

Ficha catalográfica elaborada pela  
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 2338/ O.

V836a Vital, Allan Henrique.  
Aspectos da intencionalidade pedagógica  
dos jogos na educação física escolar no  
ensino fundamental do 1º ao 7º ano/Allan Henrique Vital; Otávio Augusto  
Mendonça dos Santos; Washington Aparecido Miguel. - Recife: O Autor,  
2023.  
21 p.  
  
Orientador(a): Esp. Adelmo José de Andrade.  
  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário  
Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Educação Física, 2023.  
  
Inclui Referências.  
  
1. Jogo. 2. Desenvolve. 3. Aspectos. 4. Sociedade. I.Santos, Otávio  
Augusto Mendonça dos. II. Aparecido Miguel, Washington. III. Centro  
Universitário Brasileiro - UNIBRA. IV. Título.

CDU: 796

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA  
CURSO DE GRADUAÇÃO LICENCIATURA EM  
EDUCAÇÃO FÍSICA

ALLAN HENRIQUE VITAL  
OTÁVIO AUGUSTO MENDONÇA DOS SANTOS  
WASHINGTON APARECIDO MIGUEL

**ASPECTOS DA INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA  
DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO  
ENSINO FUNDAMENTAL DO 1º AO 7º ANO**

RECIFE/2023

ALLAN HENRIQUE VITAL  
OTÁVIO AUGUSTO MENDONÇA DOS SANTOS  
WASHINGTON APARECIDO MIGUEL

**ASPECTOS DA INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA  
DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO  
ENSINO FUNDAMENTAL DO 1º AO 7º ANO**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA,  
como requisito final para obtenção do título de Graduado em  
Licenciatura em Educação Física.

Professor Orientador: Esp. Adelmo José de Andrade

RECIFE/2023

*Dedicamos esse trabalho a nossos pais.*

*“Você tem que agir. E você tem que estar disposto a fracassar... se você tem medo de fracassar, não ira muito longe.”*

*(Steve Jobs)*

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>2 REFERENCIAL TEORICO.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 Jogos.....</b>	<b>11</b>
<b>2.2 Intencionalidade pedagógica dos jogos.....</b>	<b>12</b>
<b>2.3 Jogos no ensino fundamental.....</b>	<b>13</b>
<b>3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....</b>	<b>14</b>
<b>4 RESULTADOS.....</b>	<b>16</b>
<b>4.1 Os efeitos da Intencionalidade pedagógica dos jogos sobre a aprendizagem dos Estudantes.....</b>	<b>19</b>
<b>4.2 Mecanismos da intencionalidade pedagógica dos jogos influenciando a metodologia de ensino.....</b>	<b>21</b>
<b>4.3 A eficácia da intencionalidade pedagógica dos jogos como meio de abordagem para os conteúdos.....</b>	<b>23</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>24</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>25</b>

## ASPECTOS DA INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL DO 1º AO 7º ANO

Allan Henrique Vital  
Otávio Augusto Mendonça Dos Santos  
Washington Aparecido Miguel  
Adelmo José de Andrade

**Resumo:** o jogo é uma criação do ser humano, que desenvolve a criatividade, utilizando o imaginário para mudar a realidade dos indivíduos, compreende aspectos essenciais para vida em sociedade como a igualdade, equidade, a ganhar e a perder e como uma das principais características, lhe dá uma base para entender a sociedade na qual estar inserido. **Objetivo:** Nosso objetivo geral é Identificar quais as características da intencionalidade pedagógica dos jogos na educação física escolar no ensino fundamental do 1º ao 7º ano. **Metodologia:** Nosso estudo é uma pesquisa bibliográfica do tipo qualitativa para identificar estudos que tratam do tema investigado. **Resultados:** Foi evidenciado que a intencionalidade pedagógica por trás dos jogos, pode ser considerada uma ferramenta significativa na aplicação de conteúdos pedagógicos na escola mais não a unica, demonstrando que através do aprender jogando pode se ter um bom aprendizado dos conteúdos.

**Palavras-chave:** Jogo. Desenvolve. Aspectos. sociedade.

### 1 INTRODUÇÃO

Ortiz (2002) afirma que o jogo é "tão antigo quanto a humanidade" e declara que em toda a história dos indivíduos humanos, o ato de jogar esteve sempre presente, educando para leis de convivência e formando cultura, pois estar intimamente ligado à identificação da população.

De acordo com Soares et al., (2009) o jogo é uma criação do ser humano, que desenvolve a criatividade, utilizando o imaginário para mudar a realidade dos indivíduos. Brougere (1998), acrescenta que o jogo é igualmente um momento onde os indivíduos podem interagir entre si, aprofundar-se e reter a cultura, explorar a

criatividade e o poder de escolha corroborando com Huizinga (2007), que por sua vez, o considera como um elemento totalmente essencial para a educação.

Através do jogo, a criança aprende a explorar e compreende aspectos essenciais para vida em sociedade como a igualdade, equidade, a ganhar e a perder, e como uma das principais características, lhe dá uma base para entender a sociedade na qual estar inserida (BROUGÉRE, 2003).

Em conformidade com Kishimoto (2003), expõe que o jogo consiste em uma prática agradável, distinta e habitual, e com o passar do tempo utilizada como uma ferramenta de lazer, mas em sala de aula traz consigo aspectos de trabalho, que é introduzida como medida de esforço, tempo, concentração e expectativa entre outros fatores, fazendo com que os professores de educação física fiquem responsáveis pelas atividades a serem realizadas e aplicadas para alternar a rotina vivida pelos alunos e torná-las com maiores expectativas, criando idéias para realização das aulas e despertando a criatividade. Os professores precisam estarem focados com o método de aprendizagem, com o propósito de que os recursos utilizados colaborem com os estudantes no processo de aprendizagem.

De acordo com Brougère (2003), a brincadeira é um método que beneficia a aprendizagem, e essa absorção de conhecimento da prática pedagógica consiste em destinar estudos dos meios utilizados a partir do processo trazendo inúmeras atividades de ludicidade, levando o aluno para a vontade de rever padrões e conceitos para entender a realidade e atender os fatores de vida social, uma vez que o conhecimento escolar adquirido se torna essencial para sua vivência nos dias atuais.

