



## A ludicidade como estratégia de ensino, sob a visão do professor de educação física

Playfulness as a teaching strategy, from the point of view of the physical education teacher

El juego como estrategia pedagógica desde el punto de vista del profesor de educación física

Bianca Caroline Damasceno Sousa<sup>1</sup>, Regina Célia Vilanova-Campelo<sup>1</sup>.

### RESUMO

**Objetivo:** Investigar se os professores de Educação Física de uma cidade do estado do Maranhão fazem uso do lúdico e, se o fizerem, de que forma eles têm aplicado em suas aulas. **Métodos:** Trata-se de um estudo descritivo transversal com abordagem quali-quantitativa. Os dados foram coletados através de um questionário contendo 8 questões. A pesquisa foi constituída por 14 professores. Para a análise das respostas dos questionários, utilizou-se a técnica de análise de conteúdo temática por frequência de Bardin. **Resultados:** 35,7% dos professores responderam que sempre usam a ludicidade em suas aulas, outros 35,7% relatam usar o lúdico com frequência. Com relação a frequência em que trabalham a ludicidade, 50% afirmam trabalhar pelo menos 1 vez por semana, e 57,1% utilizam a estratégia de ensino no horário da aula de educação física. A partir da análise das respostas dos professores, destacou-se duas categorias a respeito da visão dos professores sobre a ludicidade, sendo elas: Ludicidade como forma de atrair o aluno e Ludicidade como forma de desenvolvimento integral do aluno. **Conclusão:** O estudo possibilitou concluir que os professores utilizam a ludicidade em sua prática docente.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Educação Física, Estratégia de ensino.

### ABSTRACT

**Objective:** Verify whether Physical Education teachers in a city in the state of Maranhão use playfulness and, if so, how they are applied in their classes. **Methods:** It is a research with a qualitative and quantitative approach. The data were collected through a questionnaire of 8 questions. 14 teachers were involved in the survey. To analyze the answers to the questionnaires, Bardin's thematic content analysis technique by frequency was used. **Results:** 35.7% of the teachers answered that they always use playfulness in their classes, another 35.7% reported that they use playfulness frequently. Regarding the frequency which they use playfulness, 50% say they work with it at least once a week, and 57.1% use the teaching strategy during physical education. From the analysis of the teachers' answers, two categories stood out regarding the teachers' view on playfulness, being: Playfulness as a way of attracting the student and Playfulness as a way of integral student development. **Conclusion:** The study made it possible to say that teachers do use playfulness in their teaching practice.

**Keywords:** Playfulness, Physical education, Teaching strategy.

### RESUMEN

**Objetivo:** Investigar si los profesores de Educación Física de una ciudad del estado de Maranhão utilizan el juego y, si lo hacen, cómo lo han aplicado en sus clases. **Métodos:** Se trata de un estudio descriptivo transversal con enfoque cuali-cuantitativo. Los datos se recogieron a través de un cuestionario que contenía 8 preguntas. La investigación estuvo compuesta por 14 docentes. Para analizar las respuestas a los

<sup>1</sup> Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), São João dos Patos – MA.

cuestionarios se utilizó la técnica de análisis de contenido temático por frecuencia de Bardin. **Resultados:** El 35,7% de los docentes respondió que siempre utiliza el juego en sus clases, otro 35,7% reporta utilizar el juego con frecuencia. En cuanto a la frecuencia con la que trabajan la lúdica, el 50% dice trabajar al menos una vez por semana, y el 57,1% utiliza la estrategia didáctica durante las clases de educación física. Del análisis de las respuestas de los docentes, se destacaron dos categorías en cuanto a la visión de los docentes sobre la lúdica, a saber: la lúdica como forma de atracción del alumno y la lúdica como forma de desarrollo integral del estudiante. **Conclusión:** El estudio permitió concluir que los docentes utilizan la lúdica en su práctica docente.

