical Education." Of the 51 articles and 31 dissertations found, six articles and three dissertations were selected as relevant to the topic. The analysis of the productions revealed three central thematic axes: (i) the role of playfulness in school Physical Education, (ii) the importance of games and play in the comprehensive development of students, and (iii) their contrast with sport-based practices. Studies indicate that games and play, when implemented in a planned

¹ Graduando do Curso de Educação Física (Licenciatura) pela Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: hylson.alves@ufu.br.

² Professora Orientadora da Faculdade de Educação Física na Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: gislene.amaral@ufu.br.

manner, promote motor, cognitive, affective, and social development, in addition to promoting student empowerment and cultural appreciation. Furthermore, they contribute to making classes more motivating, inclusive, and meaningful, contrasting with traditional teaching focused solely on sports techniques. However, obstacles such as a lack of resources, inadequate infrastructure, and a lack of teacher training have been identified, limiting the inclusion of these practices in daily school life. The conclusion is that games and play represent fundamental pedagogical tools, capable of redefining school Physical Education, but their effective consolidation requires greater recognition in the curriculum and investment in professional training.

KEY WORDS: School Physical Education; playfulness; games; play; bibliographic review.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 PERCURSO METODOLÓGICO	7
3 RESULTADOS E DISCUSSÕES	10
3.1 O Papel da ludicidade na Educação Física escolar	10
3.2 A importância dos jogos e brincadeiras na formação integral dos alunos	12
3.3 A Contraposição entre jogos e brincadeiras frente às atividades esportivizadas	14
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	16
REFERÊNCIAS	18

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras são ferramentas educacionais de suma relevância nas aulas de Educação Física, uma vez que permite a atuação de planos pedagógicos de maneira mais inclusiva e significativa, indo muito além de uma simples recreação. Além disso, as práticas lúdicas são capazes de contribuir positivamente com o desenvolvimento integral das crianças, que percorrem aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais.

A priori, a compreensão individual dos conceitos de jogo, brinquedo e brincadeiras são um ponto crucial para o entendimento aprofundado da temática deste trabalho. Sendo assim, o jogo consiste em um “sistema de regras” ou “um objeto”, sendo capaz de expressar um ecossistema linguístico que permeia dentro de um contexto social, obtendo assim significados diferenciados conforme o ambiente inserido (Kishimoto, 2011). Já o brinquedo pode ser entendido como um objeto, como por exemplo carrinho, boneca ou quebra-cabeça, que é dado como um suporte para a brincadeira, favorecendo assim a representação e expressão da realidade em que se encontra (Kishimoto, 2011). Por fim, a brincadeira é considerada a ação em si, ou seja, é o “lúdico em ação” (Kishimoto, 2011).

Diante disso, o presente trabalho tem como objetivo central analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos alunos perante as suas abordagens nas aulas de Educação Física. Com isso, foram definidos três eixos temáticos principais para a análise, sendo eles: (i) O papel da ludicidade na Educação Física Escolar; (ii) A importância dos jogos e brincadeiras na formação integral dos alunos; e (iii) A contraposição dos jogos e brincadeiras frente às atividades esportivizadas.

Contudo, a escolha desse tema justifica-se pela tamanha necessidade de valorização e aprofundamento do entendimento sobre o lúdico na prática escolar, promovendo assim aulas que contradizem os modelos tradicionais que acabam focando mais em desempenho físico e habilidades esportivas em detrimento do brincar. Sendo assim, o estudo contribui com a visão de propostas educacionais mais humanizadas, uma vez que trazem os jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas poderosas socialmente, indo muito além do que meros passatempos. Ademais, esse trabalho possui relevância significativa ao promover mais discussões acadêmicas no que tange às propostas pedagógicas na Educação Física, considerando assim a inserção de mais práticas lúdicas, corroborando assim para o entendimento do seu verdadeiro valor como elemento fundamental de aprendizagem e desenvolvimento humano, além de expressão cultural.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

O presente trabalho configura-se de natureza qualitativa, sendo realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório, visando assim o entendimento sobre os jogos e brincadeiras na Educação Física escolar, com ênfase na importância do papel do lúdico e das contribuições para o desenvolvimento integral dos alunos. De acordo com Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é fundamentada em materiais já existentes, sendo formados principalmente por livros e artigos científicos.

