

**08 - BRINCAR E JOGAR: HABILIDADES MOTORAS FUNDAMENTAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

EVANDRO GONÇALVES SANTOS;  
ELZIR MARTINS DE OLIVEIRA;  
NANCI LUZ PIMENTA BALIULEVICIUS;  
MARIA AUXILIADORA TERRA CUNHA;  
THAIS JORDÃO;  
JACQUES DE ARAÚJO NETTO.

Centro Universitário Augusto Motta - UNISUAM, Rio de Janeiro, Brasil, 2020  
elzirmartins@uol.com.br

doi:10.16887/91.a1.8

**INTRODUÇÃO**

Os costumes diários da geração atual têm ocasionado sérias mudanças no crescimento e no desenvolvimento motor da criança. De uma maneira bem ampla, observa-se que as mesmas estão se envolvendo cada vez mais cedo com os aparelhos tecnológicos e jogos eletrônicos. Tais hábitos podem estar provocando consideráveis alterações no que diz respeito ao crescimento natural dos petizes. Em virtude dos possíveis efeitos danosos, acredita-se que muitas crianças têm tido problemas de obesidades, sedentarismo, afastamento social e atenuação motora.

Segundo um estudo publicado pelo *síte* de um órgão Federal, sobre a obesidade infantil, no dia 3 de junho de 2019, foi apontado que crianças acima do peso possuem 75% mais chance de serem adolescentes obesos e, conseqüentemente, têm 89% de chance de serem adultos obesos. Ainda indicam que 12,9% das crianças brasileiras de cinco a nove anos são obesas. O ex-ministro da Saúde, Luiz Henrique Mandetta (Ministério da Saúde, 2019) ainda diz: "Sabemos que é preciso envolver outros agentes, como a economia, a agricultura, a política de educação, a política de esportes. Há uma série de pontes que precisam ser construídas para que a gente possa gradativamente ir reposicionando não só o Brasil, mas o mundo, na adoção de hábitos de vidas saudáveis".

Esta pesquisa e a fala do ministro destacam a necessidade da prática da atividade física na infância como prevenção de doenças que repercutem em danos para a saúde pública no nosso país. Sendo assim, ressalta-se a figura de um professor de Educação Física na escola, durante o processo de desenvolvimento motor da criança, a fim de promover hábitos de vida mais saudáveis, com estímulo à atividade física e alimentação adequada, favorecendo a diminuição do sedentarismo e obesidade infantil.

As capacidades básicas, defendidas por Gallahue, Ozmun e Goodway (2013), são essenciais para o alcance do domínio das habilidades motoras fundamentais do tipo manipulativas como: arremessar, pegar, chutar, voar e rebater; pois, são indispensáveis para a autonomia no dia a dia na vida das pessoas e, ainda, para a prática de um jogo, esporte, ginástica ou outras atividades físicas que exijam aperfeiçoamento técnico desses movimentos fundamentais. Segundo esses autores, na idade de seis a sete anos as crianças devem ser estimuladas a alcançar o estágio maduro através da exploração dos ambientes em que está inserida e da participação proposital de atividades que propiciem tal desenvolvimento. Esta combinação é fundamental para os aprendizes, que através das práticas esportivas, dos jogos e brincadeiras e o estímulo aos exercícios físicos, a criança passa a se socializar mais com os colegas, trabalhar cognição e tomada de decisão o que acarreta na diminuição notavelmente do índice da obesidade, do sedentarismo.

Neste pensamento, chega-se ao problema de estudo que é: qual a influência das aulas de educação física, e por consequência da atuação do professor, nos hábitos e escolhas das crianças no tempo livre?

O objetivo do presente estudo é realizar uma comparação entre as escolhas de atividades no tempo livre, em dois momentos distintos, um durante as aulas de educação física presenciais e outro no momento de pandemia, em uma tentativa de identificar a influência das aulas nas opções de lazer.

Justifica-se esse estudo pela necessidade de conhecer mais aprofundadamente os ambientes e estímulos aos quais as crianças na idade de concretização dos movimentos fundamentais estão sendo expostos.