**Palabras clave:** Juego, Educación física, Estrategia pedagógica.

---

## INTRODUÇÃO

A origem semântica da palavra ludicidade, vem do latim *ludus*, que significa jogo, exercício ou imitação (GIMENES BP, 2023). Na educação, é utilizado o conceito do lúdico para se referir a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a criatividade e a imaginação (MASSA MS, 2015). Gimenes BP (2023) considera a atividade lúdica como uma fonte de atividades prazerosas, interessantes e que ocorrem num inter-espaço, havendo a íntima relação entre sujeito-objeto, na qual o sujeito exercita as suas funções psicomotoras plenamente sobre o objeto lúdico.

A ludicidade é uma estratégia de ensino que, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), deve ser promovida pela instituição escolar, gerando oportunidades para que as crianças possam vivenciar e explorar diversas áreas do seu desenvolvimento (BRASIL, 2018).

Evidentemente, o lúdico no contexto escolar torna-se uma ferramenta valiosa para o professor, no entanto, segundo Silva LMR (2016), uma aula composta pela ludicidade deve ter sentido para quem participa, pois somente assim acontecerá o processo de aprendizagem, onde o educador e o educando são seres ativos presentes nestes momentos de integração, alegria, prazer e inteireza.

O ato de brincar proporciona a criança a capacidade de imaginar, criar, interiorizar regras, assimilar padrões culturais, além de imitar situações já vivenciadas (PAIXÃO AB, et al., 2016). De acordo com Lima KTS, et al. (2021) as atividades lúdicas objetivam a aprendizagem através de brinquedos, ações e brincadeiras que dão prazer e são realizadas de maneira livre, buscando a autonomia das crianças, sem necessidade de competição entre os participantes, normas ou regras, sendo necessário somente que haja motivação para que os objetivos sejam atingidos.

Neste contexto, é explícito que o uso dessa estratégia de ensino contribui positivamente no desenvolvimento de escolares e está intrínseca no cotidiano dos mesmos, fazendo parte do meio social e cultural que eles estão inseridos. Por isso, este trabalho buscou investigar se os professores de Educação Física de uma cidade do estado do Maranhão fazem uso do lúdico e, se o fizerem, de que forma eles têm aplicado este método em suas aulas.

## MÉTODOS

Trata-se de um estudo descritivo transversal com abordagem quali-quantitativa. Participaram desta pesquisa professores de escolas públicas e privadas do ensino fundamental I de uma cidade do Maranhão. A pesquisa foi constituída por 14 professores. A coleta foi realizada em 9 escolas, sendo 8 da rede pública e 1 da rede privada.

Foram incluídos neste estudo professores que ministravam a disciplina de Educação Física nas escolas pesquisadas. Foram excluídos aqueles que tinham um tempo de atuação inferior a 1 ano ou que estiveram afastados da área de educação física por pelo menos três meses e que não consentiram com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Os dados foram coletados através de um questionário apresentado por Carmo CP (2019) e modificado pela pesquisadora principal do estudo. O questionário contém 8 questões com 4 perguntas objetivas e 4 perguntas discursivas. O período de coleta teve início no dia 19 de outubro de 2023 e foi finalizado no dia 30 de outubro de 2023. O questionário foi apresentado aos

professores de forma impressa e também de forma online, através do Google Forms, para aqueles que não tinham disponibilidade para responder o questionário no momento solicitado. Para a análise dos dados sociodemográficos foi utilizado o Software Microsoft Excel 16.0. Para a análise das respostas dos questionários, utilizou-se a técnica de análise de conteúdo temática por frequência de Bardin, que é composta por três etapas, sendo elas: pré análise; exploração do material; tratamento e interpretação dos dados (BARDIN L, 2011). Na primeira etapa foi realizada a leitura das respostas dos professores; na segunda etapa foram estabelecidas as categorias de análise; na terceira etapa foi definida a categoria principal, como também a construção de diagramas e tabelas com os resultados (ALBUQUERQUE DB, et al., 2018).

