



Universidade de Brasília  
Faculdade de Educação Física  
Licenciatura em Educação Física

SABRINA ALVES DE QUEIROZ

**O JOGO E A CONSTRUÇÃO DA AUTONOMIA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Brasília  
2021

SABRINA ALVES DE QUEIROZ

**O JOGO A CONSTRUÇÃO DA AUTONOMIA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em licenciatura em Educação Física, da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

**Orientador:** Prof. Dr. Marcelo de Brito

Brasília

2021

SABRINA ALVES DE QUEIROZ

**O JOGO A CONSTRUÇÃO DA AUTONOMIA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em licenciatura em Educação Física, da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

**Orientador:** Prof. Dr. Marcelo de Brito

**Data:** 04/11/2021

**Banca examinadora**

---

Prof. Dr. Marcelo de Brito (Orientador)  
Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília

---

Prof. Glauco Falcão de Araújo Filho (Examinador)  
Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília

## **DEDICATÓRIA**

Dedico esse trabalho a toda minha família, que sempre me apoiou, estiveram presentes nas horas que mais precisei. Aos meus colegas de curso que fizeram essa trajetória parecer mais fácil. A minha esposa Camila de Carvalho que me inspirou a chegar até aqui, mesmo com tantas dificuldades ela esteve ao meu lado. Todos os professores que compartilharam de suas experiências, para que eu pudesse concluir mais essa fase da minha vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por ter me dado a oportunidade de cursar uma graduação, a todo apoio financeiro que a UnB pode me dar nesses anos, ao meu Professor Marcelo de Brito que abraçou minha ideia e me deu toda orientação necessária para a conclusão desse Trabalho de Conclusão de Curso.

“Se a educação sozinha não transforma a sociedade,  
sem ela tampouco a sociedade muda.”

Paulo Freire

## RESUMO

A Educação Física (EF) escolar é uma das disciplinas que mais favorece a interação entre alunos, a aquisição e aprimoramento de novas habilidades motoras e psicomotoras como também constitui um dos momentos mais favoráveis de expressão lúdica. O presente texto se propõe, por meio de uma revisão bibliográfica, estudar a importância do lúdico a promoção da autonomia no âmbito da EF escolar. Para tal, o propósito será analisar a produção científica na área de EF e investigar o que os estudos apontam sobre a relação entre o lúdico e a construção da autonomia. Através desta relação pretende-se favorecer o direito da criança construir o seu brincar e aprender a ser mais responsável pelo seu processo de existir, uma vez que na realidade atual torna-se cada vez mais intensiva a invasão da mentalidade adulta na infância. Neste sentido identificar abordagens que favorecem a autonomia da criança pode servir para iluminar a prática da EF na escola possibilitando que a criança amplie a autoria de sua infância. Esta reflexão, contudo, conduz à constatação de que embora o modelo educacional ao qual somos submetidos historicamente, não favoreça o desenvolvimento dessa qualidade tão fundamental ao processo de tornar-se pessoa, o lúdico, no caso específico da EF pode favorecer a ruptura desse padrão se adotar abordagens onde a criança exerce seu poder criativo de brincar/jogar.

Palavras-Chave: Educação Física Escolar; autonomia; jogos; brincadeiras.

## **ABSTRACT**

School Physical Education (PE) is one of the subjects that most favours interaction between students, the acquisition and improvement of new motor and psychomotor skills, as well as being one of the most favourable moments of playful expression. The present text proposes, through a bibliographical review, to study the importance of playful activities in promoting autonomy within the scope of school PE. To this end, the purpose will be to analyse the scientific production in the PE area and investigate what studies point out about the relationship between playfulness and the construction of autonomy. Through this relationship, it is intended to favour the child's right to build their play and learn to be more responsible for their existing process, since in the current reality the invasion of the adult mentality in childhood becomes increasingly intensive. In this sense, identifying approaches that favour the child's autonomy can serve to illuminate the PE practice at school, enabling the child to expand the authorship of their childhood. This reflection, however, leads to the observation that, although the educational model to which we are historically submitted, does not favour the development of this quality that is so fundamental to the process of becoming a person, the playful, in the specific case of PE, may favour the rupture of this pattern. if adopting approaches where the child exercises their creative power of playing.

**Key words:** School Physical Education; Autonomy; play.



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	1
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	3
2.1 O lúdico como elemento na construção da pessoa .....	5
2.2 A dicotomia entre a educação, educação físicas e a escola em relação ao lúdico .....	6
3. METODOLOGIA DE PESQUISA .....	10
4. RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÃO .....	11
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	15
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	16

## 1. INTRODUÇÃO

A Educação Física (EF), em especial a prática de EF em um contexto escolar, possui uma grande importância para construção da autonomia do indivíduo, desta forma a seguir é apresentado a minha motivação para o desenvolvimento deste estudo, em seguida, é apresentado um breve embasamento da literatura que apresentam esta perspectiva. Desde muito nova, vindo de uma família muito grande, sempre estive rodeada de primos e amigos, com isso cada final de semana onde todos se reuniam era melhor do que o outro, lembro-me das brincadeiras que inventávamos, dos jogos que adaptávamos para nossa realidade.

