

Jogos e brincadeiras: uma análise entre documentos e a práxis pedagógica



Jefferson Francisco Cândidoⁱ 

Universidade Católica de Brasília, Brasília, DF, Brasil

Vinícius Alvesⁱⁱ 

Universidade Católica de Brasília, Brasília, DF, Brasil

Cesar Vieira Marques Filhoⁱⁱⁱ 

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, Brasil

Resumo

Introdução. O brincar é central ao desenvolvimento infantil e, na Educação Física Escolar, discute-se sua valorização. Este estudo investiga os jogos e brincadeiras em escolas públicas de Palmas/Tocantins. **Metodologia.** Realizaram-se análise documental (Lei de Diretrizes e Bases, Parâmetros Curriculares Nacionais, Base Nacional Comum Curricular, Documento Curricular de Tocantins, Projeto Político-Pedagógico) e entrevistas semiestruturadas com dois professores de Educação Física do Ensino Fundamental II. **Resultados.** O estudo evidenciou a relevância dos jogos e brincadeiras para o ensino-aprendizagem e o desenvolvimento integral, contudo, embora presentes em diretrizes curriculares, sua abordagem é frequentemente superficial e pouco articulada pedagogicamente. A Educação Física Escolar permanece marcada pela *esportivização*, relegando essas práticas a papel secundário. Professores reconhecem sua importância, mas apresentam fragilidades conceituais e dificuldades de articulação com os documentos oficiais. **Discussão.** Conclui-se ser urgente ampliar o debate acadêmico e investir em formação continuada para qualificar a prática docente com jogos e brincadeiras, fortalecendo a ludicidade na Educação Física Escolar e valorizando a cultura corporal das crianças.

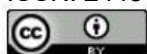
Palavras-chave

jogos e brincadeiras; Educação Física Escolar; documentos curriculares; escola.

Games and play: An analysis of documents and pedagogical praxis

Abstract

Introduction. Play is central to child development and, in school Physical Education, its appreciation has been increasingly discussed. This study investigates games and play in public schools in Palmas, Tocantins. **Methodology.** Documentary analysis was conducted (Law of Guidelines and Bases, National Curriculum Parameters, National Common Curriculum Base, Tocantins Curriculum Document, Political-Pedagogical Project) and semi-structured interviews were carried out with two Physical Education teachers from Elementary School II. **Results.** The study highlighted the relevance of games and play for teaching-learning processes and holistic development. However, although present in curricular guidelines, their approach is often superficial and poorly articulated pedagogically. School Physical Education remains marked by a sport-



centered perspective, relegating these practices to a secondary role. Teachers recognize their importance but show conceptual weaknesses and difficulties in articulating these practices with official documents. **Discussion.** There is an urgent need to expand academic debate and invest in continuing education to qualify teaching practices with games and play, strengthening playfulness in school Physical Education and valuing children's bodily culture.

Keywords

games and play; school physical education; curricular documents; school.

Juegos y actividades lúdicas: un análisis entre documentos y la praxis pedagógica

Resumen

Introducción. El juego es central para el desarrollo infantil y, en la Educación Física Escolar, su valorización ha sido objeto de debate. Este estudio investiga los juegos y las actividades lúdicas en escuelas públicas de Palmas, Tocantins. **Metodología.** Se realizó un análisis documental (Ley de Directrices y Bases, Parámetros del Currículo Nacional, Base del Currículo Nacional Común, Documento Curricular de Tocantins, Proyecto Político-Pedagógico) y se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con dos profesores de Educación Física de la Escuela Primaria II. **Resultados.** El estudio evidenció la relevancia de los juegos y las actividades lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo integral, sin embargo, aunque presentes en directrices curriculares, su abordaje suele ser superficial y poco articulado pedagógicamente. La Educación Física Escolar sigue marcada por una perspectiva *deportivizada*, relegando estas prácticas a un papel secundario. Los docentes reconocen su importancia, pero presentan fragilidades conceptuales y dificultades para articular estas prácticas con los documentos oficiales. **Discusión.** Se concluye que es urgente ampliar el debate académico e invertir en formación continua para cualificar la práctica docente con juegos y actividades lúdicas, fortaleciendo la ludicidad en la Educación Física Escolar y valorizando la cultura corporal de los niños.

Palabras clave

juegos y actividades lúdicas; Educación Física Escolar; documentos curriculares; escuela.

1 Introdução

Um dos elementos centrais para o desenvolvimento das crianças está atrelado ao fenômeno do "brincar". Para Kishimoto (2010), o brincar é uma ação livre, sendo a criança a responsável pela iniciação e condução, atendendo ou criando regras e desenvolvendo habilidades. Contudo, no que se refere às zonas de desenvolvimento abordadas por Vygotsky (2007), elas são consideradas funções ainda em estado de maturação, necessitando de adultos para que sejam efetivamente desenvolvidas. Considerando o brincar, o desenvolvimento das crianças, a aprendizagem mediada por

adultos e o direito à educação, a escola situa-se como ambiente de intersecção destes elementos. Utilizar-se-á neste estudo a terminologia “jogos e brincadeiras”, devido à dificuldade de conceituação específica para cada um desses termos, bem como o fato de frequentemente serem entendidos como sinônimos pelo senso comum e no contexto escolar brasileiro (Soares *et al.*, 1992).

