



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

**JUCÉLIA DE SOUZA CORDEIRO CORREIA**

**JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO  
INFANTIL**

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO  
2019**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE**

**JUCÉLIA DE SOUZA CORDEIRO CORREIA**

**JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO  
INFANTIL**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof<sup>o</sup>. Dr. Haroldo Morais de Figueiredo

**VITÓRIA DE SANTO ANTÃO**

**2019**

Catálogo na fonte  
Sistema de Bibliotecas da UFPE - Biblioteca Setorial do CAV.  
Bibliotecária Fernanda Bernardo Ferreira, CRB4-2165

C824j Correia, Jucélia de Souza Cordeiro  
Jogos populares nas aulas de Educação Física no Ensino Infantil. / Jucélia de  
Souza Cordeiro Correia. Vitória de Santo Antão, 2019.  
25 folhas.

Orientador: Haroldo Morais de Figueiredo  
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco. CAV, Licenciatura  
em Educação Física, 2019.

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

796.083 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE- 057/2019

**JUCÉLIA DE SOUZA CORDEIRO CORREIA**

**JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO  
INFANTIL**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura Em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

**Orientador:** Prof<sup>o</sup>. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo

Aprovado em: 19/06/2019

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>o</sup>. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo  
(Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Magadá Marinho Rocha de Lira  
(Examinador Externo)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>o</sup>. Ms. Flávio Campos de Moraes  
(Orientador Interno)  
Universidade Estadual de Campinas

## **DEDICATÓRIA**

Dedico especialmente a Deus pela sabedoria e dom de vida.

A meus pais pelo espírito alegre e companheiro.

A meu marido, meu porto seguro, companheiro e amor que sempre está ao meu lado em todos os momentos da minha caminhada, minha eterna gratidão.

A toda minha família.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por me guiar em todos os momentos da minha vida.

A meus pais por todo o carinho e ensinamentos.

Ao meu marido pela dedicação, fonte inspiradora da minha vida.

A meus familiares pela compreensão e incentivo.

Ao meu orientador Haroldo pela orientação séria e confiante.

Ao corpo docente da faculdade agradeço pela paciência e amizade.

“Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo, se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los, sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”

**Carlos Drummond de Andrade**

## RESUMO

Através de atividades com jogos populares na Educação Infantil, abrem-se porta para o mundo sociocultural, incentivando o desenvolvimento das crianças e possibilitando a incorporação de valores que assimilam de novos conhecimentos, desenvolvimento da sociabilidade e dos aspetos ligados a teoria sócio-interacionista. Porém alguns pais e professores não conhecem o real potencial das atividades com jogos no desenvolvimento integral das crianças. O objetivo geral é compreender como as discussões sobre a prática dos Jogos Populares nas aulas de Educação Física Infantil tem sido trabalhada. Nesta perspectiva iremos discutir a seguinte problematização: A atual produção bibliográfica tem conseguido discutir com amplitude a prática dos Jogos Populares nas Aulas de Educação Física Infantil? Para isso, foi realizada uma revisão bibliográfica onde registrou-se reflexões de Castro (2012), Kishimoto (2010) e Vygotsky (2005), dentre outros. A metodologia desenvolvida no estudo terá uma abordagem quantitativa, qualitativa. O estudo foi feito a partir das análises de livros, artigos, pesquisados nas plataformas Google Acadêmico e Scielo. Onde usou como suporte pedagógico para atuação dos professores e reflexão dos autores. Nas considerações finais considerou-se que o brincar favorece a autoestima da criança e a interação de seus pares, propiciando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas, pois, por meio de jogos ela aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada e exercita seus conhecimentos.

**Palavras-chave:** Tradição cultural. Aprendizagem. Desenvolvimento Infantil.

## **ABSTRACT**

Through activities with popular games in Early Childhood Education, they open the door to the socio-cultural world, encouraging the development of children and enabling the incorporation of values that assimilate new knowledge, development of sociability and aspects related to socio-interactionist theory. However, some parents and teachers do not know the real potential of gaming activities in the integral development of children. The general objective is to understand how the discussions about the practice of the Popular Games in Child Physical Education classes have been worked out. In this perspective we will discuss the following problematization: Has the current bibliographic production been able to discuss in detail the practice of the Popular Games in the Physical Education Classes for Children? For this, a bibliographical review was carried out where the reflections of Castro (2012), Kishimoto (2010) and Vygotsky (2005) were recorded, among others. The methodology developed in the study will have a quantitative, qualitative approach. The study was based on the analyzes of books, articles, researched on platforms Google Academic and Scielo. Where he used as pedagogical support for teachers' work and reflection of the authors. In the final considerations it was considered that play favors the child's self-esteem and the interaction of his peers, providing learning situations and development of his cognitive abilities, since, through games he learns to act, has his curiosity stimulated and exercises his knowledge.