Não era muito fácil naquele tempo, financeiramente falando, não tínhamos condições para ter os melhores jogos, nem acesso a coisas tecnológicas, desta forma construíamos nossos próprios brinquedos. Uma coisa que me lembro muito bem, era das casas nas árvores, com um quintal muito grande e muitas madeira para serem utilizadas, já que meu avô tinha uma marcenaria, esses materiais eram de mais acesso para nós. Acordávamos cedo e já começávamos a construir a tal casa em cima da árvore. Cada detalhe era pensado em conjunto, claro que discordávamos um do outro, mas logo isso era resolvido, cada peça que era usada tínhamos que devolver depois, então com isso criávamos uma responsabilidade diante da situação, eu me sentia uma arquiteta vendo que todo aquele esforço valeu apenas, ao ver como ficava no final, era lindo, divertido, aquilo me fazia tão feliz, me sentia útil, criativa e claro, sempre aprendendo algo novo.

Essa não era a única brincadeira que me recordo, jogávamos beto, cada um indo atrás da melhor madeira para usar, indo atrás dos cabos de vassoura, aquele momento era importante, cada um buscando seu próprio instrumento para ir pra guerra, como dizíamos. Muita criatividade ao escolher o melhor lugar para se esconder, tínhamos que pensar em uma estratégia, um lugar não muito longe para chegar até o pique, mas também que não fosse tão fácil de ser encontrado. Eu poderia descrever todas as brincadeiras que me inspiraram a escolher esse tema para o tcc, mas o que pretendo fazer entender é que as brincadeiras não estão relacionadas apenas a diversão e sim na construção de valores dentre os quais a autonomia, já que elas muitas vezes nos fazem ter que tomar decisões pessoais, planejar, elaborar estratégias, protagonizar, superar desafios e sermos criativos para que a brincadeira

aconteça. Nas últimas décadas tem-se levantado um questionamento em torno do papel da Educação Física (EF) dentro da escola, mediado por uma perspectiva crítica que se contrapõe à tradicional caracteristicamente técnica e esportivista onde o relevo é a dimensão física em detrimento da formação global (BERTINI JUNIOR e TASSONI, 2013).

No contexto escolar é uma disciplina onde a prática pedagógica tem potencial não somente para promover a habilidade física mas de expandir a consciência acerca do ser que se é e da compreensão da realidade na qual se vive (MIQUELIN e colab., 2014). Neste sentido, é uma das experiências mais favoráveis a interação dos estudantes se constituindo numa disciplina relevante para construção da percepção de si e da autonomia.

Tendo em vista o impacto dos jogos e brincadeiras para formação do indivíduo, em especial, na construção da autonomia e sua direta relação com as propostas presentes ao longo das aulas de EF escolar, o propósito deste trabalho será apresentar uma sistematização da literatura de forma a demonstrar a relevância da vivência e prática dos jogos e das brincadeiras para construção da autonomia do aluno. Adicionalmente, ao longo deste manuscrito, considera-se o termo autonomia em uma visão direcionada, mas não restrita a isto, às relações de ações motoras, cognitivas ou ambas em que um determinado indivíduo é capaz de executar de maneira independente.

Portanto, como objetivo geral deste estudo temos:

- Analisar, por meio de uma revisão bibliográfica, a relação entre jogos/brincadeiras e o desenvolvimento da autonomia em estudantes nas aulas de Educação Física Escolar.

Como objetivos específicos deste estudo temos:

- Elencar fatores que estão associados ao desenvolvimento de autonomia.
- Relacionar os achados com a prática acadêmica obtido ao longo da formação inicial.
- Apresentar uma discussão crítica, relacionando o desenvolvimento da autonomia com eixos da formação inicial em Educação Física.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A EF escolar representa comumente é o contexto onde os jogos e brincadeiras são conteúdos que assumem uma importância considerável. Observando o valor desses conteúdos para vida, identificamos neles a potência para o desenvolvimento de autonomia desde a infância.

Desde a infância, o lúdico está presente em nossas vidas e a partir do momento em que vai se ampliando ao longo do desenvolvimento da criança por meio de brinquedos, brincadeiras e jogos, contribui para que a criança vá se tornando cada vez mais independente do adulto. Este é um processo natural que pode favorecer o desenvolvimento da autonomia. Este processo natural, contudo, vem sofrendo interferências sistêmicas provenientes de um modo de vida dependente que paulatinamente tira da criança a construtividade da sua cultura lúdica (SOUZA e PAIXÃO, 2015).

Como sugere Silva (2016), ao dinamizar a essência lúdica nas aulas de EF através do ato recreativo (repetir a ação do criador), permitimos à criança aprender sobre a vida. de forma natural e muito prazerosa, desenvolvendo habilidades como integração com o grupo, locomoção, raciocínio, espírito esportivo, resistência física e psicológica, criação de estratégias, motivação, criatividade, comunicação, espírito de liderança, noções de tempo e espaço, compreensão dos limites dos outros, interpretação de situações, curiosidade, motricidade, coragem, desinibição, convivência, saber perder, respeito ao próximo, aceitação de limites e o reconhecimento de que eles são necessários, saber esperar, atenção, cooperação, quesitos que certamente contribuem para autonomia.

