



ISSN nº 2595-7341 Vol. 8, n. 1, Jan-Abr., 2025

DOI: <http://doi.org/10.20873/JOGPIBID>

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PIBID: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO

**THE USE OF GAMES AND PLAYFUL ACTIVITIES IN PIBID: AN EXPERIENCE
REPORT IN HIGH SCHOOL**

**EL USO DE JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PIBID: UN INFORME DE
EXPERIENCIA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

Joana Caroline Mota Lima¹
Lauane Stefany Costa Sousa²
Raquel da Conceição Alves³
Adriano Lopes De Souza⁴
Mayrhon José Abrantes Farias⁵

Recebido 31/03/2025	Aprovado 04/05/2025	Publicado 23/05/2025
------------------------	------------------------	-------------------------

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo relatar as experiências pedagógicas com os jogos e brincadeiras, enquanto conteúdos da Cultura Corporal, no componente curricular Educação Física no Ensino Médio, durante a participação no PIBID/EF/UFNT. Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa, que se reporta a narrativas autobiográficas dos/as bolsistas, registradas em diários de campo. As atividades se deram no 1º ano do Ensino Médio do Colégio Deputado Darcy Marinho, localizado em Tocantinópolis-TO. Os resultados revelam os jogos e brincadeiras como conteúdos bem acolhidos pelos/as alunos/as, proporcionando interações e ações colaborativas entre pares, fomentando reflexões sobre aspectos atitudinais e afetivos. Conclui-se que o caráter lúdico destes conteúdos deve ser reconhecido e integrado de forma adequada no contexto educacional, para que os alunos possam desfrutar de uma educação mais completa e enriquecedora.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Jogos e brincadeiras. Ensino Médio.

¹Graduanda em Educação Física pela Universidade Federal do Norte do Tocantins.

²Graduanda em Educação Física pela Universidade Federal do Norte do Tocantins.

³Graduanda em Educação Física pela Universidade Federal do Norte do Tocantins.

⁴Docente do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Norte do Tocantins. Possui Doutorado em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo.

⁵Docente do Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão, Campus São Luís - MA. Possui Doutorado em Educação Física pela Universidade de Brasília.



ISSN nº 2595-7341 Vol. 8, n. 1, Jan-Abr., 2025

ABSTRACT: This study aims to report the pedagogical experiences with games and play as contents of Body Culture, in the Physical Education curricular component in High School, during participation in PIBID/EF/UFNT. This is a qualitative study, which reports on autobiographical narratives of the scholarship holders, recorded in field diaries. The activities took place in the 1st year of High School at Colégio Deputado Darcy Marinho, located in Tocantinópolis-TO. The results reveal that games and play are contents well received by the students, providing interactions and collaborative actions between peers, encouraging reflections on attitudinal and affective aspects. It is concluded that the playful nature of these contents should be recognized and properly integrated into the educational context, so that students can enjoy a more complete and enriching education.

KEYWORDS: Physical Education. Games and playful activities. High School.

RESUMEN: El presente estudio tiene como objetivo relatar las experiencias pedagógicas con el juego y el jugar, como contenidos de la Cultura del Cuerpo, en el componente curricular de Educación Física en la Enseñanza Media, durante la participación en el PIBID/EF/UFNT. Se trata de un estudio cualitativo, que da cuenta de las narrativas autobiográficas de los becarios, registradas en diarios de campo. Las actividades se desarrollaron en el 1º año de la Enseñanza Media del Colegio Deputado Darcy Marinho, ubicado en Tocantinópolis-TO. Los resultados revelan que los juegos y actividades son contenidos bien recibidos por el alumnado, propiciando interacciones y acciones colaborativas entre pares, fomentando reflexiones sobre aspectos actitudinales y afectivos. Se concluye que el carácter lúdico de estos contenidos debe ser reconocido e integrado de manera adecuada en el contexto educativo, para que los alumnos puedan disfrutar de una educación más completa y enriquecedora.

PALABRAS CLAVE: Educación Física. Juegos y actividades lúdicas. Educación Secundaria.