Muitas vezes, a escola, na busca por intervenções pedagógicas para a ação do ensinar, recebe influências da caracterização da escola tradicional, com uma predominância de hierarquia, de regras claras e explícitas, com a presença de professores controladores, oferecendo pouco direito ao reconhecimento dos alunos (Nicolaci-da-Costa, 1987). No que diz respeito à Educação Física Escolar (EFE), Kunz (2013) indica ser necessário ocorrer uma transformação do agir pedagógico, propondo mudanças que vão desde a preparação e prática pedagógica do professor até a mudança da forma em que a EFE acontece atualmente. Faz-se necessário compreender que a EFE não pode ser reduzida a uma perspectiva de *esportivização*. Abordar as práticas corporais pelo viés do esporte institucionalizado é negar seu aspecto lúdico e a importância do brincar.

Ao compreendermos que o panorama dos jogos e brincadeiras na EFE tem suas particularidades de acordo com cada local e cultura, o presente estudo é direcionado ao contexto de Palmas, capital do estado do Tocantins, região Norte do Brasil. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2021), o Tocantins possui 776 escolas no Ensino Infantil, 1.247 escolas no Ensino Fundamental e 347 escolas no Ensino Médio. Palmas, por sua vez, conta com 67 escolas no Ensino Infantil, 99 escolas no Ensino Fundamental e 37 escolas no Ensino Médio (IBGE, 2021).

A partir do cenário apresentado, o estudo tem por objetivo compreender como os jogos e brincadeiras são abordados em escolas públicas na cidade de Palmas. O processo de investigação se dá a partir dos documentos norteadores para a atuação docente e na perspectiva dos/as professores/as de Educação Física do Ensino Fundamental II em duas escolas situadas na região sul do município, sendo uma estadual e outra municipal.

2 Metodologia

Este estudo é caracterizado como uma pesquisa empírica, aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da (Instituição e CAAE suprimidos para não identificação dos autores). Adotou-se o viés qualitativo, que é orientado para a análise de casos concretos em sua particularidade temporal e local, pois partem de expressões e atividades de pessoas em seus contextos locais (Flick, 2004). A pesquisa qualitativa é entendida como instrumento de compreensão detalhada, em decorrência dos fatos que estão sendo investigados, que “[...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes” (Minayo, 2009, p. 21).

No que se refere à pesquisa quanto à sua classificação, é caracterizada pelo cunho descritivo-exploratório. Para Gil (2002), a pesquisa descritiva possui como objetivo principal a descrição das particularidades de certa população ou fenômeno, enquanto a exploratória apresenta como objetivos a capacidade de conceder uma maior ligação com o problema, tornando-o mais compreensível, assim como o aperfeiçoamento das ideias ou a conquista de intuições.

O estudo se dá a partir de duas Unidades de Ensino, sendo uma escola municipal e outra estadual. A amostra referente a este estudo foi composta por documentos que norteiam a EFE, docentes do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) das escolas supracitadas, sendo definidos como sujeitos da amostra dois professores a partir do critério de conveniência.

Quanto aos documentos, foram investigados: Lei de Diretrizes e Bases (LDB), Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Documento Curricular de Tocantins (DCT) e Projeto Político-Pedagógico (PPP) das escolas. O presente estudo foi voltado à especificidade do Ensino Fundamental II, por ser um único nível de ensino presente tanto nas escolas municipais quanto nas estaduais.

Em relação à coleta dos dados, destacam-se a análise documental, a partir dos documentos supracitados, e as entrevistas semiestruturadas, com os professores de Educação Física. No que tange à análise documental, ocorreu uma avaliação preliminar de cada documento, efetivando, assim, as análises e pareceres obtidos (Cechinel *et al.*,

2016). A realização desta análise se fundamenta na interpretação coerente, destacando a visão da temática proposta e a obtenção mais efetiva da pergunta de pesquisa (Sá-Silva, Almeida e Guindani, 2009).

Já em relação à entrevista semiestruturada, Lakatos e Marconi (2016) apontam que se caracterizam pela maleabilidade referente às investigações efetuadas aos entrevistados, permitindo ao entrevistador esmiuçar com mais afinco determinadas questões que se fizerem necessárias. Os dados foram coletados por meio de gravações em áudio, em locais estabelecidos em comum acordo entre entrevistador e professores das escolas participantes. Foram realizadas entre os dias 22 de novembro e 4 de dezembro de 2023. Os áudios foram transcritos na íntegra para posterior análise da relação das práticas pedagógicas dos/as entrevistados/as com a temática jogos e brincadeiras, bem como o conhecimento em relação à temática e aos documentos norteadores que fazem parte da prática pedagógica e de seu planejamento.

Em relação à análise de dados, destaca-se a utilização da técnica da Análise Temática, a qual busca uma pré-análise após a coleta dos dados, seguida de uma codificação e categorização do material. Por fim, realiza-se o tratamento dos resultados obtidos e a interpretação (Bardin, 2016).