Já Caetano (2014) aponta que o simples fato de jogar ao longo das experiências nas aulas de EF gera a possibilidade de modificar “imaginariamente” a realidade, conseguindo, por muitas vezes, “encantar” as crianças, desenvolvendo suas capacidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais; incluiria também a dimensão espiritual. O brinquedo/brincadeira/jogo neste ínterim, pode ser considerado um fenômeno pertencente à cultura corporal, uma forma de linguagem, um conteúdo, que não é de hoje, indicado para o processo da Educação que está mais do nunca presente nas pesquisas., a despeito da resistência da educação tradicional que copia

a lógica do trabalho e apegou-se a mentalidade de que o lúdico atrapalha a ordem e o progresso do desempenho escolar.

Para compreender de forma mais crítica a importância da EF, seja pelos jogos e/ou pelas brincadeiras, e sua relação com a construção da autonomia por meio dos jogos, busca-se normalmente ferramentas que possam auxiliar no processo, sendo que uma delas é a reflexão acerca da prática docente na disciplina. Para isto, a atuação do professor de EF se faz importante durante todo o processo pedagógico. No trato com o conhecimento, cabe ao professor a responsabilidade de conectar a ambiência interna (escola) com a externa (sociedade), tornando os conteúdos trabalhados na escola elementos significativos na e para a formação do aluno enquanto cidadão que influencia e é influenciado pela realidade concreta na vida em sociedade (SOUZA e PAIXÃO, 2015).

As pesquisas realizadas no campo das modalidades de jogos coletivos e individuais (SILVA e GRECO, 2009), vem crescendo muito nas últimas décadas e isto tem ampliado cada vez mais as investigações nas relações entre os jogos e o desenvolvimento de autonomia dos indivíduos. No campo da EF, atividades relacionadas ao desenvolvimento motor associados a construção de autonomia são importantes para construção de estratégias específicas nas propostas de dinâmicas a serem trabalhadas nas aulas de EF escolar.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), as atividades nas aulas de EF devem proporcionar vivência e acesso à cultura corporal, mediante diferentes práticas, e o professor deve ter liberdade para adequar seus conteúdos no sentido de proporcionar o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas e sócio afetivas dos seus alunos, sendo elas eficientes para a melhor compreensão e atendimento das necessidades dos mesmos. Além disto, A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), aborda a expressão dos alunos através das práticas corporais, e ressalta que conteúdos dinâmicos possibilitam experiências sociais, estéticas, emotivas e lúdicas, essenciais para a Educação Básica. Portanto, a implementação de jogos adaptados para as necessidades individuais e coletivas dos alunos podem influenciar na progressão em relação ao desenvolvimento de autonomia (BEZERRA DE SOUZA, 2021; BNCC, 2021; CAETANO, 2014).

## **2.1 O lúdico como elemento na construção da pessoa**

O brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor. Desde os primeiros meses de vida somos estimulados a interagir com as pessoas e com o meio. Através das relações podemos nos desenvolver em todas as dimensões humanas (física, emocional, cognitiva, espiritual e social). Desde os primeiros dias, os pais, tios, tias, avós, entre outros, interagem com a criança, estimulando assim a aprendizagens e descobertas no mundo exterior (BÖHM, 2018).

É fundamental que se compreenda que a linguagem da criança para se desenvolver e aprender é prioritariamente o brincar que constitui a principal atividade dinamizadora da vida. Em cada contexto as crianças brincam de formas diferentes constituindo uma cultura própria. Contudo, a despeito das distâncias e diferenças no modo de vida, o brincar/jogar tem características semelhantes, assim como, para diferentes gerações, algumas formas de brincar mudam, mas mantém as características primárias.

Os jogos e as brincadeiras podem ser compreendidos com base em diferentes princípios relacionados a maneiras variadas de jogar. Essa diversidade possibilita o desenvolvimento integral já que os comportamentos implicados na diversidade lúdica definem relações que os indivíduos estabelecem abrindo experiências variadas que incidem em formas próprias de se organizarem. Callois (1990) aponta as categorias do jogo: Agon (marcado pela competição), Alea (destaca a sorte), Mimicry (ênfatisa o simulacro) e Ilinx (destaca a vertigem). Ao observá-las identificamos aspectos fundamentais para o desenvolvimento da autonomia pois, disputando (agon), arriscando (alea), imitando e saindo do lugar comum (vertigem) aprendemos solucionar problemas e lidar com a complexidade da vida. Nos capacitamos a criar e exercer nossas próprias leis. Assim, da desordem inicial que advém da exacerbação da alegria emerge a brincadeira onde a organização e a complexidade são simples (Paidia). Mas, na medida em que o desenvolvimento ocorre, as brincadeiras tornam-se cada vez mais elaboradas e complexas. Exigem organização, amadurecem e viram jogo. Emergem as regras e conseqüentemente estabilização, ordem (Ludus) (ANDRADE e LIMA, 2020).

