



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**WANESSA KELLY DO NASCIMENTO**

**O ENSINO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL: desafios e possibilidades**

**RECIFE**

**2025**

**WANESSA KELLY DO NASCIMENTO**

**O ENSINO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL: desafios e possibilidades**

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Educação Física pela Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE.

Orientadora Prof<sup>ª</sup>. Dra Andréa Carla de Paiva

**RECIFE**

**2025**

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

N244e Nascimento, Wanessa Kelly do.  
O ensino de jogos e brincadeiras nas aulas de educação física no ensino fundamental : desafios e possibilidades / Wanessa Kelly do Nascimento. – Recife, 2025.  
40 f.

Orientador(a): Andréa Carla de Paiva.

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

Inclui referências.

1. Jogo e brincadeira. 2. Educação Física Escolar. 3. Educação física (Ensino fundamental). I. Paiva, Andréa Carla de, orient. II. Título

CDD 613.7

**WANESSA KELLY DO NASCIMENTO**

**Aprovado em 10 de Dezembro de 2025.**

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

**Orientadora Prof. Dra Andréa Carla de Paiva**

---

**Prof. Adelmo José de Andrade**

**Examinador I**

---

**Prof. Antonino Fernandes da Silva Junior**

**Examinador II**

## **DEDICATÓRIA**

Dedico esse trabalho a minha mãe Josefa que me apoiou durante todo o processo e foi meu braço direito em todos os momentos e a minha filha Cecília que me dá forças todos os dias para lutar e conseguir um lugar melhor na sociedade.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, agradeço à professora Andréa Carla de Paiva, por ter aceitado ser minha orientadora e por ter seguido comigo nessa jornada com dedicação, paciência e incentivo.

Agradeço também à Universidade Federal Rural de Pernambuco, que foi minha casa durante todos esses anos. Essa instituição me acolheu da melhor forma possível e me proporcionou experiências incríveis e inesquecíveis.

Expresso minha gratidão a todo o corpo docente que contribuiu para a minha formação ao longo dessa trajetória, aos colegas de turma que estiveram presentes desde o início e às amigas que construí durante o curso, laços que levarei para a vida em especial, Walquiria e Deborah.

Agradeço profundamente a Deus, por me fortalecer durante todo processo desta jornada.

***“A persistência é o caminho do êxito.” (Charles Chaplin)***

## RESUMO

A presente pesquisa buscou compreender os desafios e possibilidades do ensino de jogos e brincadeiras na Educação Física no Ensino Fundamental anos finais, a partir da análise dos relatos de experiência publicados nos cadernos de formação da Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE). Nesse sentido, estabeleceu-se como objetivos específicos reconhecer o jogo e a brincadeira como conteúdos de ensino nas aulas de Educação Física e identificar os desafios e possibilidades do ensino-aprendizagem desses conteúdos no contexto do Ensino Fundamental. Foi realizada uma pesquisa de abordagem qualitativa de cunho bibliográfico. A análise foi feita a partir de publicações feitas no período de 2015 a 2025. Como critérios de inclusão foram selecionados relatos que abordassem a temática Jogos e Brincadeiras na Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental. Foram identificados seis relatos, porém na especificidade da pesquisa foram selecionados três que se adequaram ao tema. A partir da leitura e interpretação desses textos, foi possível ver como os estudos têm discutido os desafios e as possibilidades do trabalho pedagógico com jogos e brincadeiras. Observou-se uma quantidade reduzida de relatos publicados sobre o tema no recorte temporal analisado. Contudo, mesmo diante desse número limitado, os textos evidenciam que, apesar dos desafios enfrentados pelos professores como falta de recursos, tempos reduzidos, dificuldades de planejamento e limitações estruturais, também emergem diversas possibilidades para qualificar o ensino. Entre elas, destacam-se a valorização da cultura lúdica dos estudantes, a construção de propostas participativas, a ampliação das experiências corporais e a compreensão dos jogos e brincadeiras como conteúdos significativos para o desenvolvimento integral dos alunos. Desse modo, os estudos analisados reforçam a relevância dos jogos e brincadeiras no ensino-aprendizagem e ressaltam seu potencial e contribuição para Educação Física escolar.

**Palavras chaves:** Jogo e Brincadeira, Ensino Fundamental, Educação Física Escolar

## **ABSTRACT**

This research sought to understand the challenges and possibilities of teaching games and play in Physical Education in the final years of elementary school, based on an analysis of experience reports published in the training journals of the Brazilian Journal of Sports Sciences (RBCE). Specifically, the objectives were to recognize games and play as teaching content in Physical Education classes and to identify the challenges and possibilities of teaching and learning these contents in the context of elementary school. A qualitative, bibliographical research approach was used. The analysis was based on publications from 2015 to 2025. Inclusion criteria included reports addressing the theme of Games and Play in Physical Education in the final years of elementary school. Six reports were identified, but three were selected for the specific purpose of this research. Through reading and interpreting these texts, it was possible to see how studies have discussed the challenges and possibilities of pedagogical work with games and play. A reduced number of published reports on the topic were observed within the analyzed time frame. However, even with this limited number of studies, the texts show that, despite the challenges faced by teachers such as lack of resources, reduced time, planning difficulties, and structural limitations, several possibilities also emerge to improve teaching. Among these, the following stand out: valuing the students' play culture, building participatory proposals, expanding bodily experiences, and understanding games and play as significant content for the integral development of students. Thus, the studies analyzed reinforce the relevance of games and play in teaching and learning and highlight their potential and contribution to school Physical Education.

**Keywords:** Games and Play, Elementary Education, School Physical Education

## LISTA DE QUADROS

**Quadro 1:** Conteúdo jogos e brincadeiras na Base Nacional Comum Curricular

**Quadro 2:** Levantamento dos relatos de experiências encontrados nos cadernos de formação da RBCE

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	12
2 METODOLOGIA DA PESQUISA .....	16
2.1 Procedimentos de Pesquisa .....	16
2.2 Instrumentos de Coleta de Dados .....	17
3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	18
3.1 O Jogo e Brincadeira como conteúdo de ensino na Educação Física.....	18
3.2 O processo de ensino-aprendizagem do jogo e da brincadeira nos anos finais do Ensino Fundamental .....	22
4 ANALISANDO A TEMÁTICA JOGOS E BRINCADEIRAS NOS CADERNOS DE FORMAÇÃO RBCE.....	28
5 DESAFIOS E POSSIBILIDADES DO ENSINO DO JOGO E DA BRINCADEIRA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	33
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	37
7 REFERÊNCIAS .....	39

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa buscou compreender os desafios e possibilidades do ensino de jogos e brincadeiras na educação física no ensino fundamental anos finais, a partir da análise dos relatos de experiência publicados nos cadernos de formação da Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE). Para tanto, definimos como objetivos específicos reconhecer o jogo e a brincadeira como conteúdos de ensino nas aulas de Educação Física e identificar os desafios e possibilidades do ensino-aprendizagem desses conteúdos no contexto do Ensino Fundamental.

O conteúdo Jogos e Brincadeiras tem como relevância o desenvolvimento integral dos alunos, embora seja associado apenas à infância, traz um potencial formativo para os adolescentes, constituindo-se como importante conteúdo pedagógico, pois possibilitam o desenvolvimento social e afetivo, além de promoverem valores como cooperação, respeito, solidariedade e inclusão. Segundo Kishimoto "... brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia" (Kishimoto, 1993,p.45).

O professor de Educação Física enfrenta inúmeros desafios que impactam diretamente o ensino dos conteúdos, sobretudo em função da escassez de espaços adequados e da insuficiência de materiais. Além disso, observa-se que as experiências lúdicas das crianças têm se modificado ao longo do tempo, ocorrendo, muitas vezes, de forma restrita a momentos específicos da rotina escolar ou mediadas por estímulos limitados, o que pode influenciar o engajamento nas atividades corporais.