Para manter o anonimato dos participantes, os mesmos foram nomeados no decorrer do texto de acordo com a identificação descrita a seguir, número de identificação, idade e sexo, exemplo: professor 1, sexo feminino (F), idade 30 (30 anos), sendo assim nomeado professor 1 (F, 30 anos). Esta pesquisa foi submetida na Plataforma Brasil ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Estadual do Maranhão UEMA e aprovada pelo parecer 6.269.394 nº de CAAE 72946523.9.0000.5554.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como participantes deste estudo tivemos 14 professores de 9 escolas da cidade de São João dos Patos – MA, onde 2 professores foram excluídos por não se adequarem aos critérios de inclusão. Com relação ao sexo dos participantes, 85,7% eram do sexo feminino e 14,3% do sexo masculino, com uma média de idade de  $43 \pm 9$ . A maioria dos entrevistados eram da rede pública de ensino compondo 92,9% dos entrevistados. A maior parte dos professores tinham formação em Pedagogia (50%), seguido pelos formados em Educação Física (21%). O maior número de participantes destacou não ter uma formação complementar na área de Educação Física (85,7%) (Tabela 1).

**Tabela 1** - Distribuição dos participantes da pesquisa segundo as variáveis sociodemográficas. N=14.

Variáveis	n (%)
<b>Idade*</b>	43±9
<b>Sexo</b>	
Feminino	12 (85,7)
Masculino	2 (14,3)
<b>Rede de ensino</b>	
Pública	13 (92,9)
Privada	1 (7,1)
<b>Formação</b>	
Educação Física	3 (21)
Pedagogia	7 (50)
Letras	1 (7,1)
Biologia	2 (14,2)
Matemática	1 (7,1)
<b>Formação complementar</b>	
Sim	2 (14,2)
Não	12 (85,7)

**Nota:** Dados expressos em \*média ± desvio padrão.

**Fonte:** Sousa BCD e Campelo RCV, 2024.

Os entrevistados também foram questionados sobre a frequência e horários em que trabalham as atividades lúdicas. Observamos que 5 (35,7%) dos professores destacaram aplicar a ludicidade com frequência em sua prática docente, 5 (35,7%) dos participantes afirmaram utilizar sempre a ludicidade nas aulas. Ao serem questionados sobre a frequência e horário que trabalham com a ludicidade, 7 (50%) professores disseram trabalhar a ludicidade apenas 1 vez por semana. Com relação aos horários em que utilizavam o lúdico nas aulas, 8 (57,1%) dos docentes declararam utilizar na aula de educação física (Tabela 2).