**REFERENCIAL TEÓRICO****Compreendendo as Brincadeiras e os Jogos**

Para a compreensão do contexto que envolve a questão do movimento da criança na infância é necessário o entendimento que esse movimento se faz através do uso do brincar, como atividade mais característica. Quando se trata de brincar, leva-se em consideração o contato da criança com objetos como brinquedos; carrinhos, bonecos (as), pelúcias, casinhas dentre outros. Entende-se que as brincadeiras estão associadas no prazer da distração e diversão, não tendo como pensamento a disputa ou de ser um vencedor durante a brincadeira.

Para Kishimoto (2002) o brincar promove a busca por meios e pela exploração, exercendo papel fundamental na construção de saber fazer. Por ser a forma mais original que a criança tem de relacionar e apropriar-se do mundo, é através dele que a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. Portanto, de acordo a teórica, as brincadeiras levam os alunos a se interagirem uns com os outros, onde, através das familiaridades pessoais e com os diversos objetos oferecidos, contribuirão para uma efetiva relação, exercendo um grande papel no elo socioafetivo que por si contribui para o aproximação, convivência e absorção de experiências.

Esse brincar, que Bueno (2000) traduz como divertir-se; distrair-se, aparece a todo momento e principalmente, na forma de jogo. Dessa maneira, revela-se significativo, escolher uma definição de jogo que contemple o que esse estudo entende como sua manifestação na infância. Para Retondar (2011, p. 415) o jogo "é um elogio à gratuidade, pois não busca outra coisa senão a autossatisfação. É fim em si mesmo... Sua busca é sempre por um "objeto" imaterial como: a superação, a autossuperação, a felicidade, a alegria, o entusiasmo, o reconhecimento e o prazer. Portanto, busca sentidos que sempre estão muito além das palavras e da significação racional".

A realidade do jogo ao acionar, por exemplo, sentidos como a superação e a autossuperação dentro da escola, podem se enraizar na história de vida dos alunos com inúmeras repercussões morais, estéticas e sociais.

De acordo a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2020) a unidade temática Brincadeiras e Jogos são atividades propostas combinadas coletivamente, caracterizadas pela criação e alteração de regras, levando aos alunos participantes no intuito de apreciar as práticas. A brincadeira é um direito de aprendizagem e desenvolvimento no processo de educação do aluno. A partir do brincar, os petizes exploram diferentes espaços e tempos, com diferentes crianças ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, cognitivas, sociais e relacionais.

Jogos são atividades propostas que integram um sistema de regras formais e/ou adaptadas. No ambiente educacional os jogos ocorrem com suas regras muitas das vezes modificadas para um melhor aprendizado e são utilizados de maneira que os alunos entendam a importância de se respeitar as normas e regulamentos, apreciando-o e, conseqüentemente, valorizando os preceitos como pessoa e futuro cidadão.

Um jogo, pelas suas características, pode ser reproduzido, transformado ou criado. Para Darido (2011, p. 173) "esta tarefa cabe aos professores, juntamente com seus alunos, e pode ser realizada nas mais diferentes faixas etárias, bastando para tal adaptar a complexidade das solicitações e/ou propostas."

Jogar é considerada uma atividade lúdica que tem valor educacional e a utilização do jogo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem. É um impulso natural da criança, funcionando como um grande motivador, pois é através do jogo que obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo. Mobiliza esquemas mentais e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

A partir dos jogos, o professor deve estimular o imaginário do aluno, para que as atividades a serem realizadas sejam enriquecidas, apropriando-se de experiências, informações, atividades, atitudes e valores. Assim como as brincadeiras, os jogos são atividades organizadas, e praticadas com o propósito recreativo, atrativo e diversão. Entretanto, passam uma mensagem aos participantes de competição e que algum jogador ou equipe precisa vencer e o outro perder.

Por conseguinte, vale reforçar, que seja qual for o jogo de tipo lúdico, ele se diferencia de jogos ao encadarmos com o futebol, handebol, basquetebol, voleibol dentre outros esportes. Por Esporte a BNCC (BRASIL, 2020) entende toda prática corporal, com regras formais e comparações do desempenho entre pessoas ou grupos competitivos.

