



**CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO SALGADO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EDUCAÇÃO FÍSICA**

GABRIEL BATISTA AMARO

**OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: UMA ABORDAGEM
LÚDICA PARA O ENSINO DOS ESPORTES NA ESCOLA**

ICÓ – CEARÁ

2025

GABRIEL BATISTA AMARO

**OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: UMA ABORDAGEM
LÚDICA PARA O ENSINO DOS ESPORTES NA ESCOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Graduação em Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Vale do Salgado, A ser apresentado como requisito para obtenção de nota do título graduado em Educação Física.

Orientador: Prof. Esp. Samique Vieira Abílio

ICÓ - CEARÁ

2025

GABRIEL BATISTA AMARO

**OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: UMA ABORDAGEM
LÚDICA PARA O ENSINO DOS ESPORTES NA ESCOLA**

Trabalho de conclusão de curso, do Curso Graduação em Educação Física do Centro Universitário Vale do Salgado – UNIVS. A ser apresentado como requisito para obtenção de nota do título graduado em Educação Física.

Aprovado em: 28 De Novembro De 2025

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Esp. Samique Vieira Abílio
Centro Universitário Vale do Salgado
Orientador

Prof. Me. Evandro Nogueira Oliveira
Centro Universitário Vale do Salgado
1º Examinador

Prof Me. Cicero Cleber Brito Pereira
Centro Universitário Vale do Salgado
2º Examinador

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida, e por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo da realização deste trabalho. Aos meus pais, que me incentivaram nos momentos difíceis.

Agradeço, com todo meu amor e gratidão, à minha mãe Natalia, e a minha tia Natalice, duas mulheres que foram fundamentais em toda a minha trajetória.

À minha mãe, meu exemplo de força, dedicação e amor incondicional, obrigado por acreditar em mim mesmo quando eu duvidava, por cada palavra de incentivo e por todo o apoio que sempre me deu.

À minha tia, que sempre esteve ao meu lado com cuidado, carinho e presença constante, agradeço por todo o apoio, pelas conversas, pelos conselhos e pela força que me ofereceu nos momentos em que mais precisei.

Vocês duas foram luz nos dias difíceis, abrigo nas incertezas e motivação para que eu chegasse até aqui. Este trabalho também é de vocês, fruto do amor, do esforço e dos sacrifícios que fizeram para que eu pudesse continuar.

Obrigado por serem minha base, meu apoio e minha inspiração diária.,

ao professor Samique Vieira, por ter sido meu orientador, por ser uma pessoa paciente e acolhedora e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade.

Aos meus amigos, registro minha profunda gratidão pelo apoio demonstrado ao longo desta jornada acadêmica.

A amizade, o respeito e a parceria de vocês foram elementos essenciais para que eu pudesse enfrentar os desafios deste percurso com mais equilíbrio e confiança.

Minha sincera apreciação a cada um que, direta ou indiretamente, colaborou para a realização deste trabalho. em Especial Ao meu amigo Talysson Ter você como amigo é uma honra. Este trabalho também carrega a marca da sua amizade, que foi essencial para que eu chegasse até aqui.

OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DOS ESPORTES NA ESCOLA

RESUMO

Este projeto de TCC tem como objetivo investigar a utilização dos jogos como estratégia pedagógica na Educação Física escolar, ressaltando seu papel no desenvolvimento integral dos estudantes. Reconhece-se que o professor de Educação Física atua não apenas no ensino das habilidades motoras, mas também na promoção de aspectos cognitivos, sociais e afetivos, contribuindo para a formação de cidadãos críticos, autônomos e socialmente responsáveis. A pesquisa enfatiza a aplicação da ludicidade e das metodologias ativas, que colocam o aluno no centro do processo educativo, estimulando sua participação ativa, autonomia e responsabilidade. Por meio de pesquisa bibliográfica qualitativa e exploratória, são analisados estudos que demonstram os benefícios dos jogos no ensino dos esportes, tais como o desenvolvimento das competências motoras, cognitivas e socioemocionais, bem como o fortalecimento do sentimento de pertencimento e motivação dos alunos. Os estudos analisados evidenciam que aprender por meio do jogo permite integrar técnica, tática, tomada de decisão e convivência social, tornando o ensino dos esportes mais significativo e contextualizado. O estudo conclui que a utilização dos jogos representa uma ferramenta eficaz e transformadora na Educação Física escolar, contribuindo para uma prática pedagógica mais inclusiva, dinâmica e alinhada às necessidades formativas dos alunos.

Palavras-chave: Educação Física escolar. Ludicidade. Jogos. Esportes.

