



Universidade Federal de Pernambuco
Centro Acadêmico de Vitória
Curso de Licenciatura em Educação Física

Carlos Eduardo da Silva

**JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DE ENSINO NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Vitória de Santo Antão - PE

2017

Carlos Eduardo da Silva

Jogos Populares como conteúdo de ensino nas aulas de Educação
Física Escolar

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado na Universidade Federal de
Pernambuco Centro Acadêmico de Vitória
de Santo Antão como requisito para
obtenção ao curso de Licenciatura em
Educação Física.

Orientação: Profº Haroldo Moraes de
Figueiredo

Vitória de Santo Antão - PE

2017

Catálogo na Fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB-4/2018

S586j

Silva, Carlos Eduardo da.
Jogos Populares como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física Escolar / Carlos Eduardo da Silva. - Vitória de Santo Antão, 2017.
24 folhas.

Orientador: Haroldo Moraes de Figueiredo
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV.
Licenciatura em Educação Física, 2017.
Inclui referências.

1. Lazer. 2. Jogos Populares. 3. Educação Física Escolar. I. Figueiredo, Haroldo Moraes de (Orientador). II. Título.

790.1 (23.ed.)

BIBCAV/UFPE-225/2017

Carlos Eduardo da Silva

Jogos Populares como conteúdo de ensino nas aulas de Educação
Física Escolar

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado na Universidade Federal de
Pernambuco Centro Acadêmico de Vitória
de Santo Antão como requisito para
obtenção ao curso de Licenciatura em
Educação Física.

Aprovado em: 12 /12 / 2017.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Haroldo Moraes Figueiredo (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profª. Drª. Solange Maria Magalhães da Silva Porto (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Kênio Erithon (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que permitiu que tudo isso acontecesse. Por ter me dado saúde e força para superar todas as dificuldades, não apenas nos anos acadêmicos, mas também em todos os momentos da minha vida.

À Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico de Vitória de Santo Antão pela oportunidade de finalizar o Curso de Licenciatura em Educação Física.

Ao Prof^o. Dr. Haroldo Moraes Figueiredo pela orientação, apoio e confiança. Ainda estendo meus agradecimentos, nesse espaço, aos demais professores por terem me proporcionado o conhecimento, não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional.

Aos meus pais, os maiores incentivadores da minha formação acadêmica, pelo amor e apoio incondicional. Minha mãe Severina que me ajudou nas horas difíceis de desânimo, me motivando e incentivando para que continuasse com a luta e busca da realização do meu sonho. Ao meu pai Sebastião que foi muito importante diante das dificuldades mostrando-se sempre preocupado com minha formação.

Às minhas tias que sempre estavam presentes nas dificuldades apoiando como fosse possível para que eu não desistisse.

Aos amigos que fizeram parte da minha formação e que irão permanecer em minha vida nas lembranças e se possível presencialmente. Também, agradeço à minha madrinha Mariza que contribuiu para minha formação por meio de motivação e incentivos.

Enfim, a todos aqueles que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

O corpo e o movimento são elementos relevantes para a socialização e a aprendizagem das crianças, desde seus primeiros anos de vida (HAETINGER, 2012, p.17).

RESUMO

Esta pesquisa traz como tema os jogos populares salientando que com o passar dos anos pode-se observar que as atividades lúdicas e populares são trabalhadas apenas na Educação Infantil, sendo deixadas de fora das aulas nas demais modalidades de ensino. O objetivo geral deste trabalho é identificar as principais atividades relacionadas a jogos e brincadeiras populares adequadas para serem desenvolvidos nas aulas de Educação Física escolar. Além de enfatizar a importância das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física e elaborar aulas dinâmicas envolvendo os jogos e brincadeiras populares que possam desenvolver as habilidades psíquico, emocionais e motoras dos alunos. A metodologia utilizada para a construção deste trabalho foi uma revisão bibliográfica baseada numa pesquisa científica qualitativa, de caráter teórico. A partir de todo referencial teórico percebeu-se a importância de trabalhar com atividade lúdica envolvendo os jogos populares nas aulas de Educação Física escolar compreendendo os mesmos como agente de desenvolvimento motor e psicossocial dos alunos. Sendo assim, concluiu-se que estes tipos de atividades na formação do aluno nas aulas de Educação Física, promovem benefícios que vão contribuir para desenvolvimento integral das crianças, no desenvolvimento da aprendizagem, no desenvolvimento da sociabilidade e na construção da identidade.

