



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

CAIO FELIPE RAMOS DE VASCONCELOS

**O TRATO COM O TEMA “JOGOS POPULARES” NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO DA LITERATURA**

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
2017**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

CAIO FELIPE RAMOS DE VASCONCELOS

**O TRATO COM O TEMA “JOGOS POPULARES” NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO DA LITERATURA**

Projeto de pesquisa apresentado à disciplina de TCC 2, do Curso de Licenciatura em Educação Física do CAV/UFPE, como requisito parcial para aprovação na disciplina.

Orientador: Profº. DR. Haroldo Moraes de Figueiredo

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2017

Catálogo na Fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Fernanda Bernardo Ferreira, CRB15/797

V331t Vasconcelos, Caio Felipe Ramos de.
O trato com o tema “jogos populares” nas aulas de educação física escolar:
uma revisão de literatura / Caio Felipe Ramos de Vasconcelos. Vitória de Santo
Antão, 2017.
36 folhas.

Orientador: Haroldo Morais de Figueiredo.
TCC (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal de
Pernambuco, CAV, Núcleo de Educação Física e Ciências do Esporte, 2017.
Inclui referências.

1. Educação Física Escolar. 2. Jogos populares. 3. Ensino. I. Figueiredo,
Haroldo Morais de (Orientador). II. Título.

CAIO FELIPE RAMOS DE VASCONCELOS

**O TRATO COM O TEMA “JOGOS POPULARES” NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO DA LITERATURA**

Projeto de pesquisa apresentado à disciplina de TCC 2, do Curso de Licenciatura em Educação Física do CAV/UFPE, como requisito parcial para aprovação na disciplina.

Data: 05/07/2017

Banca examinadora

Haroldo Moraes de Figueiredo
Prof. (Orientador)

Francisco Xavier dos Santos
Prof. (Avaliador)

Isabeli Lins Pinheiro
Prof. (Avaliador)

Dedico a todos que me ajudaram a iniciar e terminar meu curso, os professores que passaram na formação da minha graduação e que tiveram importância para o meu aprendizado.

A meu professor e orientador: DR. Haroldo Moraes de Figueiredo, por ter me acompanhado nessa caminhada do início ao fim do meu TCC.

A meus familiares pela força que deram para que eu pudesse seguir no meu objetivo, me apoiando em tudo que eu precisava e sempre me orientando nas suas experiências de vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me dar sabedoria para que eu pudesse concluir todo esse trabalho.

Agradeço aos meus pais por ter me acompanhado todos esses anos que estive na faculdade e que me incentivaram muito do início ao fim.

Agradeço ao meu Professor e orientador DR. Haroldo Moraes de Figueiredo por ter me ajudado nesse trabalho de conclusão de curso.

Ao meu irmão que me apoio para que eu pudesse terminar a faculdade, sempre dando o seu incentivo.

Enfim agradeço a todos que fizeram parte nessa etapa decisiva em minha vida

RESUMO

A ideia de jogos populares remete ao ato voluntário de participar de atividades com regras livremente consentidas, prazerosas e que fazem parte da cultura popular de um povo. Dentro do ambiente escolar, os jogos populares podem ser trabalhados nas aulas de Educação Física como elemento da cultura popular a ser teoricamente estudado e corporalmente vivenciado. Nessa perspectiva, o principal objetivo deste trabalho **é entender como os artigos acadêmicos tem discutido a prática dos jogos populares nas aulas de Educação Física escolar**. A fim de refletir a direção e implicações que o debate toma neste espaço na contemporaneidade. Metodologicamente, é fruto de uma pesquisa de natureza qualitativa, do tipo pesquisa bibliográfica, a qual se desenvolveu a partir de matérias já elaborados, onde foram feitas buscas pela base de dados scielo e google acadêmico e foram selecionados artigos e livros que abordassem o tema. Enquanto conclusões, entendemos que a prática dos jogos populares nas aulas de Educação Física deve proporcionar que a criança não apenas participe das atividades propostas, mas também perceba as relações existentes com a cultura do seu povo.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Aulas. Jogos populares. Cultura popular.

ABSTRACT

The idea of popular games refers to the voluntary act of participating in activities with freely consented, pleasurable rules that are part of the popular culture of a people. Within the school environment, popular games can be worked on in Physical Education classes as an element of popular culture to be theoretically studied and bodily experienced. In this perspective, the main objective of this work is to understand how the academic articles have discussed the practice of popular games in the classes of Physical Education school. In order to reflect the direction and implications that the debate takes in this space in the contemporaneity. Methodologically, it is the result of a research of a qualitative nature, of the type bibliographical research, which was developed from already elaborated materials, where they were made searches by the database scielo and google academic and were selected articles and books that approached the subject. As a conclusion, we understand that the practice of popular games in Physical Education classes should provide that the child not only participates in the proposed activities but also perceives the existing relationships with the culture of his people.

Key words: Physical School Education. Classes. Popular games. Popular culture.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 OS CONCEITOS DE JOGOS POPULARES	10
3 O JOGO INFANTIL	15
4 OS JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	18
5 JOGOS POPULARES NA ESCOLA	25
6 CONCLUSÃO	33
REFERÊNCIAS.....	34

1 INTRODUÇÃO

Os autores que eu pude abordar me levou a uma compreensão sobre o tema onde eles demonstra sobre o ponto de vista sobre a importância dos jogos populares nas aulas de educação física, eles falam de como o professor deve compreender a aula com as crianças e de que forma fazem com que elas possam participar, a temática abordada me ajudou a identificar os jogos populares para obter uma aula em que os alunos eles possam participar em conjunto e sempre aprendendo a cultura de cada um

Abordei um tema que é bastante discutido dentro das aulas de Educação Física, tanto na escola como dentro da Universidade que se trata dos jogos populares nas aulas de Educação Física escolar, reforçando a ideia da importância dos jogos dentro das PCNs. O professor deve sempre abordar o tema dos jogos populares para as crianças e sua principal importância como jogo, os jogos populares ele forma um elo com a cultura de cada criança que apresenta sua forma de jogo, de como é praticado dos jogos e seus contexto, de como o professor deve agir nas aulas em que o conteúdo seja os jogos populares, a criança ela tem o jeito de jogar, pois para elas o que importa é a ludicidade do jogo e em outras ocasiões também é a vitória pois elas também querem ganhar.

Os jogos populares pelo que eu pude dialogar com os autores tem um objetivo principal que é a união, o companheirismo, a troca de saberes que cada criança que joga ela passa, e outra coisa muito importante que muitos autores falam que é preparar cada criança para o futuro, formando cidadãos, ensinando a perder ou ganhar, e isso é um objetivo que cada criança que joga vai ter de principal importância no seu caráter, pude observar com alguns autores a importância que o professor deve deixar livre os alunos na hora do jogar, e sempre a criança deve ser livre no ambiente em que joga, a criança deve explorar o ambiente e o professor não pode impor regras para o jogo, pois quem comanda os jogos são as crianças sem ser interrompido por ninguém.

Busquei os temas para ter uma compreensão dos jogos populares, de seu histórico de como eram jogados desde a antiguidade, onde pude observar com muitos autores, onde o principal autor que busca uma característica dos jogos na antiguidade é Huizinga (1971), ele afirma que desde a idade primitiva se tinha o jogo

observado tanto nas criança como nos animais e tinha uma principal característica que era a ludicidade. O autor ele afirma que os jogos pode ser jogados pelo homem e até pelo animal. Os jogos em épocas atrás sofria uma certa discriminação pela classe mais elevada, onde as crianças que jogavam nas ruas sofria com o termo de “desocupados” e com a entrada dos jogos no ambiente escolar o preconceito foi acabando.

No ambiente escolar onde a criança ela deve ser livre para o jogo é ela quem dita as regras e o professor não deve interferir nisso, e isso ocorre muito na hora do recreio onde a criança ela fica livre para brinca, sabendo que o jogo ele não é só pratica dentro do ambiente escolar, mas ele é livre para ser praticado em qualquer lugar que tenha espaço. No contexto das aulas de Educação Física ela deve ter um elo no seu conteúdo e é de principal importância ter o conteúdo de jogos populares dentro das PCNs e se não tiver o professor ele deve sempre ter um espaço para ter como conteúdo escolar, pois cada aluno vai conhecer algo novo que para nós adulto se chama “cultura” e que deve ser de conhecimento de cada aluno o modo de como se joga e de como se chama o jogo que é jogado.