**Tabela 2** - Frequência e horários em que os professores trabalham a ludicidade. n = 14.

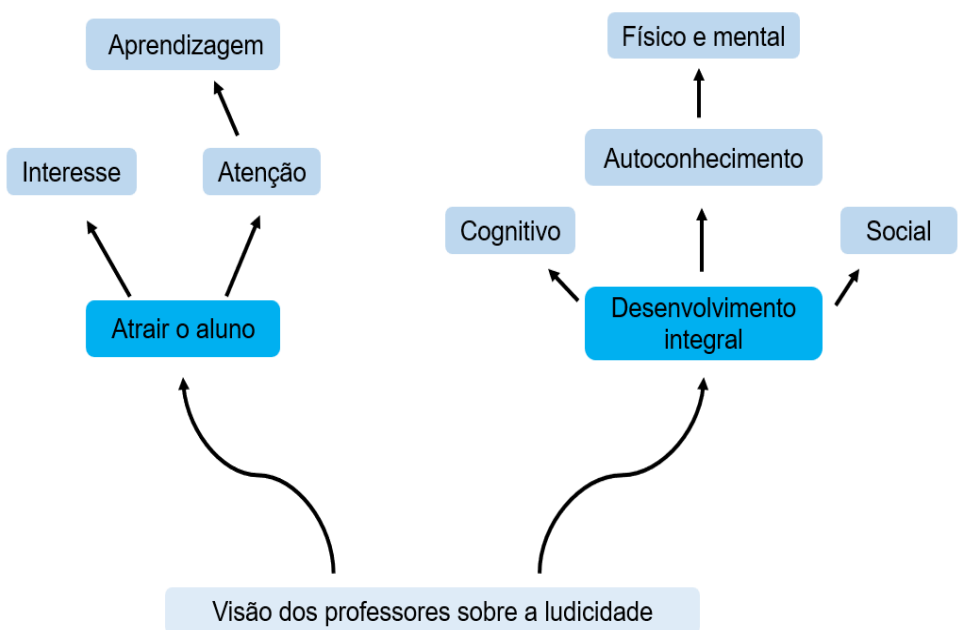
Variáveis	n (%)
<b>Utiliza a ludicidade na sua prática docente</b>	
Nunca	-
Raramente	-
As vezes	4 (28,6)
Com frequência	5 (35,7)
Sempre	5 (35,7)
<b>Frequência que trabalha a ludicidade nas aulas</b>	
1 vez por semana	7 (50)
2 vezes por semana	2 (14,3)
3 vezes por semana	1 (7,1)
4 vezes por semana	2 (14,3)
Outros	2 (14,3)
<b>Horários em que trabalha a ludicidade nas aulas</b>	
Na aula de educação física	8 (57,1)
Em sala de aula, para fixar o conteúdo	4 (28,6)
Ao final da aula	2 (14,3)
No recreio	-
Em sala de aula, no início da aula	-

**Nota:** -: não apresentaram dados para essas variáveis.

**Fonte:** Sousa BCD e Campelo RCV, 2024.

A partir da análise das respostas dos professores entrevistados, destacou-se duas categorias a respeito da visão dos professores sobre a ludicidade, sendo elas: Ludicidade como forma de atrair o aluno e Ludicidade como forma de desenvolvimento integral do aluno. As duas categorias também foram divididas em subcategorias: despertar o interesse com cinco menções; melhorar atenção com quatro; melhorar a aprendizagem com seis; autoconhecimento com três; desenvolvimento físico e mental com cinco; desenvolvimento social com seis; desenvolvimento cognitivo com seis, assim apresentados na figura abaixo (Figura 1).

**Figura 1** - Diagrama de categorias a respeito da visão dos professores sobre a ludicidade.



**Fonte:** Sousa BCD e Campelo RCV, 2024.

### Ludicidade como forma de atrair o aluno

Segundo Eduardo NAS, et al. (2021), é muito claro que o lúdico é aliado do aprendizado. Desse modo, o educador deve aproveitar o interesse da criança nos jogos e brincadeiras para que seu trabalho tenha resultados positivos e o ensino fique mais próximo do mundo da criança. Concordando com o pensamento do autor, a Professora 2 (F, 48 anos) afirma: “[...] *através da ludicidade a criança aprende mais e desenvolve seu cognitivo, desperta interesse pela aprendizagem e aprende brincando*”.

De acordo com Moraes GSC e Coelho HG (2021), trabalhar com jogos e brincadeiras, é um momento que a criança descontraí, mas nem por isso deixa de ser um momento em que a criança adquire conhecimento brincando. A Professora 11 (F, 46 anos) concorda que a ludicidade é uma grande estratégia a ser usada nas aulas de Educação Física e também em todas as outras disciplinas:

*[...] O lúdico é peça chave de uma aula de grande aproveitamento na aprendizagem, sem contar que a criança esquece que está estudando e se envolve por completo na aprendizagem e aprende com muita facilidade sem perceber que está estudando. Professora 11 (F, 46 anos)*