Palavras-chave: Lazer. Jogos Populares. Educação Física Escolar. Desenvolvimento Psicomotor.

ABSTRACT

This research theme brings the popular games noting that over the years it can be observed that recreational activities and popular are worked only on early childhood education, being left out of classes in other disciplines. The general objective of this work is to identify the main activities related to games and popular games suitable for the development of school physical education classes. In addition to emphasize the importance of the activities in physical education classes and develop dynamic lessons involving games and popular games that can develop psychic skills, emotional and motor skills of the students. The methodology used for the construction of this work was a literature review based on qualitative research, theoretical character. From all theoretical referential realized the importance of working with playful activity involving the popular games in school physical education classes comprising the same as motor and psychosocial development agent of the students. Therefore, it was concluded that these types of activities on the formation of student in physical education classes, further benefits that will contribute to the integral development of children, in the development of learning in the development of sociality and construction the identity.

Keywords: Leisure. Popular Games. School Physical Education. Psychomotor Development.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REVISÃO DE LITERATURA	10
2.1 Lazer	10
2.2 Educação Física Escolar	11
2.3 O Jogo	13
2.4 O Jogo Popular	14
3 OBJETIVOS	16
3.1 Objetivo Geral	16
3.2 Objetivos Específicos	16
4 METODOLOGIA	17
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	18
6 CONCLUSÃO	21
7 REFERÊNCIAS	23

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, ouve-se muito falar sobre os jogos e brincadeiras educativas. Elas estão presentes de forma constante no mundo infantil de todas as culturas, sendo referência primordial para as discussões sobre criança e o seu desenvolvimento (SILVA; GONÇALVES, 2010).

A escolha do tema partiu da percepção da importância de envolver os jogos e brincadeiras populares nos exercícios desenvolvidos nas aulas de Educação Física de maneira em que as crianças se envolvam de forma prazerosa nas atividades. A disciplina Educação Física tem passado por modificações ao longo dos anos devido a fatores históricos, políticos e sociais do mundo (RODRIGUES; BRACHT, 2010).

Consequentemente, as aulas também foram sofrendo alterações tendo seus objetivos voltados às modalidades esportivas, enfatizando na maioria das vezes a formação de atletas, onde são destacados apenas os alunos mais habilidosos. Dessa forma, os alunos que não apresentam habilidades, que os encaixe no padrão de atleta exigido, sentem-se desmotivados e com isso, se recusam a participar das aulas gerando uma grande evasão durante as mesmas, causando assim situações desconfortáveis entre alunos e professor da área (RODRIGUES, 2011).

Sendo assim, diante dessa situação questionou-se para elaboração deste projeto os seguintes pontos: Como o lúdico pode ser usado pelo professor de Educação Física em suas aulas? Quais jogos e brincadeiras populares podem fazer parte das aulas de Educação Física? Por que os alunos se sentem atraídos pelas aulas de Educação Física quando as atividades desenvolvidas são lúdicas?

Portanto, na disciplina de Educação Física os jogos e brincadeiras podem ser trabalhadas com a intenção de promover a participação dos alunos de forma coletiva e individual em ações que ajudam sua qualidade de vida em diversos aspectos sejam eles cognitivo, motor e comportamental (OLIVEIRA, 2011).

Por ser a infância a idade da vivência das brincadeiras fica evidente que trabalhar com a ludicidade com crianças em sala de aula desperta o interesse, a criatividade, a curiosidade e estimula a imaginação. Dessa forma, o lúdico deve ser visto como uma das maneiras mais eficazes de envolver a criança nas atividades (KISHIMOTO, 2011).

A importância do uso do lúdico é visto como um fato, e fundamental como recurso de ampliação e representação do conhecimento. A partir do momento que a

escola faz a utilização da ludicidade nas aulas, seja em qualquer disciplina, como uma atividade que rompe com barreiras e fronteiras tende a promover interdisciplinaridade. Vale lembrar que é através do brincar que as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos nas brincadeiras que imitam a vida real, organizam com autonomia suas ações e interações para solucionar problemas, construindo regras de convivência social e de participação (ALMEIDA, 1995).