GAMES AS A PEDAGOGICAL STRATEGY: A PLAYFUL APPROACH TO TEACHING SPORTS AT SCHOOL

ABSTRACT

This undergraduate thesis project aims to investigate the use of games as a pedagogical strategy in school Physical Education, highlighting their role in the integral development of students. It is recognized that the Physical Education teacher acts not only in teaching motor skills but also in promoting cognitive, social, and affective aspects, contributing to the formation of critical, autonomous, and socially responsible citizens. The research emphasizes the application of playfulness and active methodologies, which place the student at the center of the educational process, stimulating active participation, autonomy, and responsibility. Through qualitative and exploratory bibliographical research, studies are analyzed that demonstrate the benefits of games in sports teaching, such as the development of motor, cognitive, and socio-emotional competencies, as well as the strengthening of students' sense of belonging and motivation. The analyzed studies show that learning through games allows the integration of technique, tactics, decision-making, and social interaction, making sports teaching more meaningful and contextualized. The study concludes that the use of games represents an effective and transformative tool in school Physical Education, contributing to a more inclusive, dynamic pedagogical practice aligned with students' formative needs.

Keywords: School Physical Education. Playfulness. Games. Sports.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	OBJETIVOS.....	7
3	REVISÃO DE LITERATURA.....	8
3.1	A LUDICIDADE E O JOGO COMO PILAR DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	8
3.2	ABORDAGENS DE ENSINO DE ESPORTES: DA TRADIÇÃO À INOVAÇÃO COM JOGOS.....	10
4	METODOLOGIA.....	14
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES	16
6	CONCLUSÃO.....	20
7	REFERÊNCIAS.....	22

1. INTRODUÇÃO

O professor de Educação Física, enquanto componente essencial do ambiente escolar, exerce um papel significativo no desenvolvimento integral dos estudantes, indo muito além do ensino técnico das habilidades motoras. Atualmente, sua atuação visa promover não apenas o condicionamento físico, mas também aspectos cognitivos, sociais e afetivos, contribuindo para a formação de cidadãos críticos, autônomos e socialmente responsáveis (VOSER, 2020; GALATTI, 2021). Nesse contexto, as metodologias pedagógicas adotadas tornam-se elementos fundamentais para a efetividade do processo educativo.

Entre as diversas estratégias possíveis, por exemplo; o ensino centrado no aluno, valorizando autonomia e criatividade; jogos adaptados e brincadeiras, jogos simplificados que foquem em elementos específicos do esporte. Os jogos destacam-se como uma ferramenta pedagógica eficaz para engajar os alunos no processo de ensino-aprendizagem. (Wilton Santana, 2019.) alega que o jogo transcende sua função lúdica e se faz uma prática que favorece o protagonismo discente, a participação ativa e a construção de conhecimentos significativos. A ludicidade, entendida como elemento central no desenvolvimento humano, potencializa o interesse e a motivação — fatores indispensáveis à aprendizagem em contextos escolares.

Além disso, as metodologias ativas têm ganhado protagonismo na Educação Física escolar por colocarem o aluno no centro do processo, estimulando sua autonomia, criticidade e responsabilidade no aprender (Xavier, 2018; Balzano, 2021). Tais metodologias baseiam-se em experiências concretas, na resolução de problemas e na interação social, contribuindo para o desenvolvimento de competências motoras, cognitivas e socioemocionais. O uso dos jogos, nesse cenário, revela-se coerente com essa abordagem, permitindo que o aluno atue como agente ativo da própria aprendizagem, desenvolvendo habilidades como cooperação, respeito às regras e tomada de decisão.

Por exemplo, enquanto uma aula tradicional de futebol pode focar na repetição exaustiva de passes e chutes em fila, uma abordagem ativa com jogos proporia uma situação de jogo reduzido. Nesse contexto, os alunos, por meio de desafios e problemas práticos, seriam incentivados a experimentar diferentes formas de passe, tomar decisões sobre quando e como chutar, e negociar estratégias com seus colegas em tempo real, tornando a aprendizagem mais contextualizada e envolvente (GARGANTA, 2001).

O sentimento de pertencimento também é um aspecto fundamental no ambiente escolar. Através das atividades lúdicas, os estudantes tendem a sentir-se mais integrados ao grupo e ao

espaço escolar, o que influencia positivamente sua frequência, desempenho e bem-estar (SCAGLIA, 2017; REVERDITO, 2016). Assim, ao utilizar os jogos como ferramenta pedagógica, o professor de Educação Física contribui de maneira significativa para a formação integral do indivíduo, articulando saúde, educação e convivência social.

Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo investigar a utilização dos jogos como estratégia pedagógica na abordagem lúdica para o ensino dos esportes na Educação Física escolar.

Acredita-se que a valorização dessas práticas pode potencializar a aprendizagem dos esportes na escola, tornando-a mais significativa, prazerosa e transformadora. Por fim, este estudo busca oferecer subsídios teóricos e práticos para os professores de Educação Física, contribuindo para a qualificação do ensino e para a formação de estudantes mais críticos, ativos e comprometidos com seu próprio processo de aprendizagem.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

Investigar a utilização dos jogos como estratégia pedagógica na abordagem lúdica para o ensino dos esportes na Educação Física escolar.

