

# O BRINCAR COMO POTENCIALIZADOR NA EDUCAÇÃO: UMA FERRAMENTA DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO VOLTADO AO ESPORTE

Cristiano de Miranda Gomes<sup>1</sup>

## RESUMO

Esta pesquisa teve como principal objetivo investigar a contribuição do jogo/esporte como potencializador no desenvolvimento e aprendizagem na Educação Assim, este estudo utilizou-se de uma investigação do tipo bibliográfico, descritivo e exploratório, com pesquisa de campo em (4) quatro escolas municipais de Belém do Pará para verificar como a ludicidade é utilizada pelos educadores como método potencializador da aprendizagem, por meio da aplicação dos questionários com 42 professores. Verificou-se por meio das pesquisas científicas e de campo que os professores defendem que os benefícios da educação esportiva dentro das escolas vão além de uma vida saudável. Aliado a isso, os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como instrumento que fortalece o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. Concluiu-se que o brincar é um potencializador na educação e no desenvolvimento do jogo voltado ao esporte, é uma metodologia de ensino que possibilita ao educador uma observação aos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando apresenta e, além de promover o estímulo a aprendizagem

**Palavras-chave:** Educação. Brincar. Esporte. Jogo.

## ABSTRACT

This research had as main objective to investigate the contribution of the game/sport as a potentializer in the development and learning in Education. Thus, this study used a bibliographical, descriptive and exploratory investigation, with field research in (4) four municipal schools from Belém do Pará to verify how playfulness is used by educators as a potentializing method of learning, through the application of questionnaires com 42 profesores. It was verified through scientific and field research that teachers defend that the benefits of sports education within schools go beyond a healthy life. Allied to this, games and games have been gaining space and importance in all approaches related to childhood, especially as an instrument that strengthens the development and learning of cognitive, social, affective and motor skills. It was concluded that playing is a potentiator in education and in the development of games aimed at sports, it is a teaching methodology that allows the educator to observe the different levels of development that the student presents and, in addition to promoting the stimulus to learning

**Keywords:** Education. To play. Sport. Match.

---

<sup>1</sup> Doutor em Ciências da Educação pela Facultad de Ciencias Sociales Interamericana – FICS, 2022. E-mail: cristianogomes.nel@gmail.com

## **1 INTRODUÇÃO**

Os jogos didáticos, as brincadeiras, o esporte podem ser utilizados como ferramentas para o desenvolvimento da criança, uma vez que reforça e incentiva o aprendizado da mesma. São atividades que tem valor educacional intrínseco. Rizzi e Haidt (2007, p. 13) afirmam que “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa.”

A utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem. Nesse diapasão, o esporte está contido no brincar que é um processo espontâneo da criança, por isso favorece a socialização, assim, ressalta-se a importância de se mencionar que o lúdico é o colaborador nas diversas atividades diárias no convívio da criança, dando desempenho social, emocional, cultural e pessoal.

Dessa forma, para Moyles (2012), é necessário que o educador busque aproximar cultura, linguagem, cognição e afetividade como elementos constituintes do desenvolvimento humano, porém, voltados para a construção da identidade por meio de pesquisas sobre a importância da ludicidade no contexto escolar, uma vez que abre um caminho para uma aula dinâmica e prazerosa.

Portanto, a problemática elaborada foi: de que maneira o brincar com ênfase no esporte pode atuar como potencializador na educação?

Assim, a importância do tema justifica-se pelo fato de que as brincadeiras com ênfase no esporte serem uma estratégia metodológica para que professores e alunos possam fugir da rotina da aula tradicional. O brincar, desse modo, jamais se processa de forma continuada, de geração a geração, sem que um processo de resgate seja efetuado. Cada sociedade constrói, portanto, uma espécie de cultura lúdica.

Acredita-se que o esporte pode ser mais uma alternativa na formação humana de adolescentes e jovens, através de sua prática, pode-se trabalhar vivências essenciais para que as dificuldades da modernidade possam ser ultrapassadas, e que esses mesmos adolescentes e jovens possam se tornar pessoas mais preparadas para enfrentar as responsabilidades da vida adulta (Lima, 2013).

Este artigo tem como objetivo principal investigar a contribuição do jogo/esporte como potencializador no desenvolvimento e aprendizagem na Educação.

## **2 MARCO TEÓRICO**

### **2.1 O LÚDICO NA SALA DE AULA: UM OLHAR SOBRE AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

O professor ao propor atividade lúdica, tem o papel de possibilitar aos alunos expressarem-se por meio da fala, ponto de vista e sugestões. Estimula-os a trocar experiências e criatividades para que possa buscar soluções aos problemas ocasionados durante sua execução.

A prática de atitudes da recreação poderá proporcionar diversas formas de prazer com o ato de fazer, conviver, aprender e de ser. Cabe ao educador perceber as características de cada criança no que diz respeito ao nível de socialização e redirecionar com eficácia seu trabalho pedagógico.

A ludicidade exerce um papel fundamental ao estímulo do processo de ensino-aprendizagem, pois, por intermédio da mesma, os alunos podem adquirir diferentes conceitos e valores que contribuem para a formação da sua personalidade. Sendo assim, a integração da ludicidade ao contexto escolar acelera o processo de desenvolvimento cognitivo da criança.

Portanto, o professor ao adaptar métodos de ensino prático por meio da ludicidade, terá uma ferramenta de grande importância, pois conseguirá atrair a atenção do aluno e motivá-lo, havendo assim maior probabilidade de aprendizado que os métodos tradicionais, além do que, as crianças participam mais, atuam e questionam sobre os diversos assuntos. Dessa forma, as crianças não conseguem mais ficar apenas sentados ouvindo aulas expositivas.

Segundo Lopes (2011, p. 23) diz que:

a relação ensino-aprendizagem deverá trabalhar as diferentes áreas como motora, cognitiva e afetiva, pois o ensino-aprendizagem se torna eficiente à medida que visa um desenvolvimento globalizado, inter-relaciona diversas áreas do conhecimento e atenção à demanda do aprendiz, de forma que este seja sujeito ativo do processo.

Nesse sentido, as relações obtidas com a ludicidade poderão ser realizadas de forma qualitativa por meio de respeitos e cumprimentos de regras oriundas dos mesmos para alcançar os objetivos a serem definidos, além de trabalhar o desenvolvimento de habilidades como atenção, concentração e observação, por meio de exercícios que estimulem e desenvolvam a potencialidade, preparando-o para a vida adulta e valorização da autoestima.