INTRODUÇÃO

Este relato foi estruturado partir das ações desenvolvidas por participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao curso de Educação Física da Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), campus



ISSN nº 2595-7341 Vol. 8, n. 1, Jan-Abr., 2025

Tocantinópolis (PIBID/EF/UFNT). Buscamos, por meio deste estudo, a ludicidade inerente aos jogos e brincadeiras para fomentar a participação e a integração dos alunos do Ensino Médio.

Os jogos e brincadeiras, tanto como conteúdo quanto como recurso pedagógico, têm uma presença significativa nos currículos escolares e nas aulas de Educação Física, especialmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. No entanto, seguindo a proposta de Furtado e Borges (2020), buscamos ampliar a reflexão sobre o jogo, o lúdico e suas possibilidades para o contexto do Ensino Médio, considerando que 40% dos alunos apontam a Educação Física como a sua disciplina favorita na escola (Darido, 2004).

O termo "lúdico" refere-se, nesse contexto, a atividades que envolvem brincadeiras, jogos e recreação, naturalmente atrativas e prazerosas para os praticantes. Além de proporcionar diversão, essas práticas desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor dos praticantes. Diversos estudos apontam a importância da ludicidade no ensino e na aprendizagem mostrando que jogos e brincadeiras tornam o ambiente escolar mais motivador, permitindo que os alunos aprendam se divertindo (Macedo; Petty, 2004). Com efeito, estes dados justificam a escolha das práticas relatadas no presente estudo.

Nesse bojo, foram destacados elementos atitudinais dos jogos e brincadeiras, proporcionados a partir das vivências das atividades ocorridas no PIBID/EF/UFNT, com especial destaque às interações entre pares, bem como as emoções e comportamentos emergentes. Para tanto, recorreremos, no subprojeto, às subcategorias de jogos e brincadeiras competitivas e pré-desportivas, em que a experiência lúdica, acabou por proporcionar aprendizados que superaram o jogo em si, abarcando aspectos próprios da vida social (Kishimoto, 2011). Assim, entendemos que o jogo pode contribuir com as interpretações de realidade do sujeito, desvelando um forte potencial de (re)descobertas e (re)significação de



ISSN nº 2595-7341 Vol. 8, n. 1, Jan-Abr., 2025

conceitos, tais como: justiça, solidariedade, cooperação, etc. (Freire, 2009).

Dessa forma, este estudo tem como objetivo relatar as experiências pedagógicas com os jogos e brincadeiras, enquanto conteúdos da Cultura Corporal, no componente curricular Educação Física no Ensino Médio, durante a participação no PIBID/EF/UFNT. Para tanto, descrevemos as duas principais atividades desenvolvidas, inseridas como conteúdo curricular, a partir de planejamento realizado junto à supervisão do projeto na escola nas primeiras semanas de inserção em campo, cujo enfoque seria a mobilização e participação dos alunos. A análise das intervenções foi alicerçada por uma abordagem crítica de Educação Física, não se pautando meramente pela performance “física” nas atividades, mas pelas vivências construídas entre pares e seus dilemas e potencialidades subjacentes.

DESENVOLVIMENTO

O presente estudo consiste em um relato de experiência com base nas aulas de Educação Física realizadas junto ao 1º ano do ensino médio do Colégio Deputado Darcy Marinho, localizado em Tocantinópolis-TO. Trata-se de um município localizado no extremo Norte do Tocantins, na Região do Bico do Papagaio, porta de entrada da Amazônia Legal. Cabe destacar que o subprojeto do curso de Licenciatura em Educação Física da UFNT, ao qual a experiência relatada está vinculada, visa o estreitamento entre os saberes correlatos aos jogos e brincadeiras emergentes da cultura local, da cultura acadêmica promovida na Universidade e das demandas oriundas do cotidiano escolar, evidenciando, desta maneira, a sua importância para o processo de formação docente do referido curso.

Inicialmente, consideramos pertinente salientar a importância das reuniões mensais com nossos coordenadores e colegas integrantes do PIBID, bem como das reuniões semanais com nosso supervisor a respeito das atividades planejadas e



ISSN nº 2595-7341 Vol. 8, n. 1, Jan-Abr., 2025

realizadas, além de pesquisas bibliográficas para compreender a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Médio.

