



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E À DISTÂNCIA
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA – PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

ELIEL PEREIRA DA SILVA

**O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

CAMPINA GRANDE

2019

ELIEL PEREIRA DA SILVA

**O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura Plena em Educação Física.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Regimênia Maria Braga de Carvalho.

CAMPINA GRANDE

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586I Silva, Eliel Pereira da.

O lúdico como facilitador do processo ensino-aprendizagem nas aulas de educação física [manuscrito] / Eliel Pereira da Silva. - 2019.

23 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Campina Grande, 2019.

"Orientação : Profa. Dra. Regimênia Maria Braga de Carvalho, Departamento de Educação Física - CCBS."

1. Educação Física. 2. Ludicidade. 3. Ensino-aprendizagem. I.

Título

21. ed. CDD 796

ELIEL PEREIRA DA SILVA

O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Programa de Graduação em Educação
Física da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciatura Plena em Educação Física.

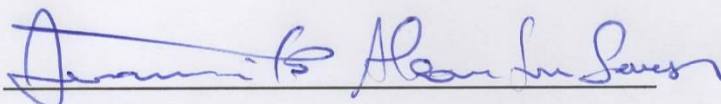
Aprovado em 09 de Novembro de 2019

BANCA EXAMINADORA:



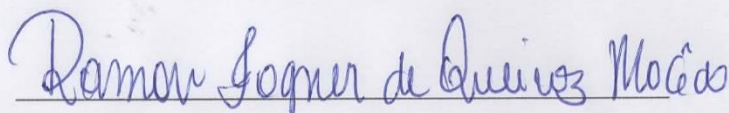
Prof.^a Dr.^a Regimênia Maria Braga de Carvalho – Orientadora

(UEPB)



Prof. Me. Ivanildo Alcântara de Sousa – Examinador

(UEPB)



Prof. Esp. Ramon Fagner de Queiroz Macedo – Examinador

(PMCG)

– Examinador

(PMCG)

RESUMO

Há muitos anos, os jogos e brincadeiras têm sido utilizados com fins educacionais. Em razão disso, é possível perceber inúmeros brinquedos e brincadeiras desenvolvidas com a finalidade educativa, intentando ensinar saberes como cores, números, alfabeto, formas geométricas, sistema de horas e minutos, entre outros, além de desenvolver habilidades motoras, emocionais, psíquicas, morais e de socialização em crianças e adolescentes. Ao longo dos anos, a utilidades desses jogos e brincadeiras também foi levada para o ambiente escolar, para dentro das salas de aula, dotando-os de uma intencionalidade formal de educação como agentes facilitadores do processo ensino-aprendizagem. De forma mais comum, é possível observar o uso do lúdico na Educação Infantil, constituindo também uma forma de auxiliar na transição da criança do lar para a escola sem destoar de sua realidade e dia-a-dia. Por outro lado, sua utilidade também tem sido explorada em outros níveis de ensino, bem como nas mais variadas disciplinas, como é o caso da Educação Física. Ante o exposto, este trabalho tem o objetivo de analisar a importância desvendada pela literatura pertinente do uso de jogos e brincadeiras como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem em Educação Física. Para cumprir com esse objetivo, foi desenvolvida uma pesquisa descritiva e exploratória, tendo como objetivo uma revisão de literatura. Após a triagem realizada por meio de critérios de elegibilidade adotados, a amostra final foi composta de 3 (três) artigos oriundos da base SciELO e 7 (sete) artigos da base SIBi, totalizando dez artigos, cujas características foram devidamente analisadas. A partir dos estudos levantados, foi possível evidenciar uma gama de possibilidades de uso do lúdico relacionada com os conteúdos ministrados em Educação Física, promovendo, dentre seus efeitos positivos para o processo de ensino-aprendizagem, uma maior aproximação do aluno com o conteúdo, a possibilidade de produção ativa do conhecimento por parte dele, a memória, a percepção, a compreensão, a individualidade, a interação, a dinamicidade, o conhecimento sobre si e sobre a própria realidade, entre outros benefícios que auxiliam no desenvolvimento do aluno, rompem com barreiras limitativas de comunicação e expressão e o formam como cidadão autônomo e crítico.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Educação Física. Jogos e Brincadeiras.

ABSTRACT

For many years, games and plays have been used for educational purposes. Because of this, it is possible to perceive many toys and games developed for the educational purpose, trying to teach knowledge such as colors, numbers, alphabet, geometric shapes, hours and minutes system, among others, besides developing motor skills, emotional, psychic, moral and socialization. Over the years, the usefulness of these games has also been brought into the school environment, into the classrooms, providing them with a formal intentionality of education as facilitators of the teaching-learning process. More commonly, it is possible to observe the use of play in early childhood education, also constituting a way to assist the transition of the child from home to school without departing from their reality and day to day. On the other hand, its utility has also been explored at other levels of education, as well as in the most varied subjects, such as Physical Education. Given the above, this paper aims to analyze the importance revealed by the relevant literature of the use of games and plays as facilitators of the process of teaching and learning in Physical Education. To fulfill this objective, a descriptive and exploratory research was developed, aiming at a literature review. After screening through the adopted eligibility criteria, the final sample consisted of three (3) articles from the SciELO database and seven (7) articles from the SIBi database, totaling ten articles, whose characteristics were duly analyzed. From the studies raised, it was possible to highlight a range of possibilities for the use of play related to the contents taught in Physical Education, promoting, among its positive effects for the teaching-learning process, a closer approach of the student to the content, possibility of active production of knowledge, memory, perception, understanding, individuality, interaction, dynamics, knowledge about oneself and one's own reality, among other benefits that help the student's development, break with limiting barriers to communication and expression and form him as an autonomous and critical citizen.

KEYWORDS: Playful. Physical Education. Games and plays.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	8
2.1	O LÚDICO E SEU CARÁTER PEDAGÓGICO	8
3	METODOLOGIA	12
3.1	TIPO DE PESQUISA	12
3.2	IDENTIFICAÇÃO E LOCALIZAÇÃO DAS FONTES DE PESQUISA	12
3.3	CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE	12
3.4	POPULAÇÃO E AMOSTRA	13
3.5	INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS	13
3.6	PROCESSAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS	13
3.7	APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	13
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	14
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
	REFERÊNCIAS	23

1 INTRODUÇÃO

Conceitualmente, a Educação Física pode ser compreendida como uma área do conhecimento humano que recai sobre o estudo das atividades físicas e seus impactos no aperfeiçoamento e desenvolvimento das capacidades físicas motoras, como a resistência, força, equilíbrio, flexibilidade, etc. Integrada no contexto escolar, a Educação Física passa, então, a ser uma disciplina que objetiva introduzir o aluno na cultura corporal de movimento, formando-o para sua produção, reprodução e transformação e capacitando-o para usufruir de jogos, esportes, lutas, danças e outros exercícios físicos em benefício não somente da melhoria de sua qualidade de vida, mas também do exercício crítico da cidadania (CONFED, 2002).

