



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

SILAS EMANUEL PONTES DE SOUZA

**JOGOS POPULARES: RESGATE E APROXIMAÇÃO DO PROFESSOR DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO MUNICÍPIO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO - PE**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO - PE

2019

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

SILAS EMANUEL PONTES DE SOUZA

**JOGOS POPULARES: RESGATE E APROXIMAÇÃO DO PROFESSOR DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO MUNICÍPIO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO - PE**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Licenciatura em
Educação Física da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
para a obtenção do título de Licenciado em
Educação Física.

Orientadora: Prof^a Dra. Lara Colognese
Helegda

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO – PE

2019

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

- S719j Souza, Silas Emanuel Pontes de.
Jogos populares: resgate e aproximação do professor de Educação Física escolar no município de Vitória de Santo Antão - PE. / Silas Emanuel Pontes de Souza. - Vitória de Santo Antão, 2019.
21 folhas.
- Orientadora: Lara Colognese Helegda.
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2019.
Inclui referências.
1. Educação Física Escolar. 2. Jogos Populares. 3. Ensino. I. Helegda, Lara Colognese (Orientadora). II. Título.

796.08 CDD (23. ed.)

BIBCAV/UFPE-191/2019

SILAS EMANUEL PONTES DE SOUZA

**JOGOS POPULARES: RESGATE E APROXIMAÇÃO DO PROFESSOR DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO MUNICÍPIO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO - PE**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Licenciatura em
Educação Física da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
para a obtenção do título de Licenciado em
Educação Física.

Aprovado em: 26 /11 / 2019

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Lara Colognese Helegda (Orientadora)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dra. Karla Patrícia de Sousa Barbosa Teixeira (Examinadora interna)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Arthur Felipe de Souza (Examinador externo)

Educandário Cantinho do Saber

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por me conceder saúde, sabedoria e por sempre iluminar meu caminho para chegar até aqui e enfim, conquistar minha tão desejada graduação, agradeço a toda minha família, em especial minha querida Mãe Dione e meu querido Pai Sebastião por todo o carinho, atenção, paciência, cuidado, por me apoiarem e me incentivarem a iniciar e concluir este curso, pois eles não mediram esforços, trabalhando de domingo a domingo no comércio para que eu chegasse até aqui, a eles toda a minha gratidão, a minha irmã Shirley, agradeço por todo o apoio e incentivo durante esta jornada, saibam que os amo de todo coração.

Agradeço a minha orientadora Lara Colognese por todo auxílio durante minha formação acadêmica, por toda paciência, amor, dedicação e incentivo na construção deste trabalho de conclusão de curso, és inspiração, a senhora, toda a minha gratidão.

Aos meus amigos da universidade, em especial minha turma de 2014.2 pelo companheirismo e parceria, sem dúvida vocês foram essências nesta caminhada. Aos meus amigos: Jaiurte pelas monitorias de anatomia, por todo apoio e incentivo durante essa jornada; Hugo por todo apoio e parceria durante a graduação; Napoleão e Igor por toda parceria, companheirismo e incentivo durante essa jornada diária para concluir o curso. Agradeço a Professora Karla Patrícia por ter aceitado participar da minha banca examinadora e engrandecer ainda mais esse momento. Agradeço a Arthur por todo apoio e incentivo na elaboração desse projeto e por participar da banca examinadora. A todos que fizeram parte desse ciclo acadêmico, Obrigado!

RESUMO

Este estudo propõe reflexões voltadas ao Jogo Popular para as aulas de Educação Física na escola, em um contexto de resgate de informações sobre o tema, a fim de entender a cultura lúdica que se dispõe a partir do campo estudado para elucidar fatos sobre a realidade presente. Referente a isto, acredita-se que o nosso local de construção do estudo, no município de Vitória de Santo Antão, na Zona da Mata de Pernambuco, traz um quadro real sobre a veracidade das práticas de atividades lúdicas populares, uma busca pelo seu motivo inicial. Por intermédio de uma Revisão Bibliográfica da Literatura, sistematizando-se informações já existentes em um teor pedagógico de aplicação na prática, conciliou-se aspectos que possibilitam a participação, integralização, resgate e compreensão do jogo popular através das aulas. Podendo-se, assim, vislumbrar uma gama de benefícios aos quais, professores, alunos e comunidade alcançam com tais vivências pedagógicas.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Jogos Populares. Resgate Educacional.