Nesse contexto, a efetivação dos conteúdos nas aulas torna-se ainda mais complexa, sendo atravessada pela precariedade de recursos materiais, pelas limitações do espaço físico e, também, pela postura de alguns docentes que apresentam resistência em aprofundar-se na temática e em diversificar suas práticas pedagógicas.

A Educação Física escolar constitui um componente curricular importante no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para a formação integral dos

estudantes. Por meio dela, os alunos têm acesso a práticas corporais diversificadas que favorecem aspectos sociais e culturais. Nesse sentido, o trabalho pedagógico do professor de Educação Física deve valorizar os conteúdos e manifestações da cultura corporal, como os jogos e brincadeiras.

A Educação Física escolar deve assumir um papel que ultrapasse a simples reprodução de gestos técnicos ou a execução de atividades mecânicas. Seu compromisso deve voltar-se para a formação integral dos estudantes, permitindo que compreendam criticamente as práticas corporais presentes na sociedade. Dessa forma, o professor precisa planejar situações de ensino que possibilitem a reflexão, a autonomia e a participação dos alunos nos diferentes contextos em que a cultura corporal se manifesta. (Darido, 2003, p. 13).

Os Jogos e Brincadeiras ocupam lugar importante na sociedade desde os tempos antigos, pois fazem parte da cultura corporal e a acompanha o desenvolvimento humano ao longo da história. Os Jogos e Brincadeiras trazem um sentido de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir.

Estas práticas estão historicamente presentes no cotidiano de crianças e adolescentes, e não são apenas atividades de lazer, mas sim conteúdos da cultura corporal que transmitem valores, estimulam a criatividade, favorecem o vínculo social e a aprendizagem. Além disso, contribuem para a cooperação, respeito às regras e tomadas de decisões.

O jogo, por suas características próprias, possibilita à criança experimentar, explorar, criar e recriar situações, permitindo-lhe desenvolver-se integralmente. No contexto escolar, os jogos constituem uma prática pedagógica fundamental, pois favorecem a construção de conhecimentos, a interação social, a expressão de sentimentos e a compreensão de regras. Ao jogar, a criança vivencia experiências que ampliam sua autonomia, sua capacidade de decisão e sua participação no grupo, contribuindo significativamente para a aprendizagem e para o desenvolvimento de competências cognitivas, motoras e sociais.”(KISHIMOTO, 1994, p. 35).

Apesar disso, outra questão que se percebe é com relação à formação docente e à convivência. Estas exigem do professor ser referência e buscar novas formas de ministrar as aulas de Jogos e Brincadeiras, buscando a aprimoração dos conhecimentos dos alunos, os laços com a cultura e a interação pessoal. Dessa forma, é possível fazer o diferencial na vida escolar dos alunos com um

conteúdo que é sempre deixado de lado, mas que é extremamente importante, tanto para os estudantes quanto para o professor. A formação docente deve permitir que o professor reflita criticamente sobre sua prática e amplie seu repertório de intervenções pedagógicas, incluindo o trabalho com a ludicidade e os jogos” (Darido, 2004, p.69)

O interesse pelo tema surgiu pela vivência no Curso de Licenciatura em Educação Física na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) - durante a disciplina de Jogos e Brincadeiras, que fez lembrar experiências do cotidiano, enquanto criança e adolescente. Ao refletir sobre isso, percebeu-se que, apesar deste conteúdo ser obrigatório no currículo escolar, nunca foi repassado pelo professor durante as aulas no Ensino Fundamental - para mim.

Embora a disciplina de Educação Física não tenha feito parte da minha vivência escolar, surgiu um sentimento de perda pela falta de oportunidade de experimentar plenamente seus conteúdos. Com isso, percebeu-se que foram deixados de lado importantes conhecimentos que poderiam ter sido adquiridos nesse período, como a chance de vivenciar novas experiências, aprender sobre diferentes aspectos da cultura e explorar os benefícios que os Jogos e Brincadeiras proporcionam, como: a socialização, o trabalho em equipe, o desenvolvimento cognitivo e a construção de valores.

Nos anos finais do Ensino Fundamental, observa-se que muitos estudantes já apresentam certo distanciamento das práticas lúdicas, em virtude da valorização de modalidades esportivas tradicionais ou da influência do uso excessivo das tecnologias. Conforme Kishimoto (2011, p. 25) “À medida que a criança cresce, o brincar vai sendo substituído por atividades mais formais, muitas vezes perdendo seu espaço para o estudo, o trabalho e as influências da cultura tecnológica”. Tal realidade gera o desafio para o professor de Educação Física de resgatar a ludicidade, integrando-a ao processo de ensino-aprendizagem de maneira significativa e motivadora.

Foi possível perceber o quanto a temática - iniciais Jogos e Brincadeiras tem um espaço reduzido dentro da escola, principalmente nos anos finais do Ensino Fundamental, pelo fato de alunos e professores darem mais importância a

conteúdos esportivos. No entanto, é importante que o professor busque equilibrar o ensino dos esportes com o trabalho com jogos e brincadeiras, pois ambos contribuem de forma significativa para a formação integral do aluno. Enquanto o esporte desenvolve aspectos técnicos, táticos e físicos, as atividades lúdicas favorecem a criatividade, a socialização, o trabalho em equipe, a cooperação e o respeito às regras.

O Jogo e a Brincadeira são conteúdos essenciais nas aulas de Educação Física, pois representam manifestações da cultura corporal produzidas pela humanidade ao longo do tempo. Ao nos apropriarmos desses conhecimentos, compreendemos melhor as diferentes formas de expressão e interação social que fazem parte da nossa história e identidade cultural. Além disso, ao aprender e refletir sobre essas práticas, somos capazes de transformar a realidade social, promovendo valores como cooperação, respeito, criatividade e inclusão.

Há um grande acervo de jogos e brincadeiras que podem ser explorados nas aulas de Educação Física e acabam sendo deixados de lado pelos Jogos Eletrônicos que passam a ser o conteúdo principal aplicado nos anos finais do Ensino Fundamental. Ainda assim, é importante reconhecer também que os Jogos Eletrônicos possuem potencial pedagógico, pois estimulam a atenção, raciocínio lógico e tomada de decisões, e desde que usado de forma equilibrada em conjunto com outras práticas corporais são necessários para o ensino-aprendizagem dos alunos.

Neste sentido, delimitamos como **problema de pesquisa**: Quais os desafios e possibilidades do ensino-aprendizagem do conteúdo jogos e brincadeiras no ensino fundamental anos finais a partir dos relatos de experiência dos cadernos de formação da RBCE? Assim, definimos como **Objetivo Geral**: Compreender os desafios e possibilidades do ensino de jogos e brincadeiras na educação física no ensino fundamental anos finais, a partir da análise dos relatos de experiência publicados nos cadernos de formação da Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE).

A metodologia desta pesquisa se caracteriza a partir de uma abordagem qualitativa de cunho bibliográfico, tendo como fonte de coleta de dados, os relatos de experiência publicados nos Cadernos de Formação da RBCE.

## **2 METODOLOGIA DE PESQUISA**

### **2.1 Procedimentos de Pesquisa**

A metodologia desta pesquisa se caracteriza a partir de uma abordagem qualitativa de cunho bibliográfico, tendo como fonte de coleta de dados, os relatos de experiência publicados nos Cadernos de Formação da RBCE. A pesquisa em qualquer área de estudo é um fator importante para o desenvolvimento de avanço dos conhecimentos, podemos classificar a pesquisa em vários campos , e dentre esses campos podemos classificar a pesquisa em diferentes abordagens, esse trabalho se caracteriza como uma pesquisa qualitativa que para melhor entendermos, Conforme Minayo (2001).

