



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

THAMIRES AGUIAR DE LIMA

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

CAMPINA GRANDE

2022

THAMIRES AGUIAR DE LIMA

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Trabalho de Conclusão de curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Profa. Dra. Regimênia Maria Braga de Carvalho.

CAMPINA GRANDE

2022

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.

L732i Lima, Thamires Aguiar de.
A importância das brincadeiras e jogos no processo de aprendizagem na educação física escolar [manuscrito] / Thamires Aguiar de Lima. - 2022.
20 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2022.

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

1. Educação física. 2. Aprendizagem escolar. 3. Ensino-aprendizagem. 4. Brincadeiras e jogos. I. Título

21. ed. CDD 372.86

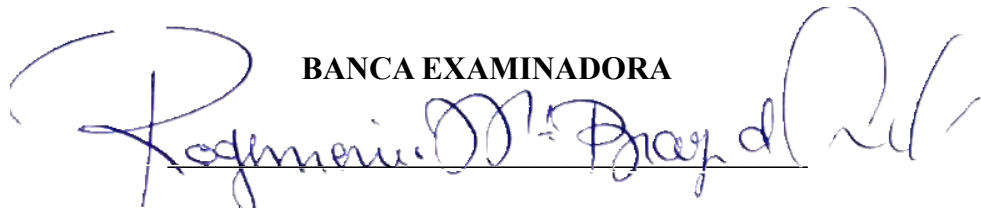
THAMIRES AGUIAR DE LIMA

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Trabalho de Conclusão de Curso de
Licenciatura em Educação Física da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado em Educação Física.

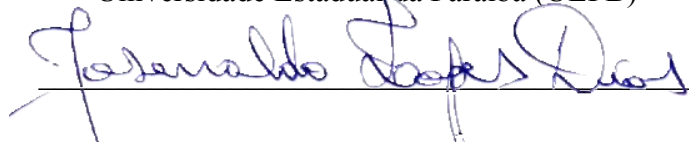
Aprovada em: 16/11/2020

BANCA EXAMINADORA



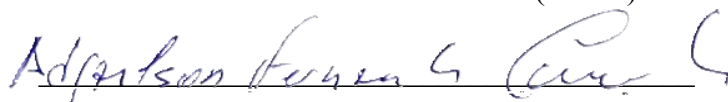
Profa. Dra. Regimênia Maria Braga de Carvalho (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Josenaldo Lopes Dias

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Adjailson Fernandes Coutinho

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Ao Deus que me Criou, pela vida,
saúde e amor, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Ao Nosso Senhor e Nossa Senhora Aparecida, por toda a bondade para que pude continuar a caminhada.

Aos meus pais e familiares pelo o incentivo e me ensinarem a fé. (In memoriam)

A todos que fazem a UEPB por todo o trabalho que contribuiu com a minha formação.

A todos os professores e em ESPECIAL à minha orientadora Regimênia Maria Braga de Carvalho, por todo seu empenho, dedicação e esforço durante o curso para o meu conhecimento e profissão.

Aos amigos e colegas de curso pelos momentos de ajuda e apoio.

Enfim, a todos que contribuíram de alguma forma com a conclusão do curso.

Obrigado!

RESUMO

O presente estudo tem como principal objetivo relatar o quanto as brincadeiras e jogos são importantes para a aprendizagem, pois quando utilizadas como ferramenta pedagógica facilitam o aprendizado e motivam o aluno a aprender, visto que esse tipo de cultura corporal é utilizado na escola como um meio de obter conhecimento em busca da construção da educação. Além disso, por as brincadeiras e jogos serem lúdicas contribui com o desenvolvimento infantil, melhorando as habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais. Acerca da investigação bibliográfica sobre o tema foram encontrados artigos científicos pesquisados pelo Google Acadêmico, do qual foram selecionados dez artigos científicos com publicações entre os anos de 2012 à 2020. Então, as brincadeiras e jogos proporcionam vários benefícios, por exemplo, educar através do movimento e promover a qualidade de vida. Por isso que o brincar é tão importante na infância e deve fazer parte do cotidiano das crianças, principalmente nas aulas de educação física.

Palavras-chave: educação física; Brincadeiras e Jogos; aprendizagem.