Posto isto, a diferença entre jogo e desporto é que o jogo, a qualquer momento poderá ser modificado em suas regras no intuito de fazer com que os participantes entendam com mais facilidade o que o professor quer passar e as atividades sejam mais dinâmicas. Já o desporto possui suas características próprias como organizações e confederações que as regularizam e legalizam. Assim as brincadeiras e jogos tem como objetivo proporcionar atividades de forma lúdica, o que para Vygotsky (1998), permite que o educador possa fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imita e recreie as regras utilizadas pelo adulto.

### **Desenvolvimento e Aprendizagem de Habilidades Motoras nas Brincadeiras e Jogos**

Aprendizagem motora é um campo de investigação que tem como objetivo o estudo dos mecanismos e processos subjacentes às mudanças no comportamento motor de um indivíduo conseguido através da prática, e, de fatores que os influenciam. A essas mudanças de comportamento, compreende-se à melhoria na capacidade de solucionar problemas de movimento, ou seja, à aquisição de habilidades motoras. (TANI, 2005)

Habilidade Motora é uma ação que exige movimentos voluntários do corpo e/ou membros para atingir o objetivo, e que precisa ser aprendida. (MAGILL, 2000). Ao referenciarmos o desenvolvimento e aprendizagem das habilidades motoras fundamentais das crianças no âmbito escolar é importante ser destacado a unidade temática Brincadeiras e Jogos previstas pela BNCC (BRASIL, 2020). Sendo assim, deve-se reforçar que esta unidade deverá ser trabalhada logo nos primeiros anos da escola, a fim de acompanhar o desenvolvimento e as habilidades já assimiladas pelos educandos e aprimorar novas capacidades motoras em aula.

Levando em conta os objetos de conhecimento previstos pela Base, deve-se considerar, que qualquer prática de brincadeiras e jogos realizadas pelo professor em suas aulas, vão cooperar no desenvolvimento e nas habilidades motoras fundamentais dos educandos, tendo em mente, que em todos os segmentos educacionais como ensino infantil, fundamental 1 e fundamental 2, os alunos vão participar e experimentar de atividades relacionadas a cultura popular, presentes no contexto comunitário e regional, populares do Brasil e do mundo, de matriz indígena e africana e jogos eletrônicos.

Dessa maneira, entende-se, assim que a criança possui seu primeiro contato com as aulas de Educação Física por meio das brincadeiras e jogos, os discentes começam a gerar, avançar e a aprimorar suas habilidades motoras, cujas competências podem ser entendidas como ato ou tarefa, onde quase todo ato motor ou movimento pode ser considerado uma habilidade.

A partir daí, para a Educação Física Escolar, habilidades motoras ou habilidades motoras fundamentais ocupam definitivamente uma importância no desenvolvimento e aprendizado motor. Logo fica certificado que o brincar e jogar contribuem no processo do desenvolvimento e aprendizagem das capacidades motoras, visto que, na maioria das atividades ofertadas e realizadas, os discentes reproduzem qualquer tipo de habilidade como manipuladoras, locomotoras e estabilizadoras.

Para Freire (2002) o jogo facilita o desenvolvimento das habilidades motoras, pois possui uma linguagem corporal que não é estranha à criança e seu desenvolvimento não apresenta características de monotonia ao contrário de exercícios propostos por alguns autores que não são adequados ao universo da cultura infantil. Velasco (1996) afirma que a brincadeira é uma parcela importante da vida da criança, é a partir dela que a criança constrói sua personalidade, desenvolve suas capacidades físicas, verbais e intelectuais e tem a possibilidade de tornar-se um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Além de aprender habilidades motoras, o ato de brincar e jogar tem como um dos seus objetivos o desenvolvimento da relação social e interação entre os educandos nas aulas, pois, assim, entende-se que com a convivência das crianças com o ambiente inserido e objetos de manuseio elas serão capazes também de terem autonomia, participarem conhecimento e exercitarem uns com os outros gestos, movimentos e habilidades que saibam.

De acordo com Pimenta (2013) destaca-se assim, o brincar como importância primordial para a formação da criança, onde o lúdico, o prazer e a alegria possibilitam um viver escolar mais feliz. É dessa maneira que entendemos a importância da educação física para a criação do repertório motor da criança, em um espaço especial para a realização de gestos motores corporais, concretização de habilidades motoras e desenvolvimento integral da criança.