2.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS

- Analisar os benefícios da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem dos esportes.
- Descrever como os jogos podem contribuir para o desenvolvimento físico, social e emocional dos alunos.
- Apontar estratégias práticas para a aplicação dos jogos em contextos escolares.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1 A LUDICIDADE E O JOGO COMO PILAR DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A Educação Física escolar, em sua constante evolução, busca metodologias que promovam o desenvolvimento integral do aluno, transcendendo a mera instrução técnica ou a reprodução de movimentos. Nesse contexto, a ludicidade emerge como uma dimensão essencial e fundamental, não apenas como entretenimento, mas como um poderoso recurso pedagógico. A ludicidade permite a aprendizagem significativa por meio da experimentação, da criatividade e da interação social. Segundo (KISHIMOTO,2008), o ato de brincar e jogar não se restringe à mera diversão, mas constitui um universo de possibilidades para o desenvolvimento infantil e juvenil.

Corroborando essa perspectiva, (Huizinga,2000.) concebe o jogo como um fenômeno cultural inerente à condição humana. Para o autor, o jogo é uma atividade livre, realizada fora da vida "ordinária", mas que possui regras e um propósito em si, sendo capaz de construir conhecimentos, desenvolver o senso de justiça e internalizar normas sociais. Essa perspectiva ressalta que, ao jogar, os indivíduos não apenas interagem, mas também internalizam normas, desenvolvem senso de justiça e compreendem a estrutura de sistemas, elementos fundamentais para a participação em esportes e para a vida em sociedade. Aplicada à Educação Física, essa visão transforma o esporte em um espaço de vivência cultural e de construção de valores.

Nesse cenário, o jogo se configura como uma ferramenta pedagógica versátil e eficaz no ensino dos esportes, indo muito além de uma simples atividade recreativa. Ele se torna um instrumento que contribui diretamente para a construção do conhecimento, o desenvolvimento motor e a formação cidadã (Tavares, 2004). O autor destaca que, por meio do jogo, o professor cria um ambiente onde a vivência prática permite que os alunos experimentem diferentes papéis (atacante, defensor, passador), desenvolvam a percepção espacial e temporal e, ao mesmo tempo, aprendam a negociar, a se comunicar e a respeitar as decisões coletivas.

As características intrínsecas do jogo, como o desafio, a interação social, a espontaneidade e a motivação intrínseca, são elementos que favorecem a aprendizagem ativa e significativa. Conforme Freire (2003), o jogo permite que o aluno atue como agente ativo da própria aprendizagem, desenvolvendo habilidades como cooperação, respeito às regras e tomada de decisão. Essa motivação intrínseca, gerada pelo prazer do jogo, contrasta com a

motivação extrínseca de abordagens tradicionais, onde o aprendizado é muitas vezes impulsionado por avaliações e desempenho individual.

A aplicação da ludicidade e dos jogos na Educação Física impacta positivamente o desenvolvimento integral dos alunos em diversas dimensões:

- **Dimensão Motora:** O jogo, com suas exigências dinâmicas e variadas, é um catalisador para o desenvolvimento de capacidades físicas (velocidade, agilidade, força, resistência) e habilidades motoras fundamentais (correr, saltar, arremessar, chutar), além de aprimorar a coordenação e o equilíbrio. Por exemplo, atividades como "pega-pega" com variações (usando apenas uma perna, rastejando) desenvolvem não só a velocidade, mas também a coordenação e o equilíbrio de forma dinâmica.
- **Dimensão Cognitiva:** Através da necessidade de planejar estratégias, antecipar movimentos, resolver problemas e tomar decisões rápidas em situações de jogo, os alunos estimulam o pensamento tático e a inteligência prática. Cognitivamente, jogos que exigem a criação de estratégias simples para superar obstáculos, como "atravessar o rio com poucos materiais", estimulam a tomada de decisão rápida e o pensamento tático.
- **Dimensão Afetiva:** O ambiente lúdico, ao proporcionar um espaço de aceitação do erro e da experimentação, contribui para o fortalecimento da autoestima, da autoconfiança e da percepção de si. Ele permite que o aluno se arrisque e se expresse sem medo de julgamento, promovendo a superação de desafios e o desenvolvimento da resiliência.
- **Dimensão Social:** O jogo é um laboratório social onde se aprendem valores essenciais como cooperação, respeito às diferenças, solidariedade e empatia. Jogos em equipe onde a cooperação é fundamental para atingir um objetivo comum, como "construir uma torre com o corpo", promovem o respeito às diferenças e a habilidade de trabalhar em conjunto.

Especialmente relevantes são os jogos cooperativos, que, segundo Friedmann (2006), oferecem uma alternativa poderosa à cultura esportiva excessivamente competitiva. Ao invés de focar na eliminação do "adversário" ou na vitória a qualquer custo, esses jogos promovem que o sucesso do grupo dependa da colaboração de todos os participantes. Isso fortalece os laços sociais, a empatia e a sensação de pertencimento, incentivando a participação de todos, independentemente do nível de habilidade.

A relevância da pedagogia do jogo não se limita ao ambiente escolar. Figuras do esporte de alto rendimento, como o técnico de futsal Marquinhos Xavier, ressaltam a centralidade do jogo na formação esportiva. Para Xavier (2022), em entrevista ao podcast *The Players' Inside*, o jogo é a "essência do aprendizado" no futsal, funcionando como um laboratório onde os atletas desenvolvem a leitura de jogo, a antecipação e a resolução de problemas em tempo real, indo além da repetição mecânica de movimentos.