No que se refere às categorias encontradas, destacam-se em relação aos resultados obtidos das entrevistas as seguintes temáticas: 1. embasamento para ensino dos jogos e brincadeiras; 2. conceitos de jogos e brincadeiras; 3. jogos e brincadeiras na escola; 4. jogos eletrônicos; e 5. sistematização para o ensino dos jogos e brincadeira.

3 Resultados

A apresentação dos resultados se inicia pela análise documental, indicando as menções existentes em relação aos jogos e brincadeiras quanto ao número de aparições, respectivo ano escolar e sentidos atribuídos ao uso dos termos. Observou-se que não houve menções no documento LDB. Em relação à análise dos PCNs, verificou-se apenas uma aparição, presente no item “objetivo” da parte introdutória. O Quadro 1 aborda os PPPs das duas unidades de ensino pesquisadas.

Quadro 1 – Menções do PPP das unidades escolares

PPP	Ano escolar	Menções	Sentidos atribuídos
UE Estadual	6º ao 9º ano	1	Ensino dos jogos a partir da ludicidade.
UE Municipal	1º ao 5º ano	2	Inclusão/socialização, jogos recreativos e resgate dos jogos e brincadeiras.
	6º ao 9º ano	2	Jogos escolares presentes nas competições de contexto escolar

Fonte: Autoria própria (2023).

Verificou-se que os jogos e brincadeiras aparecem de forma reduzida nos documentos (apenas cinco menções). O maior volume está presente no PPP da escola municipal, com quatro menções. O Quadro 2 apresenta os achados em relação à BNCC.

Quadro 2 – Menções na BNCC

Ano escolar (Educação Infantil)	Menções	Sentidos atribuídos
0 a 1 ano e 6 meses (Educação Infantil)	4	Percepção das possibilidades e os limites do corpo nas brincadeiras e interações inerentes a essa faixa etária.
1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses (Educação Infantil)	5	Criação de movimentos, gestos, olhares, mímicas e sons com o corpo, em brincadeiras, jogos, danças, teatro e música. Adequação do uso do corpo na escuta de histórias e atividades artísticas.
4 anos a 5 anos e 11 meses (Educação Infantil)	5	Compreensão da necessidade das regras no convívio social.
1º e 2º anos	10	Práticas pedagógicas voltadas à cultura popular do contexto regional e comunitário e auxílio no processo de alfabetização.
3º ao 5º anos	8	Destaca as brincadeiras e jogos populares e do mundo, os quais abordam também os jogos de matriz africana e indígena, assim como demais práticas corporais presentes no contexto escolar e regional do Tocantins.
6º e 7º anos	3	Jogos eletrônicos.

Fonte: Autoria própria (2023).

Na análise da BNCC, destaca-se um volume maior de aparições, tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental, sendo apresentados os componentes curriculares, unidades temáticas e objetos de conhecimento, destacando as habilidades que especificamente abordam orientações para a aplicabilidade de forma específica dos jogos e brincadeiras. Em relação à segunda fase, encontra-se apenas nos 6º e 7º anos o objeto de conhecimento jogos eletrônicos. No que tange à Educação Infantil, destacam-se discussões presentes no campo de experiências relacionadas à aprendizagem e desenvolvimento das crianças nas faixas etárias mencionadas.

Quadro 3 – Menções na DCT

Ano escolar	Menções	Sentidos atribuídos
1º ano	20	Apresentam as orientações para o ensino dos jogos e brincadeiras relacionadas ao estado do Tocantins.
2º ano	25	Contextos e cenários comunitários e regionais do Tocantins e região Norte. Auxílio no processo de alfabetização.
3º ano	16	Estímulo ao respeito às diferenças, jogos populares de matriz indígena e africana enquanto recriação, valorização e importância desse patrimônio histórico e cultural.
4º ano	17	Jogos populares do Brasil, além dos de matriz indígena e africana, por meio de múltiplas linguagens e adequações aos espaços disponíveis. Estratégias para a participação segura, brincadeiras e jogos com regras específicas.
5º ano	19	Brincadeiras e jogos populares no mundo e valorização dos jogos populares do Tocantins.
Anos iniciais	5	Respeita às características regionais do Tocantins, jogos de matrizes indígenas e africanas, conceitos básicos de jogos e brincadeiras e jogos e de regras.
6º ano	1	Jogos eletrônicos
7º ano	1	Jogos eletrônicos

Fonte: Autoria própria (2023).

Nas discussões apresentadas no documento DCT, as aparições trazem orientações para a prática de ensino da educação física, ocorrendo com maior ênfase nas séries iniciais, e abordam no organizador curricular desse documento ações que priorizam o resgate de jogos e brincadeiras, jogos populares do estado e de matrizes indígenas e africanas. Em relação aos anos iniciais, as explanações estão presentes na parte introdutória do documento, assim como nas apresentações dos organizadores curriculares do Ensino Fundamental dos anos iniciais.