Nesse contexto, foram utilizadas como fontes principais de pesquisas para os artigos científicos a plataforma SciELO (Scientific Electronic Library Online), o Portal de Periódicos da Universidade Federal de Montes de Claros indexado a Revista Eletrônica Nacional de Educação Física (RENEF) e o Portal de Periódicos da Universidade Federal de Santa Catarina indexado a Revista de Educação Física, Esporte e Lazer (Motrivivência). Já as dissertações foram encontradas na BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações da CAPES). Como estratégia de busca foram utilizadas as palavras-chave: “jogos e brincadeiras” e “Educação Física escolar”.

Diante disso, o prévio levantamento bibliográfico realizado foi capaz de encontrar cerca de 51 artigos científicos e 31 dissertações, considerando um intervalo temporal de até 15 anos atrás. No entanto, foi necessário realizar uma seleção de todo o material encontrado afim de focalizar apenas no objetivo principal do trabalho, analisando assim sua pertinência temática bem como contribuições pedagógicas. Com isso, foram selecionados apenas 6 artigos científicos e 3 dissertações de mestrado, conforme apresentados pelos Quadros 1 e 2.

Quadro 1 - Apresentação dos artigos selecionados

Revistas/Plataforma	Número de artigos encontrados	Artigos selecionados	Título e Anos de publicação dos artigos selecionados
Motrivivência (Revista de Educação Física, Esporte e Lazer)	18	2	- Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar (2013).

			- O brincar como construção racional nas aulas de Educação Física (2018).
Revista Eletrônica Nacional de Educação Física (RENEF)	31	3	- Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física (2022). - A importância do lúdico na educação física para o desenvolvimento motor e cognitivo da criança na educação infantil (2025). - Jogos e brincadeiras na Educação Física escolar (2025).
SCIELO	2	1	- Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: maneiras/artes de fazer na Educação Física (2012).

Fonte: Autor (2025)

Quadro 2 - Apresentação das dissertações selecionados por instituição

Plataforma	Número de dissertações encontradas	Dissertações selecionadas	Título e Ano de publicação das dissertações selecionadas
BDTD	31	3	-Educação Física no Ensino Fundamental: os jogos e brincadeiras como proposta pedagógica para os anos finais (2020). - Jogos e brincadeiras com crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental e o Programa Educação com Movimento do

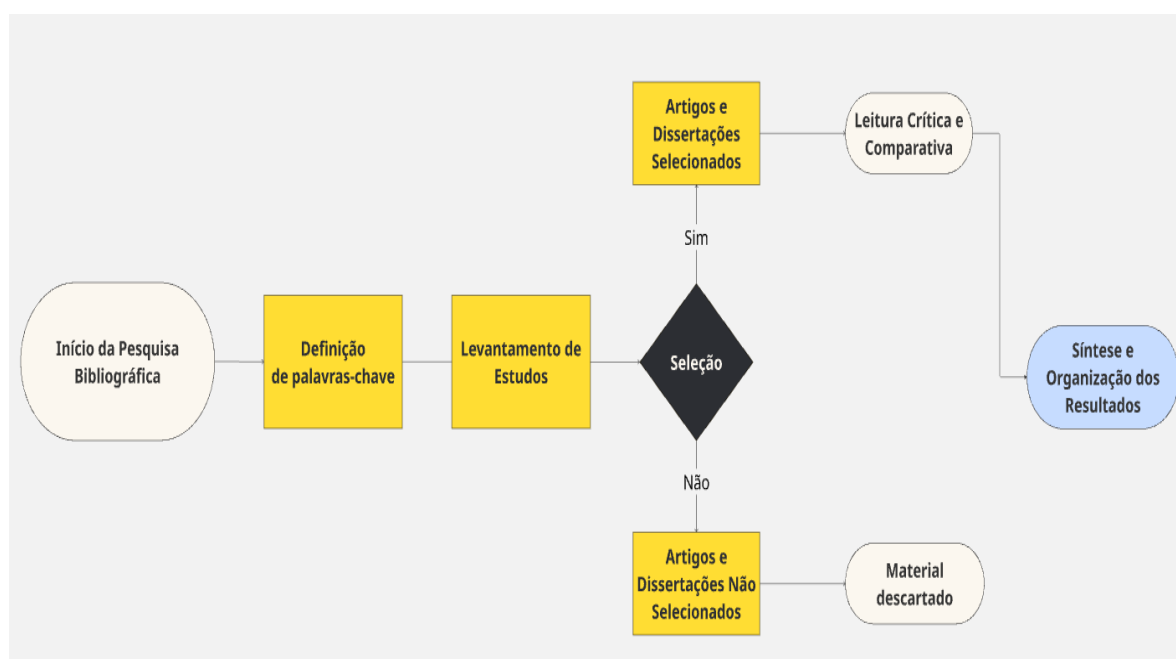
			DF: uma proposta crítico-superadora nas aulas de Educação Física (2023). - Metodologia de projeto: jogos e brincadeiras com crianças em transição da educação infantil para o ensino fundamental (2023).
--	--	--	--