2 OS CONCEITOS DE JOGOS POPULARES

Os jogos populares tem uma dimensão, dependendo do local, podendo ter regras modificadas, podemos classificar o jogo: latim “*jocus*” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. O jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo) vencedor e outro perdedor o jogo serve para fins educacionais. Os jogos populares: são formas de estabelecer um elo entre culturas diversas e viver no corpo a memórias de várias gerações. Segundo Mello e Morais (2006):

Entretanto, qualquer modalidade praticada livre e espontaneamente como lazer poderá ter suas regras adaptadas segundo o interesse do grupo participante, e nesse caso até mesmo o espaço de jogo ou o número de jogadores de cada equipe poderão ser alterados, sem, contudo, decair o nível de interesse. (MELLO; MORAIS, 2006, p. 62)

Já para o autor Huizinga (1971, p. 61) “O jogo tem um determinado sentido, na forma de brincar, ocupando espaço, tempo e em determinadas regras do jogo na vida cotidiana, tendo alegria no jogo em que é praticado.” Os jogos têm suas classificações conforme a literatura. Tem vários graus de liberdade, regras, aspecto do cotidiano, aspecto fictício, tempo e espaço. Essas são as classificações que são dadas aos jogos populares que são praticadas pelas crianças, que jogam um determinado tipo de jogo para seu divertimento e para aprender algo para o futuro. Já no âmbito da Educação Física citado por (MELLO; MORAIS, 2006, p. 61) ele diz: “No âmbito da Educação Física, o jogo vem sendo concebido numa ótima competição. A associação entre jogo e competição dá-se em um nível de tal profundidade que os termos são constantemente empregados como sinônimo.” O autor fala que nos jogos de competições busca-se o auto rendimento e a superação do outro de toda forma. Isso é a busca pela vitória da equipe, tornando em êxito em que ele faz no jogo, não que a criança ela quer perder em determinado jogo, mas na competição ela busca um rendimento que venha comprometer um determinado jogo popular.

Há uma determinada estratégia para entender os jogos populares como cita Mello (1959, *apud* MEDEIROS, 2006, p. 62): “Registrou em 1959 a dificuldade de o jogo ser entendido como parte do trabalho escolar e não somente como atividade programada para o encerramento do ano letivo ou comemorações.” Outro ponto importante citada por Mello (1989, p. 62): “As crianças elas eram rotuladas como

vadias por estarem jogando em terrenos baldios e por estarem nas ruas, pois os jogos não eram valorizados como prática educativa.” Mas a perspectiva de hoje está mudada, pois o jogo se encontra no contudo escolar. “Hoje a perspectiva é outra, pois podemos encontrar os jogos no currículo escolar com isso muda o jeito de pensar dos jogo infantis, deixam de ser atividade secundária e hoje são atividades pedagógicas que faz parte do conteúdo escolar” (MELLO, 1989, p. 62).

Foram formados três estágios para a evolução do jogo proposto por Piaget (1975 *apud* MELLO, 1989, p. 67) foram essas as sequências: “a) estágios dos jogos de exercício; b) dos jogos simbólicos; c) dos jogos de regras.” No a) estes exercícios consistem em repetições de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar pular, correr, etc. No b) A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira e um modo de se auto expressar. No c) O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações(regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-social. Esses estágios de jogos são analisados para uma melhor compreensão do jogo com que a criança brinca de jogar. Alguns tipos de jogos foram observados por MELLO (1989).

Principalmente no jogo denominado “amarelinha”, identificou formas de abóbadas (área do jogo que por vez é denominado de “céu”) que parecem representar uma possível influência da igreja católica advinda desde a idade média, quando tal forma de jogo já era registrado. (MELLO, 1989, p.71).

Esses jogos tinham uma grande influência da Igreja católica desde aqueles tempos, e que nos dias atuais continua. Outra influência que podemos citar e que veio desde o tempo da escravidão e das fugas dos escravos para os quilombos onde Mello (1989).

Registrou no Rio Grande do Norte um jogo denominado “capitão-de-campo-amarra-negro”. Esse jogo retrata a captura de um escravo foragido, que por sua vez possui um determinado espaço físico onde não pode ser capturado – a “mancha”, a qual provavelmente represente a área de resistência em que se constituíam os quilombos. (MELLO, 1989, p. 71).

Esses são alguns de inúmeros jogos populares que foram relatados que sofreram alguns tipos de influências culturais e ainda hoje são jogados por crianças, sejam jogos que venham a ter algum tipo de preconceito racial ou até mesmo que tenha a influência da igreja católica onde foram citados, todos dois são jogos que fazem com que a criança aprenda o contexto histórico.

Segundo Mello (1989, p. 72) “Os jogos eram prática por crianças de classe média e que constituía em uma dimensão de manifestação lúdica que ocorrem principalmente em ruas, quintais, terrenos baldios e em pátios escolares”. São também conhecidos como jogos tradicionais, pois são passados de geração a geração. Alguns desses autores citados, fala sobre os nomes dos jogos e de onde são praticados: amarelinha, o esconde-esconde, a queimada, a cabra-cega etc. São encontrados, segundo Mello (1989), nas mais diferentes regiões do mundo: Portugal, Espanha, França, Itália, E.U.A e outros. Esses foram alguns países que foram encontrados esses jogos tradicionais em diversos cantos do mundo e que foram tragos ao Brasil, segundo Mello (1989, p. 72) “esses jogos eles podem ter chegado através dos colonizadores portugueses no Brasil, mas por outro lado tinha alguma influência indígena que já se encontrava por aqui.” Podemos dizer que os jogos sofrem influência de ambos os povos, pois cada um tinha seu jeito de jogar de brincar e de se divertir e que tais brincadeiras foram passadas de geração para geração sofrendo algum tipo de modificação.

Contudo, perdemos a essência dos jogos e uma grande preocupação disso ter ocorrido segundo Mello (1989, p. 74), ele diz: “Contudo, o fenômeno urbano-industrial gerou também problemas graves que passaram a ameaçar a permanência de grande número de jogos populares junto as crianças.” Outro ponto citado por Mello (1989, p. 74) “diz respeito as grandes tecnologias, fazendo com que a população modificasse sua forma lúdica, ele diz que o grande problema naquela época foi a televisão.” Hoje podemos dizer que inúmeras crianças deixam de se divertir nas ruas, trocando por jogos eletrônicos, as crianças de hoje elas perderam a essência de brincar nas ruas em terrenos baldios, ter o contato com a terra para ficar em casa jogando jogos eletrônicos, assistindo televisão ou até mesmo nas redes sociais.

Outro agravante em que é citado por Mello (1989, p. 75) “Brinquedos lançados atualmente (...) não permite a criança explorar seu potencial de capacidades psicomotoras, e mesma afetivas e cognitivas”

Há autores que dão uma grande ênfase aos tipos de jogos e como são dadas as faixas etárias de cada jogos, como cita o autor Cavallari (2014), onde ele diz:

A importância de se fixar essa diferenciação é que de acordo com a faixa etária que estivermos pretendendo animar, poderemos escolher que tipo de atividade empregar, pois de acordo com suas características, é notório que as brincadeiras atingem faixas etárias mais baixas, enquanto pequenos

jogos atingem faixas etárias intermediárias, e os grandes jogos são mais propícios às faixas etárias mais elevadas. (CAVALLARI, 2014, p. 61).

O autor fala sobre o que são os jogos e seus níveis que são jogados, pois caracteriza os jogos para criança, para os jovens e para os adultos, deixando claro que cada um joga devido ao seu nível de competição. “O que faz com que o jogo se torne mais heterogêneo tornando os jogos em uma conduta familiar diversificado.” (CAILLOIS, 1990 *apud* FREIRE, 2005 p. 44). Podemos também dizer que os jogos tem seu lado homogêneo, são aqueles que tem uma pratica vivida e que deixa a criança mais fixada no determinado jogo e que tem um caráter determinado do jogo em si. Existe autor que defende a prática do jogo na forma do agir: “É possível encontrar, de algum modo, pessoas em qualquer idade e em quase todas as situações numa atitude tal que, que na linguagem corrente, a sua forma de agir é designada pela palavra “jogar” (...)”. (BUYTENDIJK, 1974 *apud* FREIRE, 2005, p. 45). Isso reforça que o autor fala de como está agindo um grupo de pessoas que leva a crer que estejam de algum modo “jogando” e que as regras nos jogos ela não venha ter uma importância nesse tipo de jogo.

Caillois (1990) observa o jogo de modo mais superficial, com menos riquezas de detalhes, contrariando o autor, Freire (2005)

Olho para a pessoa ou grupo e digo, sem medo de errar, se estão ou não jogando. E o meu olhar atendo distingue, nos detalhes, aqui um sorriso, ali um grito, acolá um desafio. E, como fazem quase todos os mortais que se entregam um dia ao vício acadêmico de querer compreender todas as coisas, sigo afirmando: e então, é jogo porque há alegria; é jogo porque há riscos; é jogo porque há regras. (FREIRE, 2005, p.49).

O autor ele continua citando mais características do jogo, pois são muitas, onde para ele é isso que torna um jogo, são esses detalhes que para ele é “jogo”, sem precisar ter uma determinada regra. O mesmo autor Freire (2005) ele faz uma observação:

Posso constatá-lo de minha janela. Pouco abaixo um grupo de crianças brinca em uma pequena piscina de plástico. Não sei exatamente o que jogam, mas posso descrever algumas atitudes típicas: quase todas gritam muito. Sem exceção agitam-se bastante. Correm de um lado para o outro, brigam constantemente e noto que algumas tramam maldades contra outras. De vez em quando uma delas concentra-se fortemente em algo que não distingo e falam, falam sem cessar. Além disso, com frequência mudam o teor da brincadeira. Eu não poderia dizer como começam suas brincadeiras e muito menos o que lhes dá fim. (FREIRE, 2005, p. 51-52).