Segundo Kishimoto (2003), deve ser trabalhado a competitividade sendo introduzida na busca de aprender não podendo incitar o processo de adversidade ou humilhação com o seu adversário, ademais convém frisar, que o jogo orientado pelo professor tem como intuito ajudar no aprendizado desde que haja um planejamento das atividades e as tornem agradáveis e que possibilitem o fortalecimento de alguns valores como amor, trabalho em coletividade e compreensão intergrupar, compromisso, autoconfiança e determinação estimulando a união o compartilhamento de idéias, conhecimentos, preocupações, assim como os valores e absorção do conhecimento de uma forma prazerosa e não como um trabalho mecânico.

Pôde-se dizer que através do aprendizado dos jogos que a criança aprende a ética e os princípios, que irão construir, em sua totalidade a sua personalidade e aprimorando suas habilidades motoras e cognitivas. Campos (2020) explícita que esta

atividade lúdica, quando inserida e ensinada no ambiente da escola, corrobora para a boa convivência do sujeito aprendiz na sociedade no qual está inserido, formando seu "papel social" (ORTIZ , 2002)

Considerando tamanhas contribuições teóricas e científicas acerca da temática, é possível atestar a imensa importância que o ensino dos jogos para os alunos do ensino fundamental II nas aulas de educação física, é também essencial reforçar o compromisso e importância que nenhum estudante seja privado deste ensino, seja qual for seu nível econômico e social, raça e gênero. Ocasionalmente a privação dos estudantes aos jogos nas aulas, é impedi-los de ter acesso a uma imensa variedade de conhecimentos e oportunidades de aquisição de aprendizados, experiências motoras e cognitivas, assim aspectos éticos e sociais (SOARES et al., 2009).

Para aprofundar as reflexões definimos a seguinte pergunta para nosso objetivo de estudo: Quais são os aspectos da intencionalidade pedagógica nos jogos da educação física escolar no ensino fundamental do 1º ao 7º ano? Para isso, definimos como objetivo geral da nossa pesquisa Identificar quais as características da intencionalidade pedagógica dos jogos na educação física escolar no ensino fundamental do 1º ao 7º ano. E para suporte ao objetivo geral definimos como objetivos específicos: Analisar quais os aspectos da intencionalidade pedagógica nos jogos; Averiguar por meio de quais características a intencionalidade pedagógica pode influenciar nos jogos; Verificar quais os benefícios dos jogos na educação física escolar do 1º ao 7º ano.

Nos últimos anos, os ensinamentos sobre a ludicidade introduzidas nas aulas de educação física vem desenvolvendo algumas considerações realizadas no âmbito desta disciplina. Segundo Paro (2004) a educação introduzida e defendida no final do século XX, pleiteava a obsessiva relação professor-aluno, direcionada especificamente para a reelaboração de atuais estudos e habilidades assimiladas e a criação de recentes aprendizagens.

Desta forma realizamos uma consideração crítica incluso em nossa prática de que o brincar, de acordo Brougère (2003), estabelece uma ferramenta encantadora e natural, que ajuda a conhecer habilidades sociais e motoras e amplia o raciocínio cognitivo, já que o educador usufrui de plena incumbência de desenvolver jogos e brincadeiras com intuito de despertar a imaginação dos alunos.

De acordo com Santos (2002), o jogo é primordial para ajudar na aprendizagem de habilidades na vida durante a evolução do educando. Uma fundamental atividade para as crianças é o brincar, muito valoroso para o seu desenvolvimento e no processo de interação com outras crianças. Assim como torna-se um elo de conjunção para que seus genitores estendam a conexão com seus filhos.

Segundo uma pesquisa de campo realizada por Brandolin (2010), foi investigado a compreensão dos educandos sobre a disciplina de educação física, onde os alunos que autodeclaravam uma menor competência motora eram os mais insatisfeitos com as aulas de educação física. A questão da sexualidade dos alunos também ocasionou impacto sobre a satisfação da disciplina, as alunas demonstraram maior insatisfação que os alunos, levando essa desmotivação no processo de participação das aulas. Além de tudo, o desempenho do professor poderá vir a provocar o desestímulo dos alunos, uma vez que a sistematização empregada nas aulas, a temática por ele apresentada, e a ligação entre professor-aluno, entre outros aspectos, podendo dessa forma prejudicar na participação ou não nas aulas de educação física escolar.

De acordo com Rangel e Darido (2015), estamos em uma situação onde somos obrigados a trilhar caminhos para afrontar o afastamento dos alunos das aulas de educação física. A investida de gerar resultados satisfatórios ou procedimentos para esse empecilho pedagógico da evasão dos educandos das aulas é vista como uma preocupação significativa para a disciplina. Como consequência, a pressuposição da pesquisa é de que a aplicação das temáticas jogos e brincadeiras nas aulas de educação física devam auxiliar e atenuar a ausência dos alunos, proporcionando uma maior participação nas aulas. As características lúdicas dos jogos e brincadeiras transformam essas práticas escolares recreativas e prazerosas para os alunos, podendo ser realizado e praticado por alunos em qualquer nível e faixa etária, ressaltando que a maioria desses conteúdos de jogos e brincadeiras com ludicidade não necessita de local e equipamentos sofisticados para as suas execuções.

Para Cavalcante (2000), um professor moderno, talentoso e informado tem a obrigação de compreender que todo o ensinamento que espera ingressar em seu meio de trabalho necessita ter um conhecimento completo, no entanto, que possua um propósito de estabelecer a mais assertiva metodologia de trabalho com o lúdico

aspirando expandir a conseguir e consolidar os princípios importantes para o progresso do educando, a intencionalidade pedagógica por traz dos jogos traz aspectos primordiais para a compreensão de conteúdos obrigatórios da educação física escolar, assim como, ajuda na interação dos alunos com o meio escolar, promovendo trabalho em equipe, cooperação, melhor assimilação e associação de conteúdos teóricos- práticos, como também a correlacionar características empregadas nos jogos a nível social .

Este estudo procura averiguar quais os aspectos da intencionalidade pedagógica dos jogos no ensino fundamental do 1º ao 7º ano, contribuindo assim para uma intervenção mais assertiva e metodológica dos professores de educação física escolar, com a utilização dos jogos como ferramenta para a aplicação de conteúdos e a estimulação de aspectos coletivos e sociais dos alunos.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Jogos**

Segundo Cória- Sabini e Lucena (2005), o jogo é uma unidade primordial para o desenvolvimento infantil, de grande relevância como prática na Educação Física ocasionando gasto energético e estabilidade emocional, ao mesmo tempo sendo utilizado como mecanismo de aprendizagem, contudo com o seu avanço o aluno aumenta a capacidade de representação, ao obter habilidades sociais e aprender princípios que são vivenciados. Segundo Gonçalves (2011), o jogo é uma ferramenta de interação com a vida, com diversas ações lúdicas ocasionando felicidade, entusiasmo e contentamento quando praticado, como a arte, jogar tem um propósito de realização que só tem a intenção de se executar.