Da mesma forma, Wilton Santana (2020), no podcast *Ciência da Bola*, defende que "ensinar jogando é tornar o aluno protagonista", validando a aplicação de princípios lúdicos mesmo em contextos de alto rendimento. Essa perspectiva válida a aplicação da ludicidade como uma estratégia didática que potencializa o ensino dos esportes em diversos contextos, alinhando-se aos princípios defendidos por autores como (FREIRE et al, 2003)

3.2 ABORDAGENS DE ENSINO DE ESPORTES: DA TRADIÇÃO À INOVAÇÃO COM JOGOS

Historicamente, o ensino dos esportes na Educação Física escolar pautou-se, em grande parte, por uma metodologia tradicional focada no desenvolvimento das capacidades físicas e na repetição exaustiva de gestos técnicos, visando à performance e à especialização precoce. Essa abordagem, muitas vezes, priorizava a aptidão física em detrimento de outros aspectos do desenvolvimento humano. (Daolio, 2004; Kunz, 2012) Critica esse modelo por sua tendência a desconsiderar as diferenças individuais, os aspectos socioculturais do movimento e, fundamentalmente, o prazer intrínseco pela prática esportiva. Essa ênfase na performance, frequentemente, resulta na marginalização de alunos com menos aptidão motora ou que não se encaixam nos padrões atléticos, gerando desmotivação e afastamento da prática esportiva.

Em contrapartida a essa visão mais técnica e competitiva, emergiram abordagens pedagógicas que defendem o ensino de esportes de forma mais contextualizada, inclusiva e centrada no aluno, com o jogo como protagonista. Um dos mais prestigiosos é o Teaching Games for Understanding (TGfU), desenvolvida por (BUNKER; THORPE,1982). Essa metodologia inverte a lógica tradicional, propondo que os alunos compreendam os princípios táticos do jogo antes de aperfeiçoarem as técnicas específicas.

O TGfU busca desenvolver competências táticas, cognitivas, sociais e emocionais por meio de situações de jogo reduzidas e contextualizadas, incentivando a tomada de decisão e a resolução de problemas em tempo real. Nessa mesma linha, Bayer (1994) defende o ensino de

jogos esportivos coletivos por meio de situações-problema, que desafiam os alunos a pensar, tomar decisões e encontrar soluções dentro do contexto do jogo.

A evolução dessas perspectivas trouxe à tona o conceito de jogos condicionados, que representam uma ferramenta didático-pedagógica robusta para o ensino-aprendizagem dos esportes. Autores contemporâneos como Scaglia (2014), Galatti (2012), Voser (2012) e Balzano (2021) estudam o debate sobre a aplicação desses jogos, defendendo que os jogos condicionados são situações de jogo autênticas, porém com regras modificadas e restrições específicas, que visam provocar determinados comportamentos e aprimorar habilidades técnicas e táticas de forma integrada e contextualizada.

Esses jogos diferenciam-se dos exercícios analíticos porque mantêm a essência do jogo, ou seja, a intencionalidade, o prazer e a imprevisibilidade enquanto direcionam o foco da aprendizagem para objetivos específicos. Por exemplo, enquanto uma aula tradicional de futebol pode focar na repetição exaustiva de passes e chutes em fila, uma abordagem ativa com jogos proporia uma situação de jogo reduzido.

Nesse contexto, os alunos, por meio de desafios e problemas práticos criados pelas condições do jogo (ex.: toque limitado, campo reduzido, número específico de passes antes de finalizar), seriam incentivados a experimentar diferentes formas de passe, tomar decisões sobre quando e como chutar e negociar estratégias com seus colegas em tempo real, tornando a aprendizagem mais contextualizada e envolvente (BALZANO, 2021; GALATTI, 2012).

Posto isso, Scaglia (2014) enfatiza que, ao condicionar o jogo, o professor cria um ambiente de “desequilíbrio” que obriga o aluno a buscar novas soluções motoras e cognitivas, promovendo uma aprendizagem mais ativa e significativa. Por outro lado, Voser (2012) complementa, destacando que essa abordagem favorece não apenas o desenvolvimento técnico-tático, mas também a inteligência de jogo e a capacidade de adaptação dos praticantes.

Apesar dos evidentes avanços teóricos e dos benefícios comprovados da abordagem lúdica e dos jogos condicionados no ensino dos esportes, a literatura aponta que a implementação efetiva dessas metodologias ainda enfrenta diversos desafios na prática docente. Muitos professores, por estarem arraigados a modelos tradicionais de ensino, apresentam resistência à inovação (BETTI; ZULIANI, 2002).

Nesse sentido, soma-se a isso a falta de formação continuada específica e a insegurança quanto à aplicação de metodologias que fogem do convencional (Darido; Rangel, 2005). Além das questões de formação, limitações estruturais (como falta de materiais ou espaços adequados) e institucionais (currículos engessados, pressão por resultados em competições) também dificultam a adoção de práticas mais lúdicas e inclusivas.