Entender e refletir sobre o mundo da criança é submeter os pensamentos para os estudos sobre o jogo e a infância. Essa íntima relação apresenta valores significativos para uma formação e desenvolvimento integral motor, afetivo-social e psíquica. Pensar e agir focando na totalidade do sujeito é garantir não somente algo intencionado para uma formação do corpo, mas em algo que seja relevante para sua respectiva formação crítica, criativa e lúdica (SILVA; PINES JUNIOR, 2013).

Nesse sentido, inserir jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física significa garantir ao aluno a superação de dificuldades para assimilação desses conteúdos, deve propiciar incentivo para que ele caminhe na direção do ato de conhecer, deve servir para que ele viva melhor, desfrutando de uma vida de qualidade (DE MARCO, 2006).

A prática dos jogos e das brincadeiras nas aulas de Educação Física, as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor. Desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças (SILVA; GONÇALVES, 2010). Portanto, cabe ao profissional de Educação Física compreender a importância de introduzir as atividades lúdicas em suas aulas.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Lazer

Os momentos de lazer são aqueles em que a criança sai da rotina diária das obrigações, principalmente com o estudo, e pode relaxar. As atividades de lazer que envolvem atividade física devem ser incentivadas dentro da escola. As mesmas devem ser prazerosas para a criança e criativas para que as crianças saiam inteiramente da rotina. Exemplos como brincadeiras, esporte, dança, patinação, bicicleta, dentre outras que estimulam a prática de atividade física (CAMARGO, 1998).

A recreação é uma prática prazerosa em que os alunos participam de atividades descontraídas, proporcionando momentos de inclusão e socialização, além de desenvolver as habilidades psicomotoras das crianças no espaço escolar. Assim, a recreação transfere-se para o cotidiano e aproxima-se de uma vida permeada de informações. Esse processo de educação se dá através da convivência durante as práticas das atividades lúdicas, especialmente no espaço escolar através da recreação (MALUF, 2003).

A brincadeira constrói a personalidade da criança e é uma parcela muito importante na sua vida. Pois, ela cria normas e funções com significado para aquela determinada brincadeira. Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e a de distinguir pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais (OLIVEIRA, 2002).

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio e enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social, e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995). O mesmo autor ainda faz uma evidência com relação à prática da ludicidade em sala de aula e relata a construção de um ambiente saudável a partir da interação e socialização entre as

peças que nele estão inseridos. Ou seja, a brincadeira tem facilidade de envolver os participantes de uma forma amigável.

Friedmman (2012, p. 40) afirma que “[...] a atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento das crianças porque as liberta de situações difíceis”. Isso mostra a necessidade palpável do lúdico fazer parte do dia a dia da escola, transformando a aprendizagem em algo prazeroso. O brincar pode ser utilizado como uma ferramenta para estimular déficits e dificuldades encontradas em alguns aspectos de desenvolvimento. Entretanto, os profissionais que lidam com estas crianças devem estar atentos ao desenvolvimento global infantil e não se deterem a aspectos isolados, uma vez que todos os aspectos estão interligados e exercem influências uns para com os outros (SOMMERHALDER; ALVES, 2011).

A brincadeira, por sua vez, encontra fundamento na fala de Kishimoto (2011), quando é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. Portanto, o lúdico é ainda uma forma de a criança interagir afetivamente com o educador gerando um laço muito forte entre os dois a partir da confiança e segurança para que o processo de ensino aprendizagem aconteça naturalmente e não necessite de imposições ou de métodos avaliativos desfavoráveis utilizados pelo professor.

2.2 Educação Física Escolar

O conhecimento é vivenciado em diversos espaços e existem muitas redes de informações que podem levar a este fim, mas a escola ainda continua sendo o espaço tradicional para o acesso ao conhecimento, onde se adquire sentido quando o educando apropria-se deste. Segundo Franco (1998), o papel da escola é transmitir o conhecimento de maneira lógica, coerente e sistemática fazendo da historicidade acumulada da sociedade seja tido como conhecimentos científicos, tecnológico, filosófico, culturais, etc., e tudo isto é ligado às experiências dos alunos e as vivências da realidade.