ABSTRACT

The main objective of this study is to report how important games and games are for learning, because when used as a pedagogical tool, they facilitate learning and motivate students to learn, since this type of body culture is used at school as a means of to obtain knowledge in search of the construction of education. In addition, because games and games are playful, it contributes to child development, improving motor, cognitive, affective and social skills. About the bibliographic research on the subject, scientific articles were found searched by Google Scholar, from which ten scientific articles with publications between the years 2012 to 2020 were selected. and promote quality of life. That's why playing is so important in childhood and should be part of children's daily lives, especially in physical education classes.

Keywords: school physical; toys e games; learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	REFERENCIAL TEÓRICO	9
2.1	A Ludicidade nas Brincadeiras e Jogos	9
2.1.1	O Desenvolvimento Motor	11
2.1.2	A Relação entre a Socialização com as Brincadeiras e Jogos	13
3	METODOLOGIA	16
4	DISCUSSÃO	17
5	CONCLUSÃO	19
	REFERÊNCIAS	20

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo refletir sobre a importância das brincadeiras e jogos para a aprendizagem. A educação física tem utilizado as brincadeiras e jogos como ferramentas pedagógicas para contribuir com o conhecimento ao usar o método de conteúdo teórico-prático sobre os conceitos, a história, os fundamentos, as regras, a cultura, o contexto social, os benefícios e a vivência dessa cultura corporal. Na infância as brincadeiras e jogos proporcionam benefícios ao desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social. Diante disso, a educação física produz o conhecimento utilizando a ludicidade e o movimento como sendo facilitador da aprendizagem e responsável pelo desenvolvimento infantil que integra o aluno em sociedade.

As brincadeiras e jogos por serem atividades lúdicas facilitam a aprendizagem, pois contribui com a motivação, desperta a curiosidade e amplia a criatividade. Ainda, são importantes para melhorar o desenvolvimento motor que favorece o ensino-aprendizagem, visto que a ausência do movimento prejudica o cognitivo da criança. Também é responsável pela socialização, porque contribui com a interação ao gerar a afetividade e assim produz o conhecimento sobre os valores, princípios éticos e morais.

Então, as brincadeiras e jogos contêm aspectos lúdicos que desenvolvem habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais. Os conceitos, características e benefícios sobre a ludicidade, a desenvolvimento motor e a socialização em relação com as brincadeiras e jogos tem a sua importância para o processo de ensino aprendizagem e qualidade de vida.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Ludicidade nas Brincadeiras e Jogos

Sabe-se que as brincadeiras e jogos na educação física escolar são atividades lúdicas, por isso influencia na prática de atividades físicas que contribui à saúde por evitar e tratar doenças que prejudicam o rendimento escolar. Além de combater o sedentarismo causado pelo uso excessivo das tecnologias, o professor de educação física em suas aulas usa a cultura corporal para melhorar o bem estar e conseqüentemente a absorção de conhecimento. Então, por meio desses tipos de atividades, as crianças e os adolescentes adquirem o ato do respeito, responsabilidade, cooperação, companheirismo, colaboração, solidariedade, obediência e afetividade, além de melhorar o desenvolvimento motor e cognitivo.

Para Luckesi:

A palavra “lúdico” pode ser definida por ampliar a criatividade na criança e propiciar o prazer do aprendizado através dos jogos e de brincadeiras e diversos outros aspectos e tem como finalidade transmitir conhecimento de forma prazerosa em diferentes etapas da vida. Lúdico são as atividades que motivam uma vivência intensa, profunda, valorizando a vida de um indivíduo de forma geral, em que nos abrange por completo, ficando cheio de saúde e ágil, o tempo durado permite ao dependente o entendimento do outro e de si mesmo (LUCKESI, 2000).

A partir do lúdico a criança desenvolve aspectos afetivos, cognitivos, sociais e habilidades motoras. A ludicidade se caracteriza como os tipos de práticas que tem o intuito de divertir e entreter usando o movimento sendo capaz de moldar o comportamento, ou seja, influir no caráter e na personalidade do indivíduo para contribuir com a formação do um ser social, sendo valorizado o incentivo da prática de cidadania desde a infância e adolescência. Nas aulas de Brincadeiras e jogos a ludicidade é utilizada como ferramenta pedagógica que facilita a aprendizagem de crianças, jovens, adultos e idosos. Essas atividades por serem divertidas proporcionam interação, participação, atenção e afetividade que auxilia no aprendizado dos alunos que possuem dificuldades de aprendizagem ou mesmo motivam quem não tem o interesse

em aprender. Também contribuem com a socialização do indivíduo ao ter o conhecimento sobre o respeito, a dignidade e solidariedade. Além de melhorar o desenvolvimento motor e cognitivo, pois ao brincar a criança adquire autoconfiança, desenvolve a linguagem, a curiosidade, o pensamento e a concentração. Dessa maneira, deve ser feita a utilização do lúdico na educação infantil e no ensino fundamental, principalmente pelo brincar fazer parte do cotidiano da criança, porque a criança quando brinca está aprendendo.