De acordo com Soares (2007), o jogo equivale para as crianças como uma ferramenta prática de comunicação, personificação e edificação de aprendizagem e acrescenta sustentando que o jogo na vida escolar possui uma relevância muito importante, porque os métodos promovidos por ele, contribuem com as técnicas de aprendizagem, ocasionando para os alunos habilidades que os permitam conhecer novas realidades, expandirem suas sensibilidades as suas compreensões, aptidões para solucionar problemas e fortalecer tomadas de decisões e reações, enquanto as

atividades lúdicas auxiliam no suporte para questões sociais, cognitivas, comunicativas e também amadurecimento.

Segundo autores como Silva et. al., (2012), ressalta o jogo classificando o mesmo como "função social", o qual traz consigo incontáveis aspectos pedagógicos, educativos e sociais que contribuem com significantes aprendizagens, além disso pode-se dizer que as características pedagógicas mais marcantes nos jogos é a intencionalidade pedagógica por trás de suas vivências e práticas. Conforme exposto por Santos et. al., (2012), os jogos possibilitam um bom desenvolvimento de diversas particularidades no que referi a afetividade, cognição e a motricidade.

## **2.2 Intencionalidade pedagógica dos jogos**

Segundo Castellani Filho (2004), o âmbito da educação física possui a intenção de conhecer e enaltecer a pluralidade de atividades físicas, recreativas e esportivas como componente cultural, exibindo um comportamento crítico da visão do participante quanto do observador, desta maneira um dos meios significativos que temos para chegar a esse propósito é o jogo. Por meio dos Jogos e brincadeiras os alunos aumentam não somente as habilidades relacionadas ao desempenho motor e a aquisição de princípios da cultura corporal, mas também competências em conhecimentos e interação com o mundo físico, competências sociais, cívicas, culturais, artísticas, comunicações, linguísticas e aprendizagem com a adesão de autonomia e iniciativas pessoais entre outras.

Corroborando com autores como Soares et. al., (2009), a intencionalidade pedagógica por trás dos jogos pode-ser caracterizada como um objetivo específico que estar oculto no próprio jogo, ou seja, na prática os alunos estão realizando um jogo empolgante com os colegas de sala com o intuito lúdico, integracionista e participativo mais por trás dessas características existe um objetivo metodológico específico sobre determinado assunto ou aspectos seja curricular ou não da educação física, vale ressaltar que tais objetivos da intencionalidade dos jogos já são inerentes a eles por se só, afinal os jogos trazem consigo fatos culturais e sociais intrínseco na sua prática.

De acordo com Chicon (2005), o professor de educação física na proposta pedagógica tem como um importante desafio a condução do aluno a uma descoberta das atividades lúdicas, sendo assim o jogo torna-se uma peça fundamental para o

desenvolvimento de várias das competências do aluno assim como ajuda em aspectos de inclusão, participação, integração entre turmas e fortalece laços sociais, melhorando a comunicação entre alunos, além disso o desenvolvimento cognitivo, sensorial motor, potencialidades afetivas relacionais e sociais do aluno.

Os jogos podem ser considerados como uma ponte facilitadora, que une o aluno ao conteúdo curricular, através dessa ponte que pode ser denominada como a intencionalidade pedagógica, e a partir dessa ligação os professores podem maximizar o aprendizado utilizando variáveis, como jogos mais diferenciados, empolgantes, desconhecidos e até mesmo usar da criatividade para criar um novo jogo, com o intuito de aumentar o nível de interesse do aluno pela prática do mesmo, e com isso aumentar a perspectiva de aprendizado na aula (PALMA et. al., 2009).

### **2.3 Os jogos no ensino fundamental**

Conforme Rangel e Darido (2015), entre os quesitos da cultura corporal do movimento, os jogos e brincadeiras possuem ferramentas que facilitam o desenvolvimento escolar do aluno por várias questões, seja de experiência já vivida pelo aluno com a prática e também por não demandar de material e local específico para execução da atividade, podendo ser praticado por qualquer faixa etária até mesmo na adolescência, acarretando alegria e prazer aos praticantes, salvo quando executado em caráter competitivo; o jogo podemos realizar mudanças e flexibilização das regras de acordo com a faixa etária e realização, o método global onde aprende-se jogando ficando desta forma envolvente contrário do esporte que usualmente é explicado por partes.

De acordo com Soares (2007) o jogo caracteriza para os alunos um processo prático de comunicação, expressão, fortalecimento e estruturação da aprendizagem. O jogo é optativo e gratuito, em que ninguém deve atuar em caráter obrigatório onde busca como um dos principais objetivos atividades emotivas como manifestar sentimentos de gosto ou raiva, domínio de emoções e impulsos e complexidade em suas práticas cognitivas porque conduzem os alunos a um mundo repleto de ficção onde faz surgir seu pensamento simbólico, segundo Piaget (1981), trabalhando de uma maneira global e inclusiva em que o movimento de todo o corpo estar comprometido, a uma melhor interação do aluno com a atividade executada, causando um melhor aprendizado do conteúdo.

Os jogos no ensino fundamental não é algo exclusiva dessa fase escolar, podendo ser usado principalmente nos anos iniciais e também no ensino médio, porém devido ao nível de complexidade gerado com o avanço dos anos escolares é durante o período do 1º ao 7º ano que ele é mais evidenciado progredindo consideravelmente no decorrer dessa faixa de anos escolares, e pode-se destacar que a própria matriz curricular inclui os jogos e brincadeiras como parte do conteúdo essencial para as aulas de educação física, podendo o professor usar de metodologia para as devidas intervenções pedagógicas para o ensinamentos desses e dos demais conteúdos obrigatórios da disciplina (PALMA et. al., 2009).

### **3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO**

Essa pesquisa se trata de um estudo de natureza qualitativa, já que a pretensão não é de quantificar os dados, mas analisá-los os sentidos e significados. Conforme Minayo (2002) a pesquisa qualitativa:

Se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2002, p. 21).