Fonte: Autor (2025)

Contudo, a análise dos materiais consistiu em uma leitura crítica e comparativa do acervo selecionado, permitindo assim a identificação de convergências e divergências entre os autores frente a três eixos temáticos principais, sendo eles o papel da ludicidade na Educação Física escolar, a importância dos jogos e brincadeiras na formação integral dos alunos e a Contraposição entre jogos e brincadeiras frente às atividades esportivizadas. Dessa forma, foi possível assegurar uma sistematização e discussão teórica bastante objetiva e consistente sobre todo o material de estudo selecionado, destacando assim a tamanha relevância dos jogos e brincadeiras no processo pedagógico das aulas de Educação Física.

De maneira geral, o percurso metodológico realizado neste trabalho pode ser exemplificado pelo seguinte fluxograma apresentado na Figura 1.

Figura 1- Fluxograma da Pesquisa Bibliográfica



Fonte: Autor (2025)

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 O Papel da ludicidade na Educação Física escolar

Os estudos analisados defendem a abordagem da ludicidade de maneira intencional e planejada, indo além de uma simples recreação, passando a ser vista então como um elemento central na Educação Física escolar. Segundo Oliveira (2023), o papel do lúdico exerce influência direta no protagonismo infantil, mediante a articulação do prazer e aprendizagem. Sendo assim, tal abordagem da ludicidade diverge com os modelos tradicionais que priorizam a aplicação da técnica e da reprodução de movimentos padronizados.

De maneira geral, os autores Naponucena e Silva (2025) e Ferreira Neto *et al* (2022) destacam a necessidade de atuação de um professor para mediar as atividades lúdicas, por meio de planejamentos pedagógicos objetivos que visam estimular o desenvolvimento integral dos alunos. Para Franchi (2013) o brincar não proporciona apenas o movimento do corpo, mas constrói significados e valores culturais. Dessa forma, a ludicidade intencional é capaz de transformar as aulas em uma experiência de aprendizado mais significativa, através da integração de movimentos corporais e a imaginação, proporcionando emoções e linhas de raciocínio diversificadas. Ademais, Falcão *et al* (2012) enfatiza a valorização do cotidiano escolar como um ambiente destinado a produção de saberes, incentivando o processo de inclusão.

Convergentemente, Grillo (2023) destaca a formação de uma vivência mais acolhedora e estimulante no âmbito escolar quando inseridos metodologias focalizadas na ludicidade, que acabam facilitando a transição dos alunos entre os níveis de ensino. Da mesma forma, Campos (2020) compreendeu que a utilização de jogos e brincadeiras foram capazes de aumentar significativamente a participação bem como a motivação dos alunos, além de fortalecer vínculos interpessoais.