Miranda diz:

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles (MIRANDA, 2001, p30).

Os jogos são importantes porque exercitam a habilidade mental, estimulam a curiosidade e a imaginação. O lúdico encontrado no jogo é capaz de gerar auto-estima, motivar e incentivar o aprendizado no momento em que a criança interage, seja por ações físicas ou mentais. Também contém características em que seus praticantes constroem novas habilidades, valores e atitudes. Alguns recursos tecnológicos podem auxiliar no meio educacional, permitindo ao professor trabalhar com conteúdos de forma divertida que ensinam, por exemplo, utilizando os jogos eletrônicos de estratégia estimulam o raciocínio lógico, visto que influem no desenvolvimento da inteligência, as relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais na busca de facilitar a aprendizagem permitindo fixar os conteúdos de forma agradável. Os professores devem usar em sua metodologia os jogos educacionais para possibilitar o aumento da aprendizagem e auxiliar na motivação do aprender. O lúdico, ou seja, o brincar incluindo os jogos, as brincadeiras e o próprio brinquedo podem se tornarem recursos pedagógicos para escola ser um ambiente favorável a facilitação do processo de construção do conhecimento. O brincar é tão importante na infância, porque as crianças se divertem e se expressam além de desenvolverem capacidades como atenção e memorização.

2.1.2 O Desenvolvimento Motor

O brincar é necessário na infância, pois é a fase onde ocorre o aprimoramento do desenvolvimento motor. Com o avanço das tecnologias as crianças estão cada vez mais se tornando sedentárias. Então, o professor de educação física deve em suas aulas usar da movimentação em suas variadas formas para a aquisição de habilidades motoras. Segundo a definição concebida por Rosa Neto, “Ainda na gravidez inicia o desenvolvimento motor onde o feto já se movimenta. Após o nascimento, percebe que claramente sua evolução motora ao buscar sua interação com o mundo, futuramente a criança passa por mudanças maturacionais diárias surpreendentes em função da satisfação das necessidades que o meio ocasiona.” Desse modo, o desenvolvimento motor ocorre ao longo da vida, as principais mudanças ocorrem nos primeiros anos de vida que são do nascimento aos seis anos. O processo de desenvolvimento motor ocorre através de etapas. Nas crianças de 0 a 1 ano de idade, os movimentos são involuntários. De 0 a 2 anos de idade, a criança apresenta movimentos reflexos e rudimentares, ou seja, os primeiros movimentos voluntários estimulados por fatores biológicos e ambientais. Os movimentos estabilizadores, locomotores e manipulativos são responsáveis para que a criança comece a ter o controle da cabeça, do pescoço e dos músculos do tronco, onde a criança inicia a se arrastar, engatinhar e caminhar. Aos três anos de idade, dominam as habilidades motoras. De 2 a 7 anos, se desenvolvem as habilidades motoras fundamentais, importantes para realizar os movimentos.

Garanhani define:

Os jogos, as brincadeiras têm uma importância significativa para a educação infantil, pois é um meio de alcançarmos de forma pedagógica o desenvolvimento motor e a aprendizagem das crianças. Essas práticas fazem parte do mundo da criança e para elas a brincadeira é um meio de compreensão da realidade (GARANHANI, 2006).

Dessa forma, o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos e melhoram o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo de forma agradável, como também é uma das necessidades básicas da criança. Diante disso, podemos afirmar que os jogos e brincadeiras nas aulas de educação física sendo usados como