Será realizada uma pesquisa bibliográfica para identificar estudos que tratam do tema investigado. Esse tipo de pesquisa é elaborada por meio de trabalhos já executados por outros autores, cujos interesses conferidos eram os mesmos. Gil (2002) aponta as suas vantagens afirmando que:

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Esta vantagem se torna particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos

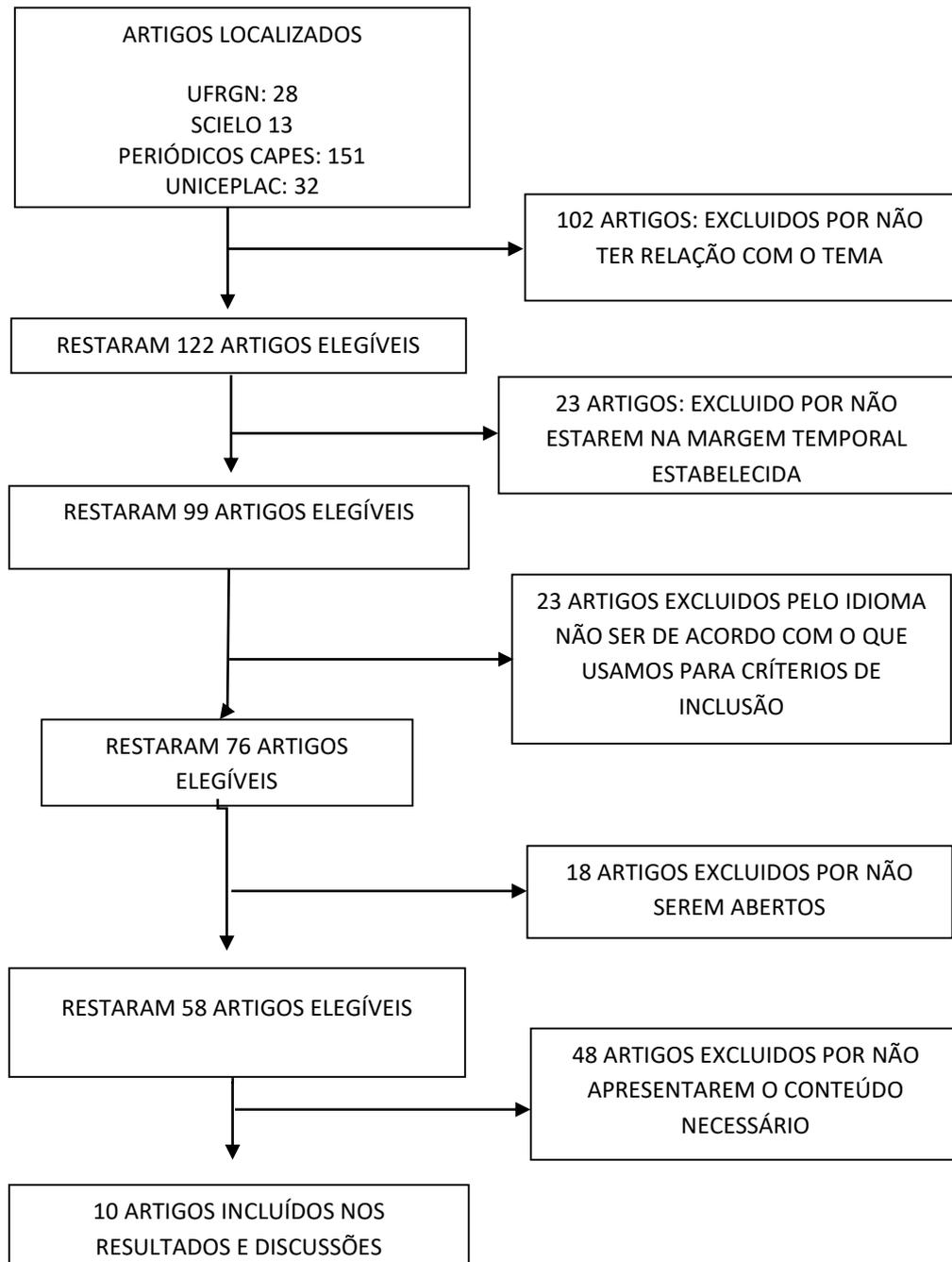
estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados senão com base em dados secundários (GIL, 2002, p. 45).

Para conhecer a produção do conhecimento acerca da Aspectos da intencionalidade pedagógica dos jogos na educação física escolar no ensino fundamental do 1º ao 7º ano, foi realizado um levantamento bibliográfico nas bases de dados eletrônicas Google Acadêmico, Scielo Brasil, Portal UFRGN, Periódicos Capes, Portal UNICEPLAC, artigos disponibilizados na íntegra e em livros. Como descritores para tal busca, em português, serão utilizados: "intencionalidade pedagógica", jogos e ensino fundamental.

Os critérios de inclusão do uso dos artigos serão: 1) estudos publicados dentro do recorte temporal de 2000 a 2023 (não excluindo artigos mais antigos); 2) estudos com conteúdo dentro da temática estabelecida; 3) artigos na Língua Portuguesa; 4) artigos originais. Os critérios de exclusão do uso dos artigos serão: 1) estudos indisponíveis na íntegra; 2) estudos repetidos.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Figura 1 Fluxograma de busca dos trabalhos