Sob esse viés, é lícito ressaltar que os presentes autores supracitados se apoiam em alguns referenciais teóricos para complementar e sustentar a importância da ludicidade nas aulas de Educação Física. De maneira geral, a teoria de Vygotsky (*apud* Falcão *et al.*, 2012; Oliveira, 2023; Ferreira Neto *et al.*, 2022) é amplamente destacada pelos autores no que tange a perspectiva do brincar como atividade criativa, na qual permite a interação entre imaginação e a realidade, favorecendo assim o desenvolvimento social e cultural das crianças. Já Piaget (*apud* Ferreira Neto *et al.*, 2022; Grillo, 2023) vem reforçando a ideia de que o jogo é uma ferramenta crucial para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Em consonância, a teoria de

Kishimoto (*apud* Falcão *et al.*, 2012; Oliveira, 2023; Campos, 2020) corrobora para a expansão do entendimento do lúdico, pois evidencia que os seus significados são construídos conforme o contexto histórico cultural do ambiente inserido. Ademais, a conjuntura teórica de Huizinga e Caillois (*apud* Franchi, 2013; Campos, 2020) contribui para o entendimento do jogo como fenômeno cultural, sendo uma atividade marcada por liberdade, prazer e regras próprias, demonstrando assim a sua importância no âmbito educativo bem como no cultural. Contudo, a conjuntura teórica referenciada evidencia que o lúdico é um recurso pedagógico estruturante, sendo capaz de estimular a criatividade, engajamento bem como vínculos interpessoais. Em resumo, o Quadro 03 apresenta essa sustentação teórica.

Quadro 3 - Sustentação teórica dos autores

Teórico	Conceito Chave	Aplicação na Educação Física
Vygotsky	Brincar como atividade criativa	Favorece o desenvolvimento social (Falcão et al., 2012; Oliveira, 2023).
Piaget	Jogo como ferramenta crucial.	Essencial para o desenvolvimento cognitivo dos alunos (Ferreira Neto et al., 2022; Grillo, 2023).
Kishimoto	Lúdico conforme o contexto histórico cultural.	Seus significados são construídos no ambiente inserido (Campos, 2020).
Huizinga e Caillois	Jogo como fenômeno cultural (liberdade, prazer, regras).	Evidencia sua importância no âmbito educativo e cultural (Franchi, 2013).

Fonte: Autor (2025)

Contudo, é lícito salientar um ponto de contraposição destacado entre os autores, visto que embora a maioria defende o valor intrínseco dos jogos e brincadeiras, ou seja, se concentra no “porquê” e no “o que” do lúdico, o estudo de Nogueira *et al.* (2025) foca no “como”, apontando os obstáculos práticos enfrentados no ambiente escolar. Sendo assim, tal estudo estabelece uma perspectiva crítica entre as bases teóricas e a vivência prática, visto que existem

entraves cotidianos que dificultam a implementação de jogos e brincadeiras nas escolas, como a escassez de instrumentos apropriados e a falta de especialização dos docentes. Outrossim, o trabalho de Nogueira *et al.* (2025) também traz alguns questionamentos de suma relevância em relação à modernização e a introdução de tecnologias (televisão, celulares, internet) ao público infanto-juvenil, que vem alterando a forma como as crianças interagem e brincam, na qual muitas das vezes vem substituindo as brincadeiras tradicionais por dispositivos eletrônicos, corroborando assim para a limitação das oportunidades de socialização e movimento físico.

3.2 A importância dos jogos e brincadeiras na formação integral dos alunos

O material de estudo analisado destaca que os jogos e brincadeiras são ferramentas essenciais para a formação integral dos alunos, visto que desenvolvem múltiplas dimensões do indivíduo, indo muito além do aspecto físico. De acordo com os estudos de Ferreira Neto *et al.* (2022) e Naponucena e Silva (2025), é destacado a tamanha contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social do corpo discente.

Para Nogueira *et al.* (2025) os jogos e brincadeiras são relevantes tanto para o desenvolvimento integral dos alunos quanto para a preservação cultural, mesmo enfrentando entraves quanto à escassez de materiais e formação insuficiente de professores. Ademais, a pesquisa realizada por Franchi (2013) foi capaz de reforçar essa perspectiva ao destacar que o resgate de jogos tradicionais foi capaz de proporcionar engajamento, criatividade bem como vínculos dos alunos com suas próprias raízes familiares, proporcionando assim uma experiência enriquecedora socialmente.