Para Silva e Gonçalves (2010) o jogo apresenta os seguintes aspectos: "exploração e cumprimento das regras, maior envolvimento das emoções, limites de espaço e tempo, desafios envolvidos (motores, cognitivos e sociais) e espontaneidade na sua participação.

À vista disso o jogo vai colaborar para não esquecer o que foi praticado, a manter o que foi aprendido, aperfeiçoar o que foi adestrado e preparar novos desafios. Posto isso, o jogo mantém aceso o que foi confeccionado através de repetições que, consequentemente ajudaram na memorização nas ações motoras desenvolvidas. As brincadeiras e jogos igualmente é uma questão de criatividade, podendo ser inventadas e trabalhadas aquelas já conhecidas como a "cabra-cega", onde esta brincadeira possui uma grande vantagem de poder ser aplicada em qualquer faixa etária. A dinâmica de vendar os olhos significa colocar em vantagens outras percepções que normalmente não estão em destaque, como a percepção corporal (com a relação corpo espaço) e a auditiva. Possuir percepção de todos os sentidos é de extrema importância e pode vir a ser um conteúdo rico em diversidade, ou seja, brincar e jogar ajudam muito no desenvolvimento das habilidades motoras, sensoriais, cognitivas e afetivas.

### **METODOLOGIA**

A coleta de informações foi realizada inicialmente através do Estágio Supervisionado em Educação Física I, no Centro Educacional Campinho, exercido durante o período de 9 de setembro e 7 de outubro de 2019, ao longo do Estágio não obrigatório, desempenhado pelo tempo de 7 de outubro de 2019 até 29 de novembro do mesmo ano.

Neste local foi realizada uma pesquisa descritiva. "As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis." (GIL, 2002, p. 42)

Segundo o autor existem inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática. São exemplos de pesquisas descritivas aquelas que têm por finalidade estudar as características de um grupo: sua distribuição por idade, nível de escolaridade, estado de saúde física e mental, como neste estudo, além de outras características.

Como contribuição para a coleta dos resultados, foi aplicado também, um questionário pelo Google Formulário, com a elaboração de algumas perguntas, onde o mesmo foi enviado, por causa da pandemia COVID-19, para algumas crianças, aleatoriamente, no dia 11 de abril de 2020, para identificar as possíveis causas dos problemas de desenvolvimento motor da criança. Esses métodos aplicados de observação e questionário, são característicos de uma pesquisa descritiva, que se preocupa em conseguir informações sobre práticas e condições atuais e dados demográficos. Então, em sequência a pesquisa, um questionário foi elaborado para chegar a um entendimento. Disponibilizado o teste, o mesmo foi respondido por nove crianças com idades entre seis e sete anos.

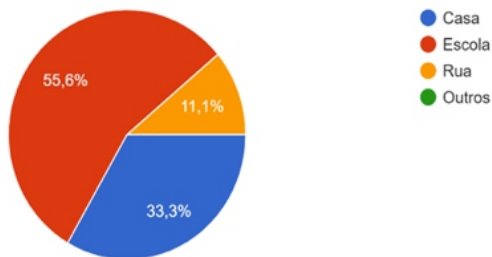
### **RESULTADOS**

De acordo os dados recebidos de nove crianças no dia 10 há 14 de abril de 2020, firmou-se que, no gráfico 1 dentre as crianças, o lugar que elas mais brincam é nas escolas com 55,6%, em suas casas com 33,3% e 11,1% na rua. No gráfico 2 na questão do que mais gostam de fazer ou brincar, 44,4% gostam de assistir filmes, séries e vídeos no Youtube, 22,2% jogam em celulares e computadores e

praticam algum tipo de esporte, jogo ou brincadeira e 11,1% se interessam em estudar ou fazer algum tipo de leitura em livros. No gráfico 3 no que diz respeito ao que mais gostam de fazer com seus amigos, 55,6% praticam esportes, jogos ou brincadeiras, 33,3% jogam em celulares e computadores e 11,1% jogam em vídeo game.