Apesar da amplitude dos objetivos abordados neste conceito, a Educação Física no Brasil, sobretudo em suas origens, não foi pensada para a promoção de um exercício reflexivo pelos alunos, fosse a respeito dos efeitos da atividade física sobre sua saúde, fosse acerca de um aprendizado crítico da cidadania. Na verdade, seus propósitos iniciais eram mais de ordem profilática, moral e cultural, baseando-se em uma prática distante da teoria, a qual, comumente, tendeu a ser associada pelos alunos, sobretudo os das séries introdutórias, como um exercício recreativo e não, propriamente, como uma disciplina (OLIVEIRA et al., 2017).

Esta concepção também tem sido desenvolvida por muitos professores que não alcançaram uma formação em Educação Física adequada, por vezes desempenhando, em razão disso, uma prática educativa excludente das teorias importantes à disciplina. Assim, com o intuito de atrair os alunos para o desenvolvimento de esportes ou atividades recreativas, a Educação Física foi se desenvolvendo de forma distante das demais disciplinas básicas, afastando-se do processo ensino-aprendizagem, posto que, por vezes, não propunha aos alunos qualquer reflexão sobre o seu significado ou sobre a lógica dos exercícios que ensina.

Em contrapartida, as consequências deste ensino de Educação Física voltado somente à prática desportiva para as crianças e adolescentes que, assim, compreendem esta disciplina como um espaço de recreação são diversas e presentes em longo prazo, como, por exemplo, o desinteresse pela prática de atividades físicas e da manutenção de uma vida ativa, a visualização dessas atividades como exercícios recreativos e necessários apenas à diversão e não à saúde e, inclusive, a ausência de estímulo futuro para a formação em Educação Física, entre outras (CREF3, 2017).

A partir destas considerações, observa-se a necessidade de um empenho de todos os professores em dinamizar o trabalho em Educação Física escolar, não para fazer com que a

disciplina se torne interessante em razão de uma falsa utilidade recreativa, mas, sim, que este interesse advenha da compreensão, pelos alunos, dos objetivos e finalidades de seu estudo, associando a prática das atividades físicas com o ensino de sua teoria.

Para que isso ocorra, entretanto, é preciso que o professor de Educação Física reconheça os problemas que a disciplina enfrenta na série em que é ministrada, escute as necessidades e expectativas dos alunos acerca das aulas e, a partir de então, trace a melhor forma de ensinar com seriedade e alcançar os objetivos propostos pela disciplina e pelo currículo escolar, ficando a seu critério a utilização de práticas educacionais dinamizadas e o uso de formas alternativas que facilitem o processo ensino-aprendizagem pelos alunos.

Nesta perspectiva, é relevante que o professor de Educação Física compreenda que este processo de ensino-aprendizagem também envolve muitas atividades do dia-a-dia do aluno que, de forma não intencional, alcançam resultados significativos de transmissão de conhecimento, dentre as quais a realização de jogos e brincadeiras.

Tais atividades fazem parte do cotidiano de alunos de diversas idades, principalmente daqueles em séries iniciais, e envolvem atividades que estimulam a cognição, habilidades específicas, experiências diversas e a apreensão de conhecimentos e, ainda que não detenham um objetivo pedagógico intencional, elas podem ser levadas para dentro dos espaços coletivos de aprendizagem com intencionalidade educativa de vários conteúdos, auxiliando não somente na transmissão de conhecimentos, mas também na socialização de crianças e na sua percepção dos temas ministrados em aula (TAVARES, 2014).

A partir de então, os jogos e brincadeiras tornam-se uma experiência pedagógica lúdica e adaptada aos objetivos da disciplina, servindo, assim, como uma alternativa ao processo educacional tradicional proposto também pela disciplina de Educação Física, transformando o ensinar e o aprender teórico-prático em experiências prazerosas e voltadas à realidade dos alunos.

Ante o exposto, este trabalho tem o objetivo de analisar a importância desvendada pela literatura pertinente do uso de jogos e brincadeiras como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem em Educação Física. De modo específico, este trabalho também objetiva: a) analisar como os jogos e brincadeiras podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem; e b) descrever as características dos artigos selecionados, listando as contribuições da inserção do lúdico na disciplina de Educação Física.

A relevância da realização deste trabalho está na necessidade de se pensar processos educacionais em Educação Física que possam, por meio da adequação da prática de ensino à realidade e ao nível de desenvolvimento físico e mental das crianças, promover um ensino

adequado e de qualidade, unindo prática e teoria a partir de métodos alternativos de ensino-aprendizagem, tais como os jogos e brincadeiras, permitindo assim, que as crianças e adolescentes em idade escolar possam atuar como protagonistas de sua própria educação, além de garantir-lhes, através do lúdico, o prazer em aprender e em realizar atividades físicas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O LÚDICO E SEU CARÁTER PEDAGÓGICO

Etimologicamente, a palavra “lúdico” é uma derivação do termo em latim *ludos*, que significa brincadeira, diversão, entretenimento a partir da realização de brincadeiras e jogos. Na prática, entretanto, por vezes este termo é utilizado para identificar as próprias brincadeiras e jogos em si, o que não denota uma forma correta de seu uso, já que, conceitualmente, o lúdico relaciona-se mais com as reações que o uso do brinquedo ou a realização do jogo provocam naqueles que brincam, ou seja, o divertimento (PEREIRA, 2008).

Dessa forma, ainda que o lúdico não signifique jogo ou brincadeira, a eles se associa. Jogo e brincadeira são, contudo, diferentes, ainda que possuam conceitos complementares. O primeiro diz respeito ao exercício de uma atividade física ou mental entre duas ou mais pessoas composta por regras que, ao final, determinarão um ou vários ganhadores. Brincadeira, por sua vez, é uma atividade que pode se constituir em um jogo, mas também abrange exercícios passíveis de serem realizados de forma individual e não competitiva. Em ambos os casos, o divertimento é a consequência primeira, motivo pelo qual é comum a confusão entre os conceitos (CORDOVIL; SOUZA; NASCIMENTO FILHO, 2016).

