

## JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

### *PEDAGOGICAL GAMES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION*

Priscila da Silva Quintino<sup>1</sup>

José Augusto Gonçalves Marini<sup>2</sup>

Andreia Cristina Metzner<sup>3</sup>

**RESUMO:** O jogo pedagógico proporciona um ambiente crítico, a construção do conhecimento e oferece oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas funções cognitivas. Assim, o presente estudo buscou verificar a contribuição dos jogos pedagógicos no desenvolvimento do aluno e no auxílio das demais disciplinas curriculares. Essa pesquisa é de natureza qualitativa e do tipo estudo de caso. Participaram dessa pesquisa uma professora polivalente e 16 alunos de Educação Infantil com faixa etária de 5 a 6 anos de idade. Para concretizar este estudo foram realizadas duas entrevistas semiestruturadas (pré e pós-intervenção) e ministradas 16 aulas elaboradas a partir das informações extraídas da entrevista. Os resultados apontam que a professora polivalente desenvolve os seguintes conteúdos em sala de aula: letras, numerais, conhecimento sobre o corpo e datas comemorativas. Após as aulas ministradas, notamos que o jogo, ao ser utilizado como ferramenta de apoio e voltado à prática pedagógica, melhorou o desempenho das crianças nas atividades trabalhadas em sala de aula.

**Palavras chaves:** Educação Física. Jogos Pedagógicos. Educação Infantil.

**ABSTRACT:** *The educational game provides a critical environment, knowledge construction and offers pleasurable opportunities for the development of their cognitive functions. So, this study aims to determine which content is being taught in kindergarten by the teacher in the classroom; develop a proposal for activities to be developed in physical education classes involving interdisciplinary content; and to investigate the influence of the activities taught on student learning. This research is qualitative and case study type. Participated in this study a versatile teacher and 16 students of Early Childhood Education in age from 5 to 6 years old. For this study two semi-structured (pre and post-intervention) interviews were conducted and taught 16 lessons drawn from the information obtained from the interview. The results indicate that the versatile teacher develops the following contents in the classroom: letters, numbers, knowledge of the body and anniversaries. After the classes given, we note that the game, being used as a supporting tool for focused teaching practices, improves the performance of children worked on activities in the classroom.*

**Keywords:** *Physical Education. Pedagogical games. Early Childhood Education.*

---

<sup>1</sup>Graduada em Licenciatura em Educação Física no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. Email: pri\_fof\_2011@hotmail.com

<sup>2</sup>Graduando em Bacharelado em Educação Física no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. Email: marini\_joseaugusto@hotmail.com

<sup>3</sup>Docente do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. Email: acmetzner@hotmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Os conteúdos ministrados nas aulas de Educação Física têm se restringido às práticas esportivas. Porém, essa disciplina apresenta um leque de conteúdos e conhecimentos voltados à cultura corporal de movimento como, por exemplo, os jogos, as danças, as lutas, o conhecimento do corpo, as ginásticas, etc. (BRASIL, 1998).

Para que uma aula se torne mais dinâmica e atrativa é requerido um planejamento prévio por parte do professor. Quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado as “mesmices” das aulas rotineiras, o trabalho pedagógico torna-se significativo e gratificante quando se avalia a qualidade de seus resultados (FIALHO, 2008).

Conforme Nascimento e Lurk (2008), diversos estudos apontam que por meio dos jogos a criança vê e constrói o mundo e, em função disso, é importante que o professor resgate atividades lúdicas, trabalhe com a diversidade cultural e desperte a vontade de aprender. Ainda, para Moratori (2003), o jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, de forma com que o aluno se sensibilize para construção de seu conhecimento possibilitando oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas funções cognitivas.

O jogo é uma ferramenta para aprendizagem na medida em que se propõem estímulos aos interesses dos alunos, bem como, ajuda nas suas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico a qual leva o professor a condição de condutor, estimulador e por fim avaliador no processo da aprendizagem (MORATORI, 2003).

O jogo pedagógico ou educativo é definido como ferramenta que educa, desenvolve e ensina de forma agradável (KISHIMOTO, 2001). Ou seja, são jogos que tem a finalidade de ensinar de forma lúdica algum conceito, como por exemplo, cores, figuras geométricas, operações matemáticas, tamanho, etc.

Por isso, o objetivo do trabalho foi verificar as contribuições dos jogos pedagógicos no desenvolvimento do aluno e no auxílio das demais disciplinas curriculares.