Esse é o modo de como o autor ele determina o jogo, de como as crianças elas se divertem, levam o jogo na inocência e brincam sem que Freire saiba o que as crianças jogam, mas se divertem e para Freire isso é o que importa.

Segundo Freire (2005, p. 52): “O problema do jogo é complexo e deve, portanto, ser pesquisado do ponto de vista dessa complexidade”. Como o próprio Freire afirma o jogo tem o seu lado complexo e também seu lado simples de se vivenciar, mas torna cada vez mais difícil de entender o jogo por si só. Um exemplo é: uma criança ela corre de um lado para o outro será que isso é um jogo, para Piaget isso é algum tipo de jogo, mas que não possui regras, outros autores falam que para jogar não precisa de regras fixas, Piaget defende que para jogar não precisa de regras fixas. Por isso que se torna um assunto complexo de ser analisado. A uma grande diferença entre: jogo, brincadeira e esporte, pois o esporte são regras que não podem ser alteradas, regras universal, o jogo as regras são mais flexíveis, livres, podem ser alteradas, e a brincadeira a pode ser alterada toda hora. Essas são as diferenças entre o esporte, jogo e brincadeira.

Mas adiante Freire (2005, pag. 55) afirma: “Dá mesma maneira como seria inútil a tarefa de tentar compreender o jogo afirmando cada um de seus componentes (o jogo é livre, é voluntário etc.), igualmente o seria negando-o por partes (o jogo não é trabalho, não é sério...)” Isso ressalva o modo como o jogo é tratado, não se tem um grau de responsabilidade, se joga pelo prazer, sem buscar nenhum interesse e isso traz a dimensão que leva o jogador a jogar.

Alguns desses jogos possuem regras que são estabelecidas e que podem ser mudadas por quem nelas brincam, de acordo com: Morin (1987 *apud* FREIRE, 2005, p.56): “Por mais diferentes que possam ser, os elementos ou indivíduos que constituem um sistema têm, pelo menos, uma identidade comum de pertença à unidade global e de obediência às suas regras organizacionais.” São regras organizacionais, ou seja, são organizadas pelos indivíduos que vão jogar o determinado tipo de jogo, fazendo com que essas regras possam ser modificadas. Freire (2005, p. 59) afirma: “o jogo não é formado por regras, nem por ser sério no jogo, tem que ter a interação, a liberdade, atitudes e voluntariedade”. Isso é que é a forma do jogo, no jeito de jogar e de se divertir com os seus amigos ou colegas.

3 O JOGO INFANTIL

Também o jogo é uma prática infantil, ou seja, é praticado na sua maioria das vezes por crianças, que tem o hábito de jogar para a diversão, para eles o que importa é o lúdico. Os jogos infantis é praticado na maioria das vezes na rua, em terrenos baldios como já foi citado, mas que em sua prática podemos encontrar os parques, onde Danailof (2013, p. 168) diz: “A educação física apresenta-se como mediadora de um conhecimento histórico e culturalmente relevante, conferindo sentido à presença da ginástica, do esporte, do folclore, da dança e dos jogos populares nos parques infantis.” A autora ela cita inúmeros conceito da Educação Física e no final ela fala sobre os “parques infantis”, é onde, as crianças se encontram para jogar algum tipo de jogo. Vejamos agora alguma legislação do Departamento de Cultura (LEGISLAÇÃO..., 1935, p.25 *apud* DANAILOF, 2013, p. 174):

- a) Zelar pela saúde das crianças [...];
- e) Propagar a prática de brinquedos e jogos nacionais, cuja tradição as crianças já perderam ou tendem a perder;
- f) promover a prática de todos os jogos que, pela experiência universal, forem dignos de ser incorporados nas tradições locais e nacionais;
- g) aproveitar as oportunidades que lhes proporcionar o interesse das crianças, para lhe ministrar a educação física, systematizada por meio de exercício adequados.

Essas são algumas das legislações da lei do Departamento de cultura, onde bem sabemos que essas regras da legislação não são cumpridas, mas que serve como um incentivo para os jogos infantis.

Os jogos infantis também sofrem uma influência da cultura e dos costumes de uma determinada localidade como cita: “[...]Colher, colher cientificamente nossos costumes, nossas tradições populares, nossos caracteres raciais...” (ANDRADE, 1973, p.1 *apud* DANAILOF, 2013, p. 176). Além do mais os jogos infantis tem uma grande influência no decorrer da história da sociedade e com muitas discriminações por parte da classe dominante onde:

Além de representantes do patrimônio histórico e cultural, “Esconde-esconde, acusado, pula-sela, jogo de bola na mão, bolinha de gude, futebol, varinha tangendo rodas, pipas, cantigas de roda, bonecas e outras brincadeiras”, eram considerados jogos tradicionais de rua, antes repudiados pela classe dominante, associando-os à criminalidade e a promiscuidade, que no espaço dos parques infantis assumem um caráter educativo. (KISHIMOTO, 2004, p. 81 *apud* DANAILOF, 2013, p. 178).

No passado esses tipos de jogos praticado por crianças eram jogos que tinha um certo tipo de preconceito da classe rica, mas com as construções dos parques

infantis isso fez com que mudasse o contexto e passa a ser educativo, onde as crianças passam a ter um espaço físico para praticar os jogos que eles desejarem, onde, antes eram praticado nas ruas, em terrenos baldios e entre outros lugares.

Há uma grande influência que é relatada por Gomes (2010) onde ele diz: “As crianças ainda em processo de maturação do pensamento se torna alvo fácil de toda essa linguagem de massa construída pela indústria, entre eles brinquedos e desenhos influenciando o imaginário popular infantil.” A mídia é uma grande manipuladora das crianças, onde faz com que as crianças elas percam o elo do jogo onde a criança ela sofre uma grande influência. Os jogos que tem uma maior enfoque pela mídia e que as crianças jogam são os jogos de lutas ou de força onde Gomes (2010) relata:

A criança que em sua vivência cultural tradicional surge com uma grande diversidade de jogos de lutas e de guerras, como o cabo-de-guerra, o pique-bandeira, o quebra-de-braço, os jogos de empurra, as batalhas de piões e de bolinhas, o brincar de “os cortes” com as raivas e mais uma infinidade de atividades lúdicas com o mesmo tema (GOMES, 2010, p. 2).

Existem também os jogos que sofre a influência folclórica, onde Florestan Fernandes (1961, p. 171 *apud* GOMES, 2010, p. 3) relata: “Há uma cultura infantil, cujo suporte social consiste nos grupos infantis, em que as crianças adquirem, em interação, os diversos elementos do folclore infantil” Essas brincadeiras são feitos a partir de jogos cantados; de rodas, onde há mais interação entre as crianças e com mais contato entre eles.

Para Salgado e Souza (2007), fala do mercado lúdico das crianças:

Organizar o currículo implícito da cultura lúdica em que deseja ingressar é uma das principais tarefas a serem realizadas pela criança ao longo de sua trajetória na rede transmitida. Currículo este que nunca é plenamente concluído, por estar aberto às novas demandas que aparecem no mercado lúdico infantil. (SALGADO; SOUZA, 2007, p. 32 *apud* GOMES, 2010, p. 6).

Onde ele quis dizer que há sempre mudanças nos jogos das crianças, e que elas brincam de acordo com que se mais vê nas mídias e nas indústrias onde são transmitidos e fabricados os brinquedos respectivamente. Como foi dito que há uma influência da sobre os jogos infantis Gomes (2010) ele faz uma consideração:

Com isso, os jogos populares infantis, expressão particular da cultura lúdica infantil, estão em constante processo de transformação, sofrendo influência inclusive das mídias, que possuem interesses próprios sobre essa interseção. (GOMES, 2010, p. 9).

Os jogos infantis ele vem sofrendo influência de vários meios, mas que mesmo assim são jogos que deixam as crianças felizes, tem ludicidade nos jogos.

Mas hoje os jogos populares são pouco praticado no meio da sociedade as tecnologias fizeram com que as crianças deixassem de brincar de se divertir, outro ponto principal é a violência nas grandes cidades, onde as crianças elas ficam presas em casa jogando jogos virtuais e no mundo virtual da internet.

4 OS JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Os **jogos populares** como outros importantes tipos de jogos tem muita importância nas aulas de Educação Física escolar, servindo até de criatividade para os alunos, pois segundo Camargo (1994):

À Educação – que se traduzem por currículos áridos, formais, distantes da realidade em que vive o aluno; por normas inflexíveis dentro do próprio ambiente escolar, ou ainda, pelo descredito ou pouca informação que o professor tem a respeito dos processos que levam à criatividade. (CAMARGO, 1994, p. 134).