**Quadro 1:** Resultados encontrados nos levantamentos bibliográficos.

AUTORES	OBJETIVOS	TIPO DE ESTUDO	POPULAÇÃO INVESTIGADA	RESULTADOS
SILVA, L. L. NASCIMENTO, D. C.  (2022)	Analisar o papel do professor frente a educação infantil por meio da ludicidade nos estabelecimentos de ensino contribuindo para a inclusão	Pesquisa qualitativa.	Professores.	Podemos afirmar que, por meio de jogos, as crianças aprimoram sua atenção, sua afetividade, sua interação, sua concentração aumentam, compondo elementos imperativos à sua vida futura se sentindo incluída nos espaços sociais.
VIEIRA, S.G.  (2022)	ressaltar a importância da ludicidade, para assim desenvolverem-se em diferentes aspectos	Pesquisa qualitativa.	Crianças e adolescentes de diferentes faixas etárias escolares.	o processo inclusivo pode ocorrer dentro das escolas através da ação lúdica, favorecendo a interação e socialização dos indivíduos, onde os alunos com necessidade especiais são aceitos, respeitados e ativos.
PAIANO, R. et al.  (2021)	Descrever e analisar a percepção dos estudantes sobre a experiência de criar e vivenciar jogos nas aulas de educação física.	Pesquisa de Campo.	56 estudantes, entre 8 e 10 anos, de uma escola da cidade de São Paulo e dois professores de educação física	Identificam-se aqui uma grande variedade de formas de aprendizagens por conta do protagonismo do estudante fruto dessa relação dialógica entre criar o jogo, comunicar o jogo e vivenciar o jogo.
SILVA-PIRES; TRAJANO; ARAUJO- JORGE (2020).	Apresentar os princípios da Teoria da Aprendizagem Significativa e as propriedades do jogo, e discutir como ambos interagem	Pesquisa qualitativa	Crianças e e adolescentes estudantes.	Constatamos que os jogos possibilitam uma aprendizagem significativa, visto que atendem a diferentes etapas do desenvolvimento cognitivo, têm sua qualidade relacionada às interações estabelecidas entre seu objeto de conhecimento e a estrutura cognitiva do educando.
BRACHT, V.; ALMEIDA, F. Q.	Objetiva discutir alguns dilemas e desafios da pedagogia crítica da Educação Física, considerando, para	Pesquisa qualitativa.	Professores e alunos de educação física.	Apesar disso, ainda há muito para se avançar no entendimento deste “problema da articulação”, que tanta importância tem,

(2019)	tanto, a paisagem cognitiva e política contemporânea.			judgamos, para o futuro do pensamento crítico na área.
SILVA, C.M.P. (2019)	Compreender a importância que os jogos e as brincadeiras podem trazer para os alunos da educação infantil quando incluídos como uma ferramenta pedagógica.	Pesquisa Observacional e de campo.	Crianças e uma Professora de ensino infantil.	Assumir uma metodologia lúdica é de suma importância uma vez que esta trabalha o indivíduo com um todo, estimulando habilidades motoras, afetivas, sociais, morais e cognitivas.
LAMBLEM, S. G. S, JESUS, A. (2018)	Refletir algumas considerações sobre a importância do uso do jogo como ferramenta facilitadora de aprendizagem de crianças e adolescentes.	Pesquisa qualitativa	Crianças e Adolescentes em idade escolar.	O trabalho mostra-se as principais ideias dos diferentes papéis que o jogo desempenha no trabalho pedagógico com a finalidade de estimular no profissional docente a reflexão sobre a utilização do lúdico no ensino aprendizagem.
FALCÃO, J. M. et al. (2012)	Buscamos, neste artigo, dar visibilidade ao currículo praticado com o cotidiano, dedicando especial atenção aos saberes conjuntos de maneira compartilhada com a professora de Educação Física da Escola Municipal de Ensino Fundamental “Experimental de Vitória/Universidade Federal do Espírito Santo (EMEFV/UFES)”,	Pesquisa observativa de campo	Crianças do quarto ano do ensino fundamental.	Ressaltamos que a escola, com uma dinâmica interativa que indica muito mais do que aparenta, necessita de idas e vindas ao seu cotidiano, em um movimento que compartilhe fazeres de maneira colaborativa, para a compreensão das especificidades de cada fazer, especialmente da Educação Física
INVERNIZZI, L.; VAZ, A. F. (2008)	Analisou a organização do tempo pedagógico de uma experiência de ensino, considerando as temáticas Ginástica Geral, Jogos e Brincadeiras Tradicionais e Atividades Rítmicas e Expressivas.	Pesquisa de campo	Estudantes do ensino fundamental.	Os resultados apontam para o sucesso da experimentação, mas alertam, entre outros aspectos, para a necessidade de mais conhecimento sobre as especificidades das doenças e os dispositivos de controle no ambiente hospitalar.
CAPUTTI, a.p. c; Bozzo, f.e.f. (2007)	Analisar a importância do brincar e das dinâmicas na pré escola com os professores e observar a utilização	Pesquisa observacional campo.	Professores de educação física e crianças de cinco anos na pre-escola.	Pode-se concluir que na pré-escola as crianças conseguem desenvolver sua capacidade de

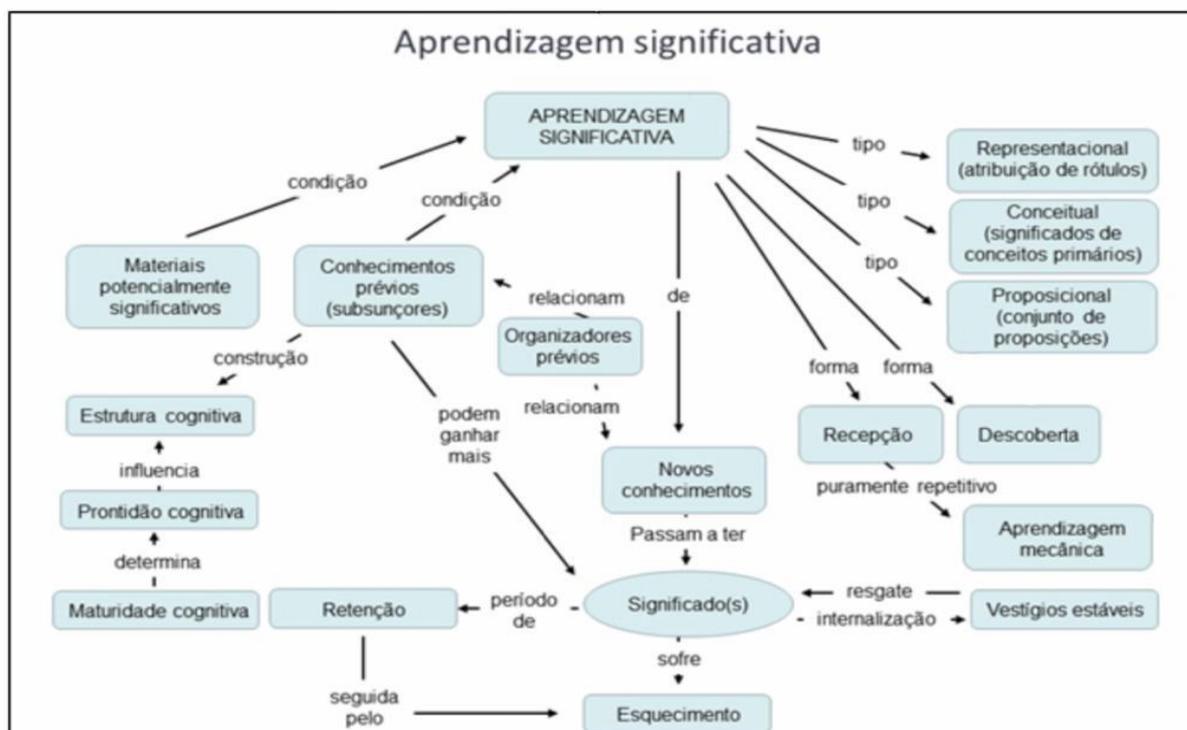
	das brincadeiras e dinâmicas na capacidade de aprendizado.			aprendizagem com as brincadeiras e dinâmicas.
--	--	--	--	---