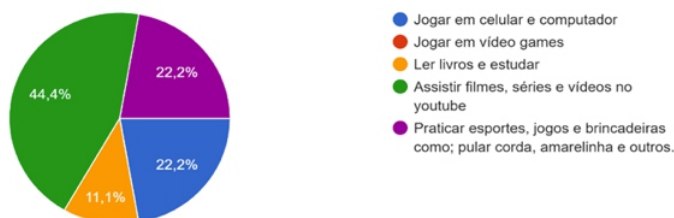
**Gráfico 1**

Onde você mais brinca?  
9 respostas



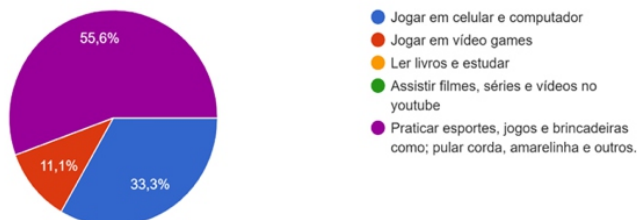
**Gráfico 2**

Do que você mais gosta de brincar ou fazer?  
9 respostas



**Gráfico 3**

Quando está com os seus amiguinhos. O que vocês mais gostam de fazer juntos?  
9 respostas

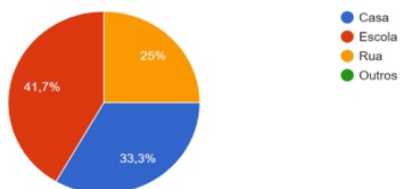


Passados quase cinco meses desde o dia 14 de abril de 2020, onde nove crianças haviam respondido o questionário, em 11 de setembro de 2020, esses dados foram atualizados, sendo que agora doze respostas foram computadas. Observa-se que agora no gráfico 4 dentre as crianças, o lugar que elas mais brincam continua sendo nas escolas com 41,7%, em suas casas com 33,3% e 25% na rua. No gráfico 5, na questão do que mais gostam de fazer ou brincar, 41,7% gostam de assistir filmes, séries e vídeos no Youtube, 25% jogam em celulares e computadores e praticam algum tipo de esporte, jogo ou brincadeira e 8,3% se interessam em estudar ou fazer algum tipo de leitura em livros. No sexto, no que diz respeito no que mais gostam de fazer com seus amigos, 66,7% praticam esportes, jogos ou brincadeiras, 25% jogam em celulares e computadores e 8,3% jogam em vídeo game.

Vejamos os gráficos a seguir:

**Gráfico 4**

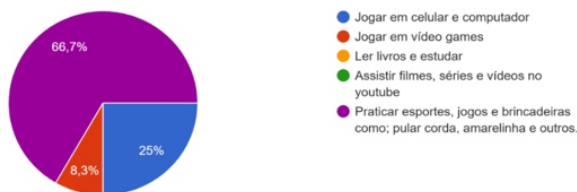
Onde você mais brinca?  
12 respostas



**Gráfico 5**

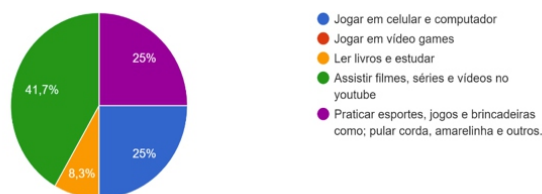
Quando está com os seus amiguinhos. O que vocês mais gostam de fazer juntos?

12 respostas

**Gráfico 6**

Do que você mais gosta de brincar ou fazer?

12 respostas



## DISCUSSÃO

O objetivo do presente estudo é realizar uma comparação entre as escolhas de atividades no tempo livre, em dois momentos distintos, um durante as aulas de educação física presenciais e outro no momento de pandemia, em uma tentativa de identificar a influência das aulas nas opções de lazer.

Os resultados mostraram que dentro de um período de dois meses, três crianças a mais responderam o questionário que analisando as informações totais obtidas, dentre os dados recebidos chamam atenção em alguns itens que devem ser observados. Durante esse tempo de pesquisa, nota-se que, o número de crianças que gostam de brincar nas escolas diminuíram significativamente. Examinando essas informações, fica imprescindível a observação do professor de Educação Física no interesse dos alunos em suas aulas, cabendo ao docente diagnosticar, influenciar e estimular os educandos através de um bate papo, das dimensões de conhecimento prevista pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2020) que são experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário nas práticas corporais, sendo esta os conteúdos temáticos que fazem parte da disciplina. Tais atributos são fundamentais para o desenvolvimento das habilidades motoras da criança assunto de estudo desse artigo.

