

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID-UFPE

Maria Grasiela Cabral da Costa ¹
Amanda Maria Gomes de Santana Ferraz ²
Anne Grazielle Gomes ³
Renan Guilherme Ribeiro Almeida ⁴
Anderson Henry Pereira Feitoza ⁵
Daniel da Rocha Queiroz ⁶

INTRODUÇÃO

Ao longo da história, os jogos e as brincadeiras têm desempenhado um papel significativo no cotidiano das sociedades, configurando-se como expressões simbólicas e culturais. Eles podem ser compreendidos como resquícios de práticas sociais e culturais que assumem diferentes funções ao longo do tempo e em distintos contextos (Oliveira, 2020). Logo, os jogos passam por constantes processos de ressignificação e transformação, enquanto grande parte dos adultos se relaciona com práticas competitivas e voltadas ao acaso, como os jogos de apostas. As crianças por sua vez, vivenciam-nos sobretudo como experiências lúdicas, permeadas pelo imaginário e pela fantasia (Caillois, 2017).

Mas afinal, o que é jogo e brincadeira? De acordo com Miranda (2001), o jogo pressupõe a existência de regras, enquanto a brincadeira envolve o ato de brincar. Ambos contribuem para o desenvolvimento da identidade, autonomia e criatividade. Nesse contexto, os jogos e brincadeiras sobressaem como conteúdo pedagógico, constituindo-se em uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento dos alunos, pois lhes possibilitam experimentar, expressar-se, inventar, interagir, criar vínculos e se organizar emocionalmente e cognitivamente, além de favorecer o aprimoramento das habilidades motoras (Oliveira, 2010).

Diante dessa relevância, faz-se necessário o envolvimento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, pois quando eles têm a oportunidade de aprender por meio de seus próprios potenciais, ocorre um maior desenvolvimento da aprendizagem (Da Silva Eris, 2024). Nesse cenário, este relato de experiência torna-se pertinente por permitir analisar e

¹ Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, grasiela.costa@ufpe.br;

² Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, amanda.mferraz@ufpe.br;

³ Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, anne.grazielle@ufpe.br;

⁴ Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, renan.ribeiroalmeida@ufpe.br;

⁵ Doutor pela Universidade de Pernambuco e Professor da Rede Municipal de Recife, anderson.1244191@prof.educ.rec.br;

⁶ Professor orientador: Doutor, Departamento de Educação Física - UFPE, daniel.rochaqueiroz@ufpe.br.



compartilhar práticas pedagógicas concretas, refletindo sobre seu impacto no desenvolvimento dos alunos. Neste cenário, o estudo tem como objetivo descrever o processo de criação de jogos e brincadeiras, desenvolvido por alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), evidenciando a contribuição dessas atividades para a formação docente e para o desenvolvimento integral dos estudantes.

METODOLOGIA

Este estudo se caracteriza como um relato de experiência, de natureza qualitativa de caráter descritivo e categorial, desenvolvido a partir das vivências ocorridas entre os meses de fevereiro a abril de 2025, no âmbito da formação acadêmica proporcionada pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A experiência teve como foco o conteúdo de jogos e brincadeiras, sendo desenvolvida nas turmas dos anos finais do Ensino Fundamental, do 6º ao 9º ano, totalizando doze turmas. As aulas, realizadas na Escola de Tempo Integral Arraial Novo do Bom Jesus, situada no bairro dos Torrões, em Recife-PE, ocorreram em encontros de 50 minutos de duração, com duas aulas semanais para cada turma.

Participaram da atividade oito bolsistas do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), sob a supervisão de um professor da escola parceira. As ações desenvolvidas foram planejadas em consonância com o Currículo da Prefeitura do Recife, que contempla jogos e brincadeiras como conteúdos da Educação Física, inseridos nas unidades temáticas da área e trabalhados na primeira unidade do ano letivo (Pernambuco, 2024).

Logo, os dados foram obtidos por meio do diário de campo, que se configurou como o principal instrumento de registro. Nesse documento, foram sistematicamente elencadas categorias de análise para observação e a elaboração do relato de experiência, tais como a tematização dos jogos e brincadeiras, a organização teórico-metodológica, o regionalismo e aspectos relacionados às possibilidades de modificação das regras e o processo criativo que possibilitou interações e reflexões acerca das atividades desenvolvidas, com a finalidade de proporcionar uma análise mais consistente e detalhada dos resultados.