A pesquisa qualitativa é adequada para o estudo de fenômenos sociais, culturais e educativos, pois permite a análise do universo de significados, valores e atitudes presentes nas relações humanas. Assim, tal abordagem mostra-se pertinente para compreender o fenômeno estudado em profundidade. (Minayo, 2001, p.22).

Na Educação Física a pesquisa qualitativa é fundamental pois o movimento humano, as práticas corporais e as relações pedagógicas não podem ser apenas compreendidas através de números, é preciso interpretar as experiências e significados dos indivíduos.

A pesquisa bibliográfica é um caminho fundamental para análise e compreensão de determinado tema, pois possibilita o levantamento, a leitura e a interpretação de produções já existentes sobre o assunto. ele foi adotado nesta pesquisa como procedimento fundamental para a análise e interpretação dos dados obtidos, que de acordo com Gil(2002).

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de materiais já elaborados, constituídos principalmente de livros, artigos científicos e outras publicações acadêmicas. Esse tipo de pesquisa possibilita ao pesquisador conhecer o estado atual do tema e identificar as principais contribuições teóricas sobre o objeto de estudo.(Gil,2002, p.44)

Essa abordagem permite uma aproximação mais profunda com os sujeitos da pesquisa, valorizando o contexto social, cultural e histórico em que estão inseridos.

## **2.2 Instrumento de coleta de dados**

Para obtenção das informações e construção da análise, a pesquisa foi realizada por meio da análise de relatos de experiência publicados nos cadernos de formação da RBCE pesquisados no site [www.cbce.org.br](http://www.cbce.org.br), no período compreendido de 2015 à 2025, buscando identificar contribuições de relatos sobre o tema.

A seleção dos textos foi feita com base em relatos de experiências, projetos ou práticas pedagógicas com jogos e brincadeiras aplicadas nos anos finais do Ensino Fundamental. Foram utilizados como termos de busca, Jogos e brincadeiras AND Ensino fundamental anos finais AND Educação física. Apenas 06 (seis) publicações foram encontrados relacionados ao tema e só 3 utilizadas, pois se enquadram totalmente com o tema.

Os critérios de seleção adotados consideraram: (a) publicações do período de 2015 a 2025; (b) textos classificados como relatos de experiência, projetos ou práticas pedagógicas; (c) relação direta com o ensino de Educação Física; e (d) ênfase em jogos e brincadeiras aplicadas aos anos finais do Ensino Fundamental. Já os critérios de exclusão foram artigos fora do intervalo de tempo e que não se enquadram no tema.

O processo de leitura e seleção foi dividido em duas etapas:

1. Leitura exploratória e identificação inicial dos textos, verificando a adequação ao tema proposto;
2. Foi realizada uma Leitura analítica, destacando as contribuições pedagógicas, os desafios e as possibilidades apontadas pelos autores em relação ao ensino de jogos e brincadeiras na Educação Física escolar.

Além disso, buscou-se observar como os professores relataram suas práticas, quais estratégias metodológicas foram utilizadas e quais resultados pedagógicos foram evidenciados nas experiências descritas.

### **3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

#### **3.1 O Jogo e Brincadeira como conteúdo de ensino na Educação Física**

Neste tópico, buscamos reconhecer o jogo como objeto de ensino na Educação Física Escolar. Os Jogos e Brincadeiras são um conhecimento historicamente construído pela humanidade. De acordo com o Coletivo de Autores( 1992), o jogo é uma invenção dos homens e especialmente é vivenciado na infância.

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. O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de "ação".(Coletivo de Autores, 1992, p. 45)

O jogo é uma atividade essencialmente humana, que nasce da necessidade de agir e interagir com o mundo. Ao brincar, a criança/adolescente recria a realidade, exercita sua imaginação, expressa sentimentos, elabora experiências e desenvolve capacidades cognitivas e sociais. O jogo, portanto, não é apenas passatempo ou distração, mas um meio educativo capaz de favorecer o desenvolvimento integral do sujeito. Além disso, compreender o jogo como objeto de ensino implica reconhecê-lo como um conteúdo sistematizado da Educação Física, que pode e deve ser planejado pedagogicamente.

Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da consciência, ele deve ser entendido como "fator de desenvolvimento" por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê. (Coletivo de Autores, 1992,p.45)

O professor assume papel fundamental para organizar situações de ensino que permitam ao aluno refletir sobre as regras, as estratégias e os significados culturais do jogar, transformando o ato lúdico em um processo de aprendizagem consciente. Ao jogar o aluno aprende a planejar ações, tomar decisões, respeitar regras e lidar com desafios, e isto contribui diretamente para a formação de um sujeito crítico e criativo.

O jogo possibilita a Educação Física escolar ir além de uma mera execução de atividades lúdicas, assumindo uma função pedagógica e formativa, que reconhece o brincar como uma parte construtiva da aprendizagem e desenvolvimento humano.

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. A ênfase no propósito/objetivo do jogo acentua-se com o desenvolvimento da criança. Sempre esse propósito é o que decide o jogo, justifica a atividade e determina a atitude afetiva da criança. (Coletivo de Autores, 1992,p.45)

Na escola, o jogo permite que os alunos aprendam por meio da experiência, desenvolvendo não apenas habilidades, mas conhecimentos elaborados que elevam seu pensamento crítico a partir desta prática corporal assim, o jogo, quando trabalhado de forma planejada e intencional, ultrapassa o simples brincar, tornando-se um instrumento educativo de grande relevância. O jogo é, ao mesmo tempo, uma atividade que diverte e ensina. Ele é um recurso pedagógico que contribui para o desenvolvimento da criança e para a construção do conhecimento. (Kishimoto 1994,p.23.).

Na Educação Física Escolar, o jogo é compreendido como um conhecimento pertencente à cultura corporal, dessa forma, o jogo não é apenas uma atividade lúdica, mas um conteúdo que deve ser sistematizado, planejado e avaliado, considerando seus aspectos sociais, históricos e culturais. O jogo possibilita a vivência de situações de cooperação, competição, respeito às regras e tomada de decisões, aspectos que favorecem o desenvolvimento integral dos alunos.

Além disso, permite ao professor abordar diferentes dimensões do conhecimento. O professor de Educação Física desempenha papel fundamental na mediação das experiências lúdicas. Sua função não se limita a organizar brincadeiras, mas sim a planejar e conduzir o jogo como conteúdo de ensino, promovendo reflexões e aprendizagens. Assim, o educador deve criar situações que estimulem a descoberta, a cooperação e a compreensão dos sentidos e significados do jogo.

O professor também precisa considerar a realidade sociocultural dos alunos, valorizando os jogos populares, regionais e tradicionais, que representam a

identidade e a cultura da comunidade. Essa valorização contribui para o resgate da cultura local, promovendo o respeito à diversidade e o reconhecimento do jogo como manifestação cultural.

O processo de ensino-aprendizagem na Educação Física vai além da simples execução de movimentos; ele objetiva promover a integração dos estudantes nos aspectos sociais e culturais, com base na organização consciente dos conhecimentos da cultura corporal. Assim, a aprendizagem não se restringe apenas ao “saber fazer”, mas envolve também o entendimento, e a compreensão das estratégias, significados e intenções presentes nas práticas corporais, possibilitando uma formação mais ampla e humana.

Nesse sentido, Saviani (2013, p.13) destaca que “A prática educativa é, pois, o ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens,” reforçando a ideia de que o ensino deve contribuir para a formação integral do sujeito, articulando prática, reflexão e consciência crítica.