instrumentos pedagógicos, não apenas como recreação, contribui no desenvolvimento infantil, possibilitando a o aperfeiçoamento das habilidades motoras como correr, pular, saltar e arremessar. Ainda, essas atividades constroem capacidades de atenção, agilidade, criatividade, reflexão, imitação, memória, imaginação e o poder de liderança além de melhorar a saúde física, emocional e intelectual que aumenta o rendimento escolar. Quanto mais se pratica o jogo, maior é o seu desempenho motor, o domínio do corpo e a qualidade dos movimentos. Através do jogo se estimula a curiosidade, se aprende a conviver em grupos, se melhora a concentração e a atenção. As brincadeiras são atividades lúdicas e educativas que auxiliam no desenvolvimento motor da criança e com elas aprendem. De acordo com o autor Valentini, “Nas escolas, as habilidades motoras podem ser desenvolvidas através de exercícios ginásticos de equilíbrio, jogos e brincadeiras. No entanto, é importante que os professores tenham desafios para ensinar as habilidades motoras, pois tem influência no envolvimento do aluno com o processo de ensino e aprendizagem. O estudante motivado procura novos conhecimentos e oportunidades, qualificando o processo de aprendizagem e participando nas tarefas com entusiasmo e disposição para novos desafios. Então, a educação física escolar tem como uma das principais funções a estimulação do desenvolvimento infantil, porque melhora as habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais. As brincadeiras e jogos podem ser utilizados como ferramentas de mediação do professor para motivarem os alunos a pratica do exercício físico que o auxiliam a se expressarem, criarem, inventarem e se relacionarem. Esse tipo de cultura corporal também contribui para o conhecimento quando o movimento é usado para educar.

2.1.2 A Relação entre a Socialização com as Brincadeiras e Jogos

Sabemos que a função da educação é a qualificação profissional e a formação do cidadão, que são necessárias para qualquer profissão. A socialização acontece desde a infância no ambiente familiar e depois continua dentro da escola. Na escola se aprende por meio da educação física a se socializar, usando a cultura corporal, principalmente as brincadeiras e jogos, por fazerem parte do cotidiano da criança. A partir disso, o aluno se torna um ser social, aprendendo os valores, o respeitar as normas e costumes.

Para Brougère a socialização se define como:

Quem brinca pode sempre evitar aquilo que lhe desagrada. Se a liberdade valoriza as aprendizagens na brincadeira, ela produz também uma incerteza quanto aos resultados. Daí a impossibilidade de assegurar aprendizagens, de um modo preciso, na brincadeira. É o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem cultural fabuloso e incerto. (BROUGÈRE, 1998, p.104)

Dessa maneira, as brincadeiras e jogos produzem a socialização que é importante para a aprendizagem dos alunos, pois adquirem a disciplina, o respeito e a afetividade se tornando obedientes, participativos, cooperativos, interativos, criativos, cumpridores de normas e regras. Além disso, contribui para a formação do cidadão ao formar o caráter e a personalidade da criança para se tornar ético, respeitar os valores e os costumes de diferentes culturas e povos. Assim, ao brincar, a criança não só se diverte, mas também produz o desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo, necessário para produzir o aprendizado.

Friedmann (1996) afirma que:

O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem, costumes, formas de pensamentos e ensinamento. Seu valor é inestimável e constitui para cada indivíduo cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida. (FRIEDMANN, 1996, p 43)

Logo, os jogos contêm as regras, a competição, o tempo e provocam diferentes atitudes e comportamentos. Quando o jogo é praticado de forma lúdica, a criança aprende a conviver em sociedade, ao respeitar, interagir e dialogar. Existem vários tipos de jogos, por exemplo, os jogos competitivos e cooperativos. Nos jogos competitivos os jogadores se relacionam entre si e consigo mesmo, já nos jogos cooperativos se busca o trabalho em equipe sem a competição. Os jogos cooperativos promovem a auto-estima, desenvolvimento de habilidades positivas interpessoais, sem haver a disputa entre os praticantes, mas se constrói a interação, a ludicidade e o lazer. Por se jogar de maneira cooperativa, o adversário se torna um parceiro e quando o jogador respeita o outro praticante se torna sociável. Na escola os jogos competitivos não devem ser utilizados de forma competitiva, mas para que os praticantes adquiram os valores, o respeito às regras e ao adversário para saber lidar com situações de perdas e vitórias, visto que melhore seu desempenho adquirindo experiência. Sendo assim, os jogos cooperativos e competitivos transformam a criança em um ser social ao construir limite, disciplina, ética, diálogo e respeito para a transformação da sociedade. Valentom define, “Brincadeiras infantis são fatores fundamentais para o desenvolvimento das aptidões físicas, mentais da criança, sendo um agente facilitador para que se estabeleça vínculos sociais com seus semelhantes, descubra sua personalidade, aprenda a viver em sociedade e prepare-se para as funções que assumirá na idade adulta.” Então, as brincadeiras são benéficas para a criança, pois brincando aprendem a correr, a pular, a saltar, se relacionar, conviver e a lidar com frustrações e problemas. Na escola, o uso da brincadeira deve ser de forma pedagógica para contribuir com o desenvolvimento social, contribuindo com a inteligência do aluno ao criar, imaginar e vivenciar. Nesse caso, a brincadeira não deve ser só um divertimento, mas deve promover o conhecimento, a partir da comunicação, da expressão, o desenvolvimento pessoal cultural e social.