Keywords: Cultural tradition. Learning. Child development.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2 REVISÃO DA LITERATURA .....</b>	<b>12</b>
2.1 CONCEITO DE JOGO E JOGOS POPULARES .....	12
2.2 O JOGO COMO PROPOSTA DIDÁTICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL .....	13
2.3 O LÚDICO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	16
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>22</b>
3.1 RESULTADOS E DISCUSSÕES .....	22
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>24</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>25</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, alguns pais e professores não conhecem o real potencial das atividades com os jogos populares na Educação Física para o desenvolvimento integral das crianças, no período da educação infantil, o que dificulta o trabalho consciente da escola no uso de tais ferramentas.

Nesta perspectiva iremos discutir a seguinte problematização: A atual produção bibliográfica tem conseguido discutir com amplitude a prática dos Jogos Populares nas Aulas de Educação Física Infantil?

O objetivo geral é compreender como as discussões sobre a prática dos Jogos Populares nas aulas de Educação Física Infantil tem sido trabalhada. E como objetivos específicos:

- Observar os relatos do uso dos Jogos Populares na Educação Infantil de acordo com os teóricos citados;
- Adquirir novos conhecimentos, habilidades e pensamentos lógicos sobre a prática dos Jogos Populares na Educação Infantil.
- Conhecer e valorizar os jogos populares nas aulas de educação física através dos estudos realizados.

As atividades lúdicas envolvendo jogos são como ferramentas para a educação infantil, onde exerce grande importância no desenvolvimento de crianças de 0 a 5 anos. É por intermédio do lúdico, que a criança encontra o brincar como equilíbrio entre o real e o imaginário, oferecendo oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa.

Acredita-se que a importância que se dá hoje ao brincar na vida da criança, para o seu desenvolvimento integral é de suma importância. Todas as atividades devem ser utilizadas de forma lúdica. Assim, na escola, os professores precisam saber entender cada criança para compreender suas dificuldades e saber aplicar o conteúdo curricular correto com atividades prazerosas.

É através da atividade com jogos populares que o aluno permite-se experimentar e vivenciar o contato com formas de pensar, sentir e agir no contexto educativo e social. Pois, muitas vezes, o professor não sabe utilizar uma atividade como o jogo ou a brincadeira de forma lúdica, onde apresentam dificuldades em

manusear as mesmas por não terem habilidades relacionadas a tais atividades.

Portanto, justifica-se pela necessidade em dimensionar a importância das atividades com jogos populares para a educação infantil e pontuar as contribuições. Onde afirmam que o brincar é a base para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança. As atividades realizadas através do lúdico possibilitam exercitar em harmonia os pensamentos das crianças fazendo com que eles aprendam brincando.

As brincadeiras fazem com que os alunos extravasem seus sentimentos e tornem-se seres mais seguros na sua convivência em sociedade. As atividades recreativas servem de suporte para uma melhor simulação dos conteúdos e para desenvolver a criatividade das crianças expondo suas ideias cognitivas, emocionais e sua autonomia.

## 2 REVISÃO DA LITERATURA

### 2.1 CONCEITO DE JOGO E JOGOS POPULARES

Desde muito cedo, a atividade fundamental da criança consiste em brincar. Observando as crianças de modo geral e, particularmente, em sala de aula, pode-se perceber que elas têm necessidade de brincar e comunicar-se. “O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois este sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo”, diz HAYDT (2009, p. 8).

Nessas brincadeiras, interagindo entre elas, as crianças passam a se conhecer melhor e assumem novos papéis na sua relação com o mundo. O jogo proporciona à criança, a alegria da criação, do triunfo ou do prazer estético, da qualidade, diz MAKARENTO (2005 p. 13).

Jogos populares são jogos ou brincadeiras de domínio público. Podem ser jogos de tabuleiro, damas e (entres outros) ou brincadeiras como amarelinha, cobra-cega, etc.