Em relação ao quadro que trata dos jogos e brincadeiras, a temática foi apresentada nos documentos em estudo enquanto objeto de conhecimento. Observou-se a aparição dessa temática nos documentos BNCC e DCT na segunda fase do Ensino Fundamental II, com destaque para os anos de 6º e 7º tratados conforme o que os documentos apontam enquanto as influências advindas dos avanços da tecnologia.

As entrevistas realizadas com os professores visaram a aprofundar qualitativamente como a temática dos jogos e brincadeiras é compreendida e como se relaciona com as práticas pedagógicas cotidianas. A análise temática levou à obtenção de cinco temas que contextualizam esse cenário: 1) embasamento para ensino dos jogos e brincadeiras; 2) conceitos de jogos e brincadeiras; 3) jogos e brincadeiras na escola; 4) jogos eletrônicos; e 5) sistematização para o ensino dos jogos e brincadeiras.

3.1 Embasamento para ensino dos jogos e brincadeiras

Sobre o que embasa sua prática pedagógica acerca dos jogos e brincadeiras, os entrevistados citam os documentos norteadores, porém não expõem ideias ou conceitos presentes neles. Um efeito semelhante acontece com a literatura acadêmica utilizada como base: existe o apontamento de que são utilizados livros, entretanto os entrevistados não souberam citar títulos ou autores das obras. Nesse contexto, pode-se perceber que os docentes indicam a utilização de referências teóricas, mas não aprofundam a discussão sobre quais são elas ou os conteúdos específicos aos quais se referem. A transcrição da fala de um dos entrevistados (P1) ilustra esse cenário: “*Tem livros específicos para jogos e brincadeiras, né, mas não vou me lembrar de nomes*”.

3.2 Conceitos de jogos e brincadeiras

Ao apresentarem sua compreensão dos conceitos de jogos e brincadeiras, os termos “lúdico” e “diversão” são os mais citados. Predomina também o entendimento dos termos como sinônimos. Novamente se observou a ausência de uma formulação teórica robusta sobre as temáticas em estudo. Um exemplo pode ser identificado na fala do outro entrevistado (P2): “*São dois elementos que vêm a favorecer o processo de ensino-aprendizagem de uma forma mais lúdica, de uma forma mais natural, de uma forma mais instintiva*”.

A fala denota a compreensão dos termos como sinônimo ou, ao menos, aproximados. Da mesma forma, os entrevistados têm dificuldade de citar fontes ou referências nas quais se embasaram para realizar essa conceituação.

3.3 Jogos e brincadeiras na escola

Os entrevistados salientam a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos escolares em diferentes aspectos, destacando-se elementos motores e de socialização. P2 ainda relaciona a importância de se trabalhar a temática

na relação com elementos histórico-culturais: “*Então, acho que realmente tem muita importância em tá trabalhando essa cultura, que tá ficando cada vez mais pra trás*”.

O entrevistado cita o resgate de jogos e brincadeiras como um importante elemento de aprendizado. Também indica que os jogos eletrônicos podem ser um aspecto dificultador nesse processo.

3.4 Jogos eletrônicos

Observou-se também nas falas dos entrevistados o não conhecimento de alguns objetos de conhecimentos abordados pelo documento norteador BNCC, em destaque no caso deste estudo, dos jogos eletrônicos, tal como se percebe na fala de P1: “*Os jogos eletrônicos, eu, eu trabalho muito ele no sentido de orientação. Orientação. Tá! Dos prejuízos que ele vem, eh, que ele vem desencadeando, eh, hoje e futuramente*”.

Os entrevistados percebem os jogos eletrônicos como um fenômeno moderno e apresentam preocupações com os riscos que podem trazer. Não foram citadas ideias ou estratégias para abordá-los como conteúdos pedagógicos.

3.5 Sistematização para o ensino dos jogos e brincadeiras

Não foi possível identificar indicações sobre aspectos metodológicos utilizados pelos professores sobre o ensino dos jogos e brincadeiras. Da mesma forma, não souberam situar com clareza como os jogos e brincadeiras estão presentes em seus planejamentos e quais as finalidades pretendidas ao serem abordados. As falas a seguir são respostas sobre a presença dos jogos e brincadeiras nos planejamentos dos professores: “*Não. Não me recordo*” (P1); “*Não. Não chego a citar, não*”.

4 Discussões

Dentre os documentos norteadores analisados quanto à relação com os jogos e brincadeiras, destacamos a BNCC e o DCT, sendo caracterizados no que se refere às práticas corporais como unidades temáticas, as quais são abordadas no Ensino

Fundamental, destacando a busca por procurar “[...] respeitar as características regionais do estado, no que se refere aos critérios de progressão do conhecimento, às práticas corporais: Brincadeiras e Jogos [...]” (Tocantins, 2019, p. 344-345).

No que tange aos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem do conhecimento formal, estão apresentados enquanto unidades temáticas e objetos de conhecimento, conforme destaca a BNCC. Com o intuito de respeitar “[...] as muitas possibilidades de organização do conhecimento escolar, as unidades temáticas definem um arranjo dos objetos de conhecimento ao longo do Ensino Fundamental adequado às especificidades dos diferentes componentes curriculares” (Brasil, 2018, p. 27).