Desta forma, entende-se que os jogos didáticos demonstram inúmeros benefícios para a relação de ensino-aprendizagem, fazendo com que o tradicionalismo seja deixado para trás, pois o ensino torna-se monótono e desestimulador.

O professor ao realizar atividades recreativas como os jogos poderá perceber as características diferenciadas de cada criança como seu comportamento, ritmo de desenvolvimento, personalidade e o nível de socialização que o aluno se encontra e redirecionando com eficácia seu trabalho pedagógico respeitando a individualidade.

Para Andrade (2018), qualquer atividade recreativa possui capacidade própria de desenvolvimento, podendo ser utilizados de forma multidisciplinar, para que o aluno seja estimulado a desenvolver diferentes habilidades físicas e cognitivas de acordo com a faixa etária que os mesmos se encontram. As atividades lúdicas são indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para as crianças não há atividade mais completa do que o brincar.

O lúdico dentro da educação infantil e fundamental tem sido uma ferramenta de grande importância para o aprendizado da criança, pois parte do princípio de promover o desenvolvimento das capacidades de atenção, memória, percepção e outros aspectos referentes ao processo de ensino aprendizagem por meio de várias atividades que o lúdico pode oferecer, como jogos, brinquedos, brincadeiras.

## **2.2 O PLANEJAMENTO ESCOLAR PARA TRABALHAR A LUDICIDADE**

Sabe-se que a escola tem currículos e métodos a serem cumpridos que seja imposto no trabalho a ser realizado, mas que seja autônoma no que concerne ao aprendizado da criança em suas respectivas faixas etária.

É possível inferir e dizer que o professor é a figura de maior responsabilidade na transmissão de conhecimentos em relação ao conhecimento sistematizado, à medida em que desenvolve de maneira objetiva e construtiva as histórias do ser humano, e a educação é principalmente a ponte de um poder para que se possam definir os anseios de liberdade de escolha para chegar a um ideal com regras e respeito na sociedade vigente. Em suma, a escola é um ambiente propício para a formação das ações do caráter intelectual, físico, social, emocional do indivíduo.

Para Andrade (2018), o educador quando se encontra com dificuldades em relação a materiais pedagógicos, pode então, trabalhar a realidade ou até mesmo o pátio da escola, pois, o professor deve usar a sua imaginação assim como a criança usa a sua para construir o real.

Mediante o contexto, vários métodos podem ser trabalhados para que essa brincadeira, jogos ou até mesmo as atividades venham dar prazer à criança, as fantasias de construir e reconstruir. A escola é uma parceira importante nesse processo de aprendizagem do indivíduo, quando a escola coloca materiais para que se desenvolva essa habilidade do metabolismo da criança, passa a se desenvolver diversas criatividades.

As relações obtidas através dos jogos poderão ser realizadas de forma qualitativa através dos respeitos e cumprimentos de regras oriundas dos mesmos para alcançar os objetivos definidos, trabalhando o desenvolvimento de habilidades como atenção, concentração,

observação e interação através de exercícios que estimulem e desenvolvam a potencialidade, preparando-o para a vida adulta e valorização da autoestima (Vygotsky, 1999).

É na figura do professor que, a escola, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. É ele que organiza sua base estrutural por meio de objetos, fantasias, brinquedos ou jogos da delimitação e arranjo para brincar. Por meio desse brinquedo, o professor pode observar e constituir uma visão do processo de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso da linguagem, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos que dispõe (Andrade, 2018).

Dando ênfase no que o autor coloca, a escola rege um currículo, mas o educador quando é comprometido com a educação, busca formas e ideias e métodos para que sejam realizadas as tarefas em relação ao conhecimento e valores. O professor tem dificuldades sim, mas existem meios de enfrentá-las, ou seja, o educador com novos aprendizados tem como desenvolver as atividades, basta que tome atitude em desempenhar sua capacidade e habilidade ser astucioso capaz de construir conhecimento em relação ao outro.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversa, oferecendo material adequado e um espaço para brincar, com o intuito de enriquecer a imaginação, criatividade e organização.

É dentro da brincadeira que a criança executa um papel de afinidade pelo gostar do aprender a ler e a escrever, o lúdico tem uma mistura de brincadeiras e conhecimentos. A brincadeira cantada é diversão e estímulo para o emocional dos pequenos, é uma fase de encantamento do seu ego, totalmente paralisados com tanta imaginação, é através das coisas mais simples que se consegue levar a criança a mais alta tensão em busca de uma resposta nas histórias cantadas.

A brincadeira é um espaço de aprendizagem, no qual a criança interage com o cotidiano. No ato de brincar, ela torna-se maior do que é na realidade, domina sua ação com certeza e convicção. As brincadeiras promovem o desenvolvimento do raciocínio, sendo um espaço de investigação, e compreensão dos conteúdos de forma significativa.

O jogo é integração e interação, que pode vir a ser positivo ou não, porque nem todo afeto é adequado e o jogo em si conduz muito para um espírito competitivo, é aí que entra a consciência do professor em selecionar a atividade que priorize o aspecto cognitivo, ou social, o peso a ser mostrado, os valores a serem passados, então certamente será um bom jogo com bons resultados de simpatia, autoestima, e ótimos conceitos de valorização ao próximo, trabalhando também a capacidade de invenção, motivação e alegria por meio das brincadeiras com o educando.

### 2.3 O JOGO COMO PRÁTICA ESPORTIVA

Huizinga (2014) enfatiza sobre a intensidade e os poderes de fascinação do jogo, nos quais não têm respostas racionais, isto porque ultrapassa a esfera da vida humana, não se sustenta em elementos racionais. Em outras palavras, significa que é na própria fascinação, na intensidade e paixão que residem as características fundamentais do jogo, o que o torna sem objetivo, descartável. Nesta visão, deve-se ter o cuidado de não se sobrepor a natureza socioeducativa do jogo, pois quando o prazer por ele é mais intenso, provocado essa necessidade.

Há evidências que justificam o pioneirismo da prática do esporte, pelos gregos e pelos persas. Tal argumentação pode ser exemplificados nas mais primitivas sociedades, uma vez que já haviam monumentos de vários estilos (egípcios, babilônicos, assírios e hebreus) com cenas de lutas, jogos de bola, natação, acrobacias e danças. Entre os egípcios, a luta corpo-a-corpo e com espadas surgiu por volta de 2.700 a.C. Eram exercícios com fins militares ou, na maioria das vezes, com caráter religioso. Além disso, na China desenvolveu-se o Kung-fu há mais ou menos 5 mil anos (Duarte, 2010).