Os jogos populares têm uma dimensão enorme, dependendo do local, podendo ter regras modificadas. Em latim jogo se diz *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 podendo para fins educacionais. Os jogos populares: são formas de estabelecer um elo entre culturas diversas e viver no corpo as memórias de várias gerações. HAYDT (2009, p. 32).

Segundo MORAIS (2006, p. 62)

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.

Uma das características dos jogos populares, é que as mudanças dentro do jogo, ficam a critério dos participantes, e para que possam ser desenvolvidas não se faz necessário a utilização de materiais industrializados. Sua prática é realizada em convívio harmonioso, de forma livre, espontânea e prazerosa, sendo uma

manifestação desenvolvida desde os tempos mais antigos, onde foram ensinados pelos pais e avós.

Os jogos como prática educativa estabelecem limites entre seus participantes, criando situações que envolvem respeito mútuo, aceitação de resultados, criação de regras e oportunidade de trabalho em grupo, concretizando, assim, na sala de aula, a ideia de construção do conhecimento.

Segundo VIGOTSKY (2005, p. 40), a interação se dá na interação do sujeito com o objeto de estudo e, nas interações psico-socioculturais, contribuindo para a elaboração de conceitos relevantes para o exercício de sua cidadania.

A importância dos jogos na vida da criança é semelhante à da atividade do trabalho ou do emprego para o adulto. A atuação do ser humano em suas diferentes atividades reflete bastante a maneira como se comportou nos jogos durante a infância. MAKARENKO (2005, p. 76).

Assim sendo, podemos considerar que o jogo na Educação Infantil, é de fundamental importância, repercutindo nas atitudes do homem adulto na sociedade.

Portanto, a escola, por ser a instância social a quem compete à educação sistematizada, ocupa um espaço significativo na vida dos alunos. Sobretudo quando se configura num ambiente agradável de construção de conhecimento, tornando-se apropriada para a formação integral do educando. O professor, como mediador, amplia as possibilidades de aprendizagem na sala de aula, com a inserção de atividades lúdicas no cotidiano escolar.

## 2.2 O JOGO COMO PROPOSTA DIDÁTICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL

A proposta dos jogos em sala de aula promove a socialização dos alunos, possibilita atitudes de cooperação entre eles, além de proporcionar a participação e o interesse em esclarecer o problema proposto pelo professor. Porém, para que isso ocorra o professor necessita de um planejamento organizado e um jogo que instigue o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante, desafiador. Um exemplo bem prático é quando acontece o jogo que envolva todas as crianças em uma disputa onde o professor precisa ter autonomia para saber quem respeitou as regras propostas, como o jogo da dança da cadeira.

O desenvolvimento se dá por meio das brincadeiras e do relacionamento das crianças com outras crianças, com os adultos e consigo mesma. Esse desenvolvimento também ocorre no ambiente familiar e a função da escola é diversificar e ampliar as aprendizagens das crianças, direcionando de maneira intencional as atividades, brincadeiras, experiências e todas as práticas que são propostas na escola.

Conforme aponta MIGUEL (2005, p. 25):

Além disso, é necessário que a atividade do jogo proposta, represente um verdadeiro desafio ao aluno, ou seja, que se torne capaz de gerar “conflitos cognitivos” ao aluno, despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais. O emprego de atividades com jogo promove um senso crítico, investigador, que ajuda na compreensão e entendimento de determinados conteúdos relacionados ao ensino da Educação Infantil.

Entretanto, faz-se necessário que os alunos juntamente com os professores encarem essa atividade como uma aprendizagem através de jogos que proporcionem ao aluno brincar e registrar resultados obtidos ao mesmo tempo, tornando essa aprendizagem um processo interessante.

Os jogos devem ser utilizados para lançar, amadurecer e aprofundar os conteúdos já trabalhados. Dessa forma o aluno será sensibilizado quanto à importância daquele momento para a sua formação, pois ele usará de seus conhecimentos e de suas experiências para participar, opinar, sugerir soluções na busca de novos conhecimentos.

Este recurso pedagógico deve ser aproveitado pelo professor como ferramenta da aprendizagem. Como um conteúdo curricular que facilite e colabore para auxiliar os alunos a vencerem os obstáculos encontrados durante o processo, assim como, levá-los à compreensão dos conteúdos trabalhados pois muitos alunos compreendem melhor os temas estudados através do lúdico onde podem participar de forma divertida aprendendo melhor. Nessa perspectiva ele assumirá papel importante no trabalho do professor, como afirma MIGUEL (2005, p. 52):

Por meio do lúdico os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas afetividades e emoções que dispõem no decorrer de suas atividades.