Segundo Vago (1999) a presença da Educação Física nas práticas escolares, no Brasil, remonta ao século XIX, e desde então ela experimenta um processo permanente de enraizamento escolar. Mattos e Neira (2000) consideram que a ideia

de uma educação para a saúde – subsidiada recentemente pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) – conquistou na nossa sociedade um valor inestimável, objetivando desenvolver a compreensão de como se constrói a condição de saúde/doença em cada realidade particular, fazendo com que os alunos tornem-se, progressivamente, mais capazes de agir na perspectiva da promoção e recuperação da saúde (e não como pacientes).

Assinala que a Educação Física na escola deveria propiciar condições para que os alunos obtivessem autonomia em relação à prática da atividade física, ou seja, após o período formal de aulas os alunos deveriam manter uma prática de atividade regular, sem o auxílio de especialistas, se assim desejarem. Este objetivo é enormemente facilitado se os alunos encontram prazer nas aulas de Educação Física, pois, apreciando determinada atividade é mais provável desejar continuá-la, caracterizando uma ligação de prazer (DARIDO, 2004, p. 58).

Os autores falam da Educação Física no âmbito escolar para a prática da disciplina na escola, dando um potencial educativo e não para objetivar a seleção do treinamento para o esporte na escola que assim vai privilegiar a seleção de habilidades buscando o rendimento, a competição, o resultado mesmo nas escolas. As aulas de Educação Física Escolar teriam melhor aproveitamento e prazer para os alunos em realizar as práticas sem o auxílio de especialistas, deixando-os mais livres para a realização de qual tipo de jogo ou atividade ele acha melhor deixando por escolher quais atividades lhes proporcionam prazer provavelmente apreciando e fazendo o que gosta terá a continuidade das atividades da Educação Física (DARIDO, 2004).

A ludicidade pode ser vista como um meio do professor planejar suas aulas para motivar o aluno a participar de forma prazerosa das atividades de Educação Física. Uma vez que a Educação Física desempenha um vital papel no desenvolvimento, pois ajuda no fortalecimento do corpo, manutenção da saúde, proporciona o desenvolvimento de inúmeras habilidades, auxilia na estruturação da personalidade, para que dessa forma a criança se desenvolva adquirindo conhecimentos que os preparem para a escola e a vida (RODRIGUES, 2005).

Em relação ao professor de educação física, cabe a função de observar que seus educandos possuem particularidades na compreensão e interação com o meio que o cerca. Sendo muitas vezes necessário associar o lúdico a uma diversão,

seguida de um aprendizado significativo, construído por meio de vários fatores nos quais o indivíduo modifica e constrói seus próprios conhecimentos prévios (SCHWARTZ, 2003).

As aulas podem ser pautadas em cima de critérios como: desenvolvimento do cognitivo, motor, físico, afetivo, aquisição dos valores humanos, compreensão de regras, despertar do espírito competitivo e etc. Assim, o professor precisa tomar conhecimento disso para que sejam atribuídas responsabilidades ao assumir as brincadeiras (FRIEDMANN, 2012). Antes de o professor utilizar determinada ludicidade como ferramenta didática nas aulas de Educação Física é preciso planejar e selecionar jogos que atendam aos objetivos e conteúdos propostos para àquela determinada faixa etária. Aspectos como grau de dificuldade, interesse do aluno, caráter desafiador, número de participantes, espaço e material, sendo estes recursos indispensáveis para um bom decorrer de aula (MARINHO et. al, 2008).

2.3 O jogo

Jogo envolve conjunto dos participantes, assim como regras que determinam o que vai ser e o que não vai ser permitido. O jogo quando trabalhado em escolas deve ser apresentado de uma forma lúdica, que garanta a diversão e satisfação de todos os alunos, sem motivo para qualquer exclusão. Jogo é um meio para a socialização, onde o bom ou o mal jogador está inserido em um grupo, e cada pessoa pode mostrar diferentes habilidades e capacidades.

Na definição sobre jogo, segundo Huizinga encontra-se que

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1996, p. 33).