Nesse sentido, o papel do educador concentra-se na variação e a adaptação do jogo, intermediando para o que pretende melhorar em seus alunos, podendo trabalhar tanto o desenvolvimento físico, como social e acuidade dos sentidos. Para tanto, se faz necessário este conheça a variedade de jogos que pode utilizar e como aplicá-los, planejando suas atividades de forma clara e direcionando-as para as áreas do desenvolvimento que pretende intervir ou conhecimento que pretende construir com seu aluno, que é o esporte como foco deste estudo (Fernandez, 2011).

Especificamente, com relação ao esporte na escola deve ser priorizado o coletivo, a criatividade, a brincadeira e a compreensão pelos alunos de suas próprias possibilidades e limitações, onde deve haver regras flexíveis e de acordo com os interesses e necessidades dos alunos. Nesse caminho, vai acontecer a busca pela participação coletiva, havendo uma inclusão já que não prioriza o melhor nem o mais capaz (Gonzales, 2012).

Huizinga (2014) diz que o esporte influencia na vida e no cotidiano das pessoas de modo geral e acontece em quase todo o mundo, cujos desdobramentos recaem na educação e na cultura dos povos. Nos dias de hoje, não se pode negar que o esporte é um fenômeno social, sendo um forte fator de interação social, seja no meio educacional, de entretenimento ou competitivo.

Nesse sentido, o esporte tem papel educativo, capaz de unir pessoas, classes e países; neutralizando divergências ideológicas e amenizando posições políticas divergentes. Tubino, *et.al*, (2004, p. 5) escreve: “O desporto é um fator de equilíbrio entre espírito e o corpo, a afetividade e a energia, o indivíduo e o grupo”.

Portanto, de forma geral, o esporte é uma grande ferramenta na humanização e deve ser inserido na integração dos instrumentos educacionais colocados à disposição da sociedade (Tubino *et al.*, 2004) e que possui um caráter formativo.

### **3 MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 TIPO DE PESQUISA**

A presente pesquisa se caracteriza como um estudo bibliográfico, descritivo e exploratório, pois segundo Marconi e Lakatos e (2014). A pesquisa bibliográfica trata-se do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisados, em livros, revistas, jornais, boletins, monografias, teses, dissertações, material cartográfico, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o mesmo (Minayo, 2014).

De acordo com Gil (1999, p.46), o estudo descritivo “visa fazer a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis.” Além disso, uma de suas características principais está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como questionário e a observação sistemática.

Também se optou em realizar uma pesquisa de campo que é uma das etapas da metodologia científica de pesquisa que corresponde à observação, coleta, análise e interpretação de fatos e fenômenos que ocorrem dentro de seus nichos, cenários e ambientes naturais de vivência (Minayo, 2014).

#### **3.2 LOCAL E PERÍODO DA PESQUISA**

A pesquisa foi realizada em (4) quatro Escolas Municipais de Ensino Fundamental, localizadas Na Região Metropolitana de Belém/PA. A aplicação do questionário foi realizada no período de maio a junho do ano de 2022. As escolas selecionadas fazem parte e funcionam com o Ensino Fundamental e são de médio porte.

Assim, foi escolhida uma amostra não-probabilística constituída de 42 professores das EMEF Prof<sup>a</sup> Manuela Freitas, EMEF Ernestina Rodrigues, EMEF Palmira Gabriel e EMEF

Madalena Haad, com intuito de investigar a presença ou ausência de práticas lúdicas nas aulas destes professores.

### **3.3 DESCRIÇÃO DA POPULAÇÃO E AMOSTRA**

Segundo Marconi e Lakatos (2014), população ou universo de estudo é o conjunto de seres animados ou inanimados que apresentam pelo menos uma característica em comum, e neste caso, o universo do presente estudo foram professores que trabalham no Ensino Fundamental.

A escolha dos professores deu-se por meio de indicação da coordenação pedagógica por serem considerados atuantes na escola, bem como ocorreu também com a adesão voluntária de outros e, ao mesmo tempo ser professor efetivo da carreira do Magistério e estar atuando como docente nas Escolas selecionadas.

A amostra usada foi do tipo não-probabilística intencional, pois segundo Marconi e Lakatos (2014, p. 47) esse tipo de amostra não faz uso de formas aleatórias de seleção, tornando-se impossível a aplicação de fórmulas estatísticas para o cálculo, (...), não podendo ser objeto de certos tipos de tratamento estatístico. Além disso, foi intencional porque, de acordo com esses mesmos autores, é o tipo mais comum, em que o pesquisador está interessado na opinião (ação, intenção etc.) de determinados elementos da população, mas não representativos da mesma. (...). O pesquisador não se dirige, portanto à “massa”, isto é, a elementos representativos da população em geral, mas àqueles que, segundo seu entender, pela função desempenhada, cargo ocupado, prestígio social, exercem funções de líderes de opinião na comunidade.

Como critérios de inclusão para a escolha dos professores, foram escolhidos os professores que estavam no momento da aplicação do questionário, na instituição de ensino; os que aceitaram fazer parte da pesquisa assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TECLE). Foram excluídos os professores que não estavam no momento da aplicação do questionário.

### **3.4 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS**

Inicialmente, procedeu-se a todas as etapas necessárias para elaboração do instrumento de coleta de dados, desde a leitura de estudos realizados sobre o tema, levantamento bibliográfico, pesquisa temática com professores especializados, discussão em grupo de pesquisa para adequação do tema do questionário até sua elaboração e aplicação aos professores.



Para a coleta dos dados, foi utilizado questionário (APÊNDICE A). Optou-se pela utilização de um questionário com 10 questões fechadas como instrumento de coleta de dados, principalmente pelas vantagens que esse tipo de instrumento proporciona quando se deseja atingir uma amostra da população, uma vez que a tabulação dos dados pode ser feita com maior facilidade e rapidez do que por outros métodos.

Para Gil (1999), o questionário, por ser um instrumento de abordagem indireta, por não ser identificado e não controlado, no sentido de repressão às respostas, permite, muitas vezes, a obtenção de informações de forma direta e verdadeira contribuindo, ainda mais, para o trabalho com dados reais. Representa o instrumento central do processo de pesquisa de campo, pois permitiu conhecer como o professor desenvolve seu trabalho e em quais condições a escola oferece um ambiente propício para a prática da educação, resultando em grau de satisfação do professor.