Considerando que se tratou de uma ação vinculada ao processo de formação docente, sem caráter investigativo-experimental ou de natureza diagnóstica, não se fez necessária a submissão ao Comitê de Ética. Ainda assim, foram respeitados os princípios éticos que



orientam práticas educacionais, especialmente no que se refere à garantia de confidencialidade das informações, à preservação da integridade dos participantes e ao uso responsável dos registros obtidos (Martins, 2022).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos ao longo das aulas evidenciam que a proposta contribuiu significativamente para o resgate e a ressignificação de jogos e brincadeiras. Na primeira aula, foi proposta uma atividade em que os alunos registrassem o maior número possível de jogos e brincadeiras de que se lembravam. Em seguida, compartilharam suas anotações, o que possibilitou o surgimento de novas lembranças e o enriquecimento da discussão coletiva. Nas aulas subsequentes, trabalhou-se a estrutura básica dos jogos e brincadeiras, tempo, pessoas, regras, espaço e implemento (Lana et al., 2017).

Na etapa teórico-prática foi iniciada com a brincadeira de pega-pega, em sua forma tradicional, sendo posteriormente incrementada com variações como pega-ajudou, pega-corrente e pega-congelou, a fim de ampliar o nível de complexidade da atividade. Na continuidade das vivências, foi introduzido o jogo do queimado, que a depender da região tem vários nomes como “No Rio Grande do Sul é conhecido por “caçador”; no Ceará recebe o nome de “carimba”; no estado da Bahia se chama “baleado”, “barra bola”, “cemitério”, “mata-mata”, “queimada” e “mata -soldado” ” (Conti, 2015, p. 114).

Nesta perspectiva, o professor supervisor destacou que o jogo de queimado não consiste apenas em lançar a bola, mas exige a elaboração de estratégias e a tomada de decisões sobre os movimentos a serem realizados. Além disso, os estudantes puderam experimentar diferentes variações da modalidade, como o queimado tradicional, com três áreas de eliminação, o abelha-rainha, livre e o invertido (De Souza Oliveira et al., 2019).

Ademais, os alunos vivenciaram diferentes modificações do jogo Pedra, Papel e Tesoura. Mais adiante, foi proposta, tanto aos estudantes quanto aos pibidianos, a criação de novos jogos e brincadeiras, utilizando como base os seguintes elementos: tempo, pessoas, regras, espaço e implementos. Em seguida, cada aluno apresentou sua proposta aos colegas. Após as apresentações, realizou-se uma votação para decidir quais brincadeiras criadas seriam experimentadas na aula. Observou-se que os alunos tomaram como referência os jogos e brincadeiras já trabalhados nas aulas anteriores, como o pega-pega e o queimado. Isso evidencia que os estudantes ressignificaram suas vivências anteriores, criando novas regras a



partir de modelos já conhecidos. Entre as criações, destacou-se o “Pega-Fruta”, em que o participante, ao ser pego, precisava dizer o nome de uma fruta sem repetir a já mencionada por outro colega, e o “Queimado: vem para o meu time”, no qual, ao ser queimado, o aluno passava a integrar o time adversário. Entre as normas estabelecidas, definiu-se que, caso um participante fosse queimado mais de três vezes, ele seria eliminado da partida.

De modo semelhante ao que foi solicitado aos alunos, os pibidianos também receberam como tarefa de casa a criação de um jogo ou brincadeira. Diferentemente dos estudantes, que tiveram um tempo mais reduzido para o processo de elaboração, os pibidianos contaram com todo o final de semana para desenvolver suas ideias. Assim, puderam apresentar contribuições inspiradas em suas vivências acadêmicas e pessoais.

Entre as propostas apresentadas, destaca-se o jogo “Corre Vivo-Morto”, criado pela pibidiana A. Nessa atividade, havia uma área designada como “vivo” e outra como “morto”, e os alunos deveriam correr até a área correta para se salvarem. Com o passar do tempo, o jogo tornou-se mais desafiador, incorporando variações como “muito vivo”, em que os alunos precisavam realizar polichinelos, e “muito morto”, em que deveriam deitar-se no chão. O pibidiano B, por sua vez, apresentou a brincadeira “Futsal Matemático”, cuja dinâmica consistia em atribuir um número a cada aluno. O participante era chamado pelo seu número para disputar a posse da bola e tentar marcar o gol. Posteriormente, a atividade foi aumentando o grau de dificuldade, de modo que, para entrar em disputa, os alunos deveriam resolver operações matemáticas, como soma, divisão ou multiplicação, a fim de identificar qual número seria chamado para jogar.

A pibidiana C, propôs a atividade “Vivo-vivo-morto” que foi conduzida com os alunos formando um círculo, passando a bola de maneira aleatória. Durante o jogo, o participante que arremessava a bola dizia “vivo” para que a sequência continuasse. Ao dizer “morto”, o aluno que recebia a bola contava até três e corria atrás de outro colega para tocar utilizando a bola como implemento, sem arremessá-la. A atividade mostrou-se flexível e adaptável, permitindo alterações de acordo com a facilidade ou dificuldade percebida durante a execução. Notou-se, ainda, que a criação de novos jogos frequentemente se inspira em brincadeiras pré-existentes, mesclando elementos de diferentes práticas para gerar novas experiências lúdicas.