Na BNCC, enquanto documento que estabelece as competências e habilidades a serem desenvolvidas na educação escolar (Dillio; Francisco, 2026), fica subentendido, em relação aos critérios de organização das habilidades, uma possibilidade de “arranjo possível”, propondo que “[...] os agrupamentos propostos não devem ser tomados como modelo obrigatório para o desenho dos currículos” (Brasil, 2018, p. 29), sendo que essa possibilidade apresentada neste documento “[...] tem por objetivo assegurar a clareza, a precisão e a explicitação do que se espera que todos os alunos aprendam na Educação Básica, fornecendo orientações para a elaboração de currículos em todo o País, adequados aos diferentes contextos” (Brasil, 2018, p. 29).

Em relação ao DCT, destacamos a Resolução nº 24, de 14 de março de 2019, publicada no Diário Oficial do Estado nº 5.347, de 29 de abril de 2019, a qual “Aprova o Documento Curricular da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, para o Território do Tocantins, fundamentado na Resolução CNE/CP nº 02, de 22 de dezembro de 2017, que institui e orienta acerca da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)” (Tocantins, 2019, p. 1).

A partir da aprovação da Resolução nº 24, de 14 de março de 2019, observa-se que o documento Matriz de Recomposição utiliza como referência o DCT, sendo, portanto, o documento-base para a aplicabilidade das ações pedagógicas do estado do Tocantins. Observa-se também a necessidade do conhecimento dos documentos que fazem parte de sua utilização para o processo de ensino-aprendizagem e para “[...] a elaboração dos Projetos Político-Pedagógicos e dos Currículos Educacionais inovadores com base neste referencial, o empenho necessário para atender todas as crianças sem

distinção” (Tocantins, 2019, p. 2). Contudo, ao menos nos que tange aos jogos e brincadeiras, percebe-se que nem BNCC nem DCT encontram ecos no PPP das escolas, que abordam a temática de forma diminuta e superficial. Para além da pouca exploração dos jogos e brincadeiras pelos PPPs, observou-se a ausência de menções sobre a temática na LDB e apenas uma nos PCNs.

Observou-se nas falas a indicação de que são utilizados alguns documentos norteadores para organizar o ensino dos jogos e brincadeiras, mas esses pressupostos não são encontrados nos documentos. Conforme Rufino e Souza Neto (2016), os professores de Educação Infantil têm dificuldade na utilização da BNCC e a forma como este documento é elaborado não leva em consideração a dimensão dos saberes docentes. Adentrando ainda mais na problemática da questão, Santos e Niquini (2021) indicam que professores conhecem superficialmente os PCNs e a BNCC, não seguem com rigor o PPP da escola e se baseiam especialmente em diretrizes do seu estado.

Outro elemento observado faz relação à dificuldade dos entrevistados em elencar bases teóricas específicas sobre o tema. Taffarel, Hack e Morschbacher (2021) criticam a qualidade das bases teóricas da EFE, apontando a necessidade de uma construção mais clara e consistente. Para Ferraz e Correia (2012), a EFE não pode se ater apenas à empiria e atividades práticas, sendo importante o domínio de bases teóricas robustas para a qualificação da disciplina. Assim, percebe-se que, ao menos em relação aos jogos e brincadeiras, tanto os elementos presentes nos documentos quanto as bases construídas pelos professores podem não ser suficientes para abordar os jogos e brincadeiras com a devida qualidade.

Como forma de ilustrar o exposto, em um PPP é perceptível que este direciona o ensino dos jogos e brincadeiras para eventos esportivos, gincanas, Dia do Estudante, atividades recreativas e interdisciplinares. Entende-se a necessidade de realizar ações/metodologias nesse documento, as quais possam, de fato, alcançar as aulas de Educação Física e trabalhar os jogos e brincadeiras enquanto ações pedagógicas que fortaleçam o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral dos escolares. Essa situação se confirma com a importância que o jogo e a brincadeira devem ter em relação à EFE. Conforme Kishimoto (2005), é imprescindível que, ao trabalhar/planejar as aulas,

considerem-se as dimensões sociais e culturais, com variações de jogos e brincadeiras que auxiliem na aprendizagem.

Os professores entrevistados reconhecem os jogos e brincadeiras como componentes essenciais nas aulas de Educação Física, considerando que favorecem o desenvolvimento global dos alunos, especialmente quanto às habilidades motoras e socialização. Por meio de atividades lúdicas, as crianças exploram seus corpos, experimentam diferentes movimentos e desenvolvem competências como coordenação motora, equilíbrio, força, agilidade e ritmo (Nascimento *et al.*, 2023). Conforme os mesmos autores, essas vivências contribuem para a construção de um repertório motor amplo, que serve de base para a aprendizagem de esportes e demais práticas corporais ao longo da vida.