Sob esse viés, é lícito salientar também a tamanha relevância da valorização do protagonismo infantil que é uma abordagem central entre os estudos analisados. Para Grillo (2023) e Oliveira (2023), a participação ativa dos alunos nas decisões pedagógicas e/ou ao desenvolverem suas próprias brincadeiras proporciona um maior desenvolvimento de autonomia, senso crítico bem como de criatividade. Logo, os jogos e brincadeiras são capazes de promoverem uma experiência de aprendizado mais significativa e inclusiva.

Sob esse viés, é lícito salientar que a abordagem da formação integral apresentado pelos autores foram embasadas e reforçadas em alguns referencias teóricos. Em destaque, a Teoria Histórico Cultural de Vygotsky (*apud* Grillo, 2023; Oliveira, 2023) indica que o desenvolvimento humano é mediado socialmente, e o processo de aprendizagem baseado no Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) – que consiste na distância entre o que a criança pode fazer sozinha e o que pode fazer com auxílio de um mediador, é capaz de impulsionar a

evolução cognitiva, afetiva e social. Para Saviani (*apud* Franchi, 2013), esse entendimento pode ser ainda mais ampliado, ao afirmar que o ambiente escolar deve assegurar o acesso aos conhecimentos históricos, possibilitando assim o jogo como atividade de transmissão cultural. Ademais, os autores Amaral e Coffani (*apud* Ferreira Neto *et al.*, 2022) vem reforçando que as práticas lúdicas são capazes de estimular diversas dimensões, como motoras, afetivas, cognitivas e sociais, contribuindo assim com o processo de formação integral dos alunos. Complementarmente, as pedagogias críticas defendem uma educação voltada à transformação social, sendo capaz de formar indivíduos críticos e ativos (Oliveira, 2023). Logo, o papel da ludicidade nas aulas de Educação Física é evidenciado como uma estratégia educativa potente para integrar saberes, não sendo apenas um entretenimento, visto que é capaz de promover inclusão e desenvolvimento integral para os discentes. Em síntese, o Quadro 4 apresenta o embasamento teórico dos autores perante a formação integral.

Quadro 4 - Embasamento teórico dos autores

Embasamento	Conceito Principal	Autor(es)
Vygotsky	Teoria Histórico-Cultural (ZDP).	Grillo, 2023; Oliveira, 2023
Saviani	Transmissão Cultural e Educação para a Transformação Social. Indivíduos Críticos e Ativos	Franchi, 2013
Amaral e Coffani	Reforço da estimulação de todas as dimensões da formação integral.	Ferreira Neto et al., 2022)

Fonte: Autor (2025)

De maneira geral, não foram identificadas divergências pertinentes entre os autores frente a esse eixo temático, uma vez que todos reconhecem a contribuição multifacetada dos jogos e brincadeiras na formação integral dos alunos.

3.3 A Contraposição entre jogos e brincadeiras frente às atividades esportivizadas

De maneira geral, os modelos tradicionais de ensino aplicado no âmbito da Educação Física são limitados a atividades esportivas e reprodução de movimentos padronizados, sendo um ponto crucial de crítica em diversos estudos analisados nesse trabalho. Segundo Costa *et al* (2018), a liberdade e a criatividade infantil é limitada ao privilegiar movimentos previamente convencionados, resultando assim em uma diminuição da experiência corporal. Ademais, o estudo de Naponucena e Silva (2025) reforça a necessidade de enfrentar essas metodologias de aprendizagem tradicionais, que visam apenas a execução correta da técnica e de movimentos padronizados.