Os jogos ele tem principal característica que é de tornar a criança um ser mais criativo, mas tudo isso acontece quando o professor deixa a criança livre em determinado tipo de jogo, ele deve ser livre onde a criança dita o ritmo do jogo com suas regras. Foi observado a muitos anos atrás onde: “Na década de 20, Dewey já destacava o valores dos métodos ativos que favorecessem a aprendizagem da criança e a beneficiassem, também, na prática de jogos e outras atividades ligada à Educação Física”. (DEWEY, *apud* CAMARGO, 2012, p. 136). Por outro lado existe um tabu na sociedade que está impregnada e que segundo Maria Camargo (2012, p. 136) “Só alguns privilegiados são capazes de criar, atribuindo-se inclusive a estes, dons de inspiração superior.”

A criatividade tem um papel principal para as aulas, pois os alunos junto com o professor devem ser criativos, como por exemplo do modo de como se joga, ou até mesmo deixando o jogo mais dinâmico, para tornar a aula mais lúdica, envolvendo um conjunto de ideias que segundo Piaget (1975) determina:

A criatividade constitui-se numa exigência do mundo contemporâneo, especialmente em decorrência dos estudos de Piaget sobre o pensamento humano e que levam à revalorização da motricidade como fonte da inteligência prática, intimamente relacionada à atividade corporal. (PIAGET, 1975 *apud* CAMARGO, 2012, p. 136).

Com isso a Educação Física tem uma finalidade a ser determinada na vida do aluno nas práticas de jogos como afirma:

A Educação Física torna-se estrutural e global, procurando construir um “novo homem”, sem impor condicionamentos ou limites às possibilidades criativas do seu corpo e de seu ser, “ontologicamente original” (LIMA, 1984 *apud* CAMARGO, 2012, p. 137).

Existe dois pontos que a autora destaca sobre a aula de Educação Física para determinado tipo de jogos populares como:

a) Que o material oferecido ao aluno possibilite, ao máximo, a exploração criativa” e outro ponto importante é: b) Que a escolha, tanto do espaço físico como dos objetos, seja de forma criteriosa, pondo à disposição do aluno elementos manipuláveis e agradáveis (CAMARGO, 2012, p. 139).

Esses dois pontos determinam bem como deve ser abordados os jogos populares e seus materiais para uma prática lúdica com os alunos.

Existe um conjunto de perspectivas que um jogo pode trazer de benefício para uma criança como cita Castro (2012):

A criança quando brinca mostra-se espontânea, sincera, tal como é, sem disfarce, ao mesmo tempo que começa a projetar suas aptidões, seus medos, suas fraquezas e suas nobrezas para os demais. O jogo faz com que a criança valorize bem mais a colaboração, a cooperação e a união, em detrimento da competitividade e do sucesso pessoal sobre o coletivo. (CASTRO, 2012, p. 10).

Esses são alguns dos benefícios que os jogos populares pode trazer para a criança, melhorando suas qualidades como citado acima. O jogo tem outro papel principal no dia a dia da criança como cita Castro (2012): “O jogo deve ser recreação, deve proporcionar satisfação alegria e desfrute, e deve conseguir afastar o aborrecimento e o tédio.” (CASTRO, 2012, p. 10). Outra colocação importante da autora diz que: “No jogo mistura-se rico, aventura, imaginação, liberdade, espontaneidade, criatividade, improvisação, colaboração, amizade, respeito as normas, aos companheiros e aos adversários.” (CASTRO, 2012, p. 10). O jogo popular pode proporcionar todos esses fatores que a criança ela vem a aprender com a prática do jogo para o seu benefício e, além de formar novas amizades e ser mais sociável com as outras crianças. A autora ela enfatiza bem como é o jogo dentro da aula e ela cita: “...Jogos como parte integradora de um ensino que enriquece os valores humanos, como motivação, estímulo e integração dentro das aulas escolares” (CASTRO, 2012, p. 10-11), esses são os fundamentos dos jogos dentro da aula e que tenha uma utilidade como cita a autora:

Todos os jogos podem ser modificados ou adaptados no próprio momento de sua aplicação, buscando-se sempre que sejam úteis, divertidos e práticos para nossos alunos concretos, dando-lhes o tratamento mais adequado para cada grupo de alunos e levando em consideração a diversidade dos mesmos. (CASTRO, 2012, p. 11).

Esse fator que a autora enfoca que é à “diversidade dos mesmos” deixa bem claro que isso vai ser encontrado nos alunos onde cada um tem suas dificuldades nas práticas de alguns tipos de jogos, mas que deve ser superado de alguma forma

para que ele possa se adaptar ao jogo. Mas o jogo feito na aula deve ser de forma lúdica, onde todos possam participar do jogo em si. “Ao jogar, é cumprida boa parte dos objetivos educativos, os participantes brincam e divertem-se dentro da programação de Educação Física e das atividades lúdicas.” (CASTRO, 2012, p.12), isso mostra o quanto o jogo popular é importante nas aulas de Educação Física escolar. O professor deve planejar as aulas, mas pode também deixar as regras serem modificadas para deixar o jogo mais prazeroso de se jogar, ou até mesmo para facilitar o jogo onde a criança se sinta mais à vontade de praticar. Sejam jogos populares criativos, cooperativos, ou, até mesmo competitivos para estimular, a criatividade a união e ajuda dos companheiros ou até mesmo estimular a competição, mas que seja uma competição sadia que estimule a criança para aprender a ganhar e a perder. “O jogo é um bom meio para trocar, estimular, autoavaliar-se (...) para a diversão por si só, sem dar tanta importância a ganhar ou perder.” (CASTRO, 2012, p. 17) Esses são os tipos de jogos que devem ser aplicado para um aluno. A autora fala do tipo de jogo que eram jogados no tempo dela:

Brincadeiras que compartilhávamos com os amigos, nas quais ganhar e perder não era o objetivo principal; tratava-se de aproveitar, de se divertir, de desfrutar do jogo e dos companheiros com os quais se estabeleciam laços de amizade – brincadeiras totalmente lúdicas e que tinham a carga didática que nós mesmo lhes atribuíamos. (CASTRO, 2012, p. 14).

Essa era a principal função do jogo, de como era jogado sem se importar com o perder e o ganhar, da forma como ele é jogado ou de como é passado para seu aluno, sem se importar com o tempo estabelecido, onde a maior importância dos jogos populares para o aluno é o lúdico. Se a criança se diverte ela joga com prazer, onde o tempo não deve atrapalhar o jogo que está sendo praticado, o tempo não deve ser uma barreira para os alunos. “A primeira e mais importante razão para que as crianças joguem é a diversão; sem essa sensação a criança pode ficar pouco à vontade ou desanimada para essa atividade”. (CASTRO, 2012, p. 17).

Nos dias de hoje a nossa sociedade ensina as crianças a serem mais competitivas, mas o professor de Educação Física ele deve ensinar a importância do jogar sem se preocupar com o ganhar e perder, ensinar o quanto é importante aquele jogo para o grupo, a forma de como se jogar ou até mesmo de modificar determinadas regras. “Leva certo tempo para que aprendam a ser cooperativos, a se sentirem seguros e confiantes de que podem fazê-lo, ainda mais nos dias de hoje, em que a sociedade se mostra cada vez mais competitiva.” (CASTRO, 2012, p. 18).

Essa é a importância dos jogos populares que são praticados, o ganhar e perder é uma consequência do jogo, mas o principal está na cooperação que vai ter que existir no jogo, porque a ajuda é de principal importância no determinado jogo que se joga. “... Não devem se preocupar em conseguir pontos, mas sim em se divertir e participar ativamente, mantendo uma cooperação-interação social positiva.” (CASTRO 2012, p. 18) O jogo tem características que deixa claro a principal função que é a “interação” em que a autora cita:

A interação sociocooperativa observa-se na elaboração, na criação, no próprio jogo e nas sugestões para melhorá-los. Fica patente quando não competem uns com outros exclusivamente, quando não desprezam os demais e quando não se eliminam jogadores. (CASTRO, 2012, p. 19).

O professor tem por obrigação observar os jogos e como está sendo executado pelas crianças podendo aceitar as sugestões delas:

Se queremos saber se as crianças gostam de um jogo ou se este cumpre os objetivos desejados, só precisamos observar, escutar seus comentários, perguntar-lhes, admitir sugestões, passar-lhes um pequeno questionário sobre os jogos, sobre quais gostaram mais e por que, ou sobre quais não gostariam de repetir. (CASTRO, 2012, p.19).