Para Teixeira KL (2018), o professor atento reconhece que a ludicidade não é apenas um passatempo sem sentido para divertir as crianças. O docente deve se atentar ao fato de que as atividades lúdicas precisam ter objetivos claros, com materiais e brinquedos potencialmente significativos. Com isso, a Professora 12 (F, 30 anos) destaca: “[...] *trabalhando de forma correta e didática o lúdico chama a atenção do aluno, as aulas ficam leves, divertidas e descontraídas, mas sem perder o foco no ensino aprendizagem.*”

Segundo Porto IMFSB (2020) quando as atividades lúdicas são negadas, fica nítido a desvalorização da própria infância na sociedade. Para a autora, a infância é uma fase importante que não pode ser deixada de lado. Portanto, é essencial oferecer às crianças a possibilidade de vivenciar o presente e a oportunidade de brincar, jogar e criar. É necessário que a sociedade compreenda que o brincar não é algo sem relevância. Concordando com a autora, a Professora 12 (F, 30 anos), ao ser perguntado se achava importante a inserção do lúdico nas aulas de Educação Física, responde:

*Sim. Pois embora muitos docentes ainda tenham uma visão errada sobre o lúdico e que acreditam que o ensino aprendizagem tenha que ser quase que uma pedagogia tradicional que era usada antigamente, uma forma de ensino engessada. Esses por sua vez devem mudar e perceber o quão o lúdico é maravilhoso e transformador, tanto para o docente, quanto para o discente, afinal quem não gosta de lecionar ou aprender e ao mesmo tempo brincar e se divertir? Professora 12 (F, 30 anos)*

As atividades lúdicas são caracterizadas como um elemento propulsor de desenvolvimento, já que o ato de brincar possibilita os recursos de aprender fazendo, sem imposição ou pressão, sem medo de errar, mas por prazer e interesse de poder conhecer (ANDRADE TO, et al., 2021). Com isso, a Professora 13 (F, 34 anos) afirma:

*Por meio da ludicidade o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade, por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber [...] através da brincadeira a criança desperta o interesse e desenvolve habilidades com mais facilidade. Professora 13 (F, 34 anos)*

Macedo L, et al. (2005) destaca que: “O lúdico é envolvente, interessante e informativo.”, para a Professora 8 (F, 42 anos): “A ludicidade é importante durante a aula para chamar atenção dos alunos, despertando o interesse dos mesmos, e assim a criança aprende mais.”

A ludicidade também pode ser inserida nas aulas de Educação Física através de estratégias interdisciplinares, com o objetivo de chamar a atenção do aluno para determinados conteúdos. Segundo a Professora 6 (F, 55 anos):

*A ludicidade pode ser utilizada de forma interdisciplinar, por exemplo, eu uso jogos adaptados juntando educação física e alfabetização, através da ludicidade. A partir do momento que existe essa junção dos jogos e brincadeiras com outros assuntos conseguimos que eles se prendam mais aos conteúdos [...]. Professora 6 (F, 55 anos)*

Concordando com isso, Carmo CP (2019) afirma: “[...] o lúdico pode ser inserido no contato com as letras também, desde que o professor saiba utilizar esses instrumentos de forma criativa e que desperte o interesse da criança.”

A ludicidade pode ser considerada como uma atividade que é orientada pelo professor e que proporciona o interesse das crianças por meio de estratégias metodológicas, com a finalidade de cumprir objetivos educacionais (CARMO CP, 2019).

### **Ludicidade como forma de desenvolvimento integral do aluno**

Para Kishimoto TM (2010) o brincar é a principal atividade no dia a dia de uma criança. Seguindo este princípio, a Professora 7 (F, 44 anos) declara: “A ludicidade por ser uma característica do ser humano, está presente em todas as fases da vida. Na educação física, a ludicidade é uma estratégia de ensino muito eficaz para alcançar os objetivos educacionais.”