Considerando o olhar atento do educador em suas aulas e, com base nos resultados do presente estudo, percebe-se que as crianças, nos dias atuais, têm tido muito fascínio pelas novas tecnologias oferecidas pelo comércio e redes sociais. Fazendo a junção dos dados averiguados na convivência com os educandos e as respostas coletadas, nesse meio-tempo, a situação problema deste estudo, acredita no qual o uso excessivo das tecnologias pelas crianças no seu dia-dia pode gerar possíveis consequências no desenvolvimento das habilidades motoras. Entretanto, mesmo com todas essas negativas, vale ressaltar que ainda no qual os resultados apontam uma diminuição relevante dessas práticas nas escolas, as crianças gostam das práticas esportivas ou dos jogos e brincadeiras. Sendo assim, vale frisar que a principal hipótese desse estudo foi comprovada, onde acredita-se que as práticas das atividades físicas na Educação Física Escolar, contribuem na melhora do desenvolvimento e as habilidades motoras do aluno. Tendo em vista que, as práticas corporais desenvolvidas pelas crianças têm tido mais ênfase quando as mesmas estão em companhia das outras crianças, ou seja, na escola, observando os resultados alcançados. Contudo vale ainda destacar que na maior parte do dia os petizes estão em suas casas.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na convivência com diversas crianças em aula, foi constatado que a maioria dos alunos participam das aulas práticas na escola. Torna-se notável durante os conteúdos lecionados que os professores aplicam diversas brincadeiras e jogos de forma lúdica que ajudam no desenvolvimento e nas habilidades motoras de seus alunos. Nota-se, ainda, que são mínimos aqueles que optam por não participarem das atividades para ficarem conversando, utilizando celulares ou realizando outras coisas. Porém, mesmo com a participação da maioria dos discentes nas aulas, foi observado que muitas crianças possuem algumas dificuldades para executarem alguns movimentos básicos corporais como; andar sobre uma faixa no chão para verificar o equilíbrio, pisar nas bordas de um bambolê ao usá-los como amarelinha, percepção lenta ao colocar bolas ou cones das mesmas cores dentro de um bambolê etc. Diante a esses ocorridos, surge um questionamento: “Qual seria os motivos para tais dificuldades na execução das atividades?” Observa-se que na maioria dos casos, as crianças estavam realizando seus exercícios acima do limite de velocidade que deveria ser. Isso acarretava com que as mesmas fizessem os movimentos de suas atividades erradas, pois, não andavam corretamente na faixa, pisavam nos materiais e o corpo executava tão rapidamente os movimentos que a mente não conseguia acompanhar a ação motora, gerando os erros na identificação das cores na hora de juntar duas peças diferentes. Todavia, esses problemas identificados eram corrigidos pelo professor no meio das atividades ou no *feedback* da aula. Entretanto, a teoria deste estudo ainda não foi comprovada, visto que, acredita-se na tecnologia como um fator crucial e problemático para o desenvolvimento da criança no seu dia-dia, gerando diversas consequências como já citados: a obesidade por má alimentação, pela ausência dos exercícios, e pelo sedentarismo, a falta de socializar-se e o atraso motor.

Entende-se que para o desenvolvimento motor e a habilidade motora da criança seja eficiente é preciso acompanhar às mesmas e analisar suas necessidades e interesses. Dessa forma, considera-se que a Educação Física Escolar tem alcançado resultados positivos no tema desenvolvimento e habilidade motora dos alunos. Levando em consideração que o professor faça as devidas correções durante as aulas, comente dos possíveis agravos que a tecnologia pode gerar se não houver limites, incentive os discentes falando da importância das atividades físicas fora do colégio e que a maioria das crianças, atores dessa pesquisa que ainda está em andamento, brincam nas escolas em atividades físicas com os colegas.