As categorias do jogo são indissociáveis das maneiras de jogar e, em última análise, são deflagradoras de processos afetivo-cognitivos por meio dos quais a memória e a imaginação, de forma mais proeminente, mobilizam os indivíduos na construção das situações de convívio social mediante a brincadeira. É importante dizer que outras atividades cognitivas, como os raciocínios de cálculo, interpretação de situações vividas e construção de narrativas, também atuam nos circuitos de realização das brincadeiras, afinal tudo se assemelha ao jogo (ANDRADE e LIMA, 2020).

Entende-se que o jogo é compreendido quando à corporeidade atravessa sua inteligência, pois tudo no corpo é desenvolvido através de exercícios, equilibrando a interação que temos com o mundo em que vivemos. Ninguém nasce sabendo as coisas, contudo é uma questão de desenvolver suas sensações e percepções. A forma como vivemos o mundo é o que nos motiva a interagir com ele. Tudo na vida tem um processo, temos estágios de aprendizado, sendo que a inteligência é construída através de um processo de assimilação, equilíbrio e acomodação que quanto mais explorado mais amplia as possibilidades de sermos autores do ser que somos (PIAGET, 1970).

## **2.2 A dicotomia entre a educação, educação físicas e a escola em relação ao lúdico**

A brincadeira não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica (NAVARRO e PRODÓCIMO, 2012). A brincadeira é atividade fundamental para as crianças, precisa pensar, também, no brincar no contexto escolar, na relevância da mediação para que a criança brinque com qualidade. Para que a brincadeira na escola seja interessante para as crianças, o professor tem grande responsabilidade (NAVARRO e PRODÓCIMO, 2012). Desta forma, a organização do trabalho pedagógico na escola, em especial nas aulas de EF, é relevante para que a brincadeira se expresse de maneira natural, permitindo o desenvolvimento de autonomia aos estudantes, entretanto, há necessidade de construção de aulas que estejam focadas no aluno e em sua especificidade.

Há forte participação da EF nos currículos ao longo dos anos. Preparava-se o indivíduo para os desafios da vida e para a saúde, como perspectivas de uma melhor

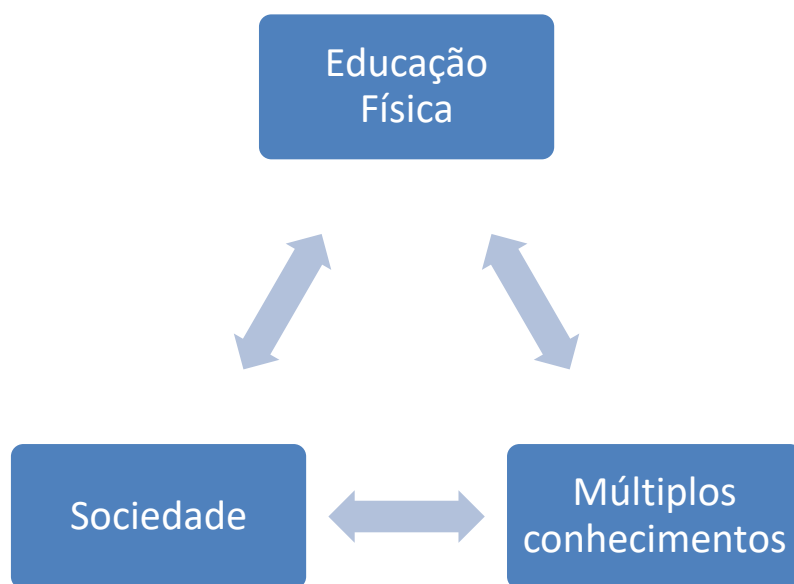
qualidade de vida social, política, no campo militar e de controle sociocomportamental, objetivando a manutenção da autoridade e poder, servindo a interesses ideológicos desde então. Além disso, a EF tem possibilidades de desenvolver capacidades importantes além das físico-motoras, como por exemplo, a consciência coletiva e o conviver em grupo. Os jogos são exemplos claros de reprodução na quadra e o que está por vir fora dela, no que se refere ao respeito e às formas de se relacionar (BERTINI JUNIOR e TASSONI, 2013).

O lúdico assume uma relevância considerável, sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, ou, mais propriamente, para sua educação, ultrapassa os limites da modernidade. Desta forma, o lúdico é essencial para a formação do indivíduo em sua integridade. Os aspectos sociais e culturais da EF já fazem parte dos hábitos, valores, práticas de trabalho, lazer e das tradições. Isto faz com que a EF apareça, desde cedo, no currículo escolar, de tal forma que faz refletir a cultura social em que está inserida. A EF e seus respectivos conteúdos e programas constituem representações sociais das atividades físicas e desportivas (DARIO, 2015; NAVARRO e PRODÓCIMO, 2012).