Brougere, (2003, pg. 117), acredita que “todas as formas de jogo aparecem, com maior ou menor predominância, em todos os períodos de vida, também as funções dos jogos são semelhantes em qualquer uma delas”. O jogo proposto como conteúdo aproxima-se do trabalho dado à característica de ser uma brincadeira que tem regras e exige o comprometimento de quem participa.

A oportunidade de jogar repercute na ativação de todos os níveis do desenvolvimento humano: físico, emocional, mental e espiritual. Temos no jogo, uma oportunidade concreta de nos expressarmos como um todo harmonioso, um todo que integra virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades, bem como, as possibilidades de aprender a ser inteiro, e não pela metade (BROTTO, 1999).

Segundo Brougere (2003), o jogo e o esporte abordados como conteúdo na escola deve ser aquele que se inclui num projeto que tem objetivos educacionais. Por isso, o professor, utilizando o jogo para iniciar o aprendizado do esporte organizado e sistematizado, deve saber o que vai desenvolver e quais objetivos pretende alcançar, tornando a atividade prazerosa sem se preocupar com desempenho.

2.4 O Jogo Popular

Os jogos populares têm origem e criadores anônimos, sabe-se apenas que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e a universalidade dos jogos assentam-se pelo fato de que povos distintos e antigos já utilizavam e até hoje as crianças fazem quase que da mesma forma. São jogos transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanentes da memória infantil (FRANCHI, 2013).

Segundo Rodrigues e Bracht os jogos populares são definidos como

Aqueles conhecidos também como jogos de rua, em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores, portanto apresentando-se com uma variabilidade no número de participantes, com uma flexibilidade de regras, e sem exigir recursos materiais mais sofisticados, pois sua gênese está na cultura popular (RODRIGUES; BRACHT, 2010, p. 45).

Cultura é o principal conteúdo para a educação física porque as manifestações corporais humanas são geradas na dinâmica cultural desde os primórdios da evolução até hoje, expressando-se, diversificando-se e com significados próprios no contexto de grupos culturais específicos. O profissional de educação física não trabalha somente com o esporte em si e não lida com a ginástica em si. Ele trata do ser humano nas suas manifestações culturais

relacionadas ao corpo e ao movimento humano historicamente definido como jogo, esporte, dança, luta e ginástica. O que irá definir se uma opção é digna de trato pedagógico pela educação física é a própria consideração e análise desta expressão na dinâmica cultural específica do contexto onde se realiza (DAÓLIO, 2004, p. 2).

Hoje as crianças só pensam em brincar de videogames, jogos eletrônicos, computadores. As brincadeiras tempos atrás eram bem mais divertidas e além de tudo muito saudáveis e criativas. O jogo popular tem essa vantagem de não ser um jogo obrigatório de ser praticado, abrangendo diversos tipos de regras e formas de jogar em uma única brincadeira, dando liberdade para o participante escolher diferentes modos para se chegar ao objetivo do jogo popular, que é transição do saber de diferentes culturas em determinados jogos e o prazer de praticar e socializar com outras pessoas.

Outra importância dos jogos populares diz respeito à cultura regional de um grupo. Pontes e Magalhães (2003) afirmam, com base nos estudos que os: “Jogos tradicionais infantis caracterizam uma cultura local. É interessante observar a existência de certos padrões lúdicos universais, mesmo com diferenças regionais, variações da designação ou na existência ou supressão de regras”. (PONTES; MAGALHÃES, 2003 p.117).

Portanto, existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas que fizeram e ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras como: queimada, barra-manteiga, cabo-de-guerra, bola de gude, esconde-esconde, agacha-fruta, estátua, amarelinha, pular corda, rica e pobre, seu mestre mandou, elástico, peteca, cabra-cega, coelhinho sai da toca, sobra um, pular carniça, o gato e o rato, corrida do saco, corrida da batata na colher, dança das cadeiras, alerta, Taco, batata- quente e roda cantada, entre outras. Cada um desses jogos trazem atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos (CALEGARI; PRODÓCIMO, 2006).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Identificar as principais atividades relacionadas a jogos e brincadeiras populares adequadas para o desenvolvimento das aulas de Educação Física escolar.