Para superar esses obstáculos, torna-se fundamental que os cursos de formação de professores de Educação Física e as redes de ensino invistam na capacitação dos docentes, oferecendo subsídios teóricos e práticos para planejar, executar e avaliar aulas fundamentadas na ludicidade, no uso de jogos condicionados e no protagonismo dos alunos.

Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) que preconiza o brincar é o participar como direitos de aprendizagem e desenvolvimento, nos quais o aluno deve ser protagonista de suas brincadeiras, buscando novas formas de interagir e novas regras. Posto isso, a capacitação de professores para usar jogos no ambiente escolar deve ser feita por meio de oficinas praticas troca de experiencia e criação de materiais didáticos. é crucial também estabelecer redes de apoio e mentoria entre os professores para que superem a insegurança e inovem na pedagogia, isso permitirá que a educação física prepare seus alunos para uma vida ativa, cooperativa e consciente além da pratica esportiva

Apesar dos evidentes avanços teóricos e dos benefícios comprovados da abordagem lúdica e dos jogos condicionados no ensino dos esportes, a literatura aponta que a implementação efetiva dessas metodologias ainda enfrenta diversos desafios na prática docente. A transição de um modelo de ensino tradicional para metodologias ativas exige uma ressignificação da prática pedagógica que nem sempre é facilmente assimilada (González; Costa, 2012). Professores, muitas vezes, ainda se sentem inseguros ou despreparados para planejar e conduzir aulas que demandam maior autonomia dos alunos e um papel diferenciado do educador (NEIRA; BORTOLETO, 2018).

Soma-se a isso a problemática da formação continuada que, quando insuficiente ou inadequada, impede que os docentes se atualizem sobre as novas abordagens e estratégias pedagógicas (Darido, 2016). Além das questões ligadas à formação e à resistência inerente à mudança, limitações estruturais das escolas (como a falta de materiais esportivos adequados, espaços físicos restritos e a ausência de recursos tecnológicos) e institucionais (como currículos escolares ainda muito focados em conteúdo específicos ou a pressão por resultados em competições esportivas que desvirtuam o processo de ensino-aprendizagem) também podem dificultar a adoção de práticas mais lúdicas e inclusivas (FENSTERSEIFER; GONZÁLEZ, 2017).

Para superar esses obstáculos, torna-se fundamental que os cursos de formação de professores de Educação Física, tanto na graduação quanto na pós-graduação, e as redes de ensino invistam na capacitação e no suporte contínuo dos docentes. É preciso oferecer subsídios teóricos e práticos para que os educadores se sintam aptos a planejar, executar e avaliar aulas

fundamentadas na ludicidade, no uso de jogos condicionados e no protagonismo dos alunos (VOSER; DE MARCO, 2019).

Essa capacitação pode se dar por meio de oficinas práticas, troca de experiências entre professores, e o desenvolvimento de materiais didáticos que ofereçam sugestões de jogos contextualizados. Além disso, a criação de redes de apoio e mentoria entre docentes, e o reconhecimento da importância da inovação pedagógica por parte das gestões escolares, podem ser fatores cruciais para superar a insegurança inicial e promover a efetivação de uma Educação Física que, de fato, cumpra seu papel de formação integral, preparando os alunos não apenas para a prática esportiva, mas para uma vida mais ativa, cooperativa e consciente.

4. METODOLOGIA

4.1. TIPO DE ESTUDO

Dessa forma, Mendes *et al.*, (2008), evidencia que no geral, para construir uma revisão é necessário ser percorrida cinco etapas distintas, quais sejam: 1ª Pesquisa literária ou em base de dados; 2ª Categorização dos estudos; 3ª Avaliação dos estudos selecionados; 4ª Interpretação dos resultados; 5ª Apresentação da revisão.

Este trabalho caracteriza-se como uma revisão bibliográfica de abordagem qualitativa e caráter exploratório, cujo propósito é compreender em profundidade a aplicação dos jogos como estratégia pedagógica no ensino dos esportes na Educação Física escolar. A revisão bibliográfica permite reunir, analisar e sintetizar o conhecimento existente sobre o tema, promovendo reflexões e novas interpretações acerca das práticas pedagógicas atuais.

De acordo com Vosgerau et al. (2014) e Mendes et al. (2008), esse tipo de estudo não busca a quantificação de dados, mas sim a compreensão de ideias, teorias e evidências produzidas na literatura. A revisão, portanto, constitui um método essencial para ampliar o entendimento sobre um fenômeno, identificar lacunas e propor caminhos para futuras investigações.

Mendes et al. (2008) destacam cinco etapas fundamentais para a construção de uma revisão bibliográfica: (1) definição da questão norteadora; (2) pesquisa nas bases de dados; (3) seleção e categorização dos estudos; (4) interpretação dos resultados; e (5) apresentação e discussão das evidências encontradas. Essas etapas foram seguidas neste trabalho, garantindo rigor e coerência metodológica.