Assim, lúdico diz respeito, de forma abrangente, às reações causadas ao indivíduo que realiza atividades recreativas, competições, jogos infantis, representações teatrais ou jogos de azar, o que significa, por conseguinte, que o seu sentido vai além das atividades desempenhadas, propriamente, por crianças, incluindo também jogos e brincadeiras realizados por adultos e os efeitos que deles resultam (ALVES, 2008).

Justamente em razão desses efeitos ligados ao entretenimento e à diversão, o lúdico é, por vezes, associado como contrário àquilo que é sério, uma oposição ao trabalho, ao cumprimento de um dever. De fato, o lúdico extrapola a rigidez da realização de determinadas atividades, as quais são desempenhadas, por meio do lúdico, de forma mais leve e com menos rigor no respeito a determinadas normas. No entanto, isso não significa que o lúdico não

possa ser considerado como um processo sério e auxiliar ao cumprimento de um dever, como, por exemplo, o de ensinar/aprender (MASSA, 2015).

Na sociedade, as manifestações lúdicas são recorrentes e diversas: pessoas, independente de suas idades, se divertem fazendo uso de carrinhos, bonecas, falsos instrumentos médicos, peças de encaixe, livros, jogos de tabuleiro, competições, esportes, jogos tecnológicos, videogames e diversos outros objetos e atividades que trabalham com o raciocínio, a cultura corporal, o movimento, a expressão, conhecimentos prévios e a realidade.

No entanto, apesar de ser considerado uma forma de distração, o lúdico também possui outras funcionalidades que podem ser observadas na própria execução da brincadeira/jogo, como, por exemplo, a de proporcionar a interação entre crianças, o diálogo, a competição, incentivar o compartilhamento, a paciência, entre outros benefícios que auxiliam na formação de vínculos, na socialização e no desenvolvimento físico e psíquico (ÁLVARES, 2011).

A partir dessa observação, diversos foram os estudos, desde a modernidade, que exploraram os efeitos da ludicidade sobre o desenvolvimento infantil, fazendo associações entre o lúdico e a educação. Em seu propósito inicial, como informado anteriormente, o lúdico tem relação com efeitos de divertimento e distração, não possuindo um caráter pedagógico intencional. No entanto, mesmo na falta de intencionalidade, o lúdico ensina e, em razão disso, pode ter seus efeitos redirecionados para assumirem, ao lado do divertimento, uma intencionalidade educativa.

As vantagens percebidas no uso do lúdico com este objetivo é que, no desenvolvimento de jogos e brincadeiras em geral, são os indivíduos que brincam – inclusive as crianças – os principais atores. Isso gerou a conclusão de que esta atuação principal perduraria também no desenvolvimento de atividades lúdicas educativas, tornando estes sujeitos os protagonistas de sua própria aprendizagem (SILVA, 2012).

Isto porque, por meio das brincadeiras, eles questionam, observam, fazem conclusões, assimilam, constroem saberes, realizam ações e se apropriam do conhecimento que estas atividades lhes propiciam por meio de um processo natural, tendo em vista que, sempre que executarem aquela brincadeira, a relacionarão a determinado saber antes aprendido. Assim:

É no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos. Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo,

desenvolvendo a solidariedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e o consumo. (SANTOS, 2012, p. 7).

Neste sentido, o jogo ou a brincadeira podem servir tanto como processo de aprendizagem quanto como um instrumento para esta. Na primeira concepção, o objetivo é fazer com que o aluno aprenda através do jogo/brincadeira, iludindo-o para que aprenda como se estivesse brincando. Já no seu uso como um instrumento, o objetivo é tornar o ensino com a aparência de um jogo, controlando a brincadeira com a finalidade de ensinar determinados conteúdos (MASSA, 2015).

Em ambos os casos, a finalidade educativa do lúdico é intencional e pode ser desenvolvida tanto no ambiente doméstico, sob a supervisão de pais ou tutores que pretendam ensinar algo à criança ou adolescente, quanto no âmbito escolar, como estratégias de professores para promover uma melhor compreensão do conteúdo ministrado em sala de aula e, assim, auxiliar no processo ensino-aprendizagem (SCHLINDWEIN; LATERMAN; PETERS, 2017).

Essa intencionalidade consiste na organização e proposição, pelo educador, de experiências que permitam às crianças conhecer a si e ao outro e de conhecer e compreender as relações com a natureza, com a cultura e com a produção científica, que se traduzem nas práticas de cuidados pessoais (alimentar-se, vestir-se, higienizar-se), nas brincadeiras, nas experimentações com materiais variados, na aproximação com a literatura e no encontro com as pessoas. (BRASIL, 2017).

A integração desses recursos lúdicos no ambiente escolar com intencionalidade educativa não tem o objetivo, contudo, de substituir os métodos formais tradicionais de ensino, como o uso de livros didáticos, a ministração de aulas orais, o uso do quadro negro ou a participação do professor no processo ensino-aprendizagem, mas de servir como estratégia auxiliar, sobretudo em temas cujo conteúdo é de difícil apreensão pelos alunos através de métodos formais, posto que o lúdico consegue captar a atenção dos alunos sem perder o foco na aprendizagem, sempre sob a observação do professor que conduz a atividade (SCHLINDWEIN; LATERMAN; PETERS, 2017).

Ressalte-se que o uso do lúdico não implica dizer que o professor se tornou um mero recriador. Ele ainda continua sendo um importante agente na educação do aluno e é dele a iniciativa de utilizar todos os recursos de que dispõe, tradicionais ou não, para auxiliar na sua atividade educativa. Para isso, entretanto, é necessário que o professor detenha conhecimento suficiente sobre a realidade dos alunos, as dificuldades que enfrentam na aprendizagem, os

conteúdos em que esta dificuldade mais se apresenta, os meios que detém para abordá-los, seu repertório de ação e como aplicá-lo em sala de aula (ALVES, 2008).

O lúdico se apresenta, neste ponto, como um dos recursos disponíveis auxiliares para facilitar esta prática pedagógica, pois, a depender da forma como é trabalhado, pode transformar uma simples brincadeira em uma aula dinâmica, cujas regras e a própria atividade a ser desempenhada pelos alunos tendem, elas mesmas, a fornecer conteúdo, informações, demonstrar teorias e tornar um tema, aparentemente distante, mais próximo da realidade.