Essas são as funções dos jogos, tornando mais dinâmico, mais prazeroso, mais compreensivo. “Não se trata de estabelecer regras rígidas, senão que cada um adapte os jogos como achar melhor para fazer com que funcionem em seus grupos-classes” (CASTRO, 2012, p. 19), o professor deve observar o contexto do jogo para poder quebrar alguns paradigmas: “Um dos objetivos pretendidos é conseguir que os alunos não só joguem uns “contra” os outros, senão uns “com” os outros, eliminar o fracasso e a falha, reafirmando a confiança do aluno em si mesmo.” (CASTRO, 2012, p. 20). A autora fala sobre as características que o jogo tem e os materiais que devem ser utilizados:

O jogo é diversão e é aprendizagem. É uma mistura de exercício físico, desenvolvimento das qualidades físicas básicas, competências, colaboração, relação social, diversão, recreação e educação; engloba as pretensões dos jogos no ensino escolar, e tudo isso realizado com instalações e materiais fáceis de improvisar. (CASTRO, 2012, p. 20).

A autora ainda afirma que jogos: “É considerado (...) uma atividade recreativa quando é realizado livremente e de forma espontânea, com uma atividade alegre e entusiasta, quando se joga simplesmente pela satisfação que produz.” (CASTRO, 2012, p. 21).

O que o professor ele pode fazer para que se possa lembrar dos jogos que os alunos eles aprenderam jogando na rua e em outro local, para que os alunos possam lembrar e reviver em sala de aula?

Foram mostradas imagens de diversos jogos e muitos deles com nomes diferentes dependendo da cultura e adotando diferentes formas de jogar diversas regras e significados. A turma fez distintos comentários a respeito, inclusive sobre o desaparecimento de algumas atividades. (PONCIANO, 2015, p. 17).

Isso pode ser apresentado pelo professor para poder influenciar os alunos, ou até então, relembrar sobre algum tipo de jogo popular e suas determinadas “regras”, ou até então o nome do jogo que é apresentado por cada aluno. O jogo ele sofre algumas referências positivas para quem nele joga, formas que venham a melhorar sua autoestima como cita segundo o autor:

Quando joga, o participante entra em um mundo seu, e podemos pensar que, de certo modo, o jogador se entrega, mostrando algumas manifestações de seu caráter, temperamento, personalidade, vontades, desejos, frustrações e, através dessa forma –o jogo- o jogador esteja jogando a partir de seu próprio mundo e em conexão com este, também, ser, temporariamente, um momento que se desliga de algumas regras da sociedade (PONCIANO, 2015, p. 18).

São essas pequenas coisas que podemos observar em nossos alunos, nos jogos que eles estão participando com os seus colegas, como ele está agindo e até mesmo a forma como ele joga, outro ponto importante que podemos observar e que os jogos populares tem várias formas de se jogar e que isso não pode ser excluído no cotidiano de uma criança, pois vem da cultura onde ela mora, ou até mesmo em que ela foi ensinado a jogar daquela forma e isso não pode ser mudado:

A prática dos jogos tradicionais – os quais são carregados de significados, símbolos e história, relacionados ao cotidiano de quem os pratica ou quem os criou, além de fazer parte do contexto das pessoas e comunidades praticantes- tem sido reduzido no cotidiano dos alunos- principalmente os de áreas urbanas- para ensinar algo de outra cultura. (PONCIANO, 2015, p. 19).

A base principal nas aulas de Educação Física, onde está sendo praticados alguns jogos populares, o professor tem como base atender as necessidades de cada jogo e principalmente de cada aluno que esteja jogando:

Assim a possibilidade de os alunos compreenderem, criticarem e alternarem as estruturas, as práticas e as regras, de algum conteúdo específico, pode estar presente nas aulas de Educação Física de modo geral, mas fortemente vivida nos jogos destas aulas, em que as regras devem atender as necessidades dos jogadores, inclusive de todos ao mesmo tempo, sem privilegiar um ou outro e, sendo debatidas (aceitas ou excluídas), e consideradas por todos os integrantes do jogo. (PONCIANO, 2015, p. 25).

Isso que deve ser observado numa aula, pois todas as crianças devem se sentir bem, podendo mudar as regras do jogo mas sem que a outra criança se sinta prejudicada. Os jogos tem um caráter de criatividade, pois a criança que joga ela é uma criança criativa por diversos fatores que o jogo lhe proporciona. Segundo Paula Zacharias (2008, p. 35) “Feliz da criança que tiver sua infância vivida no jogo. Mais criativa e autônoma ela será.” Essa é uma das principais características dos jogos em que as crianças que jogam ganham algumas benefícios citadas.

A autora Zacharias (2008, p. 58) ainda indaga: “Os integrantes do jogo não podem sozinhos jogar, não podem dar início ou fim do jogo sem que exista um grupo, o que faz com que o jogo se caracterize como atividade essencialmente de grupo”. Os jogos se constituem dessa maneira, de forma simples e em conjunto, o grupo joga para o divertimento e não se pode jogar sozinho nos jogos populares. E isso é o bom do jogo, principalmente pela socialização, pelo companheirismo. Na escola Souza *et al.* (2011, p.2) cita: “Crianças, como por exemplo, as de nível fundamental I, devemos sempre considerar várias alternativas, criando e recriando sempre que necessário facilitando o aprendizado, aumentando assim a participação”, a “participação” é de principal importância para a criança e principalmente no ambiente escolar onde elas necessitam sempre participar das aulas em conjunto com outras crianças. Os professores tem inúmeras maneiras de aplicar algum tipo de jogo dentro da escola, sempre pensando no bem estar da criança ou de qualquer um que possa jogar o jogo, podendo até alterar algumas regras básicas dele para que possa torna-lo mais prazeroso, Gomes (2010) cita alguns tipos de jogos populares:

A criança que em sua vivencia cultural tradicional surge com um grande diversidade de jogos de lutas e de guerras, como o cabo-de-guerra, o pique bandeira, o quebra de braço, os jogos de empurra, as batalhas de piões e de bolinhas, o brincar de “os cortes” com as raias e mais uma infinidade de atividades lúdicas com o mesmo tema. (GOMES, 2010, p. 2)

Um grande agravante e que está influenciando muito nos jogos populares para que cada vez mais ele possa ser menos praticado é a mídia, onde é citado:

Com isso, os jogos populares infantis, expressão particular da cultura lúdica infantil, estão em constante processo de transformação, sofrendo influências inclusive das mídias, que possuem interesses próprios sobre essa interseção. (GOMES, 2010, p. 9).

Isso é uma influência que vem deixando em segundo plano a participação dos alunos nas aulas de jogos populares, ou até mesmo nas ruas, onde as crianças elas

não querem mais está jogando em contato com o chão, mais está no mundo virtual dos games.

Os jogos populares na escola tem caráter fundamental nas aulas e tem por obrigação de ser executada nas aulas de Educação Física:

Os instrutores de “jogos e Educação Física infantil” deveriam cumprir as funções: a) Zelar pela saúde das crianças [...]; e) Propagar a prática de brinquedos e jogos nacionais, cuja tradição as crianças já perderam ou tendem a perder; f) Promover a prática de todos os jogos que, pela experiência universal, forem dignos de ser incorporados nas tradições locais e nacionais; g) Aproveitar as oportunidades que lhes proporcionar o interesse das crianças, para lhes ministrar a Educação Física, sistematizada por meio de exercícios adequados. (LEGISLAÇÃO..., 1935, p. 25 *apud* DANAILOF, 2013, p. 174).

Essas são as normas que podemos encontrar na legislação brasileira, e que nós professores podemos nos basear como normas e obrigações. Podemos sempre nos espelhar por nossos costumes ou até mesmo pelo nosso “folclore” que tem bastante influência em nossa sociedade, como cita o autor: “Colher, colher cientificamente nossos costumes, nossas tradições populares, nossos caracteres raciais.” (ANDRADE, 1937, p. 1 *apud* DANAILOF, 2013, p. 176). Alguns jogos que eram repudiados no passado hoje tem um caráter bastante importante nas aulas devido a cultura:

Além de representantes do patrimônio histórico e cultural, “esconde-esconde, acusado, pula-sela, jogo de bola na mão, bolinha de gude, futebol, varinha tangendo rodas, pipas, cantigas de roda, bonecas e outras brincadeiras”, eram considerados jogos tradicionais de rua, antes repudiados pela classe dominante, associando-os à criminalidade e a promiscuidade, que no espaço dos parques infantis assumem um caráter educativo. (KISHIMOTO, 2004, p. 81 *apud* DANAILOF, 2013, p. 178).

Esses pensamentos eram de muitos anos atrás e que com o passar dos tempos foram revisto pela sociedade em geral e que passaram a ser integrado nas aulas de Educação Física escolar.