A criança brinca de forma lúdica, a partir de seu universo infantil, experienciando aquilo que está disponível ao seu redor e criando relações sociais, e no ambiente escolar não é diferente, por isso, o professor de Educação Física deve estar presente nesta fase do ensino planejando estratégias para melhorar o desenvolvimento infantil (DAVILA AS e SILVA LO, 2018). Quando perguntado sobre considerar o lúdico importante nas aulas de Educação Física, a Professora 7 (F, 44 anos) responde:

*Sim, considero muito importante a inserção do lúdico nas aulas, pois o lúdico é fundamental para o desenvolvimento integral da criança. Ele contribui para o desenvolvimento tanto de habilidade e competências. Além de contribuir para a motivação das crianças. Professora 7 (F, 44 anos)*

Vygotsky LS (1984) compreende que a ação de brincar propicia o engrandecimento da aprendizagem, o brincar é essencial para o desenvolvimento do corpo e da mente. O Professor 1 (M, 28 anos) concorda com este pensamento ao afirmar:

*Eu acredito que através das atividades lúdicas é que a criança conhece sua identidade, onde através dos jogos e brincadeiras desenvolve aspectos ligados ao seu desenvolvimento corporal e mental. Neste contexto, a estratégia deve ser de forma divertida e educativa, permitindo na criança aprender, viver e sonhar a cada atividade. Professor 1 (M, 28 anos)*

Além dos benefícios físicos que a ludicidade pode proporcionar, para Piaget J (1975) a ludicidade pode ser utilizada como artifício para o autodesenvolvimento, pois a mesma compactua para a construção de aspectos como a inteligência e o afeto. Corroborando com o autor, o Professor 10 (M, 53 anos) diz: “O lúdico proporciona a evolução do aluno, além do desenvolvimento do cognitivo, motor, físico, afetivo, aquisição dos valores humanos em sua formação e caminho didático.”

Ainda segundo Piaget J (1975), além de oportunizar benefícios individuais, a ludicidade auxilia no desenvolvimento social, permitindo uma maior interação entre os alunos dentro e fora da escola. Consoante este pensamento, a Professora 4 (F, 50 anos) destaca: “O lúdico ajuda na interação na sala [...], na empatia pelos colegas além disso as crianças aprendem a competir através de atividades lúdicas.”

Vygotsky LS (1984) considera que o lúdico gera um espaço para o ato de pensar, onde a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades e conhecimentos. Seguindo este pensamento, a Professora 4 (F, 50 anos) afirma: “[...] as aulas ficam mais interessantes para os alunos e melhora o aprendizado. Prepara o aluno para se comunicar e se tornar um ser crítico, reivindicar seus direitos e aprender seus deveres.”

Silva GCS, et al. (2019) ressalta que o brincar nas aulas de Educação Física, faz-se indispensável para que o conhecimento seja produzido de maneira recreativa, lúdica, prazerosa e significativa. Consoante este pensamento, a Professora 5 (F, 47 anos) completa: *“Através da ludicidade nas aulas podemos aprender brincando [...] desenvolver a criatividade e o raciocínio lógico e movimentos corporais.”*

Pereira DC e Silva DS (2021) compreendem que as brincadeiras utilizadas no meio educativo, através do professor, colaboram e tornam-se grandes fontes de estímulo motor, cognitivo, afetivo e social facilitando o desenvolvimento integral dos alunos. A Professora 9 (F, 42 anos) assegura que:

*A ludicidade proporciona o desenvolvimento cognitivo do aluno, valores em sua formação, eu utilizo para alcançar êxito no ambiente durante as aulas. [...] eu considero importante porque há interação entre as crianças e desenvolvimento cognitivo. Professora 9 (F, 42 anos)*

Ademais, o brincar orientado, é um recurso educativo que, além de desenvolver a parte motora, contribui para a construção do respeito e cooperação mútua, raciocínio, espontaneidade e criatividade (PEREIRA DC e SILVA DS, 2021).