Segundo Marconi e Lakatos (2014, p.201), “[...] questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”.

Para a utilização deste instrumento, foram elaboradas questões que trataram da identificação do profissional: sexo, idade, titulação, tempo de atuação, estado civil; jornada trabalhada e escola que trabalha.

Bloco 2 - Tratou de questões que trataram dos aspectos relacionados ao tema.

Essa atividade foi realizada de forma presencial na sala dos professores das escolas durante o horário do intervalo, onde os mesmos se disponibilizaram a responder os questionamentos.

### **3.5 ANÁLISE DOS DADOS**

A análise dos resultados buscou organizar a discussão junto com as constatações e questões levantadas em cada parte do questionário, na qual todas as respostas obtidas foram analisadas, registradas e tabuladas.

Para a apreciação dos dados, foi feita uma análise qualitativa, com embasamento teórico prévio, das observações coletadas ao longo da pesquisa e, também, uma análise quantitativa para construir um Banco de Dados no Excel para posterior análise.

### **3.6 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS**

Por se tratar de um trabalho acadêmico, todas as normas éticas que estão incluídas no cumprimento dos princípios determinados pelo trabalho científico envolvendo seres humanos, foram realizadas por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TECLE (ANEXO A).

Os participantes da pesquisa, não tiveram seus nomes identificados ou qualquer outro prejuízo ético, respeitando o direito de privacidade e garantindo que as informações prestadas não serão utilizadas para outra finalidade, de acordo com a Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. O pesquisador se comprometeu em respeitar o direito de privacidade, garantindo que as informações prestadas não sejam utilizadas para outra finalidade, que não seja a pesquisa.

O objetivo e a relevância da pesquisa foram expostos aos respondentes, assim como a importância de sua colaboração e a garantia do anonimato.

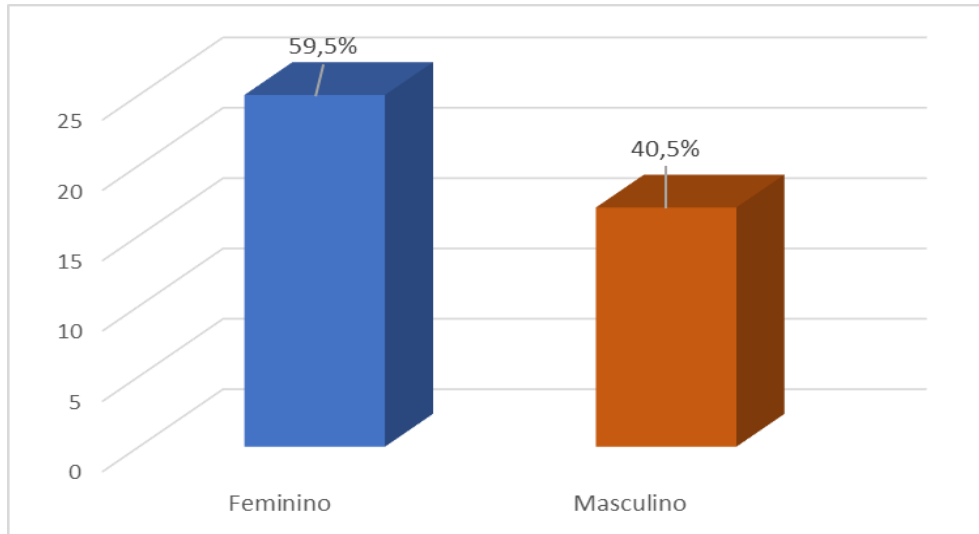
## **4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**

O presente capítulo discorre, trazendo como base para construção das ideias, os índices dos resultados da pesquisa de campo realizada em 4 escolas públicas municipais de Belém/PA, com o total de 42 professores.

### **4.1 ANÁLISE DO PERFIL SOCIOECONÔMICO DOS PROFESSORES**

Neste item são apresentados os resultados do perfil socioeconômico dos professores com base na pesquisa de campo.

Na presente pesquisa observou-se que a maioria dos professores pesquisados são do sexo feminino com (59,5%) e (40,5 %) do sexo masculino, conforme o Gráfico 1.

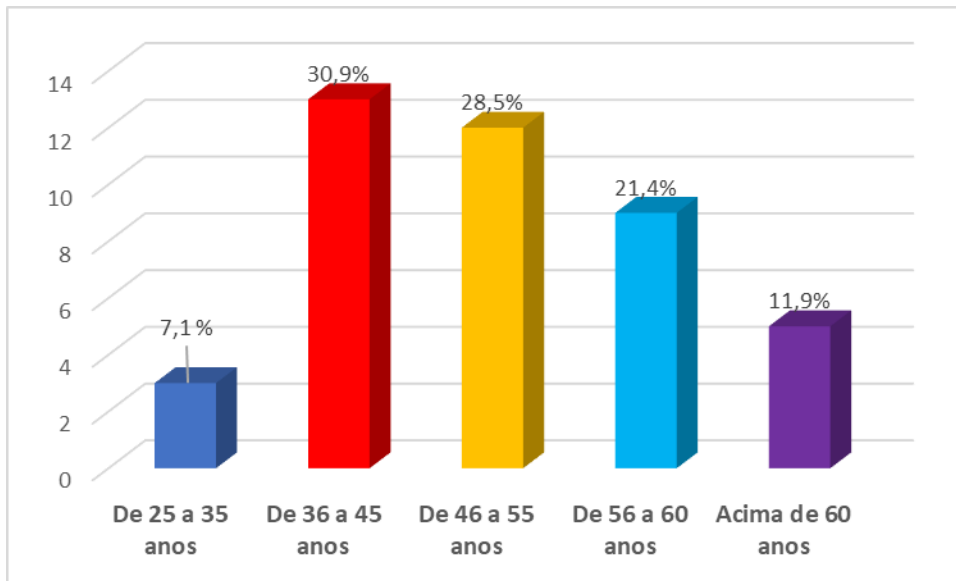
**Gráfico 1. Distribuição por sexo dos professores**

**Fonte: Pesquisa de campo/2022**

Considerando os estudos levantados, nota-se que (59,5%) dos pesquisados são mulheres e que historicamente, a função do professor está relacionada às características geralmente consideradas femininas como atenção, delicadeza, meiguice. Diante dos resultados, o fato da maioria dos docentes pertencerem ao sexo feminino segundo Carvalho (2012), não deve ser compreendida apenas como simples dados numéricos, porém, como condição sócio-histórica que contribui nas formas de organização do trabalho docente.