Dessa forma, as criações dos pibidianos não apenas enriqueceram o repertório da turma, mas também exemplificaram o processo de mediação pedagógica, no qual a criatividade atua como estratégia de ensino e aprendizagem. Logo, segundo Vigotsky (2018),



o processo criativo pode manifestar-se de quatro formas: a primeira consiste na criação a partir da realidade e das experiências vividas pela pessoa, a segunda corresponde à experiência real apoiada pela imaginação, a terceira apresenta um caráter mais emocional, e, por fim, a quarta refere-se à construção da fantasia, que pode ser materializada (Silva; Ferreira, 2018). Nesse sentido, o processo de criação e imaginação dos pibidianos contemplou, em certa medida, cada uma das formas descritas por Vigotsky (Vigotsky, 2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, a experiência desenvolvida no âmbito do PIBID possibilitou não apenas o resgate e a ressignificação de jogos e brincadeiras, mas também a criação de novas propostas que ampliaram o repertório lúdico das turmas. As atividades favoreceram a participação ativa dos estudantes, estimulando a cooperação, a tomada de decisão coletiva e a criatividade, aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral dos educandos. Ao mesmo tempo, a vivência se mostrou significativa para a formação inicial dos pibidianos, que puderam articular os conhecimentos teóricos adquiridos na universidade com a prática pedagógica em sala de aula.

Nesse sentido, confirma-se o potencial dos jogos e brincadeiras enquanto conteúdos da Educação Física escolar, não apenas como momentos de recreação, mas como práticas culturais que favorecem aprendizagens múltiplas. Reforça-se, ainda, o papel do PIBID como espaço de formação docente, capaz de aproximar a teoria da realidade escolar e de fomentar experiências pedagógicas inovadoras.

Por fim, compreende-se que o relato aqui apresentado não esgota a discussão sobre a temática, mas aponta caminhos para novas investigações e práticas que valorizem o jogo e a brincadeira como instrumentos de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento humano.

Palavras-chave: Jogos e Brincadeiras, Educação Física Escolar, PIBID.

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira; revisão técnica da tradução de Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis, **RJ: Editora Vozes**, 2017. (Coleção Clássicos do Jogo). Título original: Les jeux et les hommes: le masque et le vertige.

CONTI, Luana Cristine Franzini de. Prática e consciência das regras no jogo de Bola



Queimada: contribuições para a educação física. 2015. **Tese (doutorado).**

DA SILVA ERIS, Reinaldo. A ludicidade como recurso pedagógico significativo no processo de ensino e aprendizagem da matemática nas séries finais do ensino fundamental. **Revista Tópicos**, v. 2, n. 8, p. 1-13, 2024.

DE SOUZA OLIVEIRA, Susan Kelly Fiuza et al. A queimada e suas variações: indicativos para uma prática participativa na Educação Física Escolar. **Cadernos de formação RBCE**, v. 10, n. 1, 2019.

LANA, Jessica Ramalho et al. Jogos, brincadeiras e psicomotricidade no desenvolvimento integral da criança de 03 a 06 anos nas aulas de educação física infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, 2017, v. 8, p. 1-13.

MARTINS, Ronei Ximenes (org.). Metodologia de Pesquisa Científica: reflexões e experiências investigativas na Educação. Lavras, MG: **Editora UFLA**, 2022. 281 p.

MIRANDA, Simão de. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. Campinas: **Papirus**, 2001. 110 p.

OLIVEIRA, Susan Kelly Fiuza de Souza. Jogos populares nas aulas de educação física: um estudo sobre possibilidades pedagógicas. 2020. **Dissertação de Mestrado.**

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: **Vozes**, 2010.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. Currículo de Pernambuco: ensino fundamental. Recife: **Secretaria de Educação e Esportes**; União dos Dirigentes Municipais de Educação, 2024.

SILVA, Maurício Pedro da; FERREIRA, Vanessa Leão Franchi. VIGOTSKI, Lev Semionovitch. Imaginação e criação na infância. São Paulo: expressão popular, 2018. **Cadernos de Pós-graduação**, [S. l.], v. 20, n. 1, p. 294–296, 2021. DOI: 10.5585/cpg.v20n1.18798. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/cadernosdepos/article/view/18798>. Acesso em: 27 ago. 2025.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. Imaginação e criação na infância. Tradução de Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. São Paulo: **Expressão Popular**, 2018.