4.2. ESTRATÉGIA DE BUSCA E SELEÇÃO DOS ESTUDOS

A busca dos estudos foi realizada de forma sistematizada em bases de dados científicas reconhecidas, como **Scientific Electronic Library Online (SciELO)**, **Google Acadêmico**, **Biblioteca Virtual em Saúde (BVS)** e **Portal de Periódicos da CAPES**. Foram considerados artigos, dissertações, teses e livros publicados entre **2010 e 2024**, disponíveis integralmente em português e espanhol.

Os descritores utilizados na busca foram definidos conforme os objetivos da pesquisa e combinados por meio dos operadores booleanos **AND** e **OR** para ampliar a precisão dos resultados. Entre eles, destacam-se:

- “Educação Física escolar” AND “jogos” OR “esportes”;
- “Ludicidade” AND “ensino de esportes”;
- “Metodologias ativas” AND “Educação Física”;
- “Jogos condicionados” AND “Educação Física”;
- “Ensino-aprendizagem” AND “esportes” OR “escola”.

Após a coleta inicial, os títulos e resumos foram analisados para verificar sua pertinência ao tema, sendo selecionados apenas os estudos que apresentavam relação direta com o uso dos jogos e da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem dos esportes.

4.3. CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Foram incluídos estudos que abordam de forma direta as temáticas relacionadas à ludicidade, pedagogia do esporte, metodologias ativas e ensino-aprendizagem de esportes no contexto da Educação Física escolar.

Os critérios de exclusão compreenderam:

- Publicações repetidas nas bases de dados;
- Produções indisponíveis na íntegra;
- Textos que não apresentavam relação com o foco central da pesquisa;
- e materiais sem respaldo científico comprovado.

Após a aplicação dos critérios, foram selecionados os estudos que apresentaram contribuições relevantes para a discussão teórica, compondo a amostra final analisada neste trabalho.

4.4. ASPECTOS ÉTICOS

- Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, este estudo não envolveu a participação direta de seres humanos, sendo, portanto, dispensada a submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP).
- Contudo, foram observados rigorosamente os princípios de integridade científica, transparência e respeito à autoria, assegurando a correta citação das fontes consultadas e evitando qualquer forma de plágio.
- Além disso, a análise foi conduzida de modo imparcial, buscando interpretar os dados e resultados de forma objetiva, fiel e fundamentada, garantindo a confiabilidade e a ética na produção científica.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A presente discussão tem como objetivo analisar as evidências encontradas nos estudos selecionados, estabelecendo relações entre diferentes autores e identificando convergências e lacunas acerca do uso dos jogos como estratégia pedagógica no ensino dos esportes. Busca-se compreender de que forma o jogo pode favorecer uma aprendizagem mais significativa e superar as limitações dos métodos tradicionais de ensino.

O levantamento bibliográfico seguiu os critérios definidos na metodologia, resultando em **3 estudos incluídos** para análise final, após exclusões por título, resumo e leitura na íntegra. As bases utilizadas foram **SciELO (n=3)**, **PubMed (n=67)** e **Google Acadêmico (n=51)**.

De acordo com Galatti (2010), o ensino dos esportes deve priorizar o jogo como meio de aprendizagem, pois este integra aspectos técnicos, táticos, cognitivos e sociais do praticante, promovendo uma formação esportiva mais ampla e significativa. O autor reforça que os jogos modificados aumentam o engajamento e a participação ativa dos alunos, favorecendo a autonomia e a compreensão tática do esporte. Essa visão está em consonância com Darido,

Galatti e Paes (2010), que consideram a ludicidade e a interação como pilares da aprendizagem significativa, superando o ensino analítico e repetitivo.

Complementarmente, Marquinhos Xavier (2020) enfatiza que “*o jogo se ensina da cabeça aos pés*”, destacando a importância da inteligência tática e da percepção situacional no desenvolvimento esportivo. O autor defende o papel mediador do professor, que deve criar situações desafiadoras capazes de estimular a tomada de decisão e a reflexão sobre o jogo. Nesse sentido, propõe os chamados “jogos de inteligência tática”, que favorecem o raciocínio, o controle motor e a adaptação a diferentes contextos, tornando a aprendizagem mais significativa e contextualizada.

De forma convergente, Freire (2020) aponta que o ambiente de aprendizagem precisa oferecer oportunidades de movimento e experimentação. Segundo o autor, o jogo favorece o aprendizado pela prática, pois o aluno aprende ao agir e refletir sobre suas ações. Ele argumenta que, em contextos lúdicos, o número de interações, toques e decisões realizadas pelos alunos potencializa a aprendizagem e o desenvolvimento motor, tornando o ensino mais produtivo e prazeroso.

Esses achados reforçam que o jogo não é apenas um instrumento de entretenimento, mas um meio pedagógico que integra teoria e prática, promovendo o desenvolvimento integral físico, cognitivo, afetivo e social.