A EF é uma área do conhecimento que trabalha com o corpo e o movimento como parte da cultura humana. Nessa perspectiva na qual EF escolar está inserida, não se devem associar seus benefícios apenas às questões fisiológicas dos seres humanos, mas também ao seu autoconhecimento corporal, melhoria da autoestima, entre outros (CAETANO, 2014; FREIRE, 1996). Na atualidade, a área evoluiu de tal forma que abrange múltiplos conhecimentos produzidos e usufruídos pela sociedade em geral relacionados ao corpo e do movimento (Figura 1). Entre eles, se consideram fundamentais as atividades culturais de movimento com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções, e ainda com possibilidades de manutenção, promoção e recuperação da saúde (CAETANO, 2014).



Figura 1 – Relação de múltiplos conhecimentos.



Fonte: Própria autora (2021)

Vista a relevância da EF e o impacto das brincadeiras para construção da autonomia e formação do indivíduo, se faz necessário repensar maneiras de se incluir recursos metodológicos e dinâmicas aliadas ao lúdico nas aulas de EF. Adicionalmente, toda equipe pedagógica (professores, alunos, direção, corpo técnico) necessitam inserir o brincar/jogar no intuito de romper com a ditadura da cabeça/mente/conhecimento científico e estimular a descoberta. Em determinados momentos a escola pode impedir a manifestação das potencialidades das pessoas, por tanto, cabe a todos romperem com esse paradigma. Nos ambientes educacionais, os alunos constroem e reproduzem conhecimentos que são frutos de suas interações, podendo ser entendido que quanto mais experiências adquiridas nos mais diversos aspectos da formação humana, melhores poderão ser suas formas de agir e de estabelecer relações com os seus pares (LEITÃO e colab., 2011).

Explorando o sentido do termo autonomia, este vem sendo frequentemente utilizado na Educação e na EF. Normalmente atribui-se o significado de autonomia à independência, que é caracterizada pelo desempenho satisfatório das capacidades funcionais (físicas e cognitivas), ou seja, quando uma pessoa não precisa de auxílios externos, ou ainda utiliza pouco auxílio para realizar suas atividades do cotidiano (SILVA JÚNIOR, 2006).

O brincar é fenômeno de aprendizagem e desenvolvimento humano. Construimos e nós construímos impulsionados pelo lúdico. A força que nos move em busca do saber/conhecer/aprender está desde sempre intimamente associada ao imaginário, às representações, aos desafios, à transcendência que são fundamentos do jogo. O lúdico é a linguagem natural da infância e projeta-se por toda vida. Isso impulsiona o conhecimento, são elementos da ciência (descoberta) e da cultura e podem fundamentar o ato pedagógico em todas as disciplinas. Contudo a Educação Física vem trabalhando ou devia trabalhar em cima desse tema, apesar da dificuldade de observação, para gerar autonomia a nossas crianças pois através dela, é possível se desenvolver a autonomia, seja por meio de jogos e/ou brincadeiras (ROLIM e colab., 2008).

A brincadeira, seja simbólica ou de regras, não tem apenas um caráter de diversão ou de passatempo. Pela brincadeira a criança, sem a intencionalidade, estimula uma série de aspectos que contribuem tanto para o desenvolvimento individual do ser quanto para o social. Primeiramente a brincadeira desenvolve os aspectos físicos e sensoriais. Os jogos sensoriais, de exercício e as atividades físicas que são promovidas pelas brincadeiras auxiliam a criança a desenvolver os aspectos referentes à percepção, habilidades motoras, força e resistência e até as questões referentes à termorregulação e controle de peso (CORDAZZO e VIEIRA, 2007).

É fato que se pode aprender como o mundo funciona através de experiências lúdicas, brincar nos leva a experimentar a vida, em todas suas dimensões, dessa forma nosso cérebro recebe, processa, percebe, analisa, responde/ executa, transformando tudo isso em imaginário. Sendo assim o cérebro infantil é como se fosse uma casca a ser lapidada, cheia de novidades, ao contrário do adulto, que já explorou muita coisa, porém isso não impede que tenha novas experiências, apenas que o mundo da criança tem muitas possibilidades, rico em peculiaridades (JUNIOR e COSTA E SILVA, 2019)

### 3. METODOLOGIA DE PESQUISA

Foi realizado um estudo de revisão, por meio de uma pesquisa bibliográfica, que, em concordância com SILVA (2014), “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído de artigos científicos, livros especializados, jornais, podcasts, documentários, dentre outras possibilidades”. A pesquisa bibliográfica está inserida principalmente no meio acadêmico e tem a finalidade de aprimoramento e atualização do conhecimento, através de uma investigação científica de obras já publicadas. Além disto, a pesquisa baseia-se no estudo da teoria já publicada, assim é fundamental que o pesquisador se aproprie no domínio da leitura do conhecimento e sistematize todo o material que está sendo analisado (SOUSA e colab., 2021).

Para a identificação de estudos relevantes, pesquisou-se em bases de dados eletrônicas (*Scielo*, Google Acadêmico e Biblioteca Virtual em Saúde) e em livros acadêmicos da área de Educação Física Escolar. As seguintes palavras-chave foram utilizadas: “educação física”, “autonomia”, “jogos”, “brincadeiras” e “escola”. Materiais adicionais foram fornecidos por docentes da área através de disciplinas de formação inicial. A busca de informações não se limitou somente por materiais textuais, mas também por recursos audiovisuais.