Na prática pedagógica a Educação Física é valorizada como um processo formativo e cultural, e não apenas técnico. A aprendizagem acontece quando o aluno passa a compreender o sentido e o contexto histórico das práticas corporais. O ensino-aprendizagem busca ampliar as funções psicológicas dos alunos, como o pensamento, linguagem, atenção e memória favorecendo assim a consciência crítica. Essas funções são processos mentais que permitem o desenvolvimento do aluno nessas ações fazendo-o compreender o mundo, construir interação social e construir conhecimento.

As funções psicológicas superiores têm origem nas relações sociais e são mediadas pela linguagem, pela cultura e pela interação com o outro. Elas se diferenciam das funções elementares por serem conscientes, voluntárias e intencionais, resultando do processo de internalização das experiências sociais. (Vygotsky 2007, p.63).

Apesar de seu potencial educativo, o ensino do jogo na escola ainda enfrenta desafios. Muitas vezes, o jogo é utilizado apenas como “recreação” ou “preenchimento de tempo”, sem um planejamento pedagógico intencional. Além disso, alguns professores enfrentam limitações de espaço, recursos materiais e turmas numerosas, o que dificulta o desenvolvimento de atividades mais

elaboradas. Essas condições acabam levando o professor a adotar estratégias simples e repetitivas que não favorecem o processo educativo.

Muitas vezes, o foco das aulas acaba sendo o esporte, que ainda dominam as aulas de Educação Física na escola enquanto os outros conteúdos acabam ficando de lado, essa abordagem limita o ensino-aprendizagem dos alunos e acaba tornando a Educação Física só técnica, os alunos com maior rendimento físico acabam se destacando nas aulas e os demais acabam se sentindo excluídos e desmotivados.

Nesse sentido, Darido (2003, p. 45)” destaca que a ênfase exclusiva no esporte competitivo nas aulas de Educação Física tende a privilegiar apenas os alunos com maior habilidade motora, excluindo aqueles que não se destacam”, o que reduz o potencial educativo e formativo da disciplina. Assim, é fundamental que o professor avalie as suas práticas pedagógicas contemplando todas as manifestações culturais e garantindo uma aprendizagem significativa e inclusiva para todos os estudantes sem privilegiar apenas um determinado conteúdo.

Superar essa perspectiva requer, principalmente, que o professor busque uma mudança na concepção pedagógica das aulas, promovendo a cooperação, a reflexão e a valorização da diversidade cultural. Também é fundamental que a Educação Física escolar esteja alinhada a um projeto político-pedagógico (PPP) contextualizado com as diretrizes curriculares.

No entanto, é necessário que o professor também siga esse contexto, pois o que se observa, muitas vezes, são docentes que não consideram o projeto político-pedagógico e acabam valorizando apenas um determinado conteúdo da cultura corporal, seja por falta de identificação com os demais temas ou por não possuírem o conhecimento necessário para trabalhá-los.

Esse é um dos grandes desafios do professor, fazer cumprir seu papel e transformar suas aulas em espaços de aprendizagem significativos, quebrando barreiras e buscando constantemente ser um diferencial na prática pedagógica. Trabalhar o jogo de forma planejada, crítica e reflexiva contribui para que os alunos compreendam seu corpo, sua cultura e seu papel na sociedade, reconhecendo o valor educativo e formativo das práticas corporais.

Definidos os fins, a partir dos fundamentos teórico-metodológicos da PHC, o professor se coloca no trabalho de organizar e mobilizar as atividades e procedimentos mais coerentes com as finalidades do ensino e da tarefa da escola. Desse modo, já com essa compreensão em movimento e materialização, o ponto de partida, assim como também o de chegada, não é outro senão a prática social (Faria, 2022, p. 7).

E quando o professor planeja suas aulas com a intencionalidade educativa e considera as orientações das diretrizes curriculares e PPP, ele contribui para que a Educação Física cumpra seu verdadeiro papel de formar sujeitos críticos capazes de valorizar a cultura corporal como parte da sua vida. Dessa forma, o ensino do jogo deve ser orientado por uma perspectiva pedagógica que valorize a ludicidade, a cooperação e o respeito à diversidade.

O professor de Educação Física, como mediador desse processo, tem a responsabilidade de transformar o jogo em uma experiência significativa, que une o aprender ao brincar, o movimento à reflexão, e a prática ao conhecimento. Assim, o jogo deixa de ser apenas uma atividade lúdica e passa a ser um poderoso instrumento de educação e transformação social.

### **3.2 O processo de ensino-aprendizagem do jogo e da brincadeira nos anos finais do Ensino Fundamental**

O Jogo e a Brincadeira são conteúdos da Educação Física essenciais no processo de ensino-aprendizagem. Esses elementos fazem parte da cultura corporal e contribuem significativamente para o desenvolvimento afetivo e social dos alunos. Através de atividades lúdicas o ensino da Educação Física vai além do simples movimento mecânico e passa para uma promoção de interação com a cooperação e construção coletiva. Na sala de aula esse conteúdo deve ser planejado pelo professor de forma intencional respeitando os objetivos pedagógicos e também o contexto social dos alunos.

É importante compreender o Jogo e a Brincadeira como um conteúdo de ensino e não apenas como um momento de lazer. Ao jogar, o aluno desenvolve o raciocínio, aprende a lidar com as regras, a cooperar e construir valores que levará para a vida. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que o conteúdo favoreça aos alunos a interação, respeito à diversidade e desenvolvimento de

atitudes solidárias e cooperação. A Educação Física deve proporcionar aos estudantes o acesso às diferentes práticas corporais, entre elas os jogos e as brincadeiras, compreendidos como manifestações da cultura corporal de movimento (BRASIL, 2018, p. 213).

No entanto, apesar desse discurso, estudos apontam que a BNCC apresenta fragilidades e contradições em relação ao que propõe. Neira (2018, p. 222) afirma que “em termos epistemológicos, o documento oficial se afasta do atual debate da área, revela-se frágil, incoerente e inconsistente”, o que compromete a compreensão crítica dessas práticas corporais. Embora a BNCC declare considerar a diversidade cultural e os diferentes modos de brincar, o autor evidencia que “os resultados evidenciam a retomada dos princípios tecnocráticos, consubstanciados na prioridade concedida à racionalidade técnica em detrimento da criticidade” (NEIRA, 2018, p. 224), reduzindo o potencial reflexivo da Educação Física escolar.

A BNCC (BRASIL, 2018) também propõe que os jogos e brincadeiras representam a diversidade cultural brasileira, contemplando manifestações regionais, indígenas, afro-brasileiras e urbanas. Isso permite ao aluno compreender que o brincar é um patrimônio cultural e que cada grupo social possui suas próprias formas de jogo. Entretanto, Neira (2018, p. 225) observa que “a concepção de prática corporal apresentada tampouco resiste ao menor enfrentamento com a produção mais recente sobre o tema”, considerando que a BNCC organiza as práticas corporais em classificações rígidas que não dialogam com a dinamicidade cultural desses grupos.

Além disso, ao analisar a estrutura da BNCC, Neira destaca que, das “10 páginas reservadas a explicitar a concepção de Educação Física que perpassa o documento, 1,5 é dedicada aos fundamentos epistemológicos” (NEIRA, 2018, p. 223), o que revela pouca sustentação teórica para embasar as práticas propostas. O autor ainda sublinha que “nada mais contraditório que o caráter instrumental e funcionalista materializado no peso concedido às habilidades cognitivas” (NEIRA, 2018, p. 226), demonstrando que, apesar do discurso de valorização da cultura corporal, o documento tende a priorizar competências técnicas em detrimento da formação crítica e cultural.

Dessa forma o jogo e a brincadeira não se resumem a apenas diversão, mas sim conteúdos pedagógicos que auxiliam na formação crítica e cidadã dos alunos. A Educação Física Escolar deve assumir um papel comprometido com a formação integral do aluno, e o professor precisa organizar suas aulas de forma que o Jogo e a Brincadeira possam estimular a reflexão, participação e desenvolvimento humano nos alunos.