3.2 Objetivos Específicos

- Promover conhecimentos/vivências aos alunos, a partir do trabalho com jogos populares;
- Possibilitar diversas experiências motoras;
- Estimular a prática de atividades físicas lúdicas.
- Analisar as principais discussões sobre a vivência dos jogos populares nas aulas de Educação Física;
- Entender o que as fontes bibliográficas acessadas discutem sobre os jogos populares em tempos de tecnologias digitais.

4 METODOLOGIA

Esta pesquisa tratou-se de uma revisão da literatura que segundo Alves-Mazzotti, (2002) teria então dois propósitos a construção de uma contextualização para o problema e a análise das possibilidades presentes na literatura consultada para a concepção do referencial teórico da pesquisa.

Portanto, nesse tipo de produção, o material coletado pelo levantamento bibliográfico é organizado por procedência, ou seja, fontes científicas (artigos, teses, dissertações) e fontes de divulgação de ideias (revistas, sites, vídeos etc.), e, a partir de sua análise, permite ao pesquisador a elaboração de ensaios que favorecem a contextualização, problematização e uma primeira validação do quadro teórico a ser utilizado na investigação empreendida.

Para ter um melhor aprofundamento e conhecimento sobre o assunto estudado, a primeira etapa será de muita pesquisa para o melhor esclarecimento sobre os jogos populares e buscaremos respostas sobre quais seriam esses conhecimentos para serem ensinados na escola.

A pesquisa teve início em janeiro de 2017 a partir da escolha do tema do TCC, de fevereiro a maio de 2017 foram realizados os levantamentos dos dados e selecionados os artigos para serem lidos. De março a junho de 2017 foi dado início a elaboração do TCC que passou por diversas correções até que chegasse ao resultado final em dezembro de 2017 para ser apresentado a banca examinadora.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a pesquisa que deu origem a este TCC, foram encontrados 15 (quinze) fontes bibliográficas sobre jogo. Desse total, alguns se remeteram a uma discussão mais generalizada sobre jogo, enquanto que outros tratavam de discutir jogos populares realizados dentro da escola e, especificamente, nas aulas de Educação Física.

A partir das análises dos artigos foi possível perceber que alguns deles chamam a atenção para o fato de que o professor de Educação Física deve compreender a importância dos jogos populares na ampliação dos conhecimentos das crianças. Nessa linha de pensamento, apontamos os trabalhos de Silva e Pines Junior (2013), Marco (2006) e Silva e Gonçalves (2010), os quais deixam claro que a inserção dos jogos populares e brincadeiras nas aulas de Educação Física propiciam e garantem que o aluno ganhe conhecimentos e qualidade de vida. Defendem ainda que a vivência dessas atividades na escola contribui também com o desenvolvimento do pensamento crítico, a melhora do convívio afetivo-social, a descoberta e respeito às regras, além de trabalhar aspectos do desenvolvimento motor, ajudando na sua formação total.

De modo geral, a vivência dos jogos populares nas aulas de Educação Física faz com que a criança amplie seus conhecimentos sobre a cultura local, da sua região, do seu país. Além disso, o jogo popular também é palco para o exercício do faz-de-conta, a partir do qual a criança transita entre fantasia e realidade, explorando elementos do seu cotidiano dentro do jogo. Por exemplo, no jogo conhecido como “Boca de forno”, uma das crianças finge ser o mensageiro de um rei e anuncia “Seu Rei mandou dizer que...”. A partir da “ordem real” que for dita, as demais crianças deverão obedecer e cumprir, podendo se tratar de imitar uma pessoa da cidade, dançar um ritmo local, entre outras coisas.

Seguindo uma outra linha de pensamento, Maluf (2003), Oliveira (2002), Almeida (1995), Friedmann (2012) e Kishimoto (2011) se aproximam da ideia de que a vivência dos jogos nas aulas de Educação Física as torna bem mais atrativa e constrói ambientes saudáveis na escola. Também há um entendimento no sentido de destacar a importância dos jogos com regras, pois eles contribuirão como facilitadores da autonomia da criança, de sua criatividade, experimentação e aprendizagens que sejam significativas para ela. Mas, para isso, é necessário

conhecer a realidade lúdica dos alunos e a fase do desenvolvimento em que se encontra.