A busca nas bases de dados resultou em seis estudos (artigos científicos) relevantes para este manuscrito, as palavras-chaves “educação física”, “jogos” e “escola” configuraram-se como principais para a identificação de estudos relacionados a temática em questão. Dos estudos selecionados, considerou-se a sua inserção em relação à educação física, os jogos e seu papel na escola e a brincadeira como recurso didático. A coleta de elementos relevantes para este estudo foi registrada através de sínteses e resenhas e posteriormente, foram agrupadas para uma análise final. Adicionalmente, dois livros didáticos foram utilizados para embasamento teórico em relação a discussão levantada.

#### 4. RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÃO

A implementação de atividades lúdicas nas aulas de EF escolar são essenciais para o desenvolvimento e construção da autonomia do indivíduo. A partir de dinâmicas e atividades recreativas, é possível se aplicar conhecimentos que são essenciais para a formação integral dos estudantes (abarcando, por exemplo, valores para a vida).

Entretanto, a inserção do lúdico (seja por meio de jogos, brincadeiras ou dinâmicas), ainda não está totalmente presente na realidade escolar, muitos professores não recorrem ao lúdico ao longo do desenvolvimento de suas aulas. Nesta perspectiva, a seguir se apresenta uma análise e discussão crítica a partir da literatura e sua relação com os percalços presentes na realidade escolar que vem banindo o lúdico das mais variadas formas de implementação em ambiente escolar.

Com o objetivo de se desenvolver a autonomia do aluno, recursos como a aplicação de jogos e brincadeiras são necessários. Ao se recordar de momentos em que o jogo está presente na prática dos professores de EF, é possível perceber o quão importante ele se faz na vida de cada ser. O movimento, a criatividade que se utiliza para inventar cada dia uma modalidade diferente, onde o imaginário da criança de fato é extraordinário ao ponto de transformar algo como a natureza em instrumentos para alimentar seu ato lúdico. Desta forma, atividades (em especial, lúdicas) que busquem a autonomia do aluno estão sendo inseridas nas aulas de EF escolar?

Navarro e Producimo (2012) acentuam a importância da brincadeira e da responsabilidade do profissional como mediadores da formação integral. Contudo teremos que superar um modelo condicionado de escola controladora que se organiza numa lógica coercitiva, limitadora da expressão da cultura lúdica da sociedade sobretudo das manifestações que envolvem acesso a recursos materiais, incorrem em risco de acidente, produzem barulho etc.

O lúdico poderia então, ser ocasião de se lidar com a segurança e o incerto, o medo e a coragem, a perda e o ganho, o prazer e o desprazer, o sério e o cômico, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como um grande jogo em que, como em todos os demais, estão presentes objetivos, regras e papéis. Por meio da ludicidade, as crianças (jovens ou adultos) se comunicam com a sociedade onde vivem. As atividades lúdicas, além de favorecer o desenvolvimento

humano, proporciona novas maneiras de resolver algumas situações do cotidiano social e escolar (DA SILVA, Erielton Pereira, 2016; ROLIM e colab., 2008).

BÖHM (2018) apresenta uma perspectiva relacionada ao brincar e seu impacto para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor. Dessa forma, a associação do lúdico com as brincadeiras poderia trazer vivências importantes para os alunos a ponto de permitir a expressão corporal natural ao longo das atividades propostas nas aulas de EF na escola, evitando-se a limitação das manifestações corporais.

A forma como uma criança aprende, pode variar contudo o lúdico agrega uma ideia de pleno desenvolvimento, uma vez constitui a forma presente na maior parte dos aprendizados, entretanto, apesar disto poucos professores trazem a ludicidade para dentro das escolas buscando recursos para melhoria dessas aulas (ROLIM e colab., 2008).

Podemos observar que as brincadeiras estão presentes desde quando podemos nos lembrar. E como isso pode contribuir para o aprendizado, já que ao trazer algo que motive as crianças a querer tentar, a querer participar, pode ser uma forma bastante interessante para que se sintam confortável e entregues a novas experiências.

Utilizar o brincar para trazer leveza ao que é considerado complexo, pode ser de extrema importância. Pois imagina que você tem uma realidade, onde nela você pode imaginar, criar, se divertir e do nada, no meio de tudo isso vem algo novo que te tira totalmente daquele ambiente de onde sempre esteve habituado e te fazem fazer coisas que no entanto não fazem sentido algum. Contudo ao inserir o brincar nessas novas tarefas, faz com que se sintam confortável para tentar esse algo novo (BÖHM, 2018).

Pode haver um grande problema quando se trata do ensino de forma hierarquizada, onde aquele diz saber tudo e o outro está um nível abaixo dele. Onde só um pode falar se expressar e o outro apenas ouvir e concordar, sem poder avaliar sua própria visão de mundo. Sendo assim o processo de aprendizagem acaba se tornando uma repetição de saberes e acaba anulando a potência processual que cada pessoa possui, implicando então na contribuição para que essa forma de aprender

não evolua. Sendo assim, as pessoas acabam sendo bloqueadas dos seus próprios pensamentos, ficando incapaz de pensar por si própria, de refletir e até mesmo questionar o seu aprendizado, se tornando robôs dos saberes (BEZERRA DE SOUZA, 2021).