A interrogação no que diz respeito as tecnologias e suas consequências, até o prezado momento, atenta-se que tal problemática ocorre pelo fato de quando a criança está em casa sozinha, a mesma se interessa mais pelos aparelhos eletrônicos, não tendo estímulo por parte de seus familiares para as atividades físicas e, isso, pode ser o fator que esteja gerando uma possível deficiência, doença crônica como a obesidade e outras complicações de saúde. No entanto, não se pode levar total consideração em dados recebidos via questionário, dando importância que a melhor forma de obter resultados fidedignos é através das práticas corporais realizadas em aula ou no dia-dia das crianças.

No entanto, quando questionada o que mais gosta de brincar ou fazer, houve uma diferença expressiva no momento de aulas presenciais, com atividades de práticas de atividade física em comparação ao momento pandêmico, em que prefere jogar no celular ou no computador e assistir à filmes, em que se pode atribuir a falta das aulas de educação física no estímulo de hábitos de movimentar-se no cotidiano da vida atual.

Sugere-se que novos estudos sejam realizados, pois acredita-se que haja perda significativa de aprendizagem de movimentos fundamentais nessa geração.

## REFERÊNCIAS

- AGÊNCIA SAÚDE. **Obesidade infantil traz riscos para a saúde adulta**. Disponível em: <https://www.saude.gov.br/noticias/agencia-saude/45494-obesidade-infantil-traz-riscos-para-a-saude-adulta>. Acesso em: 08 abr. 2020.
- BRASIL. **Habilidades motoras**. São Paulo: Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação Disponível em: <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Corpo/Habilidades/index.html#t0>. Acesso em: 2 nov. 2020.
- BRASIL. **Jogo, corpo e escola**. Brasília, DF: Ministério do Esporte, 2004. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/123456789/229/modulo03JogoCorpoEscola.pdf?sequence=3>. Acesso em: 2 nov. 2020.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2020. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_verseofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf). Acesso em: 14 jun. 2020.
- BUENO, Francisco da Silveira. **Mini dicionário da língua portuguesa**. Edição Revista e Atualizada. São Paulo: FTD, 2000.
- DARIDO, S. C.; RANGEL, E. C. A. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.
- FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A importância do brincar na educação infantil**. Curso de Pedagogia. Centro Universitário de Maringá – CESUMAR, Maringá – Paraná, Novembro de 2009. **Monografias Brasil Escola**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 2 nov. 2020.
- GALLAUE, David L; OZMUN, John C; GOODWAY, Jackie D. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 7.ed. AMGH, 2013.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002
- LUIZ, Jessica Martins Marques; SANTOS, Ana Carolina Belther; ROCHA, Francieli Ferreira da; *et al.* **As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski**. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm#:~:text=Jogo%20é%20uma%20atividade%20ou,ser%20diferente%20da%20vida%20cotidiana%20>. Acesso em: 2 nov. 2020.
- MAGILL, Richard A. **Aprendizagem motora: conceitos e aplicações**. São Paulo: Blucher, 2000.
- PIMENTA, Nanci. **Painel de recreação: o quebra-cabeça dos jogos e valores**. Rio de Janeiro: Sprint, 2013.
- PORTAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA. **Jogo e brincadeira**. O que são? Disponível em: <https://www.educacaofisica.com.br/noticias/jogo-e-brincadeira-o-que-sao/>. Acesso em: 2 nov. 2020.
- RETONDAR, J. J. M. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 33, n. 2, p. 413-426, abr./jun. 2011
- RODRIGUES, D.; AVIGO, E. L.; LEITE, M. M. V. *et al.* **Desenvolvimento motor e crescimento somático de crianças com diferentes contextos no ensino infantil**, Universidade Cruzeiro do Sul, p. S50-S51, jul./set. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/motriz/v19n3s0/a08v19n3s0.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2020.
- TANI, G. **Comportamento motor, aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ. **Resgate de jogos e brincadeiras tradicionais na era tecnológica**. Paraná: UNIOESTE, 2015. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_unioeste\\_edfis\\_artigo\\_vanilde\\_marsango\\_sangalli.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_artigo_vanilde_marsango_sangalli.pdf). Acesso em: 2 nov. 2020.