O Ensino dos jogos deve ser planejado de acordo com as fases de desenvolvimento e as experiências corporais dos alunos, permitindo que todos participem ativamente e construam aprendizagens significativas. Nesta mesma linha, Freire destaca que "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção".(Freire 1996, p.47).

Ao brincar o aluno passa a vivenciar situações problema, tomar decisões, elaborar estratégias e aprender a lidar com suas escolhas e ações. Além disso, o jogo e a brincadeira promovem um ambiente prazeroso de aprendizagem, despertando o interesse e a motivação dos alunos.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os jogos e brincadeiras estão inseridos como um dos seis eixos das práticas corporais da Educação Física escolar. Nos anos finais do Ensino Fundamental a BNCC organiza o ensino da Educação Física com o objetivo de ampliar o repertório dos alunos reconhecendo a diversidade cultural. A BNCC (Brasil, 2018) compreende os jogos e brincadeiras como manifestações da cultura corporal e reconhece seu papel social, educativo e cultural dentro da escola.

Os jogos e brincadeiras, ao integrarem a cultura corporal, constituem-se em práticas que possibilitam o desenvolvimento da interação, da cooperação, da solidariedade, do respeito às regras e às diversidades culturais. Essas práticas contribuem para a formação integral dos alunos, favorecendo aprendizagens que envolvem tanto aspectos cognitivos quanto sociais e afetivos, ampliando as formas de participação e de convivência no ambiente escolar." (Brasil, 2018, p. 219).

A BNCC (Brasil, 2018) também propõe que os jogos e brincadeiras representam a diversidade cultural brasileira, contemplando manifestações regionais, indígenas, afro-brasileiras e urbanas. Isso permite ao aluno compreender que o brincar é um patrimônio cultural e que cada grupo social possui suas próprias

formas de jogo.

No contexto Escolar da Educação Física, o principal objetivo é proporcionar aos alunos experiências que vão além do simples movimento corporal, e para isso segue uma temática de ensino que contempla diferentes manifestações da cultura corporal, como jogos, brincadeiras, esportes, danças, ginásticas e lutas. Essa organização temática permite que o ensino seja mais significativo. Contudo, como aponta Neira (2018), “a forma como a BNCC organiza esses conteúdos revela incoerências, o que compromete a construção de experiências realmente significativas e culturalmente contextualizadas”. Os critérios acabam não sendo claros e isso gera uma organização incoerente e problemática pedagogicamente.(Neira, 2018, p. 219).

Os Jogos e Brincadeiras estão inseridos na temática “Brincadeiras e jogos “, que abrange desde os Anos iniciais do Ensino Fundamental até os Anos Finais. Conforme a BNCC (Brasil, 2018), o conhecimento dos jogos e brincadeiras se organizam da seguinte forma:

Quadro: 1- Conteúdos dos Jogos e Brincadeiras na Base Nacional Comum Curricular

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR- BNCC		
Brincadeiras e Jogos		
ANO/ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES BNCC
6º E 7º ANOS	Jogos eletrônicos	(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Podemos ver que nos anos finais o conteúdo trabalhado reflete nos jogos eletrônicos que é compreendido como uma nova forma de interação. Segundo a BNCC (Brasil, 2018) deve-se ressaltar que:

A partir do 6º ano, prevê-se que os estudantes possam ter acesso a um conhecimento mais aprofundado de algumas das práticas corporais, como também sua realização em contextos de lazer e saúde, dentro e fora da escola.(Brasil, 2018, p.231).

Trabalhar os Jogos Eletrônicos na Educação Física não significa substituir as práticas corporais tradicionais, mas integrar o universo digital ao ambiente escolar, tornando as aulas mais significativas e próximas da realidade dos alunos, sem perder de vista os objetivos pedagógicos de formação integral, reflexão crítica e promoção da saúde e do movimento.

A aprendizagem por meio de Jogos e Brincadeiras é uma abordagem pedagógica que enfatiza o uso dos jogos e brincadeiras para promover diversas áreas de desenvolvimento e aprendizagem das crianças/adolescentes. Ao utilizar esse conteúdo o professor cria um ambiente dinâmico e motivador para os alunos e assim faz com que haja uma participação mais ativa.

Essa metodologia vai além de uma simples diversão ela contribui para um desenvolvimento amplo dos alunos. A valorização dos Jogos e Brincadeiras no contexto escolar permite que os alunos aprendam de forma mais significativa, pois o aprendizado ocorre de maneira prazerosa e espontânea. Nessas experiências, eles desenvolvem habilidades como cooperação, respeito às regras, tomada de decisão, resolução de conflitos e empatia. Além disso, o jogo desperta a curiosidade, estimula a criatividade e ajuda a compreender o mundo de forma crítica e reflexiva.

As contribuições do uso do jogo na escola são defendidas por Kishimoto (1994) reforçando o conceito de que o conhecimento pode ser construído na brincadeira, permitindo ao indivíduo organizar experiências e buscar soluções para os problemas, sem se preocupar com o resultado, buscando respostas de forma espontânea, sem a intenção de acertar ou errar.

O jogo é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois possibilita a aprendizagem de regras, a socialização, a construção do conhecimento e a expressão da criatividade. Quando utilizado como recurso pedagógico, o jogo transforma-se em uma ferramenta que articula o prazer de brincar com o aprender. (Kishimoto, 1994, p.23).

O educador precisa utilizar o Jogo e Brincadeira nas aulas fazendo com que os alunos se sintam desafiados, motivados e envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Através disso conseguirá garantir que o papel importante que o jogo e a brincadeira possuem será transmitido de forma significativa para os alunos.

De acordo com Kishimoto (1994, p. 31) “O professor é o mediador entre o jogo e a aprendizagem, cabendo a ele criar situações em que a brincadeira possa favorecer o desenvolvimento e a construção do conhecimento”. Nesse sentido, ser o mediador é um papel importante para o professor que deve não apenas orientar, mas também criar as condições para que os alunos explorem e construam o conhecimento a partir dos jogos e brincadeiras.

Entretanto, a postura docente diante do ensino desses conteúdos ainda apresenta limites que precisam ser superados. Em muitas realidades escolares, o jogo e a brincadeira são reduzidos a momentos de descontração ou simples entretenimento, o que demonstra uma compreensão restrita sobre seu potencial educativo. Alguns professores acabam priorizando esportes tradicionais e atividades centradas na performance, deixando de reconhecer que o brincar também é conteúdo estruturante da Educação Física é fundamental para o desenvolvimento integral dos estudantes. Essa postura, muitas vezes marcada por práticas engessadas e pouco dialógicas, reforça uma cultura excludente e desconsidera a diversidade de habilidades, ritmos e vivências culturais que os alunos trazem para a escola.

Além disso, quando o docente se mantém preso a modelos tradicionais, sem abertura para a participação dos alunos na adaptação de regras ou na criação de jogos, limita a autonomia estudantil e reduz as possibilidades de construção coletiva do conhecimento. Da mesma forma, a falta de investimento na formação continuada e a dificuldade em reinventar práticas diante da falta de recursos

evidenciam uma postura que, por vezes, fragiliza o potencial pedagógico das aulas.

Dessa forma, reconhecer e enfrentar essas limitações é essencial para qualificar o trabalho docente. O professor que compreende o valor educativo dos jogos e brincadeiras transforma suas aulas em espaços de descobertas, interação e construção coletiva do conhecimento. Ao assumir uma postura crítica, criativa e inclusiva, respeitando os interesses e repertórios lúdicos dos alunos, o educador torna o jogo e a brincadeira instrumentos potentes para promover aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral dos estudantes.