## 2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

## 2.1 Educação Infantil

A expansão da Educação Infantil no Brasil e no mundo tem ocorrido de forma crescente nas últimas décadas, resultando em uma sociedade mais consciente da importância das experiências na primeira infância (BRASIL, 1998).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) define a Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade<sup>4</sup> (BRASIL, 1996).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998), para que o desenvolvimento integral ocorra de forma efetiva, além de considerar as especificidades emocionais, sociais e cognitivas, as experiências das crianças nas diferentes instituições de ensino devem embasar-se no princípio do respeito aos direitos da criança levando em consideração suas diferenças, sejam elas individuais, sociais, econômicas, culturais, éticas, religiosas, etc.

Esse documento também aponta que as instituições de Educação Infantil devem garantir o direito de a criança brincar, expressar seus pensamentos, interagir e comunicar-se com os colegas, desenvolver a capacidade de socialização e inserção em diversidades sociais sem discriminação (BRASIL, 1998).

No âmbito da Educação Infantil, educar significa proporcionar situações de cuidados, através de brincadeiras e aprendizagens, orientadas de forma integrada e que possa contribuir no desenvolvimento das capacidades infantis.

A brincadeira é um fator que favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Existem diversos tipos de brincadeiras, como por exemplo, os jogos de faz de conta, jogos de construção, os de regras, jogos tradicionais e os jogos didáticos (educativos), todos eles propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis, através da atividade lúdica (BRASIL, 1998).

O Referencial Curricular Nacional Infantil (BRASIL, 1998) valoriza as atividades de movimento, pois o movimento infantil significa muito mais do que o simples fato de mexer partes do corpo e se deslocar no espaço. O movimento é uma

---

<sup>4</sup> A partir da Lei 12.796/2013, esse artigo passou a vigorar com a seguinte alteração “a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”. Assim, esse nível de ensino passou a atender crianças com até 5 anos de idade.

linguagem que por meio desta as crianças agem e atuam no ambiente humano, mobilizando pessoas através de suas expressões.

Para a Garanhani (2002), na infância, o ato mental se desenvolve no ato motor, portanto, o movimento é a base do pensamento da criança.

Assim, na Educação Infantil, as atividades de brincar, jogar, imitar, criar ritmos e movimentos fazem com que as crianças se apropriem da cultura corporal na qual estão inseridas (BRASIL, 1998), portanto, essas instituições devem envolver movimentos corporais e ter o brincar como princípio e orientação pedagógica em seu cotidiano (GARANHANI, 2002).

## 2.2 O Jogo: definição e suas características

O jogo para a criança é, segundo Friedmann (1996), muito mais do que o simples fato de brincar, pois através do jogo ela se comunica e se expressa com o mundo ao seu redor.

Para Kishimoto (2001) o jogo tem duas funções: a lúdica e a educativa. A função lúdica propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer, quando escolhido voluntariamente; e a função educativa ensina diferentes saberes aos indivíduos.

A autora complementa dizendo que existem vários tipos de jogos, dentre eles encontramos: jogos educativos, jogos tradicionais, jogos simbólicos, jogos de construção e jogos de regras.

O Jogo Educativo é um recurso que visa ensinar, desenvolver e educar de maneira prazerosa. Dentre os diversos jogos educativos, podemos citar o quebra-cabeça, brincadeiras com músicas e brinquedos de tabuleiros (KISHIMOTO, 2001).

Em relação aos Jogos Tradicionais, podemos defini-los como jogos que fazem parte da cultura popular e estão atrelados ao folclore. Esses jogos assumem características de anonimato, tradicionalidade, conservação, mudança e universalidade. São exemplos de jogos tradicionais a amarelinha, pipa e pião (KISHIMOTO, 2001).

Os Jogos Simbólicos, também conhecido como jogos de faz-de-conta estão relacionados a situação imaginária, ou seja, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, expressar seus sonhos e fantasias e assumir papéis no contexto social. O faz-de-conta é uma atividade inicialmente solitária, sendo utilizada

para encontrar satisfações fantasiosas, por exemplo, brincar de casinha, novelas, programa de televisão e etc. (KISHIMOTO, 2001).

Segundo Kishimoto (2001), Jogos de Construção têm como objetivo estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança, quando a mesma está construindo, ela também está expressando suas representações mentais e manipulando objetos. São exemplos de jogos de construção: construir casinhas, móveis ou cenários para suas brincadeiras simbólicas.