Sobre o contexto, culturalmente, ao se falar em docência na educação básica, tem-se como principal referência o gênero feminino, cuja tendência continua sendo confirmada de acordo com os dados do Censo da Educação Básica (CEB) em 2017, em que as mulheres formam (81%) do professorado na educação básica brasileira (Castro, 2021).

Em relação à idade, no presente estudo houve a predominância entre 36 a 45 anos com (30,9 %), de acordo com o Gráfico 2.

**Gráfico 2. Distribuição por idade dos professores**

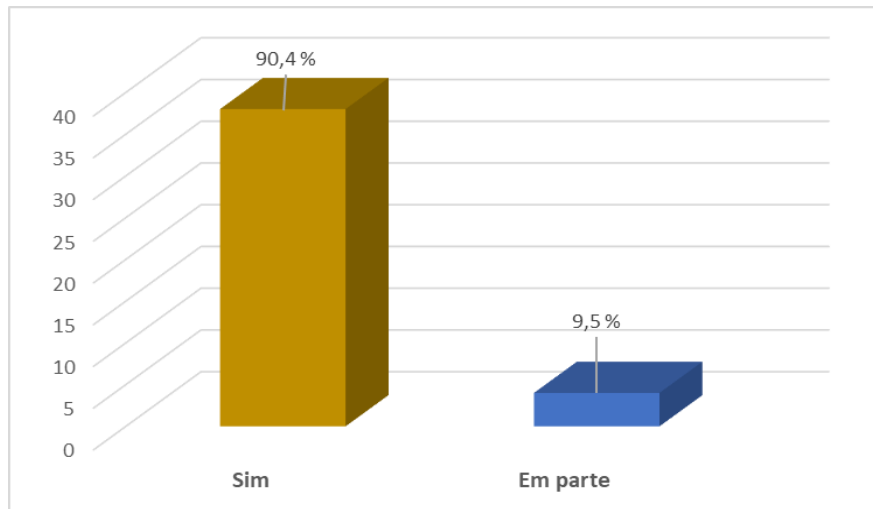
**Fonte: Pesquisa de campo/2022**

Também pode -se observar que a predominância na docência está na faixa etária entre 36 a 45 anos, estes na sua maioria lotados na Secretaria Municipal de Educação (SEMEC), o que demonstra um resultado equivalente, esta característica se dá em função principalmente do tempo de serviço prestado na mesma instituição de ensino.

#### **4.2 PERFIL PROFISSIONAL DOS PROFESSORES**

Para a afirmação, as atividades lúdicas fazem parte do Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, (90,4%) afirmaram que sim e somente (9,5%) disseram que não. Mostra-se no Gráfico 3. Percebe-se pelos resultados que o lúdico tem caráter pedagógico, por vivenciar uma experiência plena por meio do brincar, estimulando no educando sua capacidade e habilidade, despertando nele o interesse do aprender.

**Gráfico 3. Distribuição por atividades lúdicas que fazem parte do PPP**



**Fonte: Pesquisa de campo/2022**

Neste sentido, os dados da pesquisa vêm ao encontro da teoria de Yygotsky (2001), na compreensão de que o lúdico contribui na vida da criança. Deixando de ser apenas consideradas como atividades que dão prazer, que servem apenas divertir e passam a ter um papel fundamental no desenvolvimento e na aprendizagem infantil, ou seja, elas auxiliam na aprendizagem.

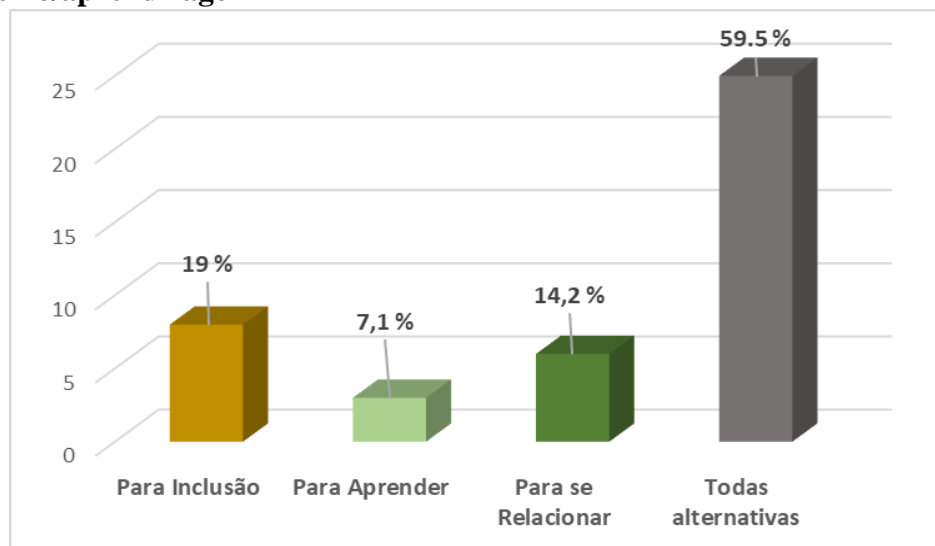
E, ainda, corroborando com a fala do autor, Kishimoto (2010) diz que o lúdico não pode ser visto apenas como divertimento ou uma forma para desgastar energia, mas que ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, social e moral. Desta forma, é possível perceber os benefícios que o lúdico pode trazer no processo de ensino aprendizagem, como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses.

Com base na afirmativa, percebe-se que o uso de atividades lúdicas na escola pode contribuir não só para o processo de ensino e aprendizagem, mas também para tornar o ambiente escolar mais feliz, isso porque, sabendo que as crianças gostam muito de brincar, se a elas for dada a oportunidade de fazer isso no espaço da escola, sem dúvida terão prazer em frequentá-la e em se envolver nas atividades propostas pelo professor.

É fato que o brincar como forma de aprendizagem é um estímulo para o educando, pois, sabe-se que por meio do mesmo consegue-se estimular várias áreas do desenvolvimento infantil, como: cognitiva, motora e afetiva, desperta também as potencialidades através do meio em que a criança se encontra e dos conteúdos a serem passados, de formas eficientes que causem estímulos para o aprendizado.