Os jogos e brincadeiras são vistos como um meio de promover o desenvolvimento infantil de maneira autêntica, permitindo assim a criança ser protagonista e construir o seu próprio “eu”. No entanto, há uma divergência singular entre alguns autores frente a contraposição de jogos e brincadeiras e as atividades esportivizadas. Para Costa *et al* (2018), é necessário evidenciar a diferenciação entre brincadeiras espontâneas e atividades esportivizadas, a fim de alertar sobre o risco de uma abordagem mais alienante, abordando apenas práticas esportivas nas aulas. Entretanto, outros autores apresentam uma abordagem mais complementar, como a apresentada por Franchi (2013) na qual aponta que os jogos e brincadeiras tradicionais não devem substituir o esporte, mas sim complementar o plano pedagógico e cultural, sendo capaz de ampliar todo o repertório do discente. Ademais, o estudo de Campos (2020) também aborda sobre a necessidade de superação das práticas tradicionais para dar espaço a atividades que valorizam a opinião dos alunos, promovendo assim maior engajamento e fortalecimento de vínculos. De maneira geral, o Quadro 5 apresenta os resultados encontrados da contraposição dos jogos e brincadeiras frente às atividades esportivizadas.

Foco da Abordagem	Autores	Contribuição Principal para o Debate	Implicações para o Ensino
Crítica à Limitação/Padronização	Costa et al. (2018)	Modelos tradicionais de EF limitam-se apenas a atividades esportivas resultando na diminuição da experiência corporal e da criatividade infantil.	Alerta sobre o risco de abordagem alienante, privando outros conhecimentos nas aulas de educação física.
Crítica ao Foco na Técnica	Naponucena e Silva (2025)	Reforça a urgência de enfrentar metodologias tradicionais que visam apenas a execução correta da técnica e a movimentos padronizados.	Sugere a superação de práticas que ignoram o desenvolvimento integral em prol da performance mecânica.
Perspectiva Complementar	Franchi (2013)	Jogos e brincadeiras tradicionais não devem substituir o esporte, mas sim complementar o plano pedagógico e cultural.	Visa a ampliação do repertório do discente através da integração harmoniosa de diferentes práticas corporais.
Superação e Protagonismo Discente	Campos (2020)	Aborda a necessidade de superar práticas tradicionais para dar espaço a atividades que valorizam a opinião dos alunos.	Foca na promoção de maior engajamento e fortalecimento de vínculos ao tornar o aluno protagonista da sua aprendizagem.

Fonte: Autor (2025)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dado o exposto, a pesquisa bibliográfica revelou que os jogos e brincadeiras são reconhecidos na literatura estudada como ferramentas pedagógicas fundamentais nas aulas de Educação Física, contribuindo para o desenvolvimento integral (físico, cognitivo, afetivo e social) das crianças. Os estudos analisados indicam que a utilização da ludicidade nas aulas de Educação Física aumenta a motivação e a participação dos alunos, além de fortalecer vínculos interpessoais e promover o protagonismo infantil – que consiste na criança ser uma agente ativa do seu próprio desenvolvimento e história, e não apenas como receptora de informações. Ademais, a abordagem lúdica também é vista como uma forma de romper com o ensino tradicional focado apenas na técnica e na reprodução de movimentos padronizados, além de tornar as aulas de Educação Física mais atrativas, pois quebra um pouco da perspectiva tradicional de apenas trazer atividades esportivizadas.

Diante desse contexto, os estudos apontam desafios na implementação dessas práticas educativas, como a falta de materiais didáticos (bolas, cordas, colchonetes, cones, entre outros), infraestruturas inadequadas e a carência de embasamento teórico-didático por parte de alguns educadores. Com isso, é evidenciada uma necessidade de maior atenção por parte das autoridades à frente das políticas educacionais e das gestões escolares para atuarem na destinação de recursos adequados e oferecerem cursos de especialização para os docentes, a fim de garantir um ambiente escolar capaz de promover o desenvolvimento pleno das aulas de Educação Física.

Outrossim, sugere-se estudos mais aprofundados no que tange a determinação de dispositivos de avaliação da eficácia dos jogos e brincadeiras frente a construção de saberes, indo mais além do que a simples participação dos discentes. Além disso, uma investigação mais minuciosa do papel do professor na produção de saberes seria bastante promissora, englobando assim a mediação e o planejamento pedagógico de maneira mais intencional. Por último, pesquisas voltadas ao entendimento do papel do plano pedagógico na integração da ludicidade de maneira mais orgânica ao currículo é de suma importância, uma vez que possibilita que os jogos e brincadeiras sejam vistos além de um mero passatempo, promovendo assim aulas de Educação Física mais significativas e alinhadas com o desenvolvimento integral dos alunos.