Percebe-se que esse conteúdo curricular motiva ainda mais a aprendizagem dos alunos, onde desenvolve a autoconfiança, organização, concentração, atenção, o raciocínio lógico, a cooperação, a socialização e, conseqüentemente, o aumento das interações dos alunos com outras pessoas.

Estando a brincadeira presente no cotidiano, cabe ao professor aproveitar esse recurso como um instrumento que propicie o aluno aprender de forma prazerosa e não um aprender mecânico que se finda na brincadeira ou seja, utiliza várias vezes a mesma brincadeira e os mesmos recursos para o desenvolvimento das crianças. Pois, o aprendizado deve ser significativo do qual o aluno participa ativamente do jogo, raciocinando, compreendendo e buscando soluções para os problemas da realidade que o cerca. Sendo assim, o aluno precisa construir o seu próprio conhecimento.

Portanto, é de suma importância deixar o aluno participar da atividade com um propósito, pois o professor deverá traçar metas a alcançar, regras gerais que deverão ser cumpridas por sua classe.

No jogo de dominó, por exemplo, é preciso promover mesmo que indiretamente, um senso crítico, investigador, que auxilia na compreensão e entendimento dos assuntos trabalhados cabendo ao docente a sabedoria de como irá proceder com essa ferramenta em seu trabalho com os alunos na multiplicação. Usar o dominó para atividades de coordenação motora fina é interessante. Montar, enfileirar, girar, alinhar, formar, derrubar são algumas possibilidades para este material. Usando a criatividade a criança forma castelos, faz peões, forma trenzinhos, cria figuras e letras.

Para obter resultados significativos na aprendizagem de equação, dentro da matemática, é imprescindível que saiba escolher qual o jogo apropriado para o conteúdo a ser trabalhado. Esse procedimento deve acontecer de acordo com as análises feitas entre teorias e práticas, a fim de estar suficientemente respaldado para encontrar respostas necessárias aos desafios que enfrentará, pois, a teoria o levará à reflexão da sua prática.

Como diz FRANCHI (2006, p. 39):

Por isso é que, na formação permanente de professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática. O próprio discurso teórico, necessário à reflexão crítica, tem de ser de tal modo concreto que quase se confunda com

a prática. O seu 'distanciamento' epistemológico da prática enquanto objeto de sua análise, deve dela 'aproximá-lo' ao máximo.

Trabalhar com o jogo, é preciso um planejamento detalhado de toda a atividade levando em consideração o espaço físico da sala de aula, seleção do material que será utilizado e o tempo previsto para a execução da tarefa.

Como define MIGUEL (2005, p. 33):

Por exemplo, o ambiente da sala de aula onde serão desencadeadas as ações com jogos, deve ser propício ao desenvolvimento da imaginação dos alunos, principalmente se, se tratar de crianças, de forma que, ao trabalharem em grupos, eles possam criar novas formas de se expressar, com gestos e movimentos diferentes dos normalmente "permitidos" numa sala de aula tradicional. É necessário que seja um ambiente onde se possibilitem momentos de diálogos sobre as ações desencadeadas. [...].

Segundo o autor, a escola deve estar preparada para atender tanto as necessidades dos alunos como do professor, permitindo um ambiente onde suas ideias sejam transformadas em conhecimentos.

### 2.3 O LÚDICO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

É importante questionar que os educadores afirmam sobre o lúdico e sua importância para a educação, pois todos reconhecem o "brincar" como parte integrante do dia a dia delas. Por isso, o implica para a criança mais que o simples ato de jogar, é através dos jogos onde ela se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo; ao jogar a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada.