Para Gallardo:

O papel da Educação Física na Escola é socializar o conhecimento produzido dentro do campo de conhecimento da cultura corporal a qual o aluno tem direito. Isso significa que o aluno tem direito de conhecer e compreender as diferentes manifestações culturais produzidos ao longo da história. Conhecer a evolução de sua cultura patrimonial, vivenciar esse patrimônio, e de posse dele apropriar-se das outras manifestações culturais, evitando ou eliminando a substituição da cultura patrimonial pela cultural hegemônica.

A educação física escolar por meio das brincadeiras e jogos tem a função de socializar. Por exemplo, nos jogos se utiliza as regras para influenciar no respeito entre os adversários e as regras, como também nas brincadeiras se usa a ludicidade para contribuir com afetividade entre os praticantes. Então, o professor de educação física deve usar dessa cultura corporal como ferramenta pedagógica para a socialização, visto que é fundamental para a educação, por promover conhecimento, preparar a criança para sua vida adulta e facilitar a sua aprendizagem.

3 METODOLOGIA

A pesquisa se caracteriza como um artigo bibliográfico com abordagem qualitativa. Essa pesquisa científica foi desenvolvida a partir da leitura de artigos cujo conteúdo tem como foco primordial “A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR”, visando o tema o conforme proposto no objetivo do estudo. Em relação ao período escolhido das publicações foi entre os anos de 2012 a 2020. A busca foi realizada através do Google Acadêmico que foram encontrados aproximadamente 53.300 resultados e após a leitura dos títulos foram selecionados 10 artigos de revistas científicas. Houve-se em consideração o estudo, como também a busca pelos descritores: "Ludicidade", “Desenvolvimento Motor” e “Socialização”.

4 DISCUSSÃO

Quadro 1

CÓDIGO	TÍTULO	AUTORES
COD. 01	A importância das atividades lúdicas nas aulas de educação física no processo ensino aprendizagem.	ANJOS
COD. 02	O Lúdico e a Educação Física Escolar.	BERNIERI
COD. 03	O lúdico e os jogos educacionais.	FALKEMBACH
COD. 04	Socialização através de jogos e brincadeiras.	FÔNSECA
COD. 05	Jogos e brincadeiras e o desenvolvimento motor na educação infantil.	GONÇALVES
COD. 06	Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança.	MAIA, DE FARIAS, DE OLIVEIRA
COD. 07	A importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da educação Física para a socialização da criança.	OLIVEIRA
COD. 08	A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil.	SANTOS, PEREIRA
COD. 09	A importância das brincadeiras e jogos na Educação Física do Ensino Fundamental.	SARUBBI
COD. 10	Jogos e brincadeiras na educação infantil: os desafios e possibilidades da prática lúdica para o desenvolvimento motor.	SILVA

No quadro 1 é visto que possivelmente se analisa os artigos cuja temática se encontra necessário para a realização do presente estudo. Desse modo, os artigos utilizados visam deter com os seguintes títulos: “A importância das atividades lúdicas nas aulas de educação física no processo ensino aprendizagem”, “O Lúdico e a Educação Física Escolar”, “O lúdico e os jogos educacionais”, “Socialização através de jogos e brincadeiras”, “Jogos e brincadeiras e o desenvolvimento motor na educação infantil”, “Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança”, “A importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da educação Física para a socialização da criança”, “A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil”, “A importância das brincadeiras e jogos na Educação Física do Ensino Fundamental” e “Jogos e brincadeiras na educação infantil: os desafios e possibilidades da prática lúdica para o desenvolvimento motor”.