Portanto, conclui-se que a contribuição deste trabalho para o autor consiste na ampliação do conhecimento acerca do papel da ludicidade no contexto escolar, além de um pensamento crítico quanto aos planos pedagógicos tradicionais, que acabam valorizando mais atividades

esportivizadas em detrimento dos jogos e brincadeiras - que são recursos pedagógicos fundamentais para promover um ensino-aprendizagem mais significativo, inclusivo e efetivo, sendo capaz de potencializar o desenvolvimento integral dos alunos. Logo, espera-se que as práticas lúdicas sejam cada vez mais discutidas e incluídas no contexto escolar de maneira intencional e planejada, favorecendo assim a formação de indivíduos mais críticos e conscientes da realidade ao qual estão inseridos.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Valeria. **Educação Física no Ensino Fundamental: os jogos e brincadeiras como proposta pedagógica para os anos finais**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Presidente Prudente, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/4211e9a3-e17c-477a-827a-50e6b2a0a88a/content>>. Acesso em: 4 jun. 2025.

COSTA, Andrize Ramires; BARROS, Thais Emanuelle da Silva; KUNZ, Elenor. O brincar como construção racional nas aulas de Educação Física. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 30, n. 53, p. 196–208, 2018. DOI: 10.5007/2175-8042.2018v30n53p196. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2018v30n53p196>. Acesso em: 4 jun. 2025.

FALCÃO, Júlia Miranda; VENTORIM, Silvana; SANTOS, Wagner dos; FERREIRA NETO, Amarílio. Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: maneiras/artes de fazer na Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 615-631, jul./set. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/qWFDyDHR5sFSRJPSGkqnYxF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 4 jun. 2025.

FERREIRA NETO, Sueli David; SILVA, Vânia Olímpia Barbosa; LEITE FILHO; Marcos Antônio de Araújo. Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física (RENEF)**, Edição Especial. v 5, n. 6, ago. 2022. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/5372/5537>. Acesso em: 4 jun. 2025.

FRANCHI, Silvester. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 40, p. 168–177, 2013. DOI: 10.5007/2175-8042.2013v25n40p168. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2013v25n40p168>. Acesso em: 4 jun. 2025.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <<https://ayanrafael.com/wp-content/uploads/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf>>. Acesso em: 03 ago. 2025.

GRILLO, Wiliane Machado Vargas. **Metodologia de projeto: jogos e brincadeiras com crianças em transição da educação infantil para o ensino fundamental**. 2023. 108 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória (ES), 2023. Disponível em: <https://educacaofisica.ufes.br/sites/educacaofisica.ufes.br/files/field/anexo/wiliane_machado_grillo_-_dissertacao.pdf>. Acesso em: 4 jun. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

NAPONUCENA, Eugênia Pereira; SILVA, Marcus Vinicius da. A importância do lúdico na educação física para o desenvolvimento motor e cognitivo da criança na educação infantil. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física (RENEF)**, Montes Claros (MG), v. 7, n. 10, p. 02-13, 2025. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/8780>. Acesso em: 4 jun. 2025.

NOGUEIRA, Marisa de Paula; FONSECA, Alenice Aliane; SILVA, Dayana Junqueira Ayres; FREITAS, Alex Sander. Jogos e brincadeiras na Educação Física escolar. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física (RENEF)**, Montes Claros (MG), v. 07, n. 10, p. 24-34, 2025. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/8783/8518>>. Acesso em: 4 jun. 2025.

OLIVEIRA, Alexandra Ribeiro. **Jogos e brincadeiras com crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental e o Programa Educação com Movimento do DF: uma proposta crítico-superadora nas aulas de Educação Física**. 2023. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/47894/1/AlexandraRibeiroOliveira_DISSERT.pdf. Acesso em: 4 jun. 2025.