### Atividades lúdicas utilizadas pelos entrevistados

Os professores também foram questionados sobre quais atividades lúdicas utilizavam em sua prática docente. Após a leitura e análise das respostas, foram criadas quatro categorias para as respostas dos professores, sendo elas: jogos e brincadeiras da cultura popular; recursos artísticos; brincadeiras de matriz africana e indígena e competições. Estas categorias foram divididas em subcategorias. Também foram apresentados a frequência com que estas subcategorias foram citadas no discurso dos participantes (**Tabela 3**).

**Tabela 3** - Atividades lúdicas realizadas pelos professores de educação física.

Categorias	Subcategorias	Frequência
Jogos e brincadeiras da cultura popular	Amarelinha	3
	Estafetas	5
	Queimado	5
	Jogos de bola	7
Recursos artísticos	Música	4
	Dança	1
Brincadeiras e jogos de matriz africana e indígena	Amarelinha Africana	1
	Terra-mar	2
	Heine Kuputis	1
Competições	O'ka i inyu	1
	Gincanas	4

**Fonte:** Sousa BCD e Campelo RCV, 2024.

Paula MVG (2020) considera que Educação Física Escolar, ao tratar de jogos e brincadeiras populares, contribui para que a cultura popular se fortaleça, e continue tendo o devido reconhecimento, pois a mesma tem a capacidade de educar, possibilitar o desenvolvimento integral e ser uma manifestação cultural. Ainda segundo o autor, não podemos permitir que o prazer em brincar/jogar se perca e seja esquecido. O ideal é que os jogos e brincadeiras populares permaneçam colaborando para que a alegria do jogo continue alimentando muitos sorrisos e desenvolvendo integralmente seus praticantes (PAULA MVG, 2020). Para Rêgo LPG (2020), recursos artísticos como a dança, se tornam uma ferramenta de suma importância para a promoção do movimento, o conhecimento do corpo e a inserção no mundo da arte e da cultura. Ainda segundo a autora, é necessário planejar aulas diferenciadas, que chamem a atenção dos alunos, trabalhando o lado lúdico com brincadeiras e músicas, além de trabalhar também a dança na educação física.

Na BNCC (2018), os jogos e brincadeiras de matriz africana e indígena aparecem como parte das unidades temáticas do componente curricular de Educação Física. Santos SR, et al. (2023) afirma que desenvolver este conhecimento acerca da cultura africana e indígena torna-se papel do professor de Educação Física que, por sua vez, precisa planejar-se para que tais conhecimentos cheguem aos alunos, sendo a ludicidade uma estratégia de ensino para isso. As competições ensinam aos alunos condutas éticas de respeito ao oponente e desperta o espírito esportivo. Por meio da competição, aluno ainda é capaz de conhecer seus próprios fatores limitantes, desenvolvendo a capacidade de ganhar e perder (AMADEU GS, et al., 2021).

## CONCLUSÃO

Com base nos achados deste estudo, conclui-se que todos os professores entrevistados utilizam a ludicidade em sua prática docente pelo menos 1 vez por semana no horário das aulas de Educação Física. Considera-se que os professores enxergam a ludicidade como uma estratégia eficaz no que diz respeito a chamar a atenção do aluno para as aulas e para os conteúdos apresentados. Além disso, a ludicidade é vista pelos professores como um método interessante para o aluno que desperta sua vontade de aprender. Ademais a ludicidade é uma boa forma de se trabalhar o aluno de maneira integral, despertando seu lado cognitivo, físico, social, crítico e afetivo. Concluímos que os jogos e brincadeiras utilizados nas aulas dos professores são em sua maioria advindos da cultura popular, seguidos pelos recursos artísticos que também são utilizados pelos participantes desta pesquisa. Por isso, as atividades lúdicas devem ser entendidas como uma forma de ajuda tanto para o professor como para o aluno. O docente, ao aderir a ludicidade em sua metodologia, compreende que a mesma contribui de forma integral para o aluno, além de chamar sua atenção e melhorar seu aprendizado.