#### **4 Analisando a temática Jogos e Brincadeiras nos Cadernos de Formação da RBCE**

Neste tópico, buscamos ver como os relatos de experiência abordam a prática de jogos e brincadeiras no contexto escolar. Os artigos são apresentados e analisados conforme as informações obtidas a partir da coleta de dados, buscando compreender as principais contribuições e significados em relação ao tema proposto, com o objetivo de responder ao problema de pesquisa: Quais são os desafios e as possibilidades encontradas no ensino de jogos e brincadeiras nos anos finais do Ensino Fundamental?

Quadro 2. Levantamento dos relatos de experiências encontrados nos cadernos de formação da RBCE. Site: [www.cbce.org.br](http://www.cbce.org.br)

Ano/Vol.	Título	Autores	Resumo
2017/ 8	MEU JOGO minhas regras, desconstruindo mercadorização do brincar PEGA-VARETAS	ESP. Vitor de Castro Melo (USP) DR. Marcos Garcia Neira (USP)	O presente artigo relata um projeto didático realizado com a turma do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola situada no município de Sorocaba-SP. Pautado nos pressupostos do currículo cultural da Educação Física. Para além da problematização do processo de mercadorização das práticas corporais, a brincadeira foi ressignificada, os conhecimentos dos alunos aprofundados e ampliados mediante a realização de atividades didáticas como vivências, pesquisa acerca das várias histórias do jogo, confecção dos materiais necessários, reconstrução crítica das regras e apresentação dos resultados às demais turmas da escola.

2022/ 13	“ Reflexões sobre uma unidade didática de jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas de Educação Física em tempos de Pandemia”,	Caroline Gomes de Oliveira (UFMG)	Este artigo tem a intenção de relatar uma experiência docente sobre a temática dos jogos, brinquedos e brincadeiras, mais especificamente sobre as pipas. O conteúdo foi desenvolvido nas aulas de Educação Física durante o Ensino Remoto Emergencial, por meio de atividades semanais enviadas aos estudantes via a plataforma Google Classroom. As aulas tiveram como objetivo trazer uma vivência prática das brincadeiras das pipas em uma época do ano no qual essa é uma prática muito recorrente entre crianças e jovens da região metropolitana de Belo Horizonte. E teve como resultado o levantamento de questões por parte dos estudantes como: a interação com os familiares durante este período; questões de gênero ligadas à brincadeira; e a importância da valorização das brincadeiras e da cultura popular, se expressando como uma possibilidade de tecer reflexões acerca das intersecções entre os conhecimentos escolares e os que os estudantes trazem consigo para além dos muros da escola.
2025/16	“ Ouvir o idoso como fonte para planejamento de aulas de Educação Física.”	Luiza Lima do Amaral (UFMS) Milleny Nunes de Aquino (UFMS) Ms.Gilson Pacola (UFMS) DR. Rogério Zaim-de-melo (PUC, UFMS)	Trata-se de um relato que narra a experiência realizada nas aulas de Educação Física dos anos finais do ensino fundamental onde se “escutou” o idoso como fonte de pesquisa para o planejamento das aulas. Para alcançar esse propósito foi feita uma visita em um asilo, na cidade de Corumbá-MS, com 17 alunos do 8º ano do ensino fundamental que “escutaram” um grupo de idosos sobre sua infância e brincadeiras que realizavam. A partir da fala dos idosos foram elencados os jogos de que eles mais gostavam, os quais eram usados no planejamento das aulas de Educação Física. A partir das aulas foi possível realizar um resgate de jogos e brincadeiras tradicionais e valorizar a pessoa mais velha.

As análises foram realizadas a partir dos documentos citados, o documento intitulado **“MEU JOGO minhas regras, desconstruindo a mercadorização do brincar PEGA-VARETAS**. Tem como objetivo retratar um projeto pedagógico sobre os conhecimentos dos alunos em relação às atividades, pesquisas e as histórias do jogo e confecção de materiais. Consistiu-se inicialmente em levantar Informações sobre as práticas corporais dos alunos nas aulas de Educação Física, através de uma fala familiar sobre o jogo de pega varetas o objeto de estudo se tornou esse jogo.

Os alunos fizeram pesquisas sobre as variações do jogo e para iniciar o jogo o grupo discutiu e negociou as regras, criando um novo formato e sistema de pontuação, que foi apresentado à turma e ao refletirem sobre as diversas formas de

jogar, os alunos compreenderam que uma mesma brincadeira pode ter múltiplas versões e significados conforme o contexto cultural e social.

Como resultado, durante a continuação das vivências com o jogo de pega-varetas, as crianças refletiram sobre o papel das regras criadas pelos fabricantes, compreendendo que elas visam à padronização e ao consumo do produto. Essa reflexão, embora tenha causado certo desconforto inicial, foi extremamente produtiva, pois levou à desconstrução de discursos prontos e ao desenvolvimento de um pensamento crítico sobre as práticas corporais.

Outro ponto é a autonomia dos alunos durante a organização do trabalho e apesar do encerramento precoce das atividades, a experiência foi satisfatória é importante para o ensino dos alunos.

O documento “ **Reflexões sobre uma unidade didática de jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas de Educação Física em tempos de Pandemia**”, tem como objetivo retratar uma experiência docente sobre jogos, brinquedos e brincadeiras especificamente sobre pipas, com a realização de atividades via Google classroom, no intuito de oferecer vivências da brincadeira pipa no momento do ano que é recorrente nas cidades.

As aulas foram divididas em 3 momentos com alunos do 7º e 8º do ensino fundamental, a primeira aula se deu a partir dos alunos construírem as pipas. Na segunda aula os alunos teriam que escrever como foi a experiência da construção do brinquedo, e na terceira foi a apresentação do contexto histórico da criação de pipas e possíveis origens.

No resultado final, a professora argumentou que foi uma experiência proveitosa e importante, pois a experiência e o sentir é imprescindível, para os estudantes a reflexão da brincadeira significa sentidos afetivos, culturais e sociais. Apesar de ter sido remoto foi uma ótima abordagem, teve seus pontos positivos, mas também por não ser presencial faltou ser mais explorado, as plataformas ajudam o contato com os alunos, mas a experiência pessoalmente não pode ser trocada.

No documento intitulado “ **Ouvir o idoso como fonte para planejamento de aulas de Educação Física**, É um relato de experiência realizado nas aulas de Educação Física, no ensino fundamental anos finais onde dois professores levaram os alunos a entrevistar Idosos num asilo , com o objetivo de ouvir dos idosos os relatos sobre infância e brincadeiras e a partir das falas elencar os jogos que mais gostavam e utilizar nas aulas de Educação Física com os alunos.

Em princípio foi feita uma consulta com os alunos sobre quais jogos e brincadeiras eles teriam como prioridade, e foram escolhidos 1) Soltar pipa, 2) Rodar pião, 3) Pular elástico, 4) Jogar bolita e 5) Atirar com estilingue. O início das atividades eram os alunos conversarem com os vizinhos da comunidade e saber se eles conheciam as brincadeiras, se já brincaram e se lembravam como eram os jogos. No seguinte momento os alunos faziam pesquisa na Internet sobre história dos jogos, brinquedos e brincadeiras e como são chamados em outras regiões do Brasil e Bolívia. Depois todas as atividades foram realizadas em cada momento separado e alguns materiais foram produzidos pelos alunos, como a pipa.

O resultado do projeto, originado a partir da inquietação de dois professores de Educação Física diante do progressivo desaparecimento de jogos e brincadeiras tradicionais, proporcionou uma significativa oportunidade de aprendizagem e integração entre alunos, pais e idosos da comunidade. Essa iniciativa possibilitou o resgate de práticas culturais que marcaram gerações, promovendo a valorização das memórias da infância e o fortalecimento dos laços familiares e sociais.