#### **4.1 Os efeitos da Intencionalidade pedagógica dos jogos sobre a aprendizagem dos Estudantes**

Segundo um estudo de Silva Pires, Trajano e Araujo Jorge (2020), o aprendizado se dar principalmente através de um conceito ou teoria que pode ser denominado como “aprendizado significativo”, criado por David Paul Ausubel em 1963, a teoria tem como base uma aprendizado baseado na associação entre o conhecimento prévio do indivíduo/estudante com um material/conteúdo potencialmente significativo, de um jeito não simplesmente substrato mais que tenha gerado implicitamente um significado naquele momento.

Para que um conteúdo seja potencialmente significativo para o estudante deve ter diferentes representações, formatos, modelos que estimulem a criações de ideias, representações conceituais e sociais, e que principalmente possua significado para o estudante. Pode-se dizer que o aprendizado significativo para ocorrer, necessita de aspectos como o interesse do estudante pela atividade e conteúdo, após o interesse ser criado pelo estudante automaticamente é iniciada uma ligação da intencionalidade pedagógica do conteúdo com o saber já existente no mesmo (SILVA-PIRES; TRAJANO; ARAUJO-JORGE, 2020).

## Mapa conceitual sobre Aprendizagem Significativa



Fonte da imagem: (SILVA-PIRES; TRAJANO; ARAUJO-JORGE, 2020).

O significado concebido ao conteúdo juntamente com o conhecimento do mesmo depende da importância dos seus conceitos e assuntos, ao realizar o ato de jogar o estudante manipula determinados aspectos da realidade e transforma o real por meio da própria imaginação, manipulando palavras, conceitos gestos, movimentos criando um novo conhecimento, o jogo como um potencial significativo no processo de aprendizagem tem grande destaque como recurso didático no ensino e nas pesquisas sobre o ensino, o jogo ultrapassa simplesmente aspectos físicos e biológicos, ele é tão real e intenso que consegue estimular diversos sentimentos e emoções ao mesmo tempo como tensão, alegria, diversão, atenção, coragem, ganhar e perder, coletividade, competitividade e etc (SILVA-PIRES; TRAJANO; ARAUJO-JORGE, 2020).

De acordo com Bacelar (2009) corroborando com Bracht e Almeida (2019) o jogo e a brincadeira são aplicados como sinônimo do lúdico, sendo possível enxergar inúmeras vezes igualmente o lúdico agregado ao lazer, ao bem-estar, ao contentamento e felicidade. Contudo no contexto escolar, o jogo com a ludicidade tem uma ação extensa, pois eles estão integrados através da intencionalidade pedagógica

aos conteúdos proporcionando uma ferramenta de aumento de habilidades e planejamentos didáticos.

Conforme Silva e Nascimento (2022), a existência dos jogos e brincadeiras aperfeiçoa o desenvolvimento de habilidades, portanto é de extrema importância serem trabalhados pelos professores de educação física. Assim sendo o docente, como intermediário, necessitando atuar, carregando esses recursos pedagógicos trabalhando uma forma de inclusão e execução para os estudantes em suas práticas escolares.

Os jogos possuem metodologias indispensáveis para educação e o professor necessita enaltecer essa considerável ferramenta e utilizar técnicas lúdicas que consigam assegurar um crescimento pleno e constante, incluindo portanto na existência escolar os jogos, as brincadeiras, os brinquedos, uma boa dinâmica grupal e uma boa ligação dos conteúdos com as atividades, pois a todo momento existirá um elo dos estudantes com esses processos, desta forma materializando essa ligação em conjunto com a educação, o jogo passa a contribuir na metodologia de ensino e aprendizagem (SILVA; NASCIMENTO, 2022).

#### **4.2 Mecanismos da intencionalidade pedagógica dos jogos influenciando a metodologia de ensino**

Segundo Caputti e Bozzo (2007)., afirmam que durante muitas décadas ou até séculos confundiu-se o “ensinar” com o “transmitir”, com isso o estudante era um ser indiferente onde no processo educacional o professor era dono e vetor do conhecimento, imaginava que o aprendizado sucedia por repetições e memorizações de atividades e conteúdos, quando não se absorvia o conhecimento, a principal culpabilidade pelo insucesso era cobrada apenas do estudante.

Paiano et al. (2021)., evidenciam a metodologia de ensino da educação física nas instituições de ensino infanto-juvenis brasileiras, entre as décadas de 60 e 80, como tradicionais e tecnicistas, que visavam, em primazia, a aptidão corporal do aluno e o início da prática de esportes, enxergando o sujeito de modo meramente mecanicista. Entretanto nos dias atuais, existe novas formas de ensino, conforme a intencionalidade pedagógica do professor, que fogem ao modelo tradicional e promovem não só o desenvolvimento físico do aprendente, mas também seu desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

Bracht, Almeida (2019)., e Paiano et al. (2021)., apontam o mecanismo da estratégia reversa da aprendizagem, o qual desloca o professor de seu papel de protagonista do processo de ensino para o de gestor do desenvolvimento de criações que são pensadas pelos estudantes, que passam, agora, a assumir o lugar de destaque. Falcão et al. (2012)., salientam o movimento atual que leva a educação física à metodologias com linguagens variadas, que intenciona problematizações, que é estimulada através da prática escolar e atenta para que os professores notem as potencialidades dos estudantes que a praticam.

Falcão et al. (2012)., em suas experiências no ensino da educação física em sala de aula, destacam a intencionalidade pedagógica que visa elevar a habilidade dos alunos de praticar ações de forma cooperativa, inserindo-os em atividades democráticas, onde podem envolver-se positivamente e ativamente. A intencionalidade esta que busca promover nos jogos e brincadeiras, que os estudantes vão construindo, com autonomia, suas relações interpessoais, elaborando planejamentos individuais e coletivos, participando de forma ativa e contribuindo para criação de regras destas próprias atividades.