Quanto ao fato de no seu ponto de vista, porque os jogos como prática esportiva, são importantes no processo de ensino/aprendizagem? (59,5%) responderam que favorece a inclusão, a aprendizagem e o relacionamento, porque a criança desenvolve a personalidade, processa informações, trabalha o desenvolvimento cognitivo e motor e organiza suas emoções, entre outros benefícios que iram contribuir para seu desenvolvimento (Kishimoto, 2017), desde que a aprendizagem seja baseada em objetivos, no qual se leva em consideração os resultados que se pretende alcançar de um determinado conteúdo, disciplina, metodologia, enfim aspectos importantes ao ensino-aprendizagem.

**Gráfico 4. Distribuição por jogos como prática esportiva importantes no processo de ensino/aprendizagem**



**Fonte: Pesquisa de campo/2022**

Para Pinheiro (2013) os jogos esportivos fazem parte da cultura brasileira representada na escola e que proporciona prazer aos seus praticantes, pois estão inseridos nos documentos oficiais norteadores como parte do conteúdo do esporte e existe a possibilidade de desenvolver os diferentes alcances da prática esportiva, quando se ensina para além do esporte.

Nesse contexto, para Dohme (2013) os jogos esportivos contribuem para o processo de ensino e aprendizagem porque contempla habilidades psicomotoras, a aprendizagem afetiva, atitudes, desenvolvimento cognitivo e formação da personalidade do indivíduo. Desse modo, verificou-se que o educador poderá usufruir de estratégias de ensino em sala de aula que proporcione a interação entre professor-aluno, promovendo atividades significativas como forma de aprimoramento das metodologias aplicadas em relação a este tipo de brincar.

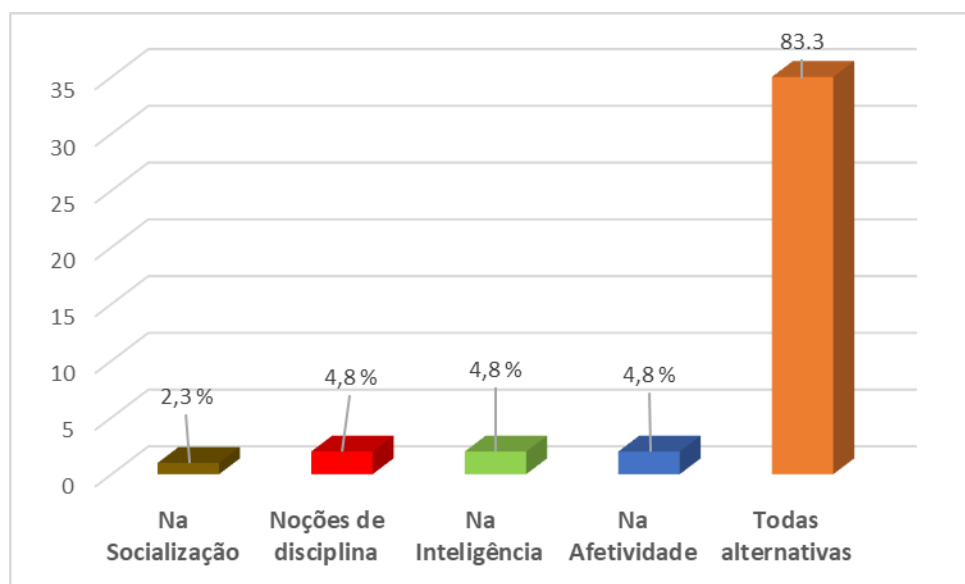
Nota-se pelos resultados que não há dúvidas de que a prática de esportes no período escolar é essencial para a formação integral dos estudantes. As atividades, além de serem dinâmicas e

divertidas, podem ser favoráveis à saúde e ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, de cooperação e melhor relacionamento entre os estudantes.

Como exemplo, o professor pode utilizar o jogo esportivo e apresentar os objetivos direcionados a uma determinada atividade, relacionado-o com o conteúdo proposto que irá aplicar além de explicar, de que forma contribuirão para a formação de vida do alunado, quais são os méritos da atividade, as contribuições que ocasionarão ao aluno para um melhor desempenho na sociedade, de que maneira influenciará para que se torne uma pessoa de boa conduta entre outros, tornando-os menos passivos, mais ativos e participativos (Dohme, 2013).

Quanto a questão, de que maneira o jogo ajuda no desenvolvimento do educando, (83,3%) afirmaram no desenvolvimento do educando, as respostas foram diversificadas: para socialização, noções de disciplina, para inteligência, na afetividade, pois os jogos e atividades lúdicas no ambiente escolar é muito significativo e também necessário, logo, o professor deve estar atento no papel do brincar, que não é apenas um passatempo, mas sim um objeto importante na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças (Lucena; Sabini, 2015).

#### **Gráfico 5. Distribuição de que maneira o jogo ajuda no desenvolvimento do educando**



**Fonte: Pesquisa de campo/2022**

Dessa forma, o professor é a peça fundamental para criar gerações mais bem preparadas para lidar com os desafios do mundo. Os alunos podem ser hoje, os personagens principais na sala de aula, mas uma coisa que nunca irá mudar é que o protagonista é o professor para o bom aprendizado.

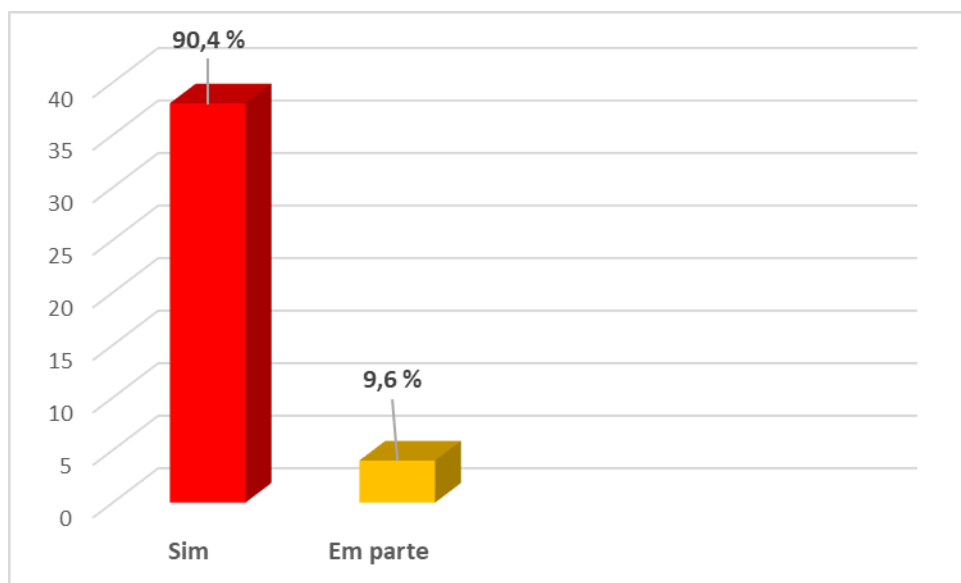
A brincadeira incentiva na restauração dos conhecimentos, cooperando para levantar a assistência da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. É muito importante ter a

percepção sobre as atividades propostas, é o educador quem deve orientar as crianças a participar das atividades oferecidas, pois como já fora dito, o brincar não é apenas um momento de prazer e distração, mas faz parte do processo em que a criança desperta interesse em aprender e descobrir suas criatividades (Kishimoto, 2017).