Além do desenvolvimento físico, os jogos e brincadeiras possibilitam uma aprendizagem significativa por estarem inseridos no universo cultural das crianças (Maldonado *et al.*, 2017). Ao propor atividades que fazem parte do cotidiano infantil, o professor promove um ambiente de ensino mais atrativo e envolvente, no qual os alunos aprendem de forma espontânea e prazerosa. Segundo indicado em alguns documentos supracitados, o que também está presente na literatura específica, os jogos e brincadeiras têm um papel importante na valorização dos aspectos culturais e locais, pois carregam tradições, saberes populares e formas de expressão corporal que refletem a identidade das comunidades (Huizinga, 2018; Sosa, 2017). Ao incluir essas práticas no cotidiano escolar, o professor promove uma aprendizagem significativa e contextualizada, fortalecendo o vínculo dos alunos com sua própria cultura e com a diversidade ao seu redor. Além disso, resgatar brincadeiras tradicionais e regionais contribui para a preservação do patrimônio cultural imaterial, ampliando o repertório lúdico dos estudantes e favorecendo o respeito às diferentes manifestações culturais existentes no país.

O estímulo à socialização foi outro aspecto destacado. Durante os jogos, os alunos são incentivados a conviver em grupo, lidar com regras, tomar decisões coletivas e resolver conflitos. Essas situações favorecem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais como empatia, cooperação, respeito às diferenças e trabalho em

equipe (Silva *et al.*, 2012). Tais competências são fundamentais não apenas no contexto escolar, mas também na formação de cidadãos mais conscientes e participativos.

Por fim, os jogos e brincadeiras contribuem para a construção de um ambiente escolar mais inclusivo e acolhedor. É possível encontrar essa relação na BNCC, na medida em que a unidade temática explora atividades voluntárias, que, ao serem realizadas, caracterizam-se pela criação e alteração de regras, cujos participantes, ao entendê-las como necessárias e obedecê-las na coletividade, demonstram a essência do brincar (Brasil, 2018).

Ao se pensar a relação entre desenvolvimento motor, elementos da cultura local e socialização, outro conceito gera debates sobre os jogos e brincadeiras na EFE: os jogos eletrônicos. A Resolução nº 24 traz uma inovação ao inserir os jogos eletrônicos. Ainda que considerando o caráter recente desse objeto de conhecimento, observou-se inicialmente uma falta de maior conhecimento dessa temática no ato da entrevista. Os professores tiveram dificuldade para situar os jogos eletrônicos como conteúdos da EFE e indicaram especial preocupação sobre seus aspectos negativos. Neira (2018) apresenta críticas à forma como os jogos eletrônicos são abordados na BNCC. Segundo o autor, apesar da ampla diversidade de práticas corporais existentes, a unidade temática “jogos e brincadeiras” contempla apenas os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento nos blocos do 6º e 7º anos. Essa limitação é vista como problemática, pois estabelece “fronteiras” nos temas a serem trabalhados. Ele ressalta que “[...] um documento que se pretende abrangente e integrador não poderia determinar fronteiras na definição dos temas a serem estudados” (Neira, 2018, p. 219).

Considerando os jogos eletrônicos como uma realidade na atualidade, Feres Neto (2005) defende a importância de trazer para as aulas de Educação Física elementos do contexto e do cotidiano dos alunos, permitindo que os jogos eletrônicos sejam vivenciados de forma pedagógica. Segundo o autor, diferentes aspectos dos jogos eletrônicos, história, suas modalidades e até mesmo suas relações com a indústria eletrônica podem enriquecer o processo de ensino-aprendizagem quando explorados de maneira aprofundada e contextualizada no ambiente escolar.

As dificuldades em discutir os jogos eletrônicos, bem como os jogos e brincadeiras num geral, salientam a importância do aprofundamento teórico e da

formação continuada de professores, a fim de fortalecer o conhecimento científico escolar (Rosa; Silva; Azevedo, 2025). Esse aspecto, embora presente em alguns programas de formação, nem sempre é priorizado, no entanto, quando as formações são acompanhadas por pesquisas, podem servir como referência para outras iniciativas. É essencial que essas formações não se limitem a reproduzir um modelo de treinamento, mas que busquem superar essa concepção, promovendo um aprofundamento teórico que qualifique a prática pedagógica (Goi; Santos, 2019).

5 Considerações finais

Este estudo evidenciou a relevância dos jogos e brincadeiras como elementos fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem e para o desenvolvimento integral dos escolares. Ao analisarmos documentos oficiais e práticas pedagógicas em escolas públicas de Palmas, Tocantins, constatamos que, embora os jogos e brincadeiras estejam presentes em algumas diretrizes curriculares, sua abordagem ainda é superficial e, muitas vezes, dissociada de uma proposta pedagógica estruturada.

Os resultados apontam que a EFE, em diversos contextos, permanece fortemente marcada por uma perspectiva *esportivizada*. Nesse cenário, a ludicidade — expressa por meio dos jogos e brincadeiras — ainda ocupa um espaço secundário, quando deveria ser central no planejamento pedagógico, dada sua potência educativa nas dimensões motora, cognitiva, afetiva, social e cultural.