Huizinga (2014), defende que o jogo é um elemento fundamental da cultura. Segundo ele, o ser humano não é apenas Homo sapiens (aquele que sabe) ou Homo faber (aquele que faz), mas também Homo ludens (aquele que joga). Além disso, o autor argumenta que o jogo é livre, voluntário, tem regras próprias, cria um "mundo à parte" e promove significado, sendo essencial para o desenvolvimento humano.

Consoante à perspectiva de Furtado e Borges (2020), defendemos a implementação de um jogo problematizador nas aulas de Educação Física do Ensino Médio, ou seja, uma atividade corporal que possibilite uma reflexão ampliada sobre a própria prática, bem como sobre o fenômeno do jogo e suas relações com diversos aspectos da vida cotidiana.

Conforme ilustrado na Figura 1, destacamos dois jogos adaptados desenvolvidos nas aulas de Educação Física no ensino médio durante o primeiro semestre de 2023, são eles: Jogo da Velha e Vôlei em Duplas. No primeiro, os alunos foram divididos em duas equipes, que se revezavam em uma corrida para preencher os espaços vazios com um símbolo (X ou O). O objetivo era formar primeiro uma linha com três símbolos iguais, seja na horizontal, vertical ou diagonal. Já no Vôlei em Duplas, os alunos foram organizados em duplas e enfrentaram o desafio de arremessar a bola para cima e recebê-la de volta, sem deixá-la cair no chão.



Figura 1. Jogos adaptados para alunos do ensino médio.
Fonte: acervo pessoal (2025).

Identificamos que as atividades propostas para os alunos do Ensino Médio ocorreram de forma fluida, visto que não precisamos destinar muito tempo ensinando as regras do jogo. Por outro lado, identificamos relativa resistência por parte de alguns alunos em separar-se dos “grupinhos” pré-formados, desafiando-nos a intervir em prol da necessidade de promover uma maior integração entre eles.

Desta forma, importa-nos destacar que, em ambos os jogos retratados, além dos aspectos motores, como agilidade e coordenação motora, por exemplo, buscamos promover a reflexão sobre a relevância da inclusão, da integração e do trabalho colaborativo que foi desenvolvido entre eles, bem como o respeito aos próprios limites e o respeito ao próximo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desta experiência nos proporcionou a aquisição de conhecimentos sobre a importância do papel dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem junto aos alunos do ensino médio. Ao inserir o lúdico no contexto da Educação Física no Ensino Médio, foi possível perceber que o jogo não apenas movimentava corpos, mas também mobiliza afetos e aspectos atitudinais, contribuindo, destarte, com a construção de um ambiente educacional mais



ISSN nº 2595-7341 Vol. 8, n. 1, Jan-Abr., 2025

dinâmico, inclusivo, criativo e motivador.

Considerando-se que o brincar é um ato de humanidade e que se faz importante na restauração dos conhecimentos, o educador deve orientar e estimular uma atitude participativa dos alunos nas atividades promovidas. Afinal, o brincar não é apenas um momento de prazer e diversão, mas, faz parte do processo em que o sujeito pode despertar o interesse em aprender e descobrir suas potencialidades e aprender com o outro.

Portanto, é essencial que o lúdico inerente aos jogos e brincadeiras seja reconhecido e integrado de forma intencional e planejada pelo professor no contexto educacional, enxergando no ato de brincar uma potente via de emancipação e descoberta para que as crianças e os jovens possam desfrutar de uma educação mais completa e significativa. Por fim, como perspectiva para trabalhos futuros, sugere-se que sejam realizados estudos que contemplem a perspectiva discente a respeito das atividades, de modo a aprofundar a compreensão sobre os impactos do uso de práticas lúdicas no processo formativo dos jovens em suas vivências escolares.

REFERÊNCIAS

DARIDO, S. C. A Educação Física na escola e o processo de formação dos não participantes de atividade física. **Revista Brasileira de Educação Física e Esportes**. São Paulo, v. 18, n. 1, p. 61-80, 2004.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortes, 2011.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: Teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 2009.

FURTADO, R. S.; BORGES, C. N. F. O trato com o conteúdo Jogo no Ensino Médio: perspectivas, conteúdos, metodologias e práticas de avaliação. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 12, n. 27, p. 667–684, 2020.



ISSN nº 2595-7341 Vol. 8, n. 1, Jan-Abr., 2025

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro e Maria Carolina Rolim. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; **O Lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre. 2004.