Quadro 1 – Síntese das discussões sobre o jogo como estratégia pedagógica no ensino dos esportes

Autor/Ano	Principais Ideias	Contribuições para o Ensino dos Esportes	Relação com o Marco Teórico / Outras Pesquisas
Galatti (2010)	O jogo deve ser o eixo central do ensino dos esportes, pois integra aspectos técnicos, táticos, cognitivos e sociais.	Defende uma formação esportiva ampla e significativa, em que o aluno aprende jogando e refletindo sobre suas ações.	Corroborava com Paes e Darido (2010) ao destacar a importância da participação ativa, autonomia e engajamento dos alunos. Demonstra eficácia dos jogos

			modificados na aprendizagem significativa.
Marquinhos Xavier (2020)	“O jogo se ensina da cabeça aos pés”, destacando que o professor atua como mediador, organizando situações desafiadoras que estimulem a inteligência tática e a percepção situacional.	Propõe o uso de “jogos de inteligência tática” como ferramenta pedagógica para desenvolver o raciocínio e a tomada de decisão.	Complementa Galatti (2010) ao reforçar a dimensão cognitiva e tática da aprendizagem. Valoriza o treino neuromuscular e situacional, aproximando teoria e prática no contexto escolar.
Freire (2020)	A aprendizagem é construída pelo movimento e pela experiência; o ambiente deve favorecer o contato frequente com a bola e a exploração corporal.	Afirma que o aprendizado ocorre por repetição e vivência, tornando gestos automáticos. O jogo estimula o desenvolvimento motor e social.	Reforça a importância do ambiente de aprendizagem ativo e participativo, em consonância com Galatti e Xavier, destacando o jogo como experiência significativa para a formação esportiva.

Fonte: Com base em Galatti (2010), Marquinhos Xavier (2020) e Freire (2020).

Quadro 2 – Síntese geral das discussões sobre o jogo no ensino dos esportes

Aspectos Destacados	Autores	Síntese da Discussão
Dimensão técnica, tática, cognitiva e social	Galatti (2010); Paes e Darido (2010)	Os jogos permitem integrar diferentes dimensões do aprendizado esportivo, promovendo uma formação completa, significativa e participativa.
Inteligência tática e papel mediador do professor	Marquinhos Xavier (2020)	O professor deve criar situações desafiadoras e reflexivas, estimulando a tomada de decisão e o raciocínio durante o jogo.
Vivência, movimento e repetição na aprendizagem	Freire (2020)	O aprendizado se constrói por meio da prática, repetição e contato constante com o jogo, tornando gestos automáticos e favorecendo o desenvolvimento motor e social.
Convergência teórica entre autores	Galatti (2010); Xavier (2020); Freire (2020)	Os autores defendem o jogo como eixo central da aprendizagem esportiva, capaz de superar os métodos tradicionais e tornar o ensino mais dinâmico, reflexivo e contextualizado.

Fonte: Com base em Galatti (2010), Marquinhos Xavier (2020) e Freire (2020).

Na Educação Física escolar contemporânea, ainda persistem resquícios das metodologias tradicionais, centradas na execução técnica e na repetição de gestos, o que limita

a autonomia e a criatividade dos alunos. É necessário romper essas barreiras e consolidar metodologias ativas, nas quais o jogo assume papel central no processo de ensino-aprendizagem.

Estudos recentes apontam que o ensino por meio dos jogos favorece o desenvolvimento da tomada de decisão, da imprevisibilidade e da interação social, além de estimular o protagonismo discente. O aluno passa de mero executor para agente ativo da própria aprendizagem, construindo conhecimento por meio da prática, da reflexão e da convivência.

Em síntese, as evidências analisadas confirmam que os jogos representam uma estratégia pedagógica eficaz e integradora, que potencializa o ensino dos esportes e contribui para a formação integral do aluno tornando a Educação Física mais crítica, reflexiva e significativa.

6. CONCLUSÃO

Em síntese, as evidências analisadas confirmam que os jogos representam uma estratégia pedagógica eficaz e integradora, que potencializa o ensino dos esportes e contribui para a formação integral do aluno tornando a Educação Física mais crítica, reflexiva e significativa.

Com este trabalho, foi possível compreender o quanto os jogos são relevantes dentro das aulas de Educação Física escolar, ultrapassando a função de simples entretenimento e assumindo um papel pedagógico central no processo de ensino-aprendizagem. Os resultados evidenciaram que os jogos contribuem para o desenvolvimento integral dos alunos físico, cognitivo, social e emocional promovendo uma aprendizagem mais ativa, participativa e significativa. Ao jogar, o aluno não apenas aprimora suas habilidades motoras, mas também aprende a pensar, tomar decisões, cooperar e respeitar os colegas, vivenciando o aprendizado de forma prazerosa e contextualizada.

Verificou-se, por meio da revisão de literatura, que as metodologias baseadas na ludicidade e nas experiências práticas favorecem a autonomia e o protagonismo discente. Estudos de autores como Galatti (2010), Marquinhos Xavier (2020) e Freire (2020) reforçam que o ensino por meio do jogo amplia o engajamento e a motivação dos estudantes, promovendo um ambiente mais desafiador e criativo. Essa abordagem rompe com o modelo tradicional de ensino, que prioriza a repetição de gestos técnicos, e propõe uma Educação Física voltada à reflexão, à descoberta e à construção coletiva do conhecimento.