Com essa reflexão podemos observar que aprender é algo que nos remete a construção, não apenas um repasse de algo, esse processo deve ser trabalhado de forma conjunta, onde todas as partes envolvidas devem colocar suas visões de mundo, seus saberes, suas críticas, para de seja realmente um processo transformador (ROLIM e colab., 2008).

Ouvimos dizer que quanto mais nova a criança for, mais facilidade em aprender as coisas elas têm, isso nos remete a fala do autor Alípio (data), pois há tanto a explorar, tantas coisas diferentes, tantos saberes, curiosidades. Nossos pequenos têm sede de aprender coisas novas, tudo é brincadeira, o lúdico traz a felicidade dos nossos serezinhos, fazendo com que eles aprendem com mais facilidade o que é colocado sem pressão e com mais diversão.

Por estarem sempre em construção, temos a impressão de que eles não sabem tanto assim, mas esquecemos da sua bagagem genética, da sua ancestralidade, que é passado de pais pra filho, utilizam seus movimentos, seus brincares, para se comunicar com o mundo fora e inclusive com seu próprio corpo, mesmo antes de nascer, utilizam de objetos, para dar significados a cada momento em que vive (JUNIOR e COSTA E SILVA, 2019).

A partir da teoria de Piaget, quando a criança deixa de fazer uma atividade pelo simples fato da diversão, do seu próprio prazer e passa a ver aquela atividade com um propósito, por meio de um jogo que simboliza algo, ela deixa de vivenciar aquela prática apenas por praticar e começa a se entender como pessoa importante dentro de uma sociedade, saindo de dentro de uma imaginação e se colocando centrada, discernindo o que é real e o que não é (citado por FREIRE, 1996).

A partir desse processo, podemos utilizar do meio termo do que é brincar e aprender, podendo então trazer o lúdico para dentro das aulas e fazendo com que conteúdos sejam passados de forma com que as crianças se sentem parte de algo, assim se interessando por conteúdos que ainda não fazem parte do mundo em que

ela vive. Deixar nossas crianças fazerem parte do processo de criação, para que se sintam importantes e respeitadas perante a nossa sociedade.

Quando falamos sobre brinquedos e jogos para crianças, entendesse que o significado de trabalho para nós adultos, muitas das vezes é visto como diversão para os pequenos. É como quando os adultos se sentem fortes, inteligentes realizando seus afazeres, as crianças se sentem da mesma forma, realizando suas atividades lúdicas, crescendo diante aquela aprendizagem brincante (BEZERRA DE SOUZA, 2021; FREIRE, 1996).

A curiosidade está presente em muitos estudos apontados, uma vez que é através dela que a aprendizagem é aprofundada, por meio da capacidade de se observar, de indagar o que lhe é dito, nos tornando capazes de agir sobre a realidade, então promovendo mudanças. Dividida em dois níveis são elas: a ingênua, que pode dizer a que vem através da espontaneidade e a crítica também chamada de epistemológica (BEZERRA DE SOUZA, 2021).

Ser curioso muitas vezes é motivo de ser julgado, quando se é pequeno, parece que tudo se torna interessante, com o tempo vamos perdendo um pouco disso, mas o caso é que muitas vezes somos repreendidos a fazer algo que pode estar nos movendo. Hoje em dia com todas essas mudanças já podemos perceber a diferença sobre esse aspecto, mas não se vê muitas crianças explorando por aí, acreditamos que seja por vários aspectos, contexto social, localidade onde se é inserido, dentre outros. O fato de existir muitos jogos online, a inserção da tecnologia, tem suas vantagens, mas no contexto em que estamos discutindo não. Porém temos que utilizar disso para promover a ludicidade dentro das aulas, uma vez que estamos evoluindo e muito do que é antigo pra alguns, já foi tecnologia para outros (FREIRE, 1996).

Contudo pode se dizer que o jogo trata se de uma duplicidade ao transformar a realidade lúdica os elementos que são em primeiro momento levantados como mundanos, resignificando materiais, que à primeira vista não fazem sentido algum em nosso cotidiano, mas dentro do jogo se torna relevantes para essa coexistência (BEZERRA DE SOUZA, 2021).