Nesse contexto, destacamos a ideia de conhecimento sobre a realidade lúdica dos alunos, ou seja, descobrir e entender as diferentes experiências corporais que eles trazem de casa, da rua onde brincam, das vivências com outras crianças etc. Fazendo isso, o professor tem a chance de dar um melhor direcionamento às suas aulas com os jogos populares, pois ele saberá quais as preferências das crianças, os elementos da cultura vivenciados por elas cotidianamente, bem como buscarão ampliar esses saberes sobre sua realidade cultural.

Apesar de alguns autores considerarem que é necessário trabalhar os jogos com foco numa educação para a saúde, outros como Darido (2004) defendem que a Educação Física na escola deveria propiciar condições para que os alunos obtivessem autonomia em relação à prática de exercícios físicos. Nesse caso, o objetivo seria desenvolver nos alunos o prazer nas aulas de Educação Física, fazendo com que o educando continue gostando de realizar a atividade, possivelmente vai desejar continuá-la caracterizando uma ligação de prazer.

Pensando nessa relação aula-prazer, a vivência dos jogos populares também aproximará os alunos da cultura popular de sua região, dando-lhes uma outra compreensão para além simplesmente do assistir. Eles deverão ter a oportunidade de ampliar seus conhecimentos conceituais e vivenciais sobre os elementos da cultura popular que os cercam, gerando uma maior empatia e respeito pelo saber popular.

Somando outras ideias à discussão, Schwartz (2003), Friedmann (2012) e Marinho et. al. (2008) vão dizer que o professor de Educação Física tem que observar os alunos e traçar suas aulas numa perspectiva lúdica, divertida e com aprendizados significativos. Esse planejamento deverá levar em consideração quais tipos de jogos populares seriam mais adequados a cada faixa etária, delineando objetivos possíveis dos alunos atingirem, mas, considerando também, interesses, curiosidades e necessidades de cada grupo. Por exemplo, os interesses e experiências de uma turma de 2º ano do ensino fundamental serão bem diferentes dos interesses e experiências da turma do 2º ano do ensino médio.

Nas fontes pesquisadas, os principais jogos populares referenciados para se trabalhar na escola foram: queimada, barra-manteiga, cabo de guerra, bola de gude, esconde-esconde, agacha-fruta, estátua, amarelinha, pula corda, seu mestre

mandou, peteca, elástico, cabra-cega, coelhinho sai da toca, pula carniça, corrida de saco, corrida de batata na colher, dança da cadeira, batata quente e roda cantada, entre outras. Cada um desses jogos populares se faz indispensável ao desenvolvimento físico, emocional e intelectual das pessoas, considerando que sempre estiveram presentes no cotidiano das crianças e de vários dos povos desde muito tempo (CALEGARI; PRODÓCIMO, 2006).

6 CONCLUSÕES

Com a finalização deste trabalho foi possível entender que os jogos populares não devem ser vistos como mero passatempo, mas que os mesmos possam ser desenvolvidos de maneira a contribuir com o conhecimento das crianças. Além disso, quando devidamente trabalhados, contribuem também com o processo de socialização e de descoberta do mundo em sua volta, ampliando as estratégias de como superar os problemas que surgem no cotidiano e melhorar suas condições de vida.

No que diz respeito ao objetivo geral, foi possível perceber alguns sentidos para o desenvolvimento do ensino dos jogos populares nas aulas de Educação Física: a) um deles se refere à melhoria da qualidade de vida, considerando a vivência lúdica dos jogos e todo o conjunto de experiências corporais, sociais, afetivas e educativas que são desenvolvidas a partir dela; b) ao trazer a vivência deles para as aulas, o professor criará um ambiente de aprendizagem motivador e criativo, tanto para a aprendizagem dos jogos populares propriamente ditos, como também para uma melhor aceitação de outros conteúdos a serem trabalhados; c) assim como outras modalidades de jogo, os de categoria popular oportunizam o aprendizado da disciplina e do respeito às regras, o que é necessário para o convívio em sociedade; d) sendo de origem popular, está intimamente conectado com o universo cultural de sua comunidade/sociedade, oportunizando uma releitura de elementos do seu cotidiano e ampliando saberes; e) por fim, a vivência deles com alegria, aprendizado, socialização, reflexão sobre a realidade, entre outras coisas, está diretamente relacionada a maneira como o professor planejará e executará suas aulas.