## REFERÊNCIAS

1. ALBUQUERQUE DB et al. Corrida de rua: uma análise qualitativa dos aspectos que motivam sua prática. R. bras. Ci. E Mov, 2018; 26(3): 88-95.
2. AMADEU GS et al. O ensino de esgrima na Educação Física Escolar. Revista Brasileira de Educação Física, Saúde e Desempenho, 2020; 1(1): 1-6.
3. ANDRADE TO et al. Contextos lúdicos: o sentido real de aprender brincando. Revista Educação Pública, 2021; 21(19) 1-7.
4. BARDIN L. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011; 229p.
5. BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
6. CARMO CP. Educação infantil: ludicidade e prática docente. 2019. 129 f. Dissertação (Doutorado) - Curso de Educação. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2019; 129 p.
7. D'AVILA AS, SILVA LO. Educação física na educação infantil: o papel do professor de educação física. Kinesis, 2018; 36(1): 45-57.
8. EDUARDO NAS et al. As atividades lúdicas e o desenvolvimento infantil: olhar necessário. Monumenta - Revista Científica Multidisciplinar, 2021; 3(1): 13-21.
9. GIMENES BP. O papel da ludicidade como fator estruturante da identidade humana/individualidade. Revista Psicopedagogia, 2023; 40(121): 117-124.
10. KISHIMOTO TM. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil do Brasil. Cadernos de Educação de Infância, 2010; 90: 4-7.
11. LIMA KT. A importância da ludicidade na educação infantil. Revista Facimp - Empowerment, 2020; 1(1): 4-13.
12. MACEDO L et al. Os jogos e o lúdico na aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2005, 110p.
13. MASSA MS. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. Aprender - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação, 2015; 2(15) :111-130.
14. MORAES, GSC, COELHO, HG. A importância do lúdico na educação infantil. Reeduc: Revista de Estudos em Educação, 2021; 7(2): 96-125.



15. PAIXÃO AB, et al. Importância das atividades lúdicas na terapia oncológica infantil. *CuidArte, Enferm*, 2016; 10(2) 209-216.
16. PAULA MVG. Escola E Cultura: o papel da educação física na valorização dos saberes culturais lúdicos por meio dos jogos tradicionais. *Corpoconsciência*, 2020; 24(1): 205–216.
17. PEREIRA DC, SILVA DS. A importância do brincar para o desenvolvimento da criança. *Educere - Revista da Educação da Unipar*, 2021; 21(1): 111-130.
18. PIAGET J. *O Nascimento da Inteligência na Criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1974.
19. PORTO IMFSB. Quem te cobriu que te descubra?: as crenças docentes sobre ludicidade e os desafios da prática pedagógica e da formação de professores. Rio de Janeiro: Eulim, 2020; 256 p.
20. RÊGO LPG. Dança na Educação Infantil: reflexões a partir dos estágios supervisionados em educação física escolar. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física Licenciatura) - Departamento de Educação Física. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020; 50 p.
21. SANTOS SR et al. Educação física e cultura indígena: dança, jogos e lutas no contexto escolar. *Mostra Interativa da Produção Estudantil em Educação Científica e Tecnológica*, 2023.
22. SILVA GCS et al. Educação Infantil Na Bncc: Análise E Contextualização Do Componente Curricular Educação Física. *Temas em Educação Física Escolar*, 2019; 4(1): 97-116.
23. SILVA LMR. A contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem: uma visão psicopedagógica. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicopedagogia) Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016; 21 p.
24. TEIXEIRA KL. *O universo lúdico no contexto pedagógico* [livro eletrônico]. Curitiba: Intersaberes, 2018; 144 p.
25. VIGOTSKY LS. *A formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.