Além das diversas pesquisas acerca da importância do lúdico para a educação, a literatura pertinente também conta com o apoio de autores como Vygotsky (1994), que o considerava como um estímulo ao desenvolvimento sensorial e cognitivo dos alunos, além de auxiliar nas suas interações com outros indivíduos e com a própria realidade. Também Piaget (1978) trouxe ideias acerca do lúdico, acreditando que, através dele, a criança pode desenvolver, por meio da imaginação, a capacidade de obter um determinado tipo de conhecimento, formando conceitos práticos, bem como de favorecer o seu desenvolvimento moral, pois a criança tende a aprender as regras do jogo/brincadeira e a comportar-se dentro dessas determinações.

O uso do lúdico através da introdução de jogos e brincadeiras com intencionalidade educativa dentro ou fora do contexto escolar pode ser visto, assim, como uma nova forma de trabalhar determinados conteúdos e disciplinas, promovendo uma aprendizagem mais ativa por parte do aluno e reordenando a tradicional e ultrapassada ideia de que o professor é o único agente que entrega conhecimento para um aluno que somente atua na sua apreensão.

Por meio do lúdico, assim, o aluno cria seu próprio conhecimento, é ele o agente principal do processo de ensino-aprendizagem do qual faz parte, podendo explorar, em determinados jogos e brincadeiras, todas as possibilidades deste processo, sendo o professor o agente facilitador que introduz essas novas propostas pedagógicas na realidade da sala de aula (SILVA, 2012).

A partir de um levantamento da bibliografia existente, é possível observar que o lúdico pode ser aplicado como estratégia de ensino nas mais diversas disciplinas, dentre elas a Educação Física, cujas melhorias em seu processo de transmissão de conhecimentos foram descritas nos artigos abaixo selecionados.

3 METODOLOGIA

3.1 TIPO DE PESQUISA

A presente pesquisa se caracteriza como descritiva e exploratória, tendo como objetivo uma revisão de literatura. A pesquisa do tipo descritiva tem por finalidade descrever, classificar e interpretar um fenômeno. Já a pesquisa exploratória é realizada quando há poucos conhecimentos científicos na área. A revisão da literatura, por sua vez, é um tipo de exploração técnica, sistemática e exata que se baseia em estudos realizados previamente por outros pesquisadores a fim de ter a certeza do método a ser trabalhado, bem como do seu delineamento (DALFOVO; LANA, SILVEIRA, 2008).

3.2 IDENTIFICAÇÃO E LOCALIZAÇÃO DAS FONTES DE PESQUISA

Os trabalhos científicos utilizados para a análise dos resultados foram catalogados nas bases de dados científicos da SciELO e do Portal de Busca Integrada SIBi.

Para a identificação e localização das fontes necessárias ao andamento do trabalho, foram realizadas buscas nos referidos sites de pesquisa com as seguintes palavras-chave: lúdico, Educação Física, jogos e brincadeiras.

3.3 CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE

Para a seleção dos artigos, foram adotados os seguintes critérios de inclusão: a) trabalhos científicos com texto completo; b) trabalhos publicados nos últimos 10 anos, em inglês, espanhol ou português; c) trabalhos que correspondessem à busca pelas palavras-chave “lúdico”, “educação física” e “jogos e brincadeiras”, conjuntamente; d) trabalhos que descrevam, por meio de pesquisas bibliográficas e/ou de estudos de caso, a utilidade do lúdico como meio facilitador do processo ensino-aprendizagem em Educação Física.

Artigos que não corresponderam aos aspectos acima delineados foram excluídos da pesquisa.

3.4 POPULAÇÃO E AMOSTRA

Inicialmente, a partir da busca nos referidos sites com as palavras-chave anteriormente descritas, na base de dados SciELO foi localizado um total de 18 artigos, enquanto na base SIBi o resultado da busca foi de 298 artigos. No entanto, após a triagem realizada por meio dos critérios de elegibilidade adotados, a amostra final foi composta de 3 (três) artigos oriundos da base SciELO e 7 (sete) artigos da base SIBi, totalizando dez artigos (N=10), cujas características serão analisadas a seguir.

3.5 INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS

As informações coletadas foram dispostas de forma descritiva através de um protocolo de coleta de dados que possibilitou a exposição do título, autor, ano de publicação, local de publicação, tipo de estudo, objetivo geral e resultados/conclusão.

3.6 PROCESSAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS

A coleta de dados foi guiada em três fases:

1. Identificação preliminar dos trabalhos científicos pela combinação das palavras-chave com enfoque no objetivo da pesquisa;
2. Leitura exploratória de conteúdo, cuja finalidade foi verificar em que proporção a obra consultada interessava à pesquisa;
3. Leitura aprofundada do conteúdo, com o objetivo de aperfeiçoar o seu conhecimento.

Após a coleta dos dados bibliográficos e da leitura aprofundada dos artigos, foi realizada a leitura interpretativa, com o objetivo de analisar e comparar o que os autores dos artigos afirmavam, buscando descrever o uso de jogos e brincadeiras como meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem em Educação Física.

3.7 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados foram apresentados através de análise descritiva-exploratória aplicada em tabelas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a seleção dos artigos levantados segundo os descritores de pesquisa, os estudos selecionados foram organizados em duas tabelas com fins de facilitar sua análise, identificando-os, na Tabela 1 a seguir, segundo o autor ano de publicação, o título, revista e país de publicação:

Tabela 1 – Apresentação das características: autor, título do artigo, revista, país de publicação

Autor, ano	Título do Artigo	Resumo
MOREIRA; SCHWARTZ, 2009.	Conteúdos lúdicos, expressivos e artísticos na educação formal	Atualmente, a necessidade premente de atentar para a inclusão contextualizada da prática de atividades lúdicas vem sendo convalidada pelas diretrizes propostas pelos Parâmetros Curriculares tanto das disciplinas de Educação Física, como da Educação Artística. Assim, este estudo, de natureza qualitativa, objetivou investigar se essas variáveis estão disponíveis dentro dos conteúdos disseminados pelos professores e se possuem um espaço destinado ou não dentro da Educação formal.
LARA; PIMENTEL, RIBEIRO, 2009.	Brincadeiras cantadas: educação e ludicidade na cultura do corpo	Este texto trata de reflexões pertinentes a uma das possibilidades do “brincar” – as brincadeiras cantadas – fornecendo elementos pedagógicos para o seu desenvolvimento no contexto educacional e, de forma especial, na Educação Física.
KISHIMOTO, 2009.	Jogo, brincadeira e a Educação Física na pré-escola	O artigo analisa os objetivos da Educação Física destinada a pré-escolares mostrando a necessidade de educar a criança para a autonomia, criatividade e flexibilidade incorporando as brincadeiras. Em tempos passados a educação do corpo disciplinado expressava o exercício físico mecânico, hoje, as concepções sobre o desenvolvimento infantil integram aspectos físicos, cognitivos, psíquicos e sociais incorporando a brincadeira e a livre movimentação da criança.
GARIBA; FRANZONI, 2011.	Dança escolar: uma possibilidade da Educação Física	O presente artigo retrata reflexões a respeito da dança, sua atuação na sociedade, sua compreensão associada ao processo educacional. Destaca informações que devem ser abordadas e discutidas com o professor de Educação Física, voltadas para o processo de compreensão corporal através da dança, como possibilidade de estabelecer múltiplas relações com outras áreas do conhecimento.
CARAMÊS et al., 2012.	Atividades circenses no âmbito escolar enquanto manifestação de ludicidade e lazer	Como tema principal o estudo traz o trato do lazer e do lúdico de maneira geral e conceitual, um resgate em relação ao modo como as atividades circenses são desenvolvidas na Educação Física escolar, assim como verificar a relação da Educação