Já os Jogos de Regras são considerados muito importantes para o desenvolvimento das crianças, pois a regra auxilia no domínio do seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, subordiná-lo a um propósito definido. São exemplos: pega-pega, esconde-esconde, etc. (KISHIMOTO, 2001).

Os jogos e brincadeiras possibilitam o desenvolvimento total das crianças na Educação Infantil. Segundo Bueno (2010) o brincar é uma maneira que as crianças se comunicam, entende e interagem com o mundo ao seu redor, com os outros e também consigo própria. As brincadeiras são os elementos mais importantes da infância, pois o brincar aumenta a criatividade e sensibilidade, elimina o estresse, melhora a motricidade, estimula a sociabilidade e o potencial que a criança tem.

A criança que não brinca não estimula e não desenvolve de forma eficaz as suas capacidades, além disso, apresenta grande propensão a ser um adulto agressivo, inseguro e medroso (VELASCO, 1996).

Por isso, acreditamos que os diversos tipos de jogos e brincadeiras devem constar do contexto pedagógico da escola, pois auxiliam a aprendizagem dos alunos e o convívio social.

### **2.3 O Jogo como processo educacional na Educação Infantil**

Ao pensar no jogo como meio educacional é necessário, segundo Friedmann (1996), situá-lo a partir dos objetivos mais amplos, isto é, a educação deve promover às crianças formas que possibilitem a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação.

Para Kishimoto (2001), o jogo infantil torna-se uma forma adequada para aprendizagem em relação aos conteúdos escolares, visto que a sua utilização potencializa a exploração do conhecimento.

Para estimular a construção do conhecimento, os jogos pedagógicos e/ou educativos ganham cada vez mais espaços na Educação Infantil.

De acordo com Friedmann (1996), em relação ao conhecimento, é importante fazer com que os conteúdos correspondam aos interesses e necessidades das crianças e que os mesmos possam desafiar sua inteligência.

Para isso, os jogos com finalidades pedagógicas apresentam grande importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem, aumentam a construção do conhecimento por meio das atividades lúdicas e prazerosas, e por fim desenvolve a capacidade de iniciação, ação ativa e motivadora (FIALHO, 2008).

Dessa forma, podemos pensar no jogo não apenas com fins voltados ao entretenimento, mas como instrumento de trabalho a fim de atingir objetivos preestabelecidos (FRIEDMANN, 1996).

Segundo Fialho (2008), o professor pode ir além do ouvir, escrever e resolver exercícios que atendam o currículo proposto, ou seja, ele pode proporcionar às crianças momentos de harmonia, diversão e buscar a aprendizagem e convivência saudável por meio das brincadeiras. Portanto, as brincadeiras, os jogos e o espírito lúdico podem envolver e desenvolver conteúdos importantes para a formação das crianças de forma prazerosa e diferenciada.

Para que um jogo seja útil no processo educacional é necessário que este seja aplicado com o objetivo de promover situações de desafios, onde as crianças são impostas a solucionar problemas permitindo a participação ativa de todos os jogadores do grupo (MORATORI, 2003).

Moratori (2003) complementa que para atingir os objetivos propostos pelos jogos pedagógicos, cabe ao professor dominar as ideias e os processos que deseja trabalhar. Se o ensino for lúdico e desafiador, o aprendizado tornar-se-á mais efetivo e prazeroso.

De acordo com Fialho (2008), é de extrema importância que os jogos pedagógicos sejam utilizados como instrumento de apoio, e que essa ferramenta de ensino seja instrutiva e divertida.

O jogo, ao ser utilizado como ferramenta de apoio e voltado à prática pedagógica, leva a criança à exploração de sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem e melhora a autoestima. De acordo com Fialho (2008) um indivíduo criativo, constitui em um elemento importante para uma

sociedade melhor, pois o torna capaz de fazer descobertas, inventar, e por fim, provocar mudanças.

### **3METODOLOGIA**

A presente pesquisa é de natureza qualitativa e do tipo Estudo de Caso. De acordo com Gil (2009), o estudo de caso refere-se a uma modalidade de pesquisa amplamente utilizada nas ciências biomédicas e sociais que consiste em um estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetivos.

Participaram dessa pesquisa uma professora polivalente e 16 alunos com faixa etária entre 5 e 6 anos de idade, de uma escola privada da cidade de Viradouro, interior de São Paulo.

Para a realização deste estudo foram utilizadas duas entrevistas semiestruturadas elaboradas pela pesquisadora (pré e pós-intervenção) e a aplicação de 16 aulas práticas envolvendo jogos e brincadeiras.