Ao trabalhar com atividades lúdicas na educação infantil, vamos propiciar ao aluno um aprendizado de forma prazerosa despertando neles o interesse pela aprendizagem. Todos os jogos devem propor regras para lidar com a situação imaginária e estas regras orientam a brincadeira dentro do jogo, pois, os participantes colocam a atenção nos objetivos do jogo e aprendem a compartilhar e respeitar as regras. Dentro da escola os jogos, chamados de educativos aqueles recebidos pelo MEC são apresentados com o objetivo de transmitir informações sobre um determinado assunto., onde o professor deve seguir os passos sugeridos pelos mesmos para transmissão dos temas abordados. Todo os jogos permitem que

o indivíduo se afirme como ser no mundo, pois, ao submeter-se às regras do jogo ele estará em treinamento para às regras sociais que, assim como no jogo, podem ser transmitidas de geração a geração, ou seja, as regras aprendidas vão acompanhar o sujeito durante toda a sua vida, sempre que tiver de vivenciar, na prática, tais concepções, com senso de responsabilidade, criatividade e autonomia.

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo e brincadeira”. Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecida como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser simples sinônimo de jogo. As implicações de necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (SANTOS, 2008, p. 23).

Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivências. Para SANTIN (2009, p. 5), as atividades lúdicas são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos.

O autor ainda reflete que na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivência, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

É importante refletir que no âmbito escolar, uma aula com características lúdica não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para sala de aula é muito mais uma “atitude” lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa. Implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva.

A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire com a aquisição de conceitos, embora estes sejam muito importantes é o que SANTIN (2009, p. 26), nos remete. São lúdicas as atividades que propiciam a vivência plena do aqui agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento.

Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. Mas importante, porém, do que o tipo de atividade é a forma como é orientada e como é experienciada, e o porquê de estar sendo realizada.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá a oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades percentuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

O primeiro saber-fazer de uma criança é construído a partir do infantil que o outro materno doa através das primeiras brincadeiras, onde a criança encontra os seus espelhos de referência. A criança começará a pensar, a representar o que acontece com ela e o que acontece com as coisas, assim poderá ir gerando interrogações, hipóteses e saberes sobre a realidade e encena isto através do brincar. Há tarefas que uma criança não é capaz de realizar se alguém lhe der instruções, fizer uma demonstração, fornecer pistas, ou der assistência durante o processo.

As brincadeiras, na escola, são propostas como formas de aprender, de criar oportunidades de aprendizagem através de atividades lúdicas. Dessa forma, a criança é motivada a participar das atividades propostas e a se interessar pelas temáticas apresentadas através do ato de brincar.

As atividades lúdicas que se podem incluir na prática escolar, estão às brincadeiras tradicionais, que são as únicas fontes de interação do brincar, mas que oferecem uma rica contribuição para as atividades corporais, com exercícios de cantar, correr, fazer escolhas, interagir com o grupo.

Segundo CASTRO (2015, p. 96):

A brincadeira e a diversão fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos Educadores, a qual denominamos amplamente de 'movimentos lúdicos'. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então assimilando, e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também ao logo da construção de seu organismo cognitivo.

Sendo assim, o brincar é extremamente rico quanto a oferecer possibilidades de integração dos desejos, sonhos e fantasias à realidade, mantendo aberto e fluente o acesso a conteúdo menos consistente; favorece uma separação saudável de realidade e fantasias; juntam o passado ao presente, identificando a memória.

Segundo PIAGET (2006, p. 44), o repertório lúdico da criança é muito vasto. Além das rodas cantadas que se destacam como a mais lírica entre as diferentes modalidades de brincadeiras, sem dúvida alguma, os jogos ocupam o primeiro lugar nas preferências infantis. Pelo seu conteúdo, são um estímulo constante à competição e a superação de habilidades. Essas propostas intrínsecas de desafio surgidas espontaneamente no dia a dia, durante os momentos de lazer da criança, são praticadas num afã de conquistar a vitória. Cada criança se coloca inteira na tentativa de sair vencedora e revela nessa atividade recreativa uma série de aspectos de sua maneira de ser. Estas verdadeiras produções criam a criança, quando esta as cria.

Observamos que quando existe representação de uma determinada situação a imaginação é desafiada pela busca de solução para problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade.

Piaget diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

BROUGÉRE (2005, p. 126) retrata o jogo como desenvolvimento livre da criança, sendo a excitação natural ao exercício, às combinações, é a aprendizagem cheia de graça, de vida, portanto com significados, levando as crianças a compreenderem, e relacionarem com a sua vida cotidiana, construindo dessa forma

a sua própria aprendizagem de maneira interdisciplinar. Nesse sentido pode-se dizer que os jogos estimulam no desenvolvimento dos educandos da educação infantil.