No âmbito da Educação Física, o projeto evidenciou o potencial pedagógico das práticas lúdicas como instrumentos de formação integral, favorecendo o desenvolvimento de aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, além de contribuir para a preservação da cultura corporal do movimento.

A análise dos documentos intitulados “Meu jogo, minhas regras: desconstruindo a mercadorização do brincar – Pega Varetas”, “Reflexões sobre uma unidade didática de jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas de Educação Física em tempos de pandemia” e “Ouvir o idoso como fonte para o planejamento de aulas de Educação Física” permite identificar importantes desafios e possibilidades relacionados ao ensino de jogos e brincadeiras nas aulas de

Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental.

Entre os principais desafios, destaca-se a necessidade de romper com a padronização e a mercantilização das práticas corporais. O projeto “Meu jogo, minhas regras” evidenciou a dificuldade inicial dos alunos em questionar as regras impostas pelos fabricantes, o que reflete uma visão limitada do brincar como produto e não como construção cultural.

Outro desafio recorrente foi o ensino remoto, como observado no relato sobre as pipas, em que a falta do contato presencial restringiu as vivências corporais e afetivas, fundamentais para a aprendizagem significativa na Educação Física.

Soma-se a isso a desvalorização das brincadeiras tradicionais, que vêm sendo substituídas por práticas mediadas pela tecnologia e esportivas. Essa realidade, apontada no relato sobre o trabalho com idosos, reforça a importância de resgatar práticas culturais e preservar a memória lúdica de diferentes gerações, sem colocar apenas um conteúdo como prioridade, pois todos têm espaço nas aulas de Educação Física e devem ser ensinados de forma igualitária.

Além disso, observa-se que o tempo pedagógico reduzido e a descontinuidade das experiências limitam o aprofundamento das reflexões e o alcance dos objetivos propostos.

Por outro lado, os relatos também revelam diversas possibilidades pedagógicas. O projeto “Meu jogo, minhas regras” demonstrou que os jogos e brincadeiras podem favorecer o desenvolvimento da autonomia, da cooperação e da reflexão crítica dos alunos, quando estes são estimulados a criar, negociar e transformar regras, compreendendo o brincar como expressão cultural.

No relato “Ouvir o idoso como fonte”, destaca-se a integração entre escola, família e comunidade, evidenciando o potencial dos jogos como mediadores do diálogo intergeracional e da valorização da cultura popular. Já o projeto sobre as pipas mostrou que, mesmo em contextos de ensino remoto, é possível promover aprendizagens significativas, articulando dimensões afetivas, culturais e sociais.

Em síntese, os estudos analisados indicam que o ensino de jogos e

brincadeiras na Educação Física escolar apresenta desafios ligados à padronização, ao esquecimento das tradições lúdicas e às condições pedagógicas, mas também grandes possibilidades de formação integral e crítica dos alunos.

As experiências demonstram que o trabalho com o lúdico contribui não apenas para o desenvolvimento motor, mas também para o fortalecimento de aspectos cognitivos, afetivos e sociais, reafirmando o papel da Educação Física como espaço de construção cultural e de reflexão sobre as práticas corporais. Assim, cabe ao professor planejar intervenções que valorizem a ludicidade, o diálogo e a diversidade cultural, promovendo aprendizagens significativas e contextualizadas, que ultrapassem o simples ato de jogar.

## **5 Desafios e possibilidades do ensino do jogo e brincadeira nas aulas de Educação Física**

O Jogo e a Brincadeira ocupam lugar central nas experiências de infância e adolescência, constituindo-se como espaços privilegiados para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. No âmbito escolar, especialmente nas aulas de Educação Física, o trabalho com jogos e brincadeiras exige do professor um posicionamento pedagógico que supere a mera reprodução de regras ou a ênfase exclusiva na performance física.

A literatura em educação aponta que o jogo e a brincadeira não são apenas atividades lúdicas sem propósito; são práticas culturais e pedagógicas que promovem aprendizagens complexas. Vygotsky(1998) enfatiza que “a brincadeira constitui um espaço de desenvolvimento simbólico e de mediação social, no qual a imaginação e as funções cognitivas superiores se organizam” (Vygotsky, 1998, p. 92).

Para Kishimoto( 2011), “o brincar é um processo social que envolve linguagem, normas e negociação de sentido, sendo essencial na formação da subjetividade e do convívio democrático” (Kishimoto, 2011, p. 45). No campo da educação, Saviani (2008) contribui para a compreensão de que práticas corporais, como jogos e brincadeiras devem ser ensinados de forma crítica, constituídos de saberes técnicos dentro de um projeto pedagógico visando as transformações das

condições concretas de existência do sujeito. “A pedagogia histórico-crítica entende a prática educativa como mediação no interior da prática social global, visando à transformação das condições concretas de existência dos homens”.(Saviani, 2008, p. 71).

Um dos desafios mais recorrentes é a transformação do espaço das aulas sobre o jogo em competição esportiva, com foco apenas na técnica e no desempenho, isso acaba afastando os alunos que não se identificam. Não deveria existir preferência por certos conteúdos, pois todos têm sua importância no ensino-aprendizagem dos alunos e o professor como mediador deve rever suas práticas pedagógicas visando a inclusão de todos os conteúdos nas aulas sem colocar apenas um como foco principal ou mais importante. Tem espaço para todos os conteúdos da cultura corporal e cada um deve ser trabalhado nas aulas.

A formação docente também se torna um desafio para o trabalho com os jogos e brincadeiras nas aulas, muitos professores de Educação Física não possuem uma formação adequada para o trabalho com a ludicidade como objeto de ensino. A formação inicial acaba sendo mais voltada para os conteúdos técnicos, ou também o professor não tem afinidade com o conteúdo e acaba deixando de explorar.

Os professores devem ter em mente que estão na escola para cumprir com os conteúdos propostos pelas diretrizes curriculares e seu papel é planejar as aulas para que todos os conteúdos sejam trabalhados com os alunos de forma intencional e significativa, o professor deve buscar se qualificar para que se aconteça, deve atuar como mediador que orienta processos de aprendizagem, não apenas como demonstrador de habilidades.

A infraestrutura precária e a falta de materiais também limitam o trabalho com jogos e brincadeiras. Muitos professores precisam improvisar com o que têm, o que, por outro lado, pode gerar criatividade. Para Freire (1996) a educação se refaz constantemente na práxis (p. 39), isso mostra que o educador deve reinventar suas práticas mesmo diante das adversidades.

As possibilidades pedagógicas podem estar presentes na organização das aulas em sequências que ampliem desafios, regras e papéis permitindo aos alunos

aprofundar conhecimentos sobre táticas, cooperação e negociação de sentido.

Uma sequência didática pode iniciar com brincadeiras conhecidas, evoluir para adaptações coletivas das regras e culminar em criações autônomas dos estudantes. Trabalhar com adaptação de regras torna o jogo inclusivo: alterar dimensões do espaço, número de participantes, objetivos e instrumentos possibilita participação de diferentes corpos e habilidades, isso gera maior engajamento nas aulas e entusiasmo nos alunos em participar.

A integração com outras áreas como história, é uma possibilidade para um ensino-aprendizagem enriquecedor, pois através de pesquisas sobre os jogos e brincadeiras os alunos poderão se conectar com o patrimônio cultural, conhecendo as origens e valorizando ainda mais o conteúdo. Material adaptado e flexível ajudam a integrar alunos com deficiência os fazendo-o participar plenamente das atividades.

A escuta dos alunos, e a valorização de suas experiências lúdicas fora da escola enriquecem o planejamento das aulas. Quando os alunos participam ativamente da construção, sugerindo regras e formas de avaliação, o ensino torna-se mais significativo e prazeroso para os alunos, isso gera motivação para que participem ativamente das aulas.