O Projeto foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética do Centro Universitário UNIFAFIBE (CAAE: 35007614.8.0000.5387). Após a aprovação do mesmo os participantes foram convidados a participarem desse estudo.

Em seguida, a pesquisadora entrou em contato com a diretora e professora de Educação Infantil da escola privada da cidade de Viradouro para solicitar a autorização para a realização da pesquisa.

O próximo passo foi a entrega do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para a professora participante da pesquisa. Após a assinatura do Termo, a pesquisadora realizou a primeira entrevista com a professora Polivalente. A entrevista pré-intervenção teve como intuito saber quais conteúdos estavam sendo ministrados em sala de aula.

Com os dados extraídos da entrevista, foram elaboradas e ministradas 16 aulas envolvendo jogos e os conteúdos trabalhados em sala de aula pela professora.

Para a participação nesse estudo, os alunos entregaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido preenchidos pelos pais e/ou responsáveis.

As aulas foram ministradas 2 vezes por semana e com duração de 50 minutos cada aula, portanto, a intervenção foi desenvolvida durante 2 meses.

Após a intervenção da pesquisadora, a mesma aplicou uma nova entrevista com a professora, para verificar se houve melhora no aprendizado das crianças.

A análise dos dados foi realizada a partir das informações fornecidas pela professora polivalente durante as entrevistas pós e pré-intervenção com base no referencial teórico do trabalho.

#### 4RESULTADOS

A primeira entrevista realizada com a professora polivalente da área de Educação Infantil do município de Viradouro mostrou algumas informações importantes em relação aos conteúdos ministrados em sala de aula para as crianças da pré-escola.

A professora entrevistada tem 33 anos de idade, é formada em Pedagogia desde 2006 e atua na Educação Infantil a 7 anos. Ao questionarmos sobre os conteúdos trabalhados nessa faixa etária, a professora relatou que ela trabalha: *“Uma prévia da alfabetização; Projetinhos que são datas comemorativas; Português; Matemática; Descobrir e divertido relacionado a atitudes, família, corpo humano etc. Mas tudo no lúdico, pois as crianças aprendem brincando”*.

Esses conteúdos, de acordo com as informações da professora, são trabalhados por meio de atividades lúdicas e estão presentes nas apostilas adotadas pela instituição.

Em relação a alfabetização, a professora acrescenta que o principal objetivo presente na primeira apostila é treinar *“as letrinhas cursivas e as famílias silábicas, pois no final do ano tem crianças que saem lendo e formando palavrinhas”*.

A segunda apostila está relacionada aos projetos desenvolvidos em sala de aula que envolvem diferentes temas como, por exemplo, datas comemorativas, eventos e acontecimentos que ocorrem a sua volta, eventos da escola e da cidade, receitas culinárias, passeios e visitas.

A apostila denominada *“Descobrir é divertido”* trabalha questões relacionadas, de acordo com os dizeres da professora *“as atitudes, famílias, corpo humano enfim, pois o mundo onde as crianças vivem se constitui de um conjunto de fenômenos naturais e sociais, diante do qual elas se mostram curiosas e investigativas”*.

E por fim, encontramos os conteúdos matemáticos. De acordo com a professora, ela está “trabalhando até o 30 na escrita, contagem e oralidade até o 50”.

Com base nessa entrevista prévia, foram elaborados 16 planos de aula com o intuito de trabalhar nas aulas de Educação Física atividades lúdicas que contemplam e aprimorem os conteúdos desenvolvidos em sala de aula pela professora polivalente. O resumo dessas atividades pode ser observado no quadro abaixo:

**QUADRO 1** – Atividades ministradas nas aulas de Educação Física

<b>NOME DA ATIVIDADE</b>		<b>OBJETIVOS</b>
ATIVIDADE 1	Bingo com os números	Vivenciar o jogo e aprimorar o raciocínio das crianças através dos números.
ATIVIDADE 2	Bingo com o Alfabeto	Vivenciar o jogo e aprimorar o raciocínio das crianças através do Alfabeto.
ATIVIDADE 3	Amarelinhas com partes do corpo humano	Desenvolver e aprimorar coordenação motora fina e grossa, bem como, trabalhar o conhecimento do corpo humano.
ATIVIDADE 4	Achar as letras na toca	Desenvolver e aprimorar coordenação motora grossa e trabalhar as letras do alfabeto.
ATIVIDADE 5	Vamos somar	Desenvolver e aprimorar coordenação motora grossa e fina e o conhecimento onde cada aluno deverá somar os seus pontos ajudando na adição da matemática.
ATIVIDADE 6	Amarelinha com os dias da semana	Aperfeiçoar a coordenação motora global e o conhecimento dos dias da semana através da amarelinha.
ATIVIDADE 7	Movimentos com cores	Desenvolver a coordenação motora, a lateralidade e a atenção através das cores.
ATIVIDADE 8	Circuito da matemática	Desenvolver a coordenação motora, trabalhar os numerais e as quantidades.
ATIVIDADE 9	Cantiga do corpo humano	Conhecer e identificar as partes do corpo Humano.
ATIVIDADE 10	Telefone sem fio	Trabalhar as datas comemorativas e a memória.
ATIVIDADE 11	Adaptação do coelho sai da toca	Desenvolver atitude de cooperação, agilidade e atenção.
ATIVIDADE 12	Boliche	Trabalhar a coordenação motora, e as operações matemáticas (adição).
ATIVIDADE 13	Elefante colorido	Trabalhar a agilidade e o conhecimento das cores.
ATIVIDADE 14	Jogo da memória	Trabalhar a atenção e o conhecimento de datas comemorativas.
ATIVIDADE 15	Adivinha quem é?	Trabalhar o sentido da audição e o conhecimento dos números.
ATIVIDADE 16	Isto é?	Aprimorar a coordenação motora, bem como, trabalhar a identificação das letras, números e cores.

As atividades elaboradas e propostas foram baseadas em livros e artigos envolvendo jogos e brincadeiras pedagógicas, bem como, em cursos e palestras oferecidos pelo Centro Universitário UNIFAFIBE.

Segundo Piaget (1970 apud LEITÃO, 2006) os jogos e atividades lúdicas são considerados colaboradores no desenvolvimento cognitivo da criança. Por isso, os jogos não devem ser vistos apenas como atividades que tem como função o

Revista Educação Física UNIFAFIBE, Bebedouro/SP - Vol. VI– setembro/2018.

entretenimento ou até mesmo um desgaste de energia, mas sim que podem contribuir e enriquecer o desenvolvimento intelectual. No caso dos jogos educativos, estes promovem situações de ensino e aprendizagem e constroem o conhecimento por meio de atividades lúdicas prazerosas (FIALHO, 2008).

Após a aplicação das 16 aulas práticas, realizamos a entrevista pós-intervenção com a professora polivalente.

Por meio das respostas da professora participante da pesquisa, notamos que a mesma acredita que o trabalho em conjunto entre o professor da sala de aula e o professor de Educação Física é importante para a aprendizagem das crianças. De acordo com a entrevistada: *“É muito importante trabalhar o mesmo conteúdo nas aulas de Educação Física. Portanto as crianças que apresentam dificuldades na aprendizagem, com o auxílio das aulas de educação física há possibilidade que a criança construa o seu conhecimento de forma mais lúdica onde ela estará brincando e ao mesmo tempo aprendendo”*.

Para Mello (2001 apud METZNER, 2006) o aspecto lúdico é muito importante para o desenvolvimento das crianças, por isso os conteúdos ministrados nas aulas de Educação Física não podem resumir-se apenas em uma visão recreacionista.

A Educação Física trabalhada nas dimensões lúdica e educativa favorece o aprendizado significativo do indivíduo, fazendo com que o mesmo construa seu conhecimento e sua autonomia de forma lúdica. (AYOB, 2001 apud ANTUNES, 2007).

A professora não especificou quais foram as melhorias alcançadas pelas crianças após as atividades ministradas pela pesquisadora, mas indica por meio do seu relato que houve progresso na aprendizagem dos alunos. Além disso, ela afirmou que *“os professores de sala e Educação Física trabalhando juntos com certeza haverá um bom desempenho na vida escolar de cada criança”*.

Em relação aos jogos pedagógicos, a professora cita que utiliza *“vários jogos pedagógicos: caça palavra, silabário, alfabeto móvel, dominó das silabas”*. Além disso, acredita que *“os jogos são de suma importância, onde a criança estará em contato e brincando, enfim, criando momentos para que a criança possa identificar as letras, as silabas e por final formando palavrinhas e assim por diante”*.