Para Lucena e Sabini (2015), o lúdico proporciona também o crescimento da criança, não sendo somente um recurso didático benéfico para o aprendizado, já que os jogos e brincadeiras atuam em áreas do progresso infantil, como: mobilidade, inteligência, civilidade, afetividade e criatividade. Por meio dos jogos e brincadeiras o educando evolui sua personalidade, executa informações, trabalha o progresso cognitivo, motor e organiza suas emoções.

A questão sobre se os jogos podem ser aplicados como uma proposta pedagógica e educativa com vistas ao esporte, (90,4%) responderam que sim, pois reitera-se que a sua relevância não só para a educação voltada à prática de esportes, mas também pelo grande benefício que a ludicidade envolve no meio escolar.

**Gráfico 6. Distribuição pela aplicação dos jogos como proposta pedagógica e educativa com vistas ao esporte**



**Fonte: Pesquisa de campo/2022**

Percebe-se o quanto é importante o jogo, pois segundo Le Boulch (1987) através do movimento se efetivam aquisições, mudanças de hábitos, ideias e sentimentos construtivos, uma vez que o movimento humano é o elemento de formação e transmissão de conhecimentos, das atividades do processo educacional especialmente da escola.



Entretanto, o autor ainda faz um alerta, no sentido de que ocorra de fato a aprendizagem, enfatizando que depende em grande parte da motivação, levando-se em consideração as necessidades, os interesses e satisfação de cada criança, para assim, fazer com que torne a vivência motora importantíssima em outras atividades. Além de ser cooperativa, independente, confiante com autonomia sendo capaz de construir pensamentos e atitudes próprias, assim como exprimir com convicção seus ideais são características que fazem parte da personalidade integral da criança (Friedman, 1996).

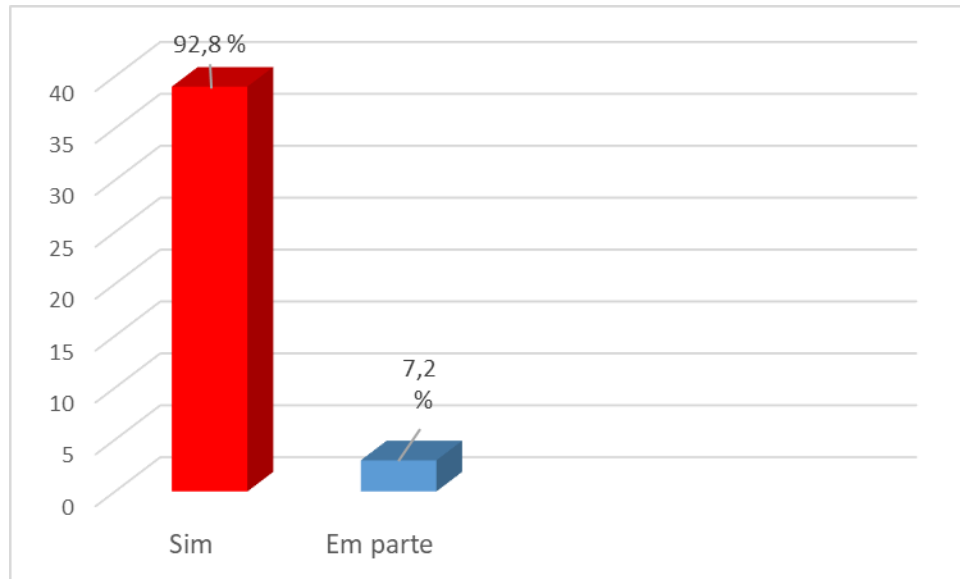
Destaca-se como fundamental fazer a união entre jogo, brincadeira no ensino do esporte, podendo ser realizado com as equipes e com regras flexíveis sem caráter de competição, com ênfase não somente em jogos com bolas, buscando até mesmo o folclore da região, motivar a participação e interesse do grupo para escolhas dos jogos é de fundamental importância (Kishimoto, 2017).

Entretanto, faz-se necessário um planejamento e qualificação e sempre ficar atento ao que é preciso para ensinar bem a todos para que haja fundamentação e embasamento, durante a transição do conhecimento da prática lúdica agregada aos primeiros contatos com o esporte.

O jogo é considerado um ato espontâneo que a criança pratica naturalmente sozinha ou em grupo, esse processo de aprendizagem mútua entre a criança, o brinquedo e brincadeiras, é uma fase de extrema importância na vida do ser humano, pois influencia na formação intelectual, emocional e psicomotora do indivíduo, uma vez que para Rizzi e Haydt (2007, p.15) “brincando e jogando, a criança reproduz suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.”

E por fim, quanto a prática do esporte é uma alternativa na formação de adolescentes e jovens, (92,8%) responderam que sim, por mostrar o conceito do esporte como fator educacional e de desenvolvimento humano, além de contribuir para a formação de cidadãos críticos, participativos e transformadores de suas realidades e utilizam o esporte como ferramenta.

**Gráfico 7. Distribuição por quanto a prática do esporte é uma alternativa na formação de adolescentes e jovens**



**Fonte: Pesquisa de campo/2022**

A prática do esporte é reconhecida como promotora da saúde, da educação e do desenvolvimento humano. É associada a valores e atitudes como a cooperação, o respeito, a responsabilidade, a criatividade e honestidade. A partir destes valores, é possível dizer que a prática esportiva goze de presença de destaque em muitas das atividades que se desenvolvem com o objetivo de contribuir para o processo educativo dos alunos (Gadotti, 2007).