O objetivo central da pesquisa foi compreender como os jogos e brincadeiras são abordados nas escolas públicas de Palmas, a partir da análise dos documentos que orientam a prática pedagógica e das entrevistas com professores de Educação Física. Identificou-se que, embora os documentos possuam caráter normativo, sua aplicação demanda flexibilidade, a fim de contemplar as especificidades dos estudantes e contextos escolares.

Destaca-se também que os professores reconhecem a importância dos jogos e brincadeiras para o processo educativo, porém demonstram fragilidades conceituais e dificuldades em articular essas práticas aos documentos oficiais. Termos como jogos recreativos, populares, de matriz africana e indígena, bem como os jogos eletrônicos,

aparecem nos documentos, mas ainda requerem maior apropriação por parte dos docentes, especialmente no que se refere à compreensão e exploração pedagógica desses conteúdos.

Em particular, os jogos eletrônicos demandam atenção específica: seu uso pedagógico ainda é pouco explorado, apesar de serem vivenciados cotidianamente pelos estudantes. Compreendê-los como objetos de conhecimento requer formação teórica e metodológica mais aprofundada, de modo que possam ser incorporados de forma crítica e significativa nas aulas de Educação Física.

Conclui-se que há urgência na ampliação do debate acadêmico sobre os jogos e brincadeiras, bem como na valorização de formações continuadas que promovam o aprofundamento teórico e qualifiquem a prática docente. Espera-se que este estudo possa contribuir com essa discussão e fomentar novas pesquisas e ações que fortaleçam o papel da ludicidade na escola, em especial na EFE, reconhecendo-a como espaço de construção de saberes múltiplos e de valorização da cultura corporal das crianças.

6 Referências

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: 70, 2016.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Poder Executivo, Brasília, DF, 21 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 ago. 2025.

CECHINEL, A. *et al.* Estudo/Análise Documental: uma revisão teórica e metodológica. *Criar Educação*, Criciúma, v. 5, n. 1, p. 1-7, 2016. DOI: <https://doi.org/10.18616/ce.v5i1.2446>. Disponível em: <https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/criaredu/article/view/2446>. Acesso em: 10 ago. 2025.

DILLIO, H. B. S.; FRANCISCO, M. V. A atuação de gestores no processo de implementação e materialização da BNCC em diferentes estados brasileiros. *Educação & Formação*, Fortaleza, v. 11, 15768, 2026. DOI: <https://doi.org/10.25053/redufor.v11.e15768>. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/15768>. Acesso em: 10 ago. 2025.

FERES NETO, A. Videogame e Educação Física/Ciências do Esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. *Revista Digital: EFDeportes.com*, Buenos Aires, v. 10, n. 88, 2005. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd88/video.htm>. Acesso em: 10 ago. 2025.

FERRAZ, O. L.; CORREIA, W. R. Teorias curriculares, perspectivas teóricas em Educação Física Escolar e implicações para a formação docente. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 26, n. 3, p. 531-40, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1807-55092012000300018>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbefe/a/TXLsZhRhxd69srv6SkBbPcg/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 ago. 2025.

FLICK, U. *Introdução à pesquisa qualitativa*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOI, M. E. J.; SANTOS, F. M. T. Aprofundamento teórico-metodológico da resolução de problemas na formação de professores de Ciências. *Revista Thema*, Pelotas, v. 16, n. 1, p. 96-114, 2019. DOI: <https://doi.org/10.15536/thema.16.2019.96-114.1031>. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1031/1062>. Acesso em: 10 ago. 2025.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2018.

IBGE. *Censo Brasileiro de 2021*. Rio de Janeiro: IBGE, 2021. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/>. Acesso em: 7 ago. 2025.

KISHIMOTO, T. M. *Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil*. Brasília, DF: Ministério da Educação e da Cultura, 2010.

KISHIMOTO, T. M. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KUNZ, E. *Didática da Educação Física*. 5. ed. Ijuí: Unijuí, 2013.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. *Fundamentos de metodologia científica*. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2016.

MALDONADO, D. T. *et al.* A brincadeira e o jogo no currículo da Educação Física: a concepção apresentada na versão preliminar da base nacional comum. *Licere*, Belo Horizonte, v. 20, n. 4, 2017. DOI: <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2017.1730>. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1730>. Acesso em: 10 ago. 2025.

MINAYO, M. C. S. (org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

NASCIMENTO, T. A. *et al.* Efeitos dos jogos e brincadeiras na cognição e desempenho escolar de crianças. *Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde*, Pelotas, v. 28, p. 1-9, 2023. DOI: <https://doi.org/10.12820/rbafs.28e0315>. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/15099>. Acesso em: 10 ago. 2025.

NEIRA, M. G. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 40, n. 3, p. 215-223, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.rbce.2018.04.001>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/m5NJPS7PQnCCxZZtCsdjsqL/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 10 ago. 2025.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Algumas reflexões sobre o controle da subjetividade nas novas e antigas pedagogias. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, Brasília, DF, n. 3, p. 25-34, 1987.