Portanto, cabe aos educadores utilizar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras com o objetivo de desenvolver os alunos e não para passar o tempo e ficar com conversas paralelas com outras educadoras. Todo o conteúdo para educação infantil pode e deve ser trabalhado por meio dos jogos e das brincadeiras, para que através do concreto da manipulação dos objetos a criança possa criar sua consciência, seu conceito em relação aquele conteúdo.

Muitos professores sentem dificuldades em utilizar as brincadeiras como uma forma de aprendizagem porque não gostam de utilizar lúdico de uma forma prazerosa na educação infantil.

A brincadeira é um fenômeno de cultura e um conjunto de práticas que os alunos possam conhecer e se habituar no seu mundo educativo, por esta razão a escola deve estar apta para inserir no seu conteúdo curricular atividades com jogos e brincadeiras na educação infantil, onde propicia ao aluno um aprendizado de forma diferente e despertando neles o interesse pela aprendizagem, de forma que eles possam compreender os conteúdos trabalhados.

As brincadeiras, jogos e atividades infantis são essenciais para o desenvolvimento da personalidade das crianças. Os jogos assumem uma importância fundamental no processo da sociabilidade infantil.

As crianças já vivenciam muitas cobranças na rotina de suas vidas: são cobradas na escola pelos professores; em casa, por seus pais; na expectativa social de gerarem uma sociedade mais justa. Os jogos acabam sendo uma importante válvula no exercício da liberdade e autodescoberta infantil. (CASTRO, 2015, p. 31)

O autor nos relata que o lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, pois jogar educa. É por isso que a utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem. Entre elas: a motivação, a qual estimula o pensamento, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

Portanto, a participação em jogos lúdicos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal. O jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino

utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Sem esquecer que o lúdico é uma fonte de prazer e constitui a base de recreação proporcionando uma boa ocupação para as horas de lazer.

O lúdico permite uma assimilação e apropriação da realidade humana pelas crianças já que este não surge de uma fantasia artística arbitrariamente construída no mundo imaginário da brincadeira infantil, a própria fantasia da criança é engrenada pelo jogo, surgindo precisamente neste caminho pelo qual a criança penetra na realidade. (KISHIMOTO, 2010, p. 46)

Nesta perspectiva, a utilização de atividades com jogos pode proporcionar a vivência de uma prática interdisciplinar, onde o docente constrói regras com os alunos. Além do raciocínio lógico que os jogos estimulam, o professor pode desenvolver a competência do aluno através do mesmo.

É por meio das brincadeiras que os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos efetivos e emocionais que dispõem.

Os jogos e as brincadeiras infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança.

As atividades lúdicas como brincar e jogar, são instrumentos importantíssimos e muito valiosos na aprendizagem e no desenvolvimento da criança, tanto nos aspectos físicos, mentais, cognitivos e sociais.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 2005, p. 12).

### 3 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada a partir do enfoque quali-quantitativa, visando buscar a representatividade do valor atribuído aos jogos populares através do lúdico trabalhado na Educação Física pelos professores de Educação Infantil. Como objetivo levar o pesquisador a uma análise mais específica dos fenômenos estudados, ou seja, ações das pessoas, grupos ou organizações em seu ambiente social (OLIVEIRA, 2008, p. 60).

Partindo-se dessas considerações, para realizar este trabalho, foram utilizadas pesquisas bibliográficas. A revisão bibliográfica enfatiza a importância da utilização dos jogos de forma lúdica no conteúdo curricular de Educação Física.

O conhecimento da realidade escolar torna-se atualmente uma necessidade imprescindível para a qualidade do ensino-aprendizagem.

#### 3.1 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Sabe-se que o desenvolvimento de cada uma das crianças, as conversas estabelecidas e as preferências são reveladas a partir daquilo que é oferecido durante as brincadeiras. Neste sentido, a intervenção do professor nesses momentos pode ser realizada se tiver como objetivo favorecer o desenvolvimento das crianças. Por esse motivo, a observação e escuta atenta às crianças vai dar indícios de qual deve ser a postura do professor.

Portanto, os jogos populares na Educação Infantil oportunizam muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, entre outras possibilidades, cabendo ao professor oferecer os recursos e espaços planejados intencionalmente para a promoção do desenvolvimento de cada uma delas.