Em consonância a esta ideia, Paiano et al. (2021) ressaltam que para transcender a mentalidade puramente competitiva, facilmente percebida nas escolas do país, o professor promovendo a participação dos estudantes na criação de jogos nas aulas, os tornam então protagonistas deste fazer, a alguns critérios que agregarão para o bem deste processo, é possível citar alguns deles, sendo os principais: a participação de todos os estudantes; a cooperação, ainda que haja competição; a flexibilidade de regras; e a autonomia no processo de criação.

E tratando-se da intencionalidade e da participação de todos, Invernizzi e Vaz (2008), destacam que é necessário pôr em evidência a temática da diversidade, onde o professor, na sua metodologia, atente mobilizar os estudantes para aceitação do diferente. Isso possibilitará que os estudantes possam compreender que cada indivíduo possui suas próprias dificuldades que devem ser superadas, causando uma ruptura no sentimento pessoal de onipotência e demandando, ao mesmo tempo, coragem para lidar com esta pluralidade.

### **4.3 A eficácia da intencionalidade pedagógica dos jogos como meio de abordagem para os conteúdos**

Segundo Vieira (2021) o jogar entre outras atividades constituem algo inerente do ser humano. Esses benefícios envolvem, entusiasmo, recreação e felicidade para todos os envolvidos na execução e colaboram para o avanço intelectual, emocional social e físico do estudante. Esses exercícios envolvendo ludicidade são utilizados atualmente independentemente de classes sociais, abrangendo estudantes de diversas idades podendo brincar se divertir e interagir por intermédio da ludicidade.

Para Silva e Nascimento (2022) as instituições de ensino que trabalham com jogos e brincadeiras, ou melhor com o lúdico cotidianamente em suas ações acadêmicas aprimoram e firmam o desenvolvimento dessa forma da parte lógica e física do estudante, com fundamento no método de construção produzido pelo jogo desta forma possibilitando a sociabilidade e interação que envolve cada estudante, de maneira que eles sejam inseridos em uma sociedade ainda mais competitiva.

A aplicação dos jogos e brincadeiras enriquece e amplia o aperfeiçoamento de habilidades, por isso são de extrema importância serem introduzidos pelo professor. Desse modo o professor como intermediário, utilizará ferramentas lúdicas através dos jogos em sua execução de atividades pedagógicas como um instrumento de inclusão para os estudantes (SILVA; NASCIMENTO, 2022).

De acordo com Vogt (2010) atualmente os jogos e brincadeiras obtiveram uma enorme valorização no sistema educacional uma vez que tem apresentado um método muito eficaz na metodologia de aprendizagem cognitiva, motora e afetiva. Os jogos trazem consigo através da intencionalidade pedagógica o poder de transformação da sala de aula em um lugar mais divertido e prazeroso, visando certificar o bom resultado do estudante dentro da escola e externamente fora da instituição, os estudantes aprendem quando se divertem, e quando há uma interação coletiva, consolidando uma relação social, a estima aos semelhantes, por em atividade regras, a sistematizar e aguardar.

Segundo Kishimoto (2017) os jogos não é uma atividade praticada facilmente, quando a expressão jogo é evidenciada cada um pode conseguir sua definição, então existem diferentes formas de jogos e mesmo que recebam as mesmas intitulações, as particularidades tal como as regras são variadas, um sistema de regras viabiliza a distinguir nos jogos uma habilidade linear que estabelece sua categoria. Os jogos

dispõem de regras explícitas e implícitas, são esses preceitos que especifica um jogo de outro, quando o jogo é executado, as regras são trabalhadas juntamente com a aplicação de atividades lúdicas.

Os jogos conseguem serem aplicados em formatos abrangentes e contribui com o controle dos impulsos violentos dos estudantes, auxilia na assimilação de regras, aumento da concentração, desenvolvimento na socialização em grupo, disciplina, compreensão de espaço, crescimento intelectual, além de aperfeiçoar a parte afetiva e emocional. Pode ser utilizado para contribuir de forma positiva em situações de preconceitos que persistam entre os estudantes. Um competente professor visa atender e auxiliar as necessidades pedagógicas do estudante orientando, compreendendo e enfrentando os problemas sociais em conjunto segundo (SILVA, 2019).

Segundo Lablem e Jesus ( 2018)., Uma das principais intenções do jogo é ter como base características para eficiência em absorver a concentração do estudante em um ambiente de alegria. No transcorrer da atividade persiste um sentimento de tensão interligado com entusiasmo, descontração. O desenvolvimento emocional que se apresenta a parte fundamental do jogo. Embora respeitando as regras no jogo o estudante será capaz de possuir várias opções de desempenho, ficando apenas a critério de sua criatividade.

De acordo com Caputti e Bozzo (2007)., por meio do jogo e da brincadeira o estudante estará propicio a desenvolver a comunicação, criará uma amplitude de diálogo com o universo dos amigos e dos adultos, no qual o domínio interior, a autoestima é ampliada e determina relações de confiança com os outros e consigo mesma, conseqüentemente adquirem e modificam seus conceitos sendo parceiros na aprendizagem, sendo competência do professor respeitar a forma de pensar e agir de cada estudante.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir dos resultados obtidos nessa pesquisa pode-se concluir que os aspectos da intencionalidade pedagógica dos jogos no ensino fundamental são evidentes, vale ressaltar principalmente os aspectos interativos, cognitivos, emocionais, afetivos e físicos, contribuindo não apenas na interação entre os

estudantes e os conteúdos mais também em aspectos comportamentais e sociais, levando o estudante para algo além do simples aprendizado comum, fazendo com que o mesmo desenvolva um aprendizado significativo que ele carrega internamente para sua vida tanto escolar como social.

Foi evidenciado que a intencionalidade pedagógica por trás dos jogos, pode ser considerada uma ferramenta significativa na aplicação de conteúdos pedagógicos na escola mais não a única, demonstrando que através do aprender jogando pode se ter um bom aprendizado dos conteúdos. Contudo vale ressaltar que é necessário uma maior análise desse tema visto que a quantidade de estudos sobre o mesmo em questão é baixa e não muito específicas, demonstrando uma carência de pesquisas sobre a intencionalidade dos jogos no ensino fundamental.

## REFERÊNCIAS

BROUGÉRE, G. **Jogos e Educação**, São Paulo, Cortez. 2003.