ROSA, K. N. S.; SILVA, C. C. C.; AZEVEDO, F. M. O. Formação continuada de professores e Educação Especial: a elaboração do Estado da Questão. *Educação & Formação*, Fortaleza, v. 10, e14831, 2025. DOI: <https://doi.org/10.25053/redufor.v10.e14831>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edufor/a/gJLVDnvTjWqdk4c4spD3JnQ/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 10 ago. 2025.

RUFINO, L. G. B.; SOUZA NETO, S. Saberes docentes e formação de professores de Educação Física: análise da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na perspectiva da profissionalização do ensino. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 28, n. 48, p. 42-60, 2016. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2016v28n48p42>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p42>. Acesso em: 10 ago. 2025.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. *Revista Brasileira de História e Ciências Sociais*, São Leopoldo, v. 1, n. 1, 2009. DOI: <https://doi.org/10.63595/rbhcs.v1i1.10351>. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/rbhcs/article/view/10351>. Acesso em: 10 ago. 2025.

SANTOS, G. G.; NIQUINI, C. M. A influência de documentos norteadores na prática pedagógica de professores de Educação Física do Ensino Médio. *Temas em Educação*, João Pessoa, v. 30, n. 1, p. 109-134, 2021. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.2359-7003.2021v30n1.54491>. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rteo/article/view/54491>. Acesso em: 10 ago. 2025.

SILVA, J. K. F. *et al.* Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental. *Motrivivência*, Florianópolis, n. 39, p. 195-205, 2012. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2012v24n39p195>. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/273202066> Jogos cooperativos contribuicao na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental. Acesso em: 10 ago. 2025

SOARES, C. L. *et al.* *Metodologia do ensino de Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.

SOSA, K. E. H. *Cultura escolar e cultura popular: jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental I*. Lisboa: ESEAG, 2017.

TAFFAREL, C. N. Z.; HACK, C.; MORSCHBACHER, M. Formação de professores/as de Educação Física: a defesa de uma consistente base teórica. In: VAGO, T. M.; LARA, L. M.; MOLINA NETO, V. (ed.). *Educação Física e Ciências do Esporte no tempo presente: desmonte dos processos democráticos, desvalorização da ciência, da educação e ações em defesa da vida*. Maringá: UEM, 2021. p. 160-180.

TOCANTINS. Conselho Estadual de Educação. *Resolução nº 24, de 14 de março de 2019*. Tocantins: CEE, 2019. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/pdf/cee-to-cee-to-n-n-024_60479392ee2f7.pdf. Acesso em: 15 jul. 2025.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Jefferson Francisco Cândido, Universidade Católica de Brasília (UCB), Secretaria de Educação do Município (Semed), Secretaria de Educação do Estado (Seduc)

 <https://orcid.org/0000-0002-2810-5600>

Mestre em Educação Física pela UCB. Professor de carreira da Educação Básica no Estado do Tocantins de 2001. Professor de carreira da Educação Básica no município de Palmas. Membro do Grupo de Pesquisa do Esporte, Ensino e Formação Profissional, da Universidade Federal Fluminense (UFF).

Contribuição de autoria: Conceituação, curadoria de dados, escrita (primeira redação), investigação e metodologia.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8771702704739435>

E-mail: jefcandido@yahoo.com.br

Vinícius Alves, Universidade Católica de Brasília (UCB), Secretaria de Educação do Município (Semed), Secretaria de Educação do Estado (Seduc)

 <https://orcid.org/0009-0005-9140-0126>

Mestre em Educação Física pela UCB. Professor de carreira da Educação Básica no estado do Tocantins e no município de Palmas. Desenvolve pesquisas nas linhas de futebol feminino, coordenador de base e iniciação esportiva de futebol feminino da Associação Esportiva Polivalente.

Contribuição de autoria: Escrita (revisão e edição) e metodologia.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4607827322110287>

E-mail: prof.vinivius26@gmail.com

Cesar Vieira Marques Filho, Universidade Federal Fluminense (UFF), Instituto de Educação Física, Departamento de Educação Física, Departamento de Educação Física

 <https://orcid.org/0000-0001-6654-8982>

Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Professor adjunto do curso de Educação Física da Universidade Federal Fluminense (UFF). Desenvolve pesquisas nas linhas da Pedagogia do Esporte e Formação de Treinadores(as), especialmente relacionadas ao futsal e futebol.

Contribuição de autoria: Supervisão, validação e visualização.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8670985499726497>

E-mail: cesarvmf@hotmail.com

Editora responsável: Lia Machado Fiuza Fialho

Pareceristas ad hoc: Marcos Teodorico Almeida e Anne Streb

Disponibilidade de dados: Os dados de pesquisa só estão disponíveis mediante solicitação.

Como citar este artigo (ABNT):

CÂNDIDO, Jefferson Francisco; ALVES, Vinícius; MARQUES FILHO, Cesar Vieira.

Jogos e brincadeiras: uma análise entre documentos e a práxis pedagógica. *Educação & Formação*, Fortaleza, v. 11, e16139, 2026. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/e16139>



Recebido em 18 de outubro de 2025.

Aceito em 10 de março de 2026.

Publicado em 12 de junho de 2026.