Um exemplo proposto que não pode ser realizado na sala de aula, e sim, no pátio de recreação é o jogo “Chinelinho”, onde o material é composto por um chinelo ou qualquer outro objeto. Para o desenvolvimento, traça-se no chão duas linhas paralelas e distantes entre si aproximadamente 15 metros, onde dois grupos de crianças são formados. Cada um dos grupos é disposto em fileira, um de frente para o outro, atrás de cada uma das linhas. Num ponto equidistante das linhas

(aproximadamente a 7,5 m de cada uma), risca-se um círculo onde deverá ser colocado um chinelinho ou outro objeto semelhante.

As crianças dos dois grupos são numeradas de 1 até o número total de crianças que existir em cada grupo. Quando um dos grupos tiver uma criança a mais, um componente do grupo contrário pode receber dois números.

Uma criança ou um adulto deve comandar o jogo, gritando um número que corresponda a uma criança de cada um dos grupos.

As duas devem correr, pegar o chinelinho e retornar ao seu grupo, cruzando sua linha sem ser tocada. Cada vez que isso ocorrer, seu grupo conquista um ponto. Se ao fugir com o ocorrer, seu grupo conquista um ponto. Se ao fugir com o chinelo o jogador for tocado pelo adversário, ninguém marca ponto. Após cada disputa dos dois jogadores, o chinelo volta para o círculo. Vencerá quem atingir primeiro o total de pontos estipulados pelos grupos, em comum acordo.

Quando a atividade é organizada dessa forma se desenvolve com mais leveza, pois o andamento dos trabalhos é realizado seguindo os passos determinados pelas regras do jogo. Outro ponto satisfatório para o planejamento feito dessa maneira é o simples fato de que o grupo permanece concentrado, participando da proposta com entusiasmo no desenvolvimento dos trabalhos.

Portanto, as crianças da Educação Infantil aprendem com mais facilidade nas aulas de Educação Física porque estão sendo trabalhados os estímulos desde pequenas.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades com jogos populares lúdicos nas aulas de Educação Física precisam ser consideradas como recurso didático de grande valor merecendo uma atenção especial. Esta pesquisa nos ajudou a entender o quanto o brincar é importante, devendo ser utilizado na aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

O estudo realizado destinou-se a analisar e refletir sobre o papel dos jogos populares na sala de aula. É importante ressaltar que nem sempre há uma correspondência entre a teoria e a prática, porém, tentamos analisar o brincar à luz das teorias de construção da aprendizagem.

O universo de brincadeiras desenvolvidas pelas crianças é muito vasto, entretanto muitas escolas não fazem uso deste potencial na realização de seu trabalho. Observamos que muitas vezes o desconhecimento é a principal barreira para o aproveitamento do potencial do brincar na sala de aula.

As informações a respeito dos jogos populares contribuem na forma positiva na melhoria da prática do professor conseqüentemente no processo de desenvolvimento dos alunos. É no brincar que as crianças desenvolvem elementos fundamentais para a construção de sua identidade e autonomia, portanto este trabalho mostrou de forma clara e objetiva a função deste ato no contexto escolar. Diante da análise de dados apresentando no referencial teórico podemos verificar a importância do papel do professor, pois é a partir do seu conhecimento sobre o tema que podemos contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem com a contribuição dos jogos.

Propomos, entretanto, aos educadores infantis nas aulas de Educação Física, transformar o brincar em trabalho pedagógico para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

É preciso saber o mundo da criança, no seu sonho no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaço lúdico proporcionando mais alegre, espontânea, criativa autônoma e afetiva ela será.

## REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Medicas, 2005.
- 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, 2015.
- FRANCHI, Silvester. **Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na educação física escolar**. Motrivivência, Florianópolis, jun. 2006.
- HAYDO, G. A. **Brincar na pré-escola**. 7. ed. São Paulo, 2009.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2010.
- MAKARENTO, Daniel. **O jogo pelo jogo: a atividade lúdica na educação da criança e adolescente**. Rio de Janeiro, Zahar, 2005.
- MIGUEL, A. B. **Metodologia do Trabalho Científico**. 20. ed. Editora Cortez. São Paulo, 2005.
- MORAIS, A. M. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis**. São Paulo: IBRASA, 2006.
- OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer projetos, relatórios, monografias, dissertações e teses**. 4. Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- SANTIN, N. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo. Cortez, 2009.
- SANTOS, E. **O papel dos registros de representação na aprendizagem dos jogos**. Itajaí: Contrapontos, 2008.
- VYGOTSKY, Lev. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2005.