BROUGÉRE, G. **Jogo e a educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRANDOLIN, F. **A percepção dos alunos sobre a educação física no ensino médio**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

BACELAR, V. L. E. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BRACHT, V.; ALMEIDA, F. Q. Pedagogia Crítica da Educação Física: Dilemas e Desafios na Atualidade. **Rev. Movimento**, [S. l.], v. 25, p. e25068, 2019. DOI: 10.22456/1982-8918.96196. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/96196>. Acesso em: 20 mar. 2023.

CAPUTTI, A.P. C; Bozzo, F.E.F. prof° ms. **O papel do professor nos jogos e brincadeiras com crianças de 5 anos**. Unisalesiano, 2007.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Educação física no Brasil: a história que não se conta**. 4a ed. Campinas: Papirus, 2004.

CHICON, José Francisco. **Inclusão na educação física escolar: construindo caminhos**. 2005.

CÓRIA-SABINI M. A.; LUCENA, R. F. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. 3° ed. Papirus editora, (2005).

CAMPOS, V. **Educação física no ensino fundamental: Os jogos e brincadeiras como proposta pedagógica para os anos finais.** Tese de mestrado, Universidade Estadual de Paulista, São Paulo, 2020.

CAVALCANTI, L. S. **Geografia, escola e construção de conhecimentos.** 4a ed. Campinas, São Paulo, 2000.

DARIDO, Suraya Cristina. **Os conteúdos da educação física na escola.** In: DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade (org.). Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica. 2. ed. reimpr. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2015. p. 64-78.

FALCÃO, J. M. et al. Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: Maneiras/artes de fazer na educação física. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 615-631, jul./set. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000300007>. Acesso em: 7 mar. 2023.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4°. edição. Editora Atlas, São Paulo, p. 45, 2002.

GONÇALVES, Maria Ilse. Educação na cibercultura. Curitiba: CRV, 2011. LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: a pedagogia histórico-crítico social dos conteúdos.** São Paulo: Loyola, 2011.

HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura.** 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

INVERNIZZI, L.; VAZ, A. F.; Educação Física nos primeiros anos do ensino fundamental: uma pesquisa sobre sua organização pedagógica em classe hospitalar; **Rev. Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 02, p. 115-132, maio/agosto de 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.2070>. Acesso em: 9 mar 2023.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 7ª Edição, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação.** 14° edição, Editora Cortez, São Paulo: 2017.

LAMBLEM, S. G. S, JESUS, A. **A Importância do Jogo No Processo de Aprendizagem Na Educação Infantil.** São Paulo-SP. 2018.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade.** 21° edição, Editora Vozes. Petrópolis/ Rio de Janeiro, p. 21, 2002.

ORTIZ, R. **As ciências sociais e a cultura . Tempo Social**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 19-32, 2002. DOI: 10.1590/S0103-20702002000100002. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12372>. Acesso em: 4 out. 2022.

PARO, Vitor Henrique. **Reprovação escolar? Não, obrigado.** Correio da Educação, Porto, n. 192, 14 jun. 2004, p. 1-4.

PAIANO, R. et al. Percepção de estudantes sobre a criação de jogos nas aulas de Educação Física; **Rev. Motrivivência**, (Florianópolis), v. 33, n. 64, p. 01-22, 2021. Universidade Federal de Santa Catarina. DOI: 10.5007/2175-8042.2021677757. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/77757>. Acesso em: 9 mar. 2023.

PIAGET, J. **A representação do mundo na criança**. Madri: 1981. PIAGET, J. A representação do mundo na criança. Madri: 1981.

PALMA, A. P. T. V.; SILVA, L. C. F. **Os conflitos interpessoais e as aulas de educação física: perspectivas para a construção da autonomia**. In: I COPPEM, 2009, Campinas: Faculdade de Educação, UNICAMP, p. 54, 2009.

SANTOS, S. M. P. . **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SILVA, C.M.P.**O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente**. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

SOARES, Carmen Lúcia. **Educação Física: raízes europeias e Brasil**. 4a ed. Campinas: Autores Associados, 2007.

SILVA, L. L. NASCIMENTO, D. C. O lúdico na educação infantil: utilização de jogos e brincadeiras de forma inclusiva. **Revista Educação Inclusiva**, Paraíba, v. 6, n. 3, p. 1-17, 25 fev. 2022. Bimestral. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/REIN/article/view/643/750> . Acesso em: 19 fev. 2023.

SILVA-PIRES, Felipe do Espírito Santo; TRAJANO, Valéria da Silva; ARAUJO-JORGE, Tania Cremonini de. A Teoria da Aprendizagem Significativa e o jogo. **Rev. Educ. Questão**, Natal , v. 58, n. 57, E-21088, jul. 2020 . Disponível em <[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-77352020000300018&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-77352020000300018&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 06 mar. 2023. Epub 12-Ago-2021. <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2020v58n57id21088>.

SILVA, Glacia et al. O jogo na escola: análise da intenção pedagógica de professores de educação física. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 2, p. 145-164, maio/ago. 2012.

SANTOS, Geison et al. **Educação física no ensino fundamental**. Instituto Superior de Educação da Serra, Espírito Santo, 2012.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortêz, 2009.

VIEIRA, S.G. A ludicidade na educação especial e inclusiva. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**. São Paulo, v.8.n.07. Jul. 2022.

VOGT, Eliane V. Rodrigues da Silva. Professor PDE e os desafios da escola pública paranaense: Jogos e Brincadeiras: **Resgatando, Valorizando e Aprendendo com o Passado**. Paraná, v. 1, 2010. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2010/2010\\_uel\\_edfis\\_pdp\\_eliane\\_vogt\\_rodrigues\\_da\\_silva.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_uel_edfis_pdp_eliane_vogt_rodrigues_da_silva.pdf) Acesso em: 19 de fev de 2023.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha equipe que realizou toda essa pesquisa comigo e possibilitou que a mesma fosse finalizada com sucesso, e posso dizer que os mesmos alunos que assim como eu iniciou no primeiro período de educação física, estão finalizando todo o curso comigo através desse trabalho.

A o nosso pequeno porém grande orientador Adelmo José só posso dizer um grande “obrigado” por toda paciência e orientação que possibilitou que essa pesquisa fosse concluída, e finalizar dizendo que você é um grande professor.

Aos nossos companheiros de sala que chegaram junto conosco até aqui, posso desejar uma “boa sorte”, nessa nova etapa da vida de cada um, como professores e profissionais de educação física.