Por meio das respostas da entrevistada, notamos que os jogos pedagógicos utilizados pela professora polivalente não contemplam movimentos amplos por parte das crianças, ao contrário das atividades ministradas pela pesquisadora durante a

intervenção. Isso significa que o trabalho em conjunto entre a professora da sala e a professora de Educação Física promoverá um maior desenvolvimento das crianças.

De acordo com Metzner (2006), o movimento é fundamental para o desenvolvimento da criança, porém, é necessário que o mesmo tenha como eixo central a intencionalidade. Ou seja, a professor precisa organizar e selecionar as atividades de forma intencional para que as crianças possam se desenvolver em todos os seus aspectos: motor, psíquico, afetivo e social.

Sobre essa questão, Mello (1996 apud METZNER, 2006) aponta que o movimento precisa ser trabalhado de forma que desenvolva o indivíduo integralmente e em todas as suas dimensões, e para isso as atividades desenvolvidas precisam ter significado e intenção tanto para as crianças quanto para os professores.

Trabalhar o movimento de forma coerente e consciente propiciará ao indivíduo refletir, questionar, exercer e desenvolver sua autonomia confrontar-se com situações problemas e assim encontrar soluções por si próprias. (METZNER, 2006).

Por isso, acreditamos que o professor de Educação Física que atua na Educação Infantil necessita estar preparado e apto para um trabalho mais aprofundado sobre o movimento como conteúdo educador e transformador do corpo bem como da mente.

Para finalizar, podemos dizer que as aulas de Educação Física, especificamente os jogos pedagógicos, contribuem de forma significativa no processo de desenvolvimento infantil e, além disso, pode servir de apoio para reforçar os conteúdos trabalhados em sala de aula.

## 5CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o estudo realizado, após a entrevista inicial com a professora, foram ministradas aulas de Educação Física envolvendo os jogos pedagógicos e os diferentes conteúdos abordados em sala de aula, dentre eles: cores, números, letras e conhecimentos gerais.

Após a intervenção, os resultados mostraram que houve melhoras no desempenho dos alunos em relação aos conteúdos previamente citados. Além

disso, na opinião da professora,a realização desse trabalho interdisciplinar foi fundamental para o bom andamento do processo de ensino e aprendizagem.

Por isso, reforçamos a necessidade do professor de Educação Física desenvolver trabalhos em conjunto nas instituições de Educação Infantil visando abordar de forma lúdica e prazerosa os conteúdos que, muitas vezes, são apresentados em sala de aula de forma tradicional.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, F. R. **Professores de Educação Física na cidade de Bebedouro: Porque eles não estão presentes na Educação Infantil?**. 2007. 41f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) - Faculdades Integradas FAFIBE, Bebedouro, 2007.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil / ministério da Educação e do Desporto**, Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, v.1, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil / ministério da Educação e do Desporto**, Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, v.3, 1998.

BUENO, E. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**: ensinando de forma lúdica. 42 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2010.

DOSO, G. L. **100 brincadeiras para fazer ao ar livre ou dentro de casa**, tradução de Luciana Peixoto. Barueri, SP: Girassol, 2013.

FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: **VIII Anais do Congresso Nacional de Educação (EDUCERE) e III Congresso Ibero-Americano de Violência nas Escolas (CIAVE)**. 2008.

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

GARANHANI, M. C. A Educação Física na Escolarização da Pequena Infância. **Revista Pensar a Prática**, n. 5, p.106-122, Jul./Jun, 2002.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KISHIMOTO, T. O jogo e a Educação Infantil. In: Kishimoto, T. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, p.13- 43, 2001.

LEITÃO, M. C. **Jogos e atividades lúdicas nas aulas de educação física**: contribuições para o desenvolvimento da criança. 2006. 177 f. Dissertação

(Mestrado em Educação) - Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2006

MARTA, I. S.O jogo e o fracasso escolar. In: Kishimoto, M. T. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2001.p.89-108.

METZNER, A. C. A educação física na educação infantil: uma breve reflexão. **Revista Hispeci& Lema**, v.9, Bebedouro: Fafibe, 2006. p.54- 56.

MORATORI, B. P. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?**. 2003. 27f. Dissertação (Informática aplicada à Educação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

NASCIMENTO, A. V.; IURK, D. M. A Importância dos jogos na Educação Infantil para a Formação de Conceitos de Crianças de 5 a 6 Anos. **Lato Senso: Revista Eletrônica**- Ano 3.n.1, março de 2008. Disponível em: <http://www.unicentro.br-CienciasHumanas.htm>. Acessado em: 20 de Abril de 2014.

VELASCO, C. G. **Brincar**:o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.