		Física e o lúdico na escola.
FALKENBACH; STAMPE, 2012.	Educação Física e artes: uma experiência interdisciplinar através do lúdico	O presente artigo descreve o "Projeto Criança Marista", ação interdisciplinar que se utiliza das atividades lúdicoeducativas, do movimento, jogos e exercícios, em psicomotricidade relacionai (Educação Física), da expressão gráfica, desenhos, pinturas e modelagens em Educação Artística, visando a aprendizagem e desenvolvimento infantil.
COSTA; MOREIRA; SEABRA JÚNIOR, 2015.	Estratégias de ensino e recursos pedagógicos para o ensino de alunos com TDAH em aulas de Educação Física	O TDAH é um transtorno neurocomportamental comum em crianças em idade escolar, ocasionando um padrão persistente de desatenção e hiperatividade. A pesquisa teve o intento, assim, de planejar, aplicar e analisar um programa de intervenção composto de atividades lúdicas desenvolvidas em aulas de Educação Física.
BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017.	Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano da educação infantil	Trata-se de uma pesquisa etnográfica com observação participante de crianças de três, quatro e cinco anos de idade, em um Centro Municipal de Educação Infantil de Vitória/ES. Foram utilizadas observações, filmagens, fotografias e narrativas de episódios brincantes descritos em diário de campo, em momentos de pátio e em aulas de Educação Física.
JIMÉNEZ et al., 2018.	Prácticas corporales e innovación em educación infantil (0-6 años): análisis crítico desde la mirada de expertos	Este estudio de tipo cualitativo, fenomenológico, tiene por objetivo identificar las concepciones, características y lineamentos orientadores de las prácticas corporales con un carácter inovador.
KRAHENBÜH et al., 2018.	O ensino dos meios táticos de grupo do handebol utilizando jogos e brincadeiras: uma proposta pedagógica para a iniciação esportiva	Este estudo torna possível aos professores de educação física, tanto do ensino formal, quanto das escolinhas de iniciação esportiva, desenvolver aspectos táticos do handebol de maneira lúdica, prazerosa, sem que ocorra o treinamento especializado, utilizando atividades motivadoras e ao mesmo tempo pedagógicas para o ensino da modalidade.

Fonte: Dados da Pesquisa, 2019.

Na Tabela 2, por sua vez, foram organizados os dados relativos ao objetivo e aos detalhes metodológicos dos estudos acima identificados, os resultados obtidos e a conclusão:

Tabela 2 – Apresentação das características: objetivo geral do trabalho, detalhes do estudo (metodologia), resultados e conclusão

Autor, ano	Objetivo Geral	Detalhes do Estudo	Resultados	Conclusão
MOREIRA; SCHWARTZ, 2009.	Averiguar se os aspectos lúdicos, expressivos e artísticos estão disponíveis dentro dos conteúdos disseminados pelos	Estudo qualitativo realizado com 30 professores do Ensino Fundamental de escolas do Estado de São Paulo.	Os dados indicaram a presença do lúdico e da arte na disciplina de Educação Física, mediando os processos	Os professores utilizam amplamente desses recursos, mas nem sempre de forma consciente e contextualizada e,

	professores da Educação Física.		aprendizagem.	apesar da implantação dos PCNs desde 1998, esse espaço ainda não está consolidado.
LARA; PIMENTEL, RIBEIRO, 2009.	Contribuir para subsidiar ações baseadas em elementos lúdicos no processo educativo, em especial, na Educação Física.	Pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo.	O incentivo ao desenvolvimento de pesquisas pelas crianças sobre brincadeiras cantadas realizadas no passado e na atualidade constitui possibilidade pedagógica de fazer com que a mesma se veja como parte do processo educacional do "brincar".	O trabalho com brincadeiras cantadas em aulas de Educação Física permite às crianças o conhecimento do próprio corpo, de suas limitações e possibilidades de superação, requerendo do professor disposição de participar da multiplicidade cultural do universo lúdico da criança.
KISHIMOTO, 2009.	Analisar os objetivos da Educação Física destinada a pré-escolares, mostrando a necessidade de educar a criança para a autonomia, criatividade e flexibilidade incorporando as brincadeiras.	Pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo.	Em tempos passados a educação do corpo disciplinado expressava o exercício físico mecânico, hoje, as concepções sobre o desenvolvimento infantil integram aspectos físicos, cognitivos, psíquicos e sociais incorporando a brincadeira e a livre movimentação da criança.	A Educação Física como ação volitiva da criança e ação intencional do adulto voltada para o desenvolvimento infantil, certamente deveria contemplar o lúdico em seu trabalho pedagógico.
GARIBA; FRANZONI, 2011.	Refletir a respeito da dança, sua atuação e sua compreensão associada ao processo educacional.	Estudo bibliográfico, de caráter qualitativo.	A dança, inserida na disciplina de Educação Física, favorece a possibilidade da elaboração de um currículo não restrito ao ensino do desporto.	O educador da área da Educação Física deve buscar na dança uma oportunidade de levar o indivíduo a desenvolver sua capacidade criativa, numa descoberta pessoal de suas habilidades, contribuindo de maneira decisiva para a formação de cidadãos críticos, autônomos e conscientes de seus atos.
CARAMÊS et al., 2012.	Inserir na Educação Física Escolar as	Estudo bibliográfico, de	As atividades circenses possuem	Nas atividades circenses na