Então, cada artigo escolhido tem relação com os tópicos. O COD. 09 se refere ao artigo no qual o tópico principal aborda a relação do conteúdo brincadeiras e jogos com a educação física escolar, discutindo sobre a importância de usar a prática pedagógica no ensino da educação física para contribuir com a educação. No CODs. 01, 02, 03, 08 e 10 mostram o artigo cujo tópico trás como aspecto fundamental a ludicidade, bastante usada nas aulas de brincadeiras e jogos, enfatizando os seus benefícios para a aprendizagem. Os CODs. 05 e 06 trás pontos importantes sobre o desenvolvimento motor, que se trata de suas vantagens, por exemplo, para aumentar desempenho escolar do aluno. Por fim, o CODs. 04 e 07 têm como tema importante a socialização, visto que é um processo em que forma um ser social necessário para a sociedade. Então, enfatiza-se utilizados nesse estudo serviram como base teórica cooperando na sua construção.

Logo, o texto favorece na formação educacional com as idéias dos autores, trazendo informações que auxiliam no processo de aprendizagem, relacionando às brincadeiras e jogos no conteúdo da educação física escolar com os assuntos sobre a ludicidade, desenvolvimento motor e socialização promovendo educação.

5 CONCLUSÃO

Esse estudo que abordou como tema “A Importância das Brincadeiras e Jogos no Processo de aprendizagem na Educação física Escolar” e foi possível identificar a importância das brincadeiras e jogos no aprendizado dos alunos associados ao desenvolvimento infantil.

Dessa forma, o objetivo proposto foi alcançado, visto que foram verificados os conceitos e aspectos importantes sobre o conteúdo de brincadeiras e jogos na educação infantil e no ensino fundamental nas aulas de educação física, a sua utilização como ferramentas pedagógicas e a atuação do professor principalmente para auxiliar os alunos que possuem dificuldades de aprendizagem.

Atualmente, o sedentarismo é comum entre as crianças, sendo causado na maioria das vezes pelo o excesso do uso das tecnologias que acabam afetando o desenvolvimento motor e a interatividade entre as crianças que prejudica o desenvolvimento do aluno. Então, o estudo foi utilizado como contribuição na aquisição do conhecimento de tal forma que mostrou de como a educação física escolar através da cultura corporal impacta diretamente para melhorar o intelectual do aluno através da movimentação.

REFERÊNCIAS

- ANJOS, Jairo Alves dos. A importância das atividades lúdicas nas aulas de educação física no processo ensino aprendizagem. 2013.
- BERNIERI, Camila. O LÚDICO E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. **REI-Revista de Educação do UNIDEAU**, v. 1, n. 1, p. 97-114, 2021.
- BROUGÈRE, Gilles. A Criança e a Cultura Lúdica. In: O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 1998, p. 19-32.
- FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS**, 2006.
- FÔNSECA, Sara Holanda Martiniano da. **Socialização através de jogos e brincadeiras**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. Brasil.
- FRIEDMANN, Adriana. Brincar, Crescer e aprender, o Resgate do Jogo Infantil. Moderno, São Paulo, 1996.
- GALLARDO, Jorge Sérgio Pérez. Prática de Ensino em Educação Física, São Paulo; FTD; 2009.
- GARANHANI, M, C. A Educação Física na escolarização da pequena infância. Pensar a Prática, v. 5, p. 106-122, 2006
- GONÇALVES, Roney Pereira. Jogos e brincadeiras e o desenvolvimento motor na educação infantil. 2016.
- LUCKESI, C. C. (org). Ludopedagogia – ensaios: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000. Disponível em: <https://www.skoob.com.br/livro/pdf/ludopedagogia-ensaios-1/livro:381889/edicao:431889> Acesso em 20 set. 2020
- MAIA, Divanalmi Ferreira; DE FARIAS, Álvaro Luís Pessoa; DE OLIVEIRA, Marcos Antonio Torquato. Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança. **Cenas Educacionais**, v. 3, p. e8623-e8623, 2020.
- MIRANDA, S. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. Campinas, SP: Papirus, 2001. Disponível em: <https://periodicos.uniarp.edu.br/index.php/professare/article/download/578/339>. Acesso em 20 set. 2020
- OLIVEIRA, Claudiene Peres Costa de. A importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da educação Física para a socialização da criança. 2012.
- SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 11, n. 25, p. 480-493, 2019.
- SARUBBI, Renan Petry. A importância das brincadeiras e jogos na Educação Física do Ensino Fundamental. 2019.
- SILVA, Leodow Fernandes da. Jogos e brincadeiras na educação infantil: os desafios e possibilidades da prática lúdica para o desenvolvimento motor. 2014.