Quanto aos objetivos específicos, alguns aspectos já foram contemplados na relação com o objetivo geral. Entretanto, é importante destacar alguns pontos sobre a vivência dos jogos populares em tempos de tecnologias digitais.

O jogo popular tem sido substituído por outros jogos mais modernos, como videogames, jogos de computadores, ou até mesmo pela programação da televisão. Muitas são as explicações para esses acontecimentos, pois esses jogos são aplicados em ambientes (teoricamente) mais seguros em relação à crescente violência urbana. Há uma falta de espaço adequado nas cidades, aumento de carros nas ruas, entre outros. Além disso, muitas vezes é mais cômodo para os pais ocupar

os filhos, dando-lhes dinheiro para ir até uma locadora ou uma *Lan House* do que tirar um tempo para praticar juntos jogos numa praça, na praia ou mesmo na frente de casa.

Por fim, foi possível compreender que há muitas contribuições que os jogos proporcionam às crianças, na melhoria da sua aprendizagem. O educador geralmente é visto como ser dotado de conhecimento e competências. Por isso seu papel diante da sociedade é de fundamental importância e total responsabilidade. Sabe-se que sua função implica em saber planejar situações de aprendizagem que permite ao educando apropriar-se do processo de alfabetização desde cedo. O professor tem que se mostrar disposto a envolver a ludicidade na sua prática, só assim poderá estimular seus alunos a se interessarem pela aula. Não tivemos a pretensão de esgotar o tema neste TCC e sim abrir alguns pontos de discussão e reflexão. Certamente outras pesquisas serão necessárias para aprofundar o debate.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. Rio de Janeiro, 1995.
- ALVES-MAZZOTTI, A. J. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental. Ensino de 1ª à 4ª série** – Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como exercício de convivência**. Tese (mestrado) – Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.
- CALEGARI, R. L.; PRODÓCIMO, E. Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática. **Revista Motriz**, Rio Claro, v.12, n.2, 2006.
- CAMARGO, L. de L. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.
- DAÓLIO, J. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores Associados, 2004.
- FRANCHI, S. Jogos Tradicionais/Populares Como Conteúdo da Cultura Corporal na Educação Física Escolar. **Revista de Educação Física Esporte e Lazer**, Florianópolis, v. 25, n. 40, p. 168-177, jun. 2013.
- FRANCO, L. A. C. O Trabalhador na escola *In*: **A escola do trabalhador e trabalho da escola**. São Paulo. Ed. Cortez. 1988.
- FRIEDMANN. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 2012.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Ed. Perspectiva. 4 ed., 1996.
- KISHIMOTO. T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.
- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- MARCO, A. (org). **Educação Física: cultura e sociedade**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.
- MARINHO, H. R. B. et al. **Pedagogia do movimento: o universo da ludicidade e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Ibex, 2008.

MATTOS, M. G.; NEIRA, M. G. **Educação Física na Adolescência construindo o conhecimento na escola**. São Paulo: Phorte e Editora, 2000.

OLIVEIRA, A L. Jogos e brincadeiras populares na Educação Física escolar: um exemplo de sistematização do conteúdo. **EFDesportes.com, Revista Digital**, Buenos Aires, v.16, n.162, nov. 2011.

PONTES, F.; MAGALHÃES, C. A Transmissão da Cultura da Brincadeira: algumas possibilidades de investigação. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Belém, v.16, n.1, jun. 2003.

RODRIGUES, D. **Educação Inclusiva**. Coleções Horizontes Pedagógicos. Editora: Piaget, 2011.

RODRIGUES, L.; BRACHT, V. As culturas da educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 32, n. 1, p. 93-107, setembro 2010.

SCHWARTZ, G. **Dinâmica Lúdica**: Novos Olhares. Editora: Diversos, 2003.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação**: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte, 2010.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. **Jogos e Brincadeiras**: ações lúdicas nas escolas, ruas, festas, parques e em família. São Paulo: All Print, 2013.

SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. **Jogo e a educação da infância**: muito prazer em aprender. Curitiba: CRV, 2011.

VAGO, T. M. Início e fim do século XX: maneiras de fazer Educação Física na escola: **Cad. CEDES**, Campinas, v.19, n.48, 1999.