5 JOGOS POPULARES NA ESCOLA

Nesse segundo capítulo vamos discutir como é feita a prática dos jogos populares no ambiente escolar, a partir de alguns autores sobre: a) se os alunos podem jogar nos pátios das escolas, b) ou até mesmo dentro da sala de aula, vamos ter uma visão geral sobre o assunto em Vago (2009, p. 27) vai além, onde cita que há escola encontra-se diversas culturas: “A escola é um lugar de circulação das culturas porque tem como responsabilidade realizar ao humano direito a um patrimônio por todos produzidos: conhecer, fruir, e usufruir as culturas diversas produzidas pelos humanos”. O autor deixa bem claro que a cultura é de importância no âmbito escolar e principalmente para os jogos populares, a partir dos quais a criança passa a aprender novos tipos de jogos com novas regras ou até mesmo com nomes diferentes. O autor cita também:

A escola é um lugar de circular, de reinventar, de estimular, de transmitir, de produzir, de usufruir, enfim, de praticar cultura. Uma instituição peculiar, com suas maneiras próprias de organizar-se e de relacionar-se com outras culturas produzidas e compartilhadas pelos humanos. (VAGO, 2009, p. 28).

A cultura está inserida no ambiente escolar, também na prática dos jogos populares a qual é passada de criança para criança ou até mesmo no movimento que é inserido para cada criança. A esse respeito Vago (2009, p. 35): “Algumas práticas se tornaram clássicas em seu ensino: as ginásticas, os esportes, os jogos, as danças. A essas, outras vêm juntar-se, como as brincadeiras e os brinquedos populares” O autor afirma que as “brincadeiras e os brinquedos populares” tornaram importante no ensino, que até então não tinham um papel fundamental dentro do contexto escolar e que aos poucos foram ganhando seu espaço.

As crianças passaram a vivenciar no ambiente escolar os brinquedos que é de suma importância para elas pois juntam com alguns esportes, para poder ser vivenciado no ambiente escolar e tudo isso tornando a ludicidade como ponto principal para as crianças, as aulas de Educação Física para outros professores de outras áreas tem um significado:

É comum ouvirmos pelos corredores das escolas, professores(as) de outras disciplinas a importância da Educação Física no currículo escolar, utilizando argumentos, na maioria das vezes, centrados na importância do tempo de lazer, para que as crianças “liberem energia” depois de tantas horas de imobilidade sala de aula (DEVIDE, 2002, p. 2).

O autor cita afirmando que os outros colegas de profissão de outras disciplinas falam pelo corredor de que forma a disciplina de Educação Física na

grade curricular das escolas, ajudam as “crianças” para que saibam se mover no que diz respeito sobre a coordenação motora e na liberação de energia e que não fiquem tão paradas como ocorrem em outras disciplinas. “O desenvolvimento de aspectos motores e cognitivos isoladamente contribui para o comprometimento do desenvolvimento potencial do aluno e sua aprendizagem escolar.” (BARBOSA, 1999 *apud* DEVIDE, 2002, p. 2). Ou seja, o brincar ajuda no intelecto do aluno e tem sua importância no ambiente escolar, como também no aprendizado cognitivos e de saber como se deslocar na prática de jogos que são determinados nas aulas.

O autor, onde ele tem bastante experiência no assunto da Educação Física escolar ele aborda um tema muito abrangente para o contexto escolar:

Entre os conteúdos propostos para o primeiro segmento do ensino fundamental, destaca-se: Brincadeiras individuais e simbólicas, jogos simplificados de ocupação de espaço, jogos pré-desportivos com habilidades básicas e jogos populares (DEVIDE, 2002, p. 3).

O autor deixa claro no contexto do brincar ou até mesmo dos jogos populares que deve ser inclusos na escola e que tem sua devida importância nos PCNs das aulas de Educação Física escolar. (DEVIDE, 2002, p. 5) afirma: “disciplinas relacionadas à teoria do lazer e da recreação, onde vivenciam aulas eminentemente práticas, onde se brinca de roda, estafeta, contestes, brincadeiras cantadas etc.” O autor deixa bem claro que isso é um manifesto das culturas corporais, culturas essas que vem tendo bastante influencia para o aprendizado de demais jogos populares entre as crianças que nelas jogam e aprendem sobre determinados jogos, e principalmente uma cultura que cada jogos representam nestes contextos.

Existem várias formas de ter um conceito sobre a criança no ambiente escolar, segundo Alfredo Junior (1996, p. 50): “A escola das medidas ludo terapêuticas vai da auto-cura através do jogo livre, passando pela aquisição de habilidades sociais, até a enculturação.” Então o autor ele desenvolve uma espécie de auto-cura que vai ganhando ludicidade até a enculturação, ou seja, vai acontecendo um desenvolvimento dentro da escola que vai chegar até o aprendizado da cultura de cada um dentro do ambiente escolar, e que leva a criança a uma suposta “cura” no que se refere ao jogo livre.

A importância dos jogos dentro do ambiente escolar e coloca como seria o jogo popular dentro dele, Faria Junior (1996, p. 61): afirma que “Entretanto, a devolução dos jogos populares a nossa realidade escolar não se fará sem oposição. Primeiro será necessário convencer os educadores da seriedade do jogo como

atividade na escola.” O professor ele não pode se opor sobre o jogo e que deixe a criança ter o prazer de jogar. Mas ainda outro ponto importante que é organização dos conteúdos para poder inserir os jogos populares nas aulas de Educação Física escolar: “torna-se necessário reorganizar o próprio ensino da educação física de modo a poder reinserir os jogos populares no programa” (FARIA JUNIOR, 1996, p. 61).

O autor também cita a problemática da intervenção dos jogos ou de ser livre: “Assim, a Educação Física estaria confrontada com o dilema da intervenção (ou não) no jogo, na escola pois, de um lado, defende o jogo livre, de outro tende a encara-lo como meio pedagógico intencional.” (FARIA JUNIOR, 1996, p. 62).

Os jogos tem como principal característica a imaginação a criatividade:

Suspeitamos que a Educação Física adentra no universo da imaginação, criatividade e descobertas particulares permeados por experiências vividas nos jogos, contemplando-os a partir de uma prática pedagógica voltada para os interesses do coletivo. (SILVA *et al.*, 2012, p. 150).

Esse conjunto se dá com a prática e é voltado para o coletivo como diz a autora. Outra parte que eleva a discussão que é a forma de brincar, até mesmo com os brinquedos, que tem como característica principal a cultura que eles tem:

Os professores de Educação Física na sua prática pedagógica devem considerar a importância das discussões sobre a relevância e influencia que os brinquedos exercem nas brincadeiras das crianças e toda significação e carga cultural que este carrega em seu bojo. (SILVA *et al.*, 2012, p. 151).

A cultura ela está entrelaçada nos jogos, principalmente nas aulas de Educação Física escolar. É nos jogos que conhecemos a cultura de cada aluno, o jeito de jogar, o nome da brincadeira, ou seja a cultura de cada um está no jogar e cabe a nós professores de Educação Física resgatar os jogos populares:

Estes “códigos culturais” precisam ser trabalhados na escola. É papel do professor de Educação Física resgatar as brincadeiras que fazem parte do cotidiano dos seus alunos. Ao trabalhar o sentido/significado dos brinquedos e brincadeiras, o professor traz à tona aspectos culturais que tornarão o aprendizado mais acessível. (SILVA *et al.*, 2012, p. 152).

A autora ainda dá um destaque importante para as aulas de Educação Física e o espaço físico que a escola tem (ou não), para a formação de culturas diferentes: “Destacando a Educação Física como um espaço privilegiado para a construção de uma cultura escolar específica, a qual produz significados, extrapolando o espaço físico da escola, e contribuindo para a formação humana dos alunos” (SILVA *et al.*, 2012, p. 155).

Os pátios das escolas eles servem para que as crianças possam jogar se movimentar, é um momento de descontração, isso pode ser tanto no intervalo ou nas aulas de Educação Física, pois as crianças, elas só precisam de um espaço físico para ter o seu momento de ludicidade. Como disse Chateau (1987) “se as crianças de uma hora para outra parassem de brincar, os pátios das escolas ficassem silenciosas, as vozes, os gritos fossem desajeitados, silenciosos e sem inteligência.” (CHATEAU, 1987 *apud* FIGUEIREDO, 2009, p. 29). Os pátios das escolas são de forma principal para as crianças, e que nunca ninguém possa tirar isso deles, mas o autor ele cita outro ponto importante que é a interferência das atividades lúdicas: “A criança, ao ingressar na escola, enfrenta uma série de imposições dos adultos que levam a uma grande quebra no ritmo de sua atividade lúdica.” (FIGUEIREDO, 2009, p. 29) A imposição que o autor relata é na maioria das vezes o não deixar as crianças de jogar ou até mesmo impor algo a eles que não sejam aquilo que ela está fazendo na hora do brincar: “As atividades da escola são vistas como “coisa séria”, enquanto que brincar e jogar ficam em um plano secundário.” (FIGUEIREDO, 2009, p. 29).