Sobre isso, Kunz (2004, p. 65) afirma que o esporte só atenderá ao seu compromisso de uma concepção crítico-emancipatória: “[...] quando conseguirmos ensinar um esporte às nossas crianças de tal forma que as mesmas possam crescer, se desenvolver e se tornar adultas através dele, e quando isto acontecer, quando se tornarem adultas, possam praticar esportes, movimentos e jogos como crianças”.

Assim, o lúdico se efetiva como potencializador da aprendizagem no momento em que o professor oportuniza por meio de jogos, das brincadeiras, dos brinquedos e objetos variados atividades nas quais as crianças desenvolvem sua autonomia escolhendo o espaço que deseja brincar e com quem deseja brincar, logo a atividade torna-se enriquecedora visto que, as trocas de saberes acontecerão espontaneamente por meio de diversas linguagens como corporal ou musical que retratam a realidade de cada um.

Portanto, faz-se necessário que o professor tenha uma formação lúdica, e esteja seguro na aplicação do trabalho; organizar-se e trazer um plano de trabalho, além de definir metas para o tipo de pessoa que deseja formar e o conhecimento que deseja mediar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente pesquisa, observou-se que os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como instrumento que fortalece o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes ferramentas de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades.

Assim, os educadores contemporâneos devem ter a consciência de que a educação não pode limitar-se a repassar informações para os alunos, mas sim ajudá-los a tomarem consciência de si mesmos e do outro. Por meio da intervenção pedagógica, é papel dos professores proporcionar atividades significativas que conduzam a uma aprendizagem fecunda. Além de refletir sobre sua prática pedagógica, percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefas.

Como resposta à pergunta proposta e ao objetivo da pesquisa, constatou-se por meio das pesquisas científicas e de campo que os professores defendem que os benefícios da educação esportiva dentro das escolas vão além de uma vida saudável. Pois experimentos evidenciam relações positivas entre atividade física, funções cognitivas e o desempenho escolar dos alunos.

É preciso atuar a partir de uma prática reflexiva, que possibilite inserir a prática esportiva para favorecer e facilitar a aprendizagem e melhorar a saúde física e mental. Além do que é preciso entender que os alunos têm prazer em aprender, se a aprendizagem se der de forma lúdica.

Durante a discussão, também foi possível indicar perspectivas significativas de inserir o brincar/jogo como uma prática lúdica, pois é de extrema importância por desempenhar um papel fundamental na aprendizagem do discente, no qual cada um se expressa de maneira diferente até chegar aos objetivos propostos pelo professor.

Em síntese, percebe-se que o brincar como potencializador na educação e no desenvolvimento do jogo voltado ao esporte, é uma metodologia de ensino que possibilita ao educador uma observação aos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando apresenta e, além de promover o estímulo a aprendizagem. Logo, no processo de desenvolvimento faz-se necessário que diferentes habilidades sejam despertadas para desenvolver ações afetivas, cognitivas e corporais, fortalecer as relações entre educadores e educandos por meios de atividades práticas, uma vez que é através das brincadeiras que as crianças desenvolvem desde o seu nascimento até a fase adulta as relações afetivas que são constituídas, pois possibilitam noções de limites e espaços que poderão ser aprimoradas de acordo com seu desenvolvimento.

E como sugestões, apresenta-se procedimentos na promoção de ensino-aprendizagem com a perspectiva de transformar o esporte em conteúdo e não como fim nele mesmo. Além do que praticar tanto jogos competitivos como jogos cooperativos, resgatar com as crianças as atividades de significado e relevância para elas, ou seja, escutar as crianças, considerar o aspecto afetivo dos alunos.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, L. R. de - **A importância do lúdico na educação infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. Universidade Federal da Paraíba - UFPB Centro de Educação - CE curso de licenciatura plena em pedagogia à distância- João Pessoa-PB. Junho/2018.

CARVALHO, A. V. DE; SERAFIM, O. C. G. **Administração de recursos humanos**. Vol. II. São Paulo: Ed. Pioneira, 2012.

CASTRO, T. **8M**: as mulheres na educação, 8/3/2021. Disponível em: <https://www.cenpec.org.br/tematicas/8m-as-mulheres-na-educacao>. Acesso em 21 out. 2022.

CASTRO, M. R. de O. O professor e o mundo contemporâneo. **Jornal O Diário Barretos**, opinião aberta, 08 jul, 2021.

DUARTE, O. **História dos Esportes**. São Paulo: Makron Books, 2010.

FERNANDEZ, A. **O saber em jogo**: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento. Porto Alegre: Artes Médicas, 2011.

FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. 3 ed. São Paulo: Moderna, 1996.

GADOTTI, M. **Escola Cidadã**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GONZALES, N. M. Esporte como conteúdo da Educação Física: a ação pedagógica do professor. EFDeportes.com, **Revista Digital**. Buenos Aires, Año 15, Nº 166, Marzo de 2012. <http://www.efdeportes.com>. Acesso em 9 jun. 2022.

HUIZINGA, J. **HOMO LUDENS**: O jogo como elemento da cultura. 17 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

\_\_\_\_\_. **Homo ludens**: o jogo como elemento de cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

- KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento – Perspectivas Atuais** Belo Horizonte, novembro de 2010.
- \_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2017.
- KUNZ, E. **Transformação Didático-Pedagógico do Esporte**. 6 ed. Ijuí: Unijuí, 2004.
- LUCENA, R.F; SABINI, M .A .C. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2015.
- LARROYO, F. **História geral da pedagogia**. São Paulo: Mestre Jou, 1994.
- LE BOULCH, J. **Educação psicomotora: a psicomotricidade na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.
- LIMA, C. **Educação e Esporte: Poderosas ferramentas de inclusão social**. 2013. Disponível no endereço: <http://elo.com.br/portal/colunistas/ver/225075/educacao-e-esporte--poderosas-ferramentas-de-inclusao-social.html>. Acesso em 22 maio 2022.
- LOPES, M. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4 ed, São Paulo: Cortez, 2011.
- LUCENA, R.F; SABINI, M .A .C. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2015
- MARCONI, M.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2014.
- MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2014.
- MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto alegre: Artmed, 2012.
- PINHEIRO, M. C. et al. Outra Vez, Professor? percepções de alunos em relação à educação física. **Motrivivência**. 25: 90-105 p. 2013.
- RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 2007.
- TUBINO, M. **O que é esporte**. 2 ed. São Paulo: Coleção Primeiros Passos. 2004.
- VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: Artes Médicas, 2001.