Ficou evidente que o papel do professor é determinante nesse processo. O docente deve ser um mediador do conhecimento, capaz de criar situações de aprendizagem que estimulem o pensamento crítico, a cooperação e o respeito mútuo. Para isso, torna-se essencial investir em formação continuada, possibilitando ao professor incorporar metodologias ativas e recursos lúdicos ao seu planejamento pedagógico. Quando o professor atua com intencionalidade e sensibilidade, o jogo transforma-se em uma poderosa ferramenta educativa, capaz de integrar ensino, convivência e cidadania.

Além disso, a pesquisa destaca que o uso de jogos nas aulas de Educação Física contribui para o sentimento de pertencimento e para o fortalecimento das relações interpessoais no ambiente escolar. Os alunos se sentem parte do grupo, mais motivados a participar e a se expressar corporalmente, o que reflete diretamente em sua autoestima e no interesse pela disciplina. Assim, o jogo não apenas ensina esportes, mas também educa para a vida, formando sujeitos críticos, criativos e socialmente responsáveis.

Em síntese, conclui-se que o jogo representa uma das estratégias pedagógicas mais completas e eficazes para o ensino dos esportes na escola. Ele permite articular teoria e prática, técnica e convivência, promovendo um aprendizado prazeroso e significativo. Ensinar jogando é preparar o aluno para compreender o esporte como cultura, expressão e convivência, tornando a Educação Física um espaço de formação integral e humanizadora. Diante disso, sugere-se que futuras pesquisas aprofundem o estudo das metodologias lúdicas no contexto escolar, bem como a formação de professores voltada para práticas inovadoras que valorizem o protagonismo dos estudantes e o potencial educativo dos jogos.

7. REFERÊNCIAS

- BALZANO, Andrea Maria. **Metodologias ativas na educação física escolar: possibilidades e desafios**. São Paulo: Phorte, 2021.
- BAYER, Claude. **O ensino dos jogos esportivos coletivos**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 1994.
- BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Renato. **Educação Física escolar: currículo e cultura**. Campinas: Papirus, 2002.
- BUNKER, David; THORPE, Rod. **A model for the teaching of games in the secondary school**. Bulletin of Physical Education, v. 18, n. 1, p. 5-8, 1982.
- DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papirus, 2004.
- DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- DARIDO, Suraya Cristina. **Formação continuada de professores de Educação Física: desafios e perspectivas**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 38, n. 1, p. 45-52, 2016.
- FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo; GONZÁLEZ, Fernando. **Educação física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimental**. Porto Alegre: Mediação, 2017.
- FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2003.
- FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento do brincar: uma perspectiva psicossocial**. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2006.
- GALATTI, Larissa Rafaela *et al.* **Jogos esportivos coletivos: ensino, aprendizagem e treinamento**. Jundiaí: Fontoura, 2012.
- GALATTI, Larissa Rafaela. **Ensino dos jogos esportivos: perspectivas pedagógicas**. Jundiaí: Fontoura, 2021.
- GONZÁLEZ, Fernando; COSTA, Luiz Antonio. **O ensino do esporte na escola: um olhar crítico**. Movimento, Porto Alegre, v. 18, n. 4, p. 243-268, 2012.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.
- KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 2012.
- MENDES, Karina dal Sasso et al. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. Texto & Contexto - Enfermagem, [S.L.], v. 17, n. 4,

p. 758-764, dez. 2008. **FapUNIFESP (SciELO)**. <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-07072008000400018>.

MARQUINHOS XAVIER. **O jogo como essência no processo de ensino do futsal**. Podcast: The Players' Inside, 2022. Disponível em: <https://theplayersinside.com.br/>. Acesso em: 05 jun. 2025.

NEIRA, Marcos Gomes; BORTOLETO, Marco Antonio Coelho. **Didática da educação física: entre a compreensão e a transformação**. São Paulo: Cortez, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Jogos, esportes e cultura: práticas pedagógicas na escola**. Jundiaí: Fontoura, 2016.

SANTANA, Wilton Carlos. **Ensinar jogando: a importância da ludicidade no ensino dos esportes**. Podcast: Ciência da Bola, 2020. Disponível em: <https://www.cienciadabola.com.br/podcast>. Acesso em: 05 jun. 2025.

SCAGLIA, Alcides José. **Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos princípios de jogo**. Campinas: Autores Associados, 2014.

SCAGLIA, Alcides José et al. **A importância do sentimento de pertencimento no ensino dos esportes**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 39, n. 2, p. 112-127, 2017.

TAVARES, Otávio. **Jogos e educação: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Mediação, 2004.

VOSGERAU, Dilmeire Sant'anna Ramos *et al.* Estudos de revisão: implicações conceituais e metodológicas. **Revista Diálogo Educacional**, [S.L.], v. 14, n. 41, p. 165-189, 12 jul. 2014. Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR. <http://dx.doi.org/10.7213/dialogo.educ.14.041.ds08>.

VOSER, R. C. **Metodologia do ensino dos jogos esportivos coletivos**. Jundiaí: Fontoura, 2012

VOSER, R. C.; DE MARCO, A. **Formação continuada e inovação pedagógica na educação física**. Revista Movimento, Porto Alegre, v. 25, p. 1-15, 2019.