O autor ele entra num ponto onde se discute sobre as escolas capitalista, como ele age com as crianças, para que eles estão formando esses alunos: “A escola capitalista mais que propiciar o desenvolvimento das crianças da classe trabalhadora tem como objetivo discipliná-las para tornar o seu trabalho cada vez mais produtivo e lucrativo.” (FIGUEIREDO, 2009, p. 30). A “produtividade” e o “lucro” é o que mais se ensina dentro de um colégio capitalista, e isso impede de as crianças se divertirem, de terem o seu momento de ludicidade, as crianças ficam presas as outras matérias. O autor cita o cotidiano da criança na escola e fala de como vivem as crianças nos pátios escolar: “O pátio é vivido pelas crianças como um espaço de liberdade, visto que, na sala de aula, permanecem as maiores partes do tempo presas às cadeiras, imobilizadas, à espera da ordem do professor para levantar-se, falar, escrever e outras”. (FIGUEIREDO, 2009, p. 46).

O autor faz um relato importante onde ele ouve um professor falar: “Eu não sei por que as crianças pequenas, quando vão para o pátio, passam o tempo todo correndo e brincando.” (FIGUEIREDO, 2009, p. 47). A criança não para de “correr” porque esse é o momento de descontração, onde eles não estão presos numa sala de aula, ou até mesmo numa cadeira sentado. Esse é o momento para eles

poderem se livrar da sala de aula e brincar nos pátios das escolas, de ter um convívio com outras crianças.

O autor ele faz uma pergunta a ele mesmo sobre o desejo das crianças na sala de aula, e ele pode observar o seguinte:

As crianças, na sala de aula, enquanto realizam as tarefas escolares, falam de seu cotidiano, de suas brincadeiras. Poucas vezes se referem ao que estão fazendo; pelo contrário, geralmente, contam o que fez no dia anterior ou planejam o que farão após saírem da escola. O brincar está no centro de seus desejos. Sempre que podem, transformam uma situação da sala de aula em brincadeira. Nas sacolas e nos bolsos carregam pequenos brinquedos (FIGUEIREDO, 2009, p. 54).

O autor também faz uma citação que é bem impertinente observada sobre as crianças que brincam na rua e as que brincam nos pátios das escolas:

Quando as crianças são reunidas no pátio de recreio, que é onde os educadores, psicólogos e cientistas sociais se juntam para observa-las, sua brincadeira é marcadamente mais agressiva do que na rua (...) nas escolas brincam de queimados, de pegar, entram em duelos, como, por exemplo, de cascudos, nos quais o prazer, se não o propósito, de jogo é dominar o outro jogador e infligir dor... esses comportamentos não seriam tolerados entre jogadores na rua. (BETTELHEIM, 1988, p. 171 *apud* FIGUEIREDO, 2009, p. 67).

O jogo tem sua importância no âmbito escolar, no espaço que ele tem, pois as crianças elas querem está no jogo, querem ter sua liberdade naquilo que faz e que o jogo tem um propósito maior que é “dominar o outro jogador” é isso que torna o jogo prazeroso para a criança, onde o que importa é ter a liberdade e o prazer no jogo.

Temos que ter bastante cuidado sobre o ingresso da criança na escola, temos que estar atento ao comportamento delas: “Ao ingressar na pré-escola, a criança começa a experimentar um novo ambiente, uma nova situação. Inicialmente, há um esforço de “adaptação” da criança, da família e também daqueles que estão assumindo sua educação e seus cuidados.” (SAUER, 2002, p. 82).

O professor ele tem que ser paciente, pois é um ambiente novo para eles(as) e pode tornar-se um ambiente estranho para as crianças, podendo demorar para se adaptar ao ambiente escolar: “Esse momento marca a separação da criança de sua família, que é seu primeiro vínculo afetivo. Pessoas, objetos, ambiente e rotina a que estava mudam bruscamente.” (SAUER, 2002, p. 82), mas o maior problema encontrado é: “Isso não seria um problema maior caso esta não fosse apartada de sua família. Entretanto, ela se vê sozinha e essas novidades que devem ser enriquecedoras passam a assusta-la.” (SAUER, 2002, p. 82). Isso mostra o quanto é

importante ter uma certa paciência entre a família e os professores, para que a criança ela possa se adaptar ao ambiente escolar, pois é tudo novo para a criança.

O autor ainda afirma no ponto de vista das crianças nas escolas: “Em geral, o potencial das atividades com jogos e brincadeiras não é explorado na pré-escola” (SAUER, 2002, p. 83) o autor ainda continua afirmando que isso é “baseados em concepções tradicionais”, mas que de forma contrária isso pode ser mudada, essa “tradição” deve ser mudada, aos poucos isso pode mudar e reverter esse quadro, pois as crianças na pré-escola deve “brincar” ou até mesmo “jogar”. E que o jogo ele deve ser explorado na pré-escola para o desenvolver da criança. O autor ainda afirma o seguinte: “a utilização de jogos infantis como estratégias pedagógica, uma vez que estas atividades, corriqueiramente, são consideradas apenas como recreação, entretenimento, passatempo; são consideradas uma forma de distrair as crianças” (SAUER, 2002, p. 84). O autor segue afirmando sobre o ambiente escolar e seus educadores:

A possibilidade de jogar e brincar na pré-escola, vai além das simples vontade dos professores, requerendo deles uma formação com conhecimentos essenciais sobre o assunto e, da escola, a estrutura necessária para o desenvolvimento destas atividades. (SAUER, 2002, p. 84).

O professor deve ter o conhecimento sobre o jogo que é desenvolvido para a criança e que a escola deve ter uma estrutura boa para que a criança possa jogar e que o professor possa ensinar as crianças em um local digno para a criança.

Os jogos populares devem ser preservado pelo professor: “Os educadores devem ajudar a preservar os jogos tradicionais, promover o seu uso de forma moral e cívica e transmitir o seu conhecimento aos alunos, valores culturais.” (CABRAL, 1991 *apud* COIMBRA, 2007, p. 15). A palavra “cultura” deve ser valorizada, pois os jogos populares tem seu lado cultural, que vai sendo passada a cada um que joga e isso é de certa forma para o conhecer da cultura de cada um, como os nossos colegas jogam:

O jogo é um instrumento com o qual o educador pode ajudar a criança a crescer como pessoa. A importância do jogo no desenvolvimento da criança é uma questão fundamental, daí a sua inclusão nos programas escolares. Os professores devem ter consciência da necessidade de um espaço, tanto físico quanto temporal, para o jogo acontecer. (CABRAL, 1991 *apud* COIMBRA, 2007, p. 19).

O jogo tem sua importância para as crianças, tem seu aprendizado e até mesmo no seu desenvolvimento, e que o professor deve ter consciência de que a

criança necessite de um espaço físico para que o jogo ele possa se concretizar, ou até mesmo um improvisado de um espaço.

O autor fala sobre a comunidade e o ambiente escolar:

Ao contrário do que sucedeu durante muitos anos, em que a escola e a comunidade eram mundos diferentes, entre os quais não havia qualquer intercâmbio; actualmente, de acordo com a nova pedagogia, a escola e a comunidade devem caminhar de mãos dadas numa troca de informação permanente, onde a cultura local, tradicional ou não e a cultura considerada académica se fundam numa simbiose quase perfeita, capaz de gerar uma nova cultura, talvez menos mas mais global, com a finalidade de preparar melhor as gerações futuras para as tarefas que terão de enfrentar. (COIMBRA, 2007, p. 19).

Isso demonstra o quanto a comunidade poder estar presente na escola, usufruindo o espaço que a escola deve ter, onde o autor fala de sempre ter uma “informação permanente” ou seja ter uma troca de informações entre comunidade e ambiente escolar. Isso ajuda no desenvolver do professor e do aluno nas atividades que são feitas no ambiente da escola.

O autor fala do jogo seja ela onde for, em casa na rua, no ambiente escolar:

É necessário chamar a atenção para o valor educativo dos jogos tradicionais, que se podem realizar em qualquer local, dentro ou fora da escola, ao ar livre ou dentro de casa. Estes colocam as crianças em situações globais, lúdicas, concretas, que as levam a resolver problemas corporais, temporais, espaciais, e de relação umas com as outras. E Sobretudo, praticam-nos com uma enorme alegria. (GUEDES, [198-?] *apud* COIMBRA, 2007, p. 19).

Não importa o local onde se é praticado, tem que estar feliz na pratica do jogo, é a diversão, o prazer e ter sempre uma boa “relação umas com as outras”, o jogo popular tem sua característica que é a de tornar o jogo alegre, como enfoca o autor. O autor ainda coloca a escola como fundamental para a criança no jogar no se divertir, que a criança encontra na brincadeira:

A escola tem como objectivo adaptar o indivíduo à sociedade, por isso, deve aproveitar todas as manifestações de alegria que a criança exprime naturalmente e canaliza-las através de jogos educativos, que possam ajudá-la a educar-se de uma forma muito mais agradável e atraente. (COIMBRA, 2007, p. 20).