	atividades circenses, visando o resgate do lúdico no ambiente escolar.	caráter qualitativo.	uma perspectiva lúdica que traz ao aluno em processo de desenvolvimento uma possibilidade de se expressar através das atividades corporais.	Educação Física escolar, o aprendizado ocorre através do imaginário infantil e da vivência ao lúdico, podendo ser exploradas como conteúdo pedagógico para estímulo do processo ensino-aprendizagem.
FALKENBACH; STAMPE, 2012.	Descrever o "Projeto Criança Marista", ação interdisciplinar que se utiliza das atividades lúdico educativas, do movimento, jogos e exercícios, em psicomotricidade relacionai (Educação Física), visando a aprendizagem e desenvolvimento infantil.	Pesquisa descritiva desenvolvida por meio da técnica de pesquisa bibliográfica.	A criatividade e iniciativa da criança estão presentes na realização do jogo ou exercícios, pois são provocadas constantemente e sistematicamente à projetarem a ação que farão em seguida, desenvolverem iniciativa e adotarem uma postura ativa no processo de pensar e formular ideias.	Incluir atividades lúdicas na Educação Física significa ampliar a ação educativa para além do intuito de potencializar o movimento muscular, das habilidades e da eficiência mecânica, capacitando a criança para compreender o próprio comportamento e discernir entre quando é jogo e quando é a realidade.
COSTA; MOREIRA; SEABRA JÚNIOR, 2015.	Planejar, aplicar e analisar um programa de intervenção, composto por atividades lúdicas a partir da adaptação de recursos pedagógicos e estratégias de ensino utilizadas em aulas de Educação física com o intuito de estimular a memória, atenção e concentração de crianças com TDAH.	Pesquisa-ação com 4 estudantes com diagnóstico de TDAH, entre seis e dez anos, de ambos os sexos, matriculados em escola de ensino regular.	Por meio das atividades selecionadas que fizeram parte das intervenções, obteve-se como resultados categorias que compõem um programa de intervenção que estimulou a memória, atenção e concentração dos sujeitos da pesquisa.	As atividades psicomotoras, lúdicas e os jogos de estratégia se interligam e possibilitam estímulos à memória, atenção e concentração de alunos com TDAH devido à sua participação no processo de construção da intervenção, podendo se expressar e usar sua criatividade.
BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017.	Compreender as brincadeiras lúdico-agressivas no contexto da Educação Infantil em aulas de Educação Física.	Pesquisa etnográfica com observação participante de crianças de três, quatro e cinco anos de idade, em um	O papel das brincadeiras lúdico-agressivas não está em propor um conteúdo exclusivo sobre isso, mas em possibilitar um	Evidencia a necessidade de abrir espaço no cotidiano infantil para as diferentes maneiras de brincar, sugerindo uma

		Centro Municipal de Educação de Vitória/ES.	processo engendrado no compartilhar da cultura lúdica infantil, na socialização das brincadeiras e no fomento à fantasia e à imaginação que é própria da criança.	leitura positiva sobre as brincadeiras lúdico-agressivas, como um elemento socializador, autoral e de manifestação da expressividade infantil que se faz presente na cultura de pares das crianças.
JIMÉNEZ et al., 2018.	Identificar as concepções, características e lineamentos orientadores das práticas corporais com um caráter inovador.	Estudo qualitativo e fenomenológico realizado por meio de entrevista aplicada a um grupo de professores de Educação Física do Ensino Infantil no Chile.	Os sujeitos participantes mencionaram renovação e criatividade como aspectos críticos nas suas práticas pedagógicas.	Os jogos com intenção educacional devem ser permitidos e não substituídos por trabalhos de papel e lápis, pois aqueles permitem aos alunos criar relacionamentos com o conhecimento ministrado.
KRAHENBÜH et al., 2018.	Apresentar possibilidades para o ensino dos meios técnico-táticos básicos ofensivos do handebol para crianças e adolescentes na iniciação esportiva, no ensino formal, por meio do lúdico de brincadeiras e jogos.	Pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo.	Os jogos e brincadeiras lúdicas não são suficientes para o ensino mais avançado dos aspectos táticos e técnicos de uma modalidade esportiva, mas torna o jogo possível por meio de adaptações para atender a todos os alunos e que tem a vontade de aprender e vivenciar o handebol.	O uso de jogos e brincadeiras na iniciação esportiva torna possível desenvolver aspectos táticos do handebol de maneira lúdica, prazerosa, sem que ocorra o treinamento especializado, utilizando atividades motivadoras e ao mesmo tempo pedagógicas para o ensino da modalidade.

Fonte: Dados da Pesquisa, 2019.

A partir do levantamento realizado nos estudos primários abordados, é possível observar, inicialmente, que existe um crescente, mas incipiente interesse, no campo da Educação Física, em estudar o lúdico como estratégia facilitadora do processo ensino-aprendizagem.

Tais estudos também foram capazes de apresentar resultados positivos, os quais foram apontados não somente em relação ao ponto de vista do próprio profissional/pesquisador, mas também dos participantes de alguns dos estudos, como o de Costa, Moreira e Seabra Júnior

(2015), os quais apresentaram melhora significativa em sua memória, atenção e concentração a partir do uso do lúdico com intencionalidade pedagógica em aulas de Educação Física.

Atentos às amplas possibilidades de utilização do lúdico dentro do campo da Educação Física, os pesquisadores dos artigos acima selecionados se dedicaram a estudar seus possíveis benefícios em relação aos processos de aprendizagem, notadamente daqueles realizados dentro dos ambientes educacionais formais.

No entanto, em seu estudo intitulado “Conteúdos lúdicos, expressivos e artísticos na educação formal”, Moreira e Schwartz (2009) trazem que, apesar da ampla utilização desses recursos lúdicos no contexto do ensino em Educação Física, este espaço ainda não está consolidado, tendo em vista que nem sempre os professores utilizam este recurso como meio contextualizado, ou seja, não atrelam os jogos e brincadeiras desenvolvidos como estratégias de transmissão de algum tipo de conteúdo ou conhecimento, o que faz com que muitos alunos desvalorizem a disciplina por considerarem-na como um simples “passa tempo”.

Interessante frisar que, por vezes, até mesmo os próprios professores de Educação Física a confundem com recreação. É o que, aparentemente, se insurge nas conclusões do artigo intitulado “Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano da educação infantil”. Nele, apesar do esforço de Barbosa, Martins e Mello (2017) em trazer os relevantes significados das brincadeiras de caráter agressivo, tais como polícia e ladrão, para o desenvolvimento infantil, os autores não fazem qualquer reflexão sobre a inserção deste recurso nos conteúdos ministrados na disciplina de Educação Física.