O cenário contemporâneo apresenta novas formas de brincar, através dos Jogos Eletrônicos pode-se explorar conteúdos que levem os alunos a aumentar o engajamento e repertório cultural para as aulas.

Os jogos eletrônicos, quando mediados de forma pedagógica, podem constituir-se como importantes ferramentas educativas, pois mobilizam habilidades cognitivas, favorecem a resolução de problemas, estimulam a tomada de decisões e ampliam as possibilidades de interação dos estudantes com diferentes linguagens. Nesse sentido, os games deixam de ser apenas entretenimento e passam a integrar práticas formativas que dialogam com a cultura digital contemporânea.” (Santaella, 2013, p. 97).

Esse recurso não é apenas um entretenimento, mas um conteúdo educativo capaz de favorecer e potencializar o ensino-aprendizagem. São muitas as possibilidades possíveis para o ensino dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, uma vez que essa prática tem um potencial muito importante na escola.

Diante desses elementos, emergem desafios de superação que podem fortalecer o ensino do jogo e da brincadeira. Entre eles, destaca-se a necessidade de romper com práticas centradas exclusivamente na competição, adotando metodologias que privilegiam cooperação e criatividade; enfrentar lacunas da formação docente por meio de formação continuada; transformar a cultura escolar que desvaloriza conteúdos lúdicos; criar soluções para a falta de materiais por meio de adaptações e participação comunitária; promover inclusão por meio de regras flexíveis; integrar vivências culturais dos alunos; utilizar criticamente as tecnologias e reestruturar processos avaliativos a partir da avaliação formativa.

. Esses caminhos contribuem para práticas mais amplas, democráticas e intencionais nas aulas. Ensinar o Jogo e a Brincadeira na Educação Física é um desafio que atravessa formação docente, cultura escolar, infraestrutura e paradigmas avaliativos. No entanto, as possibilidades são amplas: o trabalho lúdico contribui para a formação integral dos estudantes, promove inclusão, desenvolve competências socioemocionais e fortalece a cultura corporal.

Para que isso ocorra, é necessária uma ação docente reflexiva, planejada e comprometida com práticas que valorizem a experimentação, a criatividade e a construção coletiva de sentido. Investir em formação continuada, em estrutura material e em avaliação formativa são passos concretos para transformar as aulas de Educação Física em espaços verdadeiramente lúdicos e educativos.

Diante dos desafios apresentados e das possibilidades que surgem quando o professor assume um papel mediador e intencional, torna-se possível construir práticas mais significativas e inclusivas. Assim, essas reflexões encaminham para as Considerações Finais, nas quais serão retomados os objetivos do estudo e discutidas as contribuições que essa análise traz para a compreensão do ensino do jogo e da brincadeira na escola

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo ver como os relatos de experiência abordam a prática de jogos e brincadeiras no contexto escolar, buscando compreender de que modo esses elementos são mobilizados nas aulas de Educação Física e quais sentidos pedagógicos assumem no processo de ensino e aprendizagem.

A partir da revisão realizada, foi possível identificar que os jogos e as brincadeiras constituem práticas culturais fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos estudantes, reafirmando sua importância como conteúdo estruturante da Educação Física escolar.

As discussões apresentadas no capítulo 2.3 evidenciaram que o ensino de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física envolve simultaneamente desafios e possibilidades. Entre os desafios, destacam-se a limitação de espaços e materiais, a organização do tempo didático, a formação docente e a tendência à reprodução de atividades descontextualizadas. Por outro lado, os relatos analisados revelam inúmeras possibilidades quando o professor atua de forma intencional, adotando estratégias que valorizam a mediação, a cooperação, a criatividade e a construção coletiva das regras.

A análise dos relatos demonstrou que, apesar das dificuldades presentes no cotidiano escolar, muitos professores têm criado práticas que resgatam o caráter lúdico e educativo do jogo e da brincadeira.

Nessas experiências, o jogo deixa de ser apenas uma atividade recreativa e passa a assumir um papel formativo, favorecendo a autonomia, a tomada de decisão, o respeito ao outro e a ampliação do repertório cultural dos alunos. Esses resultados reforçam de maneira crítica que a responsabilidade do professor é determinante para que o ensino de jogos e brincadeiras tenha caráter educativo. Cabe ao docente planejar com clareza, selecionar metodologias adequadas, adaptar regras e materiais, garantir a participação de todos e, principalmente, romper com práticas improvisadas ou tecnicistas que ainda predominam nas aulas de Educação Física.

A ausência dessa postura profissional, muitas vezes, perpetua práticas excludentes, descontextualizadas e desalinhadas às diretrizes curriculares. Assim, o professor não pode atribuir exclusivamente às condições externas — falta de espaço, materiais ou tempo — a precariedade das práticas pedagógicas, pois grande parte das possibilidades depende diretamente de sua ação crítica, criativa e comprometida.

Como contribuição, este estudo reforça a necessidade de que o ensino de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física seja planejado com intencionalidade pedagógica, reconhecendo o potencial dessas práticas para promover aprendizagens complexas nos anos finais do Ensino Fundamental. Também evidencia que o professor exerce um papel central na mediação das vivências lúdicas, sendo responsável por criar condições que ampliem as possibilidades de participação e desenvolvimento dos estudantes.

Reconhece-se, contudo, que a pesquisa apresenta limitações, especialmente por se apoiar apenas em relatos de experiência publicados, sem realização de observação direta das práticas escolares. Dessa forma, sugere-se que estudos futuros possam aprofundar a investigação por meio de pesquisas de campo, entrevistas com professores e análises comparativas entre diferentes contextos escolares.

Assim, conclui-se que o ensino do jogo e da brincadeira na Educação Física escolar exige comprometimento, sensibilidade e constante reinvenção por parte do professor. Ainda que desafios estruturais e formativos existam, é possível construir práticas mais inclusivas e significativas quando há intencionalidade pedagógica e compreensão do brincar como direito e como elemento fundamental do desenvolvimento humano. Espera-se que este estudo possa contribuir para reflexões e futuras práticas docentes, fortalecendo um ensino que valorize a cultura corporal da infância e promova aprendizagens que ultrapassem o espaço da quadra, alcançando dimensões sociais, culturais e formativas mais amplas.

## 7 REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasil, Ministério da Educação. Brasília, DF, 2018.

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

DARIDO, Suraya Cristina. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2003.

DARIDO, Suraya Cristina. **Educação Física escolar: temas e reflexões**. Campinas: Papyrus, 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogar e aprender: o papel do jogo na educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 8. ed. São Paulo: Hucitec, 2001.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. Campinas: Autores Associados, 2008.

SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2013.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984. (Edições brasileiras também em 1998 e 2007.)

FARIA, Henrique Louro de. **A pedagogia histórico-crítica e a organização do trabalho didático: fundamentos e implicações**. Campinas, SP: Autores Associados, 2022.

NEIRA, Marcos Garcia. **Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 40, n. 3, p. 221–228, 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com>. Acesso em: 24 nov. 2025.

CASTRO MELO, Vitor de; NEIRA, Marcos Garcia. **Meu jogo, minhas regras: desconstruindo a mercadorização do brincar – Pega-Varetas**. Cadernos de Formação da RBCE, v. 8, n. 1, 2017. Relato de experiência.

OLIVEIRA, Caroline Gomes de. **Reflexões sobre uma unidade didática de jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas de Educação Física em tempos de pandemia**. Cadernos de Formação da RBCE, v. 13, n.1, 2022. Relato de experiência.

AMARAL, Luiza Lima do; AQUINO, Milleny Nunes de; PACOLA, Gilson; ZAIM-DE-MELO, Rogério. **Ouvir o idoso como fonte para o planejamento de aulas de Educação Física**. Cadernos de Formação da RBCE, v.16, n.1, 2025. Relato de experiência.