## PLAY AND PLAY: FUNDAMENTAL MOTOR SKILLS IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

**ABSTRACT:** The lifestyle habits of current childhood have led to a natural decrease in the acquisition of motor skills and caused health problems such as obesity and social isolation behavior, as it is believed that playing and promoting promote the learning of fundamental motor skills. With the pandemic, social isolation worsened these difficulties. The research problem took place around the question of what is the influence of physical education classes, and as a result of the teacher's performance, on the habits and choices of children in their free time? Thus, the objective of the present study is to make a comparison between the choices of activities in free time, in two different moments, one during the physical education classes in person and the other during the pandemic, in an attempt to identify the influence of the classes on leisure options. As a methodology, descriptive research was used, making a comparison in the answers of the questionnaire applied in two different moments, before and pandemic, to students at Centro Educacional Campinho, in Rio de Janeiro, during a supervised internship. The results were analyzed using pie charts. The final considerations that this article reaches is that there was a significant change in the choice of activities, during the face-to-face classes of a more dynamic character, with the practice of games and sports and, in the pandemic, more passive, with the choice of games on cell phones, computers and movie assistance.

**Keywords:** play and play; fundamental motor skills; school physical education

## PULAR Y JUGAR: HABILIDADES MOTRICES FUNDAMENTALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

**RESUMEN:** Los hábitos de vida de la infancia actual han provocado una disminución natural en la adquisición de habilidades motoras y provocado problemas de salud como la obesidad y la conducta de aislamiento social, ya que se cree que jugar y promover promueve el aprendizaje de habilidades motoras fundamentales. Con la pandemia, el aislamiento social agravó estas dificultades. El problema de investigación se desarrolló en torno a la pregunta de ¿cuál es la influencia de las clases de educación física, y como resultado del desempeño del docente, en los hábitos y elecciones de los niños en su tiempo libre? Así, el objetivo del presente estudio es realizar una comparación entre las elecciones de actividades en el tiempo libre, en dos momentos distintos, uno durante las clases de educación física presencial y otro durante la pandemia, en un intento por identificar la influencia de las clases en opciones de ocio. Como metodología, se utilizó la investigación descriptiva, haciendo una comparación en las respuestas del cuestionario aplicado en dos momentos diferentes, antes y pandemia, a estudiantes del Centro Educacional Campinho, en Río de Janeiro, durante una pasantía supervisada. Los resultados se analizaron mediante gráficos circulares. Las últimas consideraciones a las que llega este artículo es que hubo un cambio significativo en la elección de actividades, durante las clases presenciales de carácter más dinámico, con la práctica de juegos y deportes y, en la pandemia, más pasiva, con la elección de juegos en teléfonos móviles, ordenadores y asistencia con películas.

**Palabras-clave:** jugar y jugar; habilidades motoras fundamentales; educación física escolar.

**BRINCAR E JOGAR: HABILIDADES MOTORAS FUNDAMENTAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

**RESUMO:** Os hábitos de vida da infância atual têm levando á uma diminuição natural da aquisição de habilidades motoras e ocasionado problemas de saúde como obesidade e comportamento de isolamento social, pois acredita-se que o brincar e jogar promovem a aprendizagem de habilidades motoras fundamentais. Com a pandemia, o isolamento social acarretou o agravamento dessas dificuldades. A problemática da pesquisa transcorreu em torno da questão de qual a influência das aulas de educação física, e por consequência da atuação do professor, nos hábitos e escolhas das crianças no tempo livre? Assim, o objetivo do presente estudo é realizar uma comparação entre as escolhas de atividades no tempo livre, em dois momentos distintos, um durante as aulas de educação física presenciais e outro no momento de pandemia, em uma tentativa de identificar a influência das aulas nas opções de lazer. Como metodologia utilizou-se a pesquisa descritiva, realizando uma comparação nas respostas de questionário aplicado em dois momentos distintos, antes e pandêmico, à alunos no Centro Educacional Campinho, no Rio de Janeiro, durante estágio supervisionado. A análise dos resultados foi feita usando gráficos tipo pizza. As considerações finais a que este artigo chega é que houve uma mudança significativa nas escolhas de atividades, durante as aulas presenciais de caráter mais dinâmico, com prática de jogos e esportes e, na pandemia, mais passivo, com escolha de jogos no celular, computador e assistência de filmes.

**Palavras-chave:** brincar e jogar; habilidades motoras fundamentais; educação física escolar.