Esse é o papel da escola no caminho da criança, tornar mais “feliz” as crianças através dos jogos populares que é jogado no ambiente escolar, mais adiante o autor segundo ele diz: “O jogo deve ser praticado com uma determinada finalidade e de forma construtiva e nunca como preenchimento de lacunas” (COIMBRA, 2007, p. 21), a escola tem um papel principal na formação dos alunos,

onde ela possa ser livre para suas escolhas e até mesmo poder ter uma opinião própria como afirma o autor:

Se a escola pretende desenvolver nos sujeitos que educa a liberdade, autonomia, o espírito de iniciativa, o espírito crítico e criativo, não pode dispensar o recurso à actividade lúdica que deve acarinhá-lo e impulsioná-lo (...) é sobretudo importante criar uma atmosfera lúdica no conjunto das actividades escolares (MONTEIRO, 1990 *apud* COIMBRA, 2007, p. 23-24).

A escola tem um carácter de torna um ser crítico e criativo, uma das principais características também é a ludicidade que a criança deve ter, pois é a principal forma que ela encontra no ambiente escolar e que a ludicidade está no contexto escolar.

O autor conclui trazendo uma citação de Guedes que diz: “Os jogos tradicionais, são integráveis numa organização escolar, humanizada, realista e projectiva, que podem constituir instrumentos de educação e de formação, dentro e fora do universo escolar.” (GUEDES [198-?] *apud* COIMBRA, 2007, p. 25). É isso que os jogos populares fazem na vida das crianças, para o seu futuro, e possibilitando o convívio com outras pessoas e isso é um aprendizado para cada um, que teve uma infância e que pode jogar, tanto nos pátios das escolas como em ambientes fora dela.

De certa forma os jogos populares tem uma certa influência no que diz respeito ao ambiente escolar, que leva a criança a desenvolver os jogos, a ter um contato maior com outras crianças, o professor ele deve respeitar os jogos que as crianças elas mesmos fazem nos pátios das escolas, ou até mesmo nas aulas em que os professores de Educação Física fazem. O espaço na escola é fundamental no que diz respeito aos jogos que as crianças podem fazer. Se o professor desenvolver a aula e for jogos populares ele tem que deixar a criança “livre”, mas sem que ela possa ficar dispersa da aula, o professor é o intermediário entre a criança e o jogo, quando ele estiver dando a aula, diferente de quando a criança tiver no recreio, onde elas procuram os pátios da escola.

Os jogos populares tem como principais características a diversidade da cultura, do aprender algum tipo de jogo que é ensinado, desenvolve as coordenações motora, cognitiva e principalmente a união e companheirismo entre os jogadores, o lúdico está entrelaçado no jogo popular, e os espaços das escolas serve para as crianças poderem se divertir, e para que elas não fiquem tão presa em sala de aula.

6 CONCLUSÃO

Com a conclusão do trabalho que foi explanado em uma revisão da literatura com o objetivo alcançado sobre os jogos populares dentro da escola, onde pude observar nos autores onde eu explanei uma forma bem sucinta do assunto e em muitos deles formulas de como se comportar perante os alunos nas aulas de Educação Física tendo como conteúdo jogos populares. É de suma importância o valor dos jogos populares dentro do conteúdo da Educação Física e também como laser, ou seja nos intervalos das aulas.

Os jogos eles tem uma importância entre os que “jogam” ou os que “brincam”, leva a criança a ter um caráter para o futuro, isso que muitos autores na sua fala eles faziam questões de pontuar, pois os jogos tinham uma importância principal na vida das crianças, pelo que pude ler, tive uma expectativa boa sobre o assunto que abordei e o meu objetivo foi alcançado sobre os jogos populares e principalmente nos conteúdo da Educação Física. Pude aprender que o jogo faz com que as crianças se divirtam, fazendo o que elas gostam de fazer que é jogar.

Pude aprender bastante com os autores de como lhe dar com as crianças e fazê-las feliz, e que principalmente nunca atrapalhar uma criança que brinca, pois são elas que ditam o ritmo do jogo e que de jeito algum podem ser contrariada daquilo que elas fazem que é o “jogar”, e que tem uma troca muito grande entre elas que é o “conhecimento”. Tive o resultado esperado e alcancei o conhecimento sobre o assunto, que é de grande importante para a minha profissão no futuro, pois vou lhe dar com crianças e que o assunto sobre os jogos populares seja sempre lembrado por mim principalmente para os conteúdos da Educação Física escolar.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Mário de. **Danças dramáticas do Brasil**. São Paulo: Martins, 1982.
- BARBOSA, Cláudio L. de Alvarenga. **Educação Física Escolar: da alienação à libertação**. Petrópolis: Vozes, 1999.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para o seu filho: pais bons o bastante**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- CABRAL, António Ferreira. **Jogos populares infantis**. Porto: Ed. Domingos Barreira, 1991.
- CAMARGO, Maria Lígia Marcondes de. **Música/movimento: um universo em duas dimensões; aspectos e pedagógicos na Educação Física**. Belo Horizonte: Villa Rica, 1994.
- CASTRO, Adela de. **Jogos e brincadeiras para educação física: desenvolvendo a agilidade, a coordenação, o relaxamento, a resistência, a velocidade e a força**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- CAVALLARI, Vinícius Ricardo; ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com recreação**. 13 ed. São Paulo: Ícone, 2014.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- COIMBRA, António Pedro Monteiro Paiva. **O papel dos jogos tradicionais como actividade lúdica e educacional**. 2007. 44f. Trabalho Acadêmico (Seminário do 5º ano) – Universidade do Porto, Faculdade de Desporto, Licenciatura em Desporto e Educação Física, Disciplina Seminário do 5º ano, Porto, 2007.
- DANAÍLOF, Kátia. A "Educação Physica" nos Parques infantis de São Paulo (1935-1938). **Movimento**, Porto Alegre, v. 19, n. 02, p. 167-184, abr/jun de 2013.
- DEVIDE, Fabiano Pries. Educação física escolar no primeiro segmento do ensino fundamental: contribuições para um debate. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 13, n. 19, p. 1-7, dez. 2002.
- FARIA JUNIOR, Alfredo G. de. A reinserção dos jogos populares nos programas escolares. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 8, n.9, p. 44-65, dez. 1996.
- FERNANDES, Florestan. As "Trocinhas" do Bom Retiro. In: _____. **Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo**. São Paulo, SP: Anhambi, 1961.
- FIGUEIREDO, Márcio Xavier Bonorino. **A corporeidade na escola: brincadeiras, jogos e desenhos**. 6. ed. atual. Pelotas: Ed. Universitária UFPel, 2009.
- FRANCHI, Silvester. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na educação física escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 25, n. 40, p. 168-177, jun. 2013.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e choro**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005. (Coleção Educação Física e Esportes).

GOMES, Daniel Pinto. Jogos populares infantis e cultura de massa. In: CONGRESSO NORDESTE DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 3., 2010. [Fortaleza, CE]. **Anais...** [Fortaleza, CE]: UFC, 2010. p. 1-10. Disponível em: <<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conece/3conece/paper/view/2458/938>>. Acesso em: 13 maio 2017.

GUEDES, Maria da Graça Ribeiro de Souza. **Jogos tradicionais portugueses: estudos e investigação**. Lisboa: Instituto Nacional de Desportos, [198-?].

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2004.

LEGISLAÇÃO do Departamento de Cultura para os parques infantis. **Revista do Arquivo Municipal (RAM)**, São Paulo, v. 1, n. 9, jan. 1935.

MELLO, Alexandre Moraes de. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis**. São Paulo: IBRASA, 1989. (Biblioteca Didática, 35).

MONTEIRO, José Peres. **Educação e Tecnologia**. [s. l.]: [s. n.], 1990.

PONCIANO, Jason Maciel. **Jogos tradicionais e educação física escolar: reflexões iniciais**. 2015. 65 f. TCC (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Licenciatura em Educação Física, Porto Alegre, 2015.

SAUER, Andréa Andrade. **“Tia, eu posso brincar agora?”: o lugar dos jogos infantis – brinquedos e brincadeiras – na pré-escola**. 2002. 95 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Universidade Estadual de Santa Cruz, Faculdade de Educação, Pós-graduação em Educação, Ilhéus, 2002.

SILVA, Glycia Melo de Oliveira *et al.* O jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de educação física. **Conexões**: revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 10, n. 2, p. 145-164, maio/ago. 2012.

SOUZA, Carlos Roberto Pantoja de *et al.* A evolução dos jogos populares. **Efdeportes.com**: Revista Digital, Buenos Aires, v. 13, n. 127, p. 1-9, dez. 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd127/a-evolucao-dos-jogos-populares.htm>>. Acesso em: 23 abr. 2017.

VAGO, Tarcísio Mauro. Pensar educação física na escola: para uma formação cultural da infância e da juventude. **Cadernos de Formação RBCE**, [Florianópolis], v. 1, n. 1, p. 25-42, set. 2009.

ZACHARIAS, Paula Braga. **Se correr o bicho pega, se ficar o bicho come**: investigações preliminares sobre o jogo, o ensino das Artes Cênicas e os Tradicionais jogos populares para a infância. 2008. 119 f. Dissertação (Mestrado em

Artes) – Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Programa de Pós-graduação em Arte, Brasília, 2008.