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo abrangeu uma perspectiva importante para formação e atuação do professor de Educação Física, houve limitações em relação a literatura, que ainda se apresenta restrita em relação a temáticas específicas referentes à Educação Física. Muitos estudos trazem uma visão interdisciplinar, abrangendo áreas como pedagogia, ciências sociais, dentre outros campos. Desta forma, concluiu-se que o apoio à autonomia pode ser influenciado pelas características da personalidade do professor e por habilidades adquiridas, que podem ser aprendidas ao longo dos anos de trabalho, ao conseguir se colocar no lugar do aluno, reconhecer seus sentimentos, usar linguagem não controladora e oferecer informações para tomadas de decisão (COSTA e colab., 2019). Os jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento da autonomia dos indivíduos no âmbito das aulas de Educação Física escolar. Cabe ao professor implementar diferentes metodologias associadas a dinâmicas lúdicas, recreativas e direcionadas a um objetivo em específico. A contextualização obtida por meio da revisão bibliográfica e relação com minha prática pessoal acadêmica ao longo da formação inicial em Educação Física permitiu identificar que a autonomia pode ser desenvolvida a depender dos seguintes elementos:

- (1) Tipo de dinâmica/atividade implementada para os estudantes nas aulas de EF.
- (2) Jogos (sejam eles, jogos individuais ou coletivos), possuem grande influência no desenvolvimento da autonomia.
- (3) O lúdico é um elemento que pode gerar maior adesão as dinâmicas/atividades propostas pelo professor, entretanto, deve ser adequado a depender da faixa etária da turma.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, L C De e LIMA, I N De. **Agon, Alea, Mimicry E Ilinx Na Escola? O Ensino Do Jogo Na Educação Física a Partir Da Sistematização De Roger Caillois**. v. 24, p. 91–102, 2020. Disponível em: <<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10508>>.
- BERTINI JUNIOR, Nestor e TASSONI, Elvira Cristina Martins. **A educação física, o docente e a escola: concepções e práticas pedagógicas**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, v. 27, n. 3, p. 467–483, 2013.
- BEZERRA DE SOUZA, Henrique. **Jogo, Curiosidade E Ad-Miração: Indícios De Aproximação Entre a Pedagogia Da Autonomia Freireana E a Pedagogia Do Teatro**. Cena, n. 34, p. 175–184, 2021.
- BNCC. **Início**. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 29 out 2021.
- CAETANO, Alessandra. **O jogo nas aulas de Educação Física e suas**. Pensar a Prática, v. 17, n. 3, p. 783–799, 2014.
- CORDAZZO, Scheila Tatiana e VIEIRA, Mauro Luís. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. Estudos e Pesquisa em Psicologia, v. 7, n. 1, 2007. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1808-42812007000100009](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009)>. Acesso em: 29 out 2021.
- COSTA, Luciane Cristina Arantes Da e colab. **Teachers support the autonomy of students in physical education classes?** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 2019.
- DA SILVA, Erielton Pereira. **UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**. Revista eletrônica Saber, v. 40, 2016.
- DARIO, Vagner Luis. **A IMPORTÂNCIA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MEDIO**. n. 1, 2015.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: a: saberes necessários à prática educativa**. [S.l: s.n.], 1996.
- JUNIOR, Alipio Rodrigues Pines e COSTA E SILVA, Tiago Aquino Da. **O fenômeno do brincar: ciência e imaginação**. Coletânea ed. [S.l: s.n.], 2019.
- LEITÃO, Marcelo Crepaldi e colab. **Implicações sociais e autonomia em educação física escolar: uma abordagem construtivista do movimento**. Rev. bras. ciênc. mov, p. 76–85, 2011.
- MIQUELIN, Eric Carvalho e colab. **A Educação Física e seus benefícios para alunos do ensino fundamental**. 2014.
- NAVARRO, Mariana Stoeterau e PRODÓCIMO, Elaine. **Brincar e mediação na escola**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 34, n. 3, p. 633–648, 2012.
- OTTOPAULO BÖHM. **Jogo, Brinquedo E Brincadeira Na Educação**. e-conversion - Proposal for a Cluster of Excellence, p. 1–20, 2018.
- PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1970.

ROLIM, Amanda Alencar Machado e GUERRA, Siena Sales Freitas e TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176–180, 2008. Disponível em:

<[http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+\\_vygotsky.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+_vygotsky.pdf)>.

SILVA, A. **Metodologia de Pesquisa: Conceitos Gerais.** Universidade Estadual Do Centro-Oeste Unicentro, p. 57, 2014. Disponível em:

<<http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/841/1/Metodologia-da-pesquisa-cientifica-conceitos-gerais.pdf>>.

SILVA JÚNIOR, Arestides Pereira Da. **AUTONOMIA E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PERSPECTIVA À LUZ DO IDEÁRIO DA PROMOÇÃO DA SAÚDE.** Conexões, v. 4, n. 1, p. 13–17, 2006.

SILVA, MV e GRECO, PJ. **A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e criatividade tática em atletas de futsal.** Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, v. 23, n. 3, p. 297–307, Set 2009. Disponível em:

<<http://www.scielo.br/j/rbefe/a/mS475cWznvTFFtZJsDpvy5R/?lang=pt>>. Acesso em: 29 out 2021.

SOUSA, Angélica Silva e OLIVEIRA, Guilherme Saramago e ALVES, Laís Hilário. **A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos.** Cadernos da Fucamp, v. 20, n. 43, p. 64–83, 2021.

SOUZA, Jaqueline Aparecida De e PAIXÃO, Jairo Antônio Da. **A prática do bom professor de Educação Física na perspectiva dos alunos do ensino médio.** Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 96, n. 243, p. 399–415, 2015.