Na verdade, a sugestão que o referido artigo propõe é a de que o professor de Educação Física permita que os alunos, de forma livre e sem mediações, brinquem de forma agressiva, sem que, inserida na brincadeira, haja qualquer intencionalidade educativa. Assim, apesar das relevantes consequências decorrentes deste exercício para os alunos, a ideia é de que os mesmos desvendem sozinhos os objetivos da brincadeira, sem que haja qualquer reflexão proposta pelo professor. Isto, de um lado, põe a Educação Física como uma disciplina de caráter recreativo e não propriamente educativo e, de outro, pode trazer implicações sérias ao desenvolvimento do educando, tendo em vista a naturalização de brincadeiras agressivas.

De forma contrária, Falkenbach e Stampe (2012), em seu artigo “Educação Física e artes: uma experiência interdisciplinar através do lúdico”, propõem que a inserção do lúdico como método pedagógico no ensino de Educação Física deve ser feito não para recriar um conceito de recreação sobre esta disciplina, mas, sim, para ampliar os recursos educativos de que dispõe o professor, fazendo com que seu campo de ação não esteja limitado somente a ser

um “passa tempo” ou, por outro lado, a exercícios que visem potencializar o movimento muscular e as habilidades mecânicas das crianças.

O lúdico, para os autores, sobretudo quando exercido através de jogos, permite que as crianças consigam determinar seus comportamentos dentro e fora do âmbito escolar, pois favorece sua percepção acerca do que é, de fato, realidade em contraposição àquilo que é a fantasia do jogo.

Kashimoto (2016), por sua vez, também evidencia os benefícios da inserção do lúdico no cotidiano do ensino em Educação Física, compreendendo que, esta deve ser uma ação pensada pelo professor, mas que permita que a criança, sob sua supervisão, possa demonstrar toda a sua individualidade no momento em que entra em contato com o jogo ou a brincadeira para que, assim, esta individualidade também esteja presente na formação do conhecimento que se origina desses elementos.

Talvez justamente por isso, Jimenez et al (2018), em seu artigo “Prácticas corporales e innovación em educación infantil (0-6 años): análisis crítico desde la mirada de expertos”, sugere que a escola permita o uso do lúdico em detrimento dos “trabalhos de papel e lápis”, tendo em vista que estes, em razão de sua formalidade, acabam não alcançando bons resultados no que diz respeito a permitir o envolvimento da criança com o conteúdo que está sendo ministrado.

Em sentido contrário a este posicionamento vai o artigo de Krahenbüh et al (2018), tendo em vista que, apesar do reconhecimento de que o lúdico pode, de fato, auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, bem como na iniciação esportiva de algumas modalidades, como o handebol, ele não é suficiente para, sozinho, promover o ensino mais avançado de aspectos técnicos, para o que é necessário, portanto, uma estratégia mais tradicional de ensino.

Os trabalhos de Lara, Pimentel e Ribeiro (2009), Gariba e Franzoni (2011) e Caramês et al. (2017), por sua vez, se assemelham quando discutem a possibilidade de utilização do lúdico em conteúdos ou práticas específicas que podem estar envolvidas no ensino da Educação Física, como a dança, brincadeiras cantadas e atividades circenses. Tais atividades, além de fugirem do padrão que, comumente, é observado nos currículos escolares da disciplina, alcançam a atratividade para ela não só em razão da inovação, mas também porque permitem o desenvolvimento de habilidades, do imaginário infantil, da capacidade criativa, do conhecimento sobre o corpo e a cultura, entre muitas outras capacidades físicas e cognitivas.

Inclusive, é interessante ressaltar que, dentre todos os artigos analisados, o de Gariba e Franzoni (2011) foi o único a concluir que a inserção do lúdico no ensino de Educação Física é capaz de promover um dos objetivos primordiais desta disciplina, conforme

introdutoriamente discutido, qual seja, o de contribuir para a formação de cidadãos críticos e autônomos.

Um ponto relevante identificado nos estudos dos artigos analisados é que, em todos eles, sobretudo os consubstanciados em pesquisas de campo, os resultados foram obtidos em investigação realizada com crianças e adolescentes matriculados no ensino regular, não havendo, assim, segundo o levantamento obtido com os descritores anteriormente escolhidos, nenhuma pesquisa acerca do lúdico na Educação Física em ambiente extraescolar ou com faixas etárias superiores.

Destarte, os resultados deste estudo evidenciaram, com base em uma revisão da literatura em pesquisas recentes, que a utilização de jogos e brincadeiras pode ser uma estratégia positiva para o ensino de Educação Física, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo ao aluno e mais próximo de sua realidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a importância desvendada pela literatura pertinente do uso de jogos e brincadeiras como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem em Educação Física a partir da realização de um levantamento de trabalhos científicos sobre o tema que tentaram apontar os seus efeitos e descrever os seus resultados.

As considerações formuladas inicialmente neste trabalho permitiram compreender que o uso do lúdico no ensino de crianças e adolescentes já é uma prática pesquisada e difundida há alguns anos, devido aos potenciais efeitos positivos sobre o processo ensino-aprendizagem nas mais diversas disciplinas. Estas considerações foram imprescindíveis para a análise dos artigos selecionados por esta pesquisa, os quais trouxeram a utilidade dos jogos e brincadeiras para dentro da disciplina de Educação Física.

A partir dos estudos levantados, foi possível evidenciar uma gama de possibilidades de uso do lúdico relacionada com os conteúdos ministrados em Educação Física, promovendo, dentre seus efeitos positivos para o processo de ensino-aprendizagem, uma maior aproximação do aluno com o conteúdo, a possibilidade de produção ativa do conhecimento por parte dele, a memória, a percepção, a compreensão, a individualidade, a interação, a dinamicidade, o conhecimento sobre si e sobre a própria realidade, entre outros benefícios que auxiliam no desenvolvimento do aluno, rompem com barreiras limitativas de comunicação e expressão e o formam como cidadão autônomo e crítico.

Possivelmente, todos esses resultados positivos ocorrem devido a possibilidade de interação independente e ativa do aluno com o jogo ou brincadeira elaborado em sala de aula pelo professor de Educação Física. Note-se que a iniciativa, neste caso, é sempre do professor, sendo ele o responsável por elaborar as regras do jogo e por mediar a participação dos alunos, o que significa que ele continua se fazendo necessário mesmo quando, com o uso do lúdico, o protagonista na criação do conhecimento e no processo ensino-aprendizagem é o próprio aluno.

Observe-se que, apesar do entretenimento e da diversão proporcionada pelo lúdico, isso não significa que as aulas em que este elemento é utilizado serão, meramente, recreativas. Na verdade, em todo jogo ou brincadeira proposto pelo professor, a intencionalidade educativa deve estar neles incutida, ainda que não seja diretamente percebido pelo aluno em um primeiro momento, mas desde que, ao fim, algum conhecimento possa ter sido aprendido sobre determinado conteúdo relevante à disciplina.

Assim, é possível também afirmar que o lúdico como estratégia de ensino-aprendizagem torna a aula mais atrativa ao aluno e deslegitima a ideia ainda recorrente de que a Educação Física no âmbito escolar, sobretudo nas séries iniciais, tem uma função recreativa, de “passa tempo” ou de tempo destinado à brincadeira pura e simples.

Ressalte-se que o que se propôs nos estudos levantados nesta pesquisa não foi a substituição pelo lúdico das estratégias formais de ensino em Educação Física, as quais compreendem o uso de conceitos trabalhados dentro da sala de aula com os recursos do quadro negro e da oralidade, por exemplo. Na verdade, o lúdico com intencionalidade pedagógica se alia a essas estratégias tradicionais de ensino, potencializando sua capacidade de transmitir conhecimentos, promover o desenvolvimento do aluno e alcançar os objetivos da disciplina.

No entanto, apesar de serem expressivas as pesquisas analisadas por este trabalho, ainda se mostram incipientes os estudos destinados a elucidar a eficácia do lúdico como estratégia de ensino-aprendizagem em Educação Física, sendo, portanto, imprescindível a realização de novas pesquisas que possam confirmar ou refutar os benefícios deste método em relação às estratégias de ensino convencionais.

Finalmente, este mapeamento e identificação dos estudos produzidos a respeito do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem em Educação Física se mostraram essenciais para a propositura de uma nova forma de atuação do professor dessa disciplina, promovendo, assim, a formação como cidadão autônomo e crítico da realidade.

REFERÊNCIAS

- ÁLVARES, L. O. **O brinquedo em instituições públicas de educação infantil: os significados atribuídos por pais e professoras**. 2011. 148 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2011.
- ALVES, F. D. **O lúdico e a educação escolarizada da criança: uma história de (des)encontros**. 2008. 213 f. Tese (Doutorado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2008.
- BARBOSA, R. F. M.; MARTINS, R. L. D. R.; MELLO, A. S. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na Educação Infantil. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 23, n. 1, p. 159-170, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília: MEC, 2017.
- CARAMÊS, A. S. *et al.* Atividades circenses no âmbito escolar enquanto manifestação da ludicidade e lazer. **Revista Motrivivência**, Florianópolis, v. 24, n. 39, p. 177-185, 2012.
- CONFED. Conselho Federal de Educação Física. Educação física escolar: o retorno da obrigatoriedade é uma vitória que resgata a função primordial da disciplina. **Revista de Educação Física**, Brasília, n. 5, p. 4-12, 2002.
- CORDOVIL, R. V.; SOUZA, J. C. R.; NASCIMENTO FILHO, V. B. Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa. *In: FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA*, 8., 2016. **Anais [...]**. Imperatriz: Editora Realize, 2016, p. 1-6.
- COSTA, C. R.; MOREIRA, J. C. C.; SEABRA JÚNIOR, M. O. Estratégias de ensino e recursos pedagógicos para o ensino de alunos com TDAH em aulas de Educação Física. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Marília, v. 21, n. 1, p. 111-126, 2015.
- CREF3. Conselho Regional de Educação Física de Santa Catarina. **Boas práticas na educação física catarinense**. 3. ed. Florianópolis: CREF3/SC, 2017.
- DALFOVO, M. S.; LANA, R. A.; SILVEIRA, A. Métodos Quantitativos e Qualitativos: Um Resgate Teórico. **Revista Interdisciplinar Científica Aplicada**, [s. L.], v. 2, n. 4, p. 12-24, 2008.
- FALKENBACH, A.; STAMPE, B. Educação física e artes: uma experiência interdisciplinar através do lúdico. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 155-171, 2012.
- GARIBA, C. M. S.; FRANZONI, A. Dança escolar: uma possibilidade na Educação Física. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 17, n. 13, p. 32-40, 2011.
- JIMÉNEZ, R. A. G. *et al.* Prácticas corporales e innovación en educación infantil (0-6 años): análisis crítico desde la mirada de expertos. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 40, n. 3, p. 224-232, 2018.

- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brincadeira e educação física na pré-escola. **Revista Motrivivência, E-Balonmano.com**: Revista de Ciencias del Deporte, Madrid, v. 5, n. 2, p. 102-113, 2009.
- KRAHENBÜL, T. *et al.* O ensino dos meios táticos de grupo do handebol utilizando jogos e brincadeiras: uma proposta pedagógica para a iniciação esportiva. **E-Balonmano.com**: Revista de Ciencias del Deporte, Madrid, v. 14, n. 2, p. 119-129, 2018.
- LARA, L. M.; PIMENTEL, G. G. A.; RIBEIRO, D. M. D. Brincadeiras cantadas: educação e ludicidade na cultura do corpo. **EFDeportes**, Buenos Aires, v. 10, n. 81, p. 105-113, 2009.
- MASSA, M. S. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Aprender**: Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação, Vitória da Conquista, v. 9, n. 5, p. 111-130, 2015.
- MOREIRA, J. C. C.; SCHWARTZ, G. M. Conteúdos lúdicos, expressivos e artísticos na educação formal. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 1, n. 33, p. 205-220, 2009.
- OLIVEIRA, A. R. C. *et al.* **Atividade física e promoção da saúde na escola**: coletânea de estudos. Fortaleza: EdUECE, 2017.
- PEREIRA, R. S. **O lúdico e a constituição de sujeitos no cotidiano de uma escola de Educação Infantil**. 2008. 215 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2008.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.
- SANTOS, J. S. O lúdico na educação infantil. *In*: FÓRUM INTERNACIONAL DE PESQUISA, 4., 2012. **Anais [...]**. Campina Grande: Editora Realize, 2012, p. 1-16.
- SCHLINDWEIN, L. M.; LATERMAN, I.; PETERS, L. (org.). **A criança e o brincar em tempos e espaços na escola**. Florianópolis: NUP, 2017.
- SILVA, J. R. **A brincadeira na educação infantil**: uma experiência de pesquisa e intervenção. 2012. 172 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2012.
- TAVARES, M. I. S. **Jogos pedagógicos na educação infantil**. 2014. 37 f. Monografia (Especialização em Educação) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.
- VYGOTSKI, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.