ABSTRACT

This study proposes reflections focused on Popular Game in Physical Education classes in a context of retrieving information on the subject in order to understand the playful culture that is available from the studied field to elucidate facts about the present reality. Regarding this, we believe that our study construction site, the municipality of Vitória de Santo Antão in Pernambuco, provides a real picture of the truthfulness of the practice of popular leisure activities in a search for the initial motive. Through a literature review, systematizing information already existing in a pedagogical content of application in practice in order to reconcile aspects that enable the participation, integration, redemption and understanding of the popular game through classes. Being able to glimpse a range of benefits to which, teacher, student and community, they reach with such pedagogical experiences.

Keywords: School Physical Education. Popular Games. Educational rescue.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO, JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS	7
2 METODOLOGIA	9
3 BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS POPULARES	10
3.1 EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS POPULARES NO BRASIL	10
3.2 A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA E DOS JOGOS POPULARES NO ESTADO DE PERNAMBUCO	11
4 OS JOGOS POPULARES E SEU RESGATE NA COMUNIDADE	13
4.1 A SOCIALIZAÇÃO DA COMUNIDADE DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO POR MEIO DOS JOGOS POPULARES	14
4.2 APROXIMAÇÃO E ATUAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM A COMUNIDADE POR MEIO DOS JOGOS POPULARES	14
4.3 JOGOS POPULARES PRATICADOS PELA COMUNIDADE DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO: UM RESGATE	16
4.4 BENEFÍCIOS DOS JOGOS POPULARES À COMUNIDADE	17
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS	200

1 INTRODUÇÃO, JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

O jogo popular, partindo-se do princípio de estar vinculado ao aspecto cultural e que, brincando, pode-se perceber um mundo de imaginação, fazendo-se com que estejam envolvidos o processo imaginário através da atividade lúdica e, com isso, tornando-se uma ferramenta importante dentro da Educação Física para formação do indivíduo.

É o que afirma Santos (1997, p.12):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Segundo Melo (1989), O jogo é definido como uma atividade voluntária, onde o real, ou seja, aquilo de mais concreto, juntamente com a fantasia, elaboram um novo contexto da imaginação, reencontrando-se. conforme diz Huizinga (1971), o jogo serve como um exercício de autocontrole, que ajuda a manipular a realidade e preparar o indivíduo para tarefas futuras. Para Ferreira (2003), o jogo é uma atividade física e mental que obedece às regras prévias e tem um determinado objetivo. O jogo faz parte da instrução e, ao mesmo tempo em que exercita a inteligência, promove o crescimento, boas condições físicas e saúde entre os jovens. Por serem exercícios físicos, tornam-se um meio de introduzir a criança a uma atividade física e pode ser usado para permitir um relaxamento necessário cujo objetivo é propiciar um novo esforço intelectual ou, tornar lúdica, a educação corporal, facilitando-se o aprendizado. (BROUGÉRE, 1998).

Com isso, acredita-se que o jogo, como elemento fundamental, como elemento recreativo e lúdico para estímulos psicológicos físicos e sociais, pode contribuir no processo de aprendizagem.

Além disso, os jogos populares ou tradicionais, esses passados de gerações em gerações, possibilitam que a cultura dos jogos seja sempre preservada pois, cultura é vida e, como tal, compete-nos mantê-la viva. Ainda, o jogo, como elemento da nossa cultura, deve manter-se vivo e fazer parte do nosso cotidiano (BROUGÉRE, 1998).

O jogo tem como essência as características de fascinação através de sua intensidade fazendo com que o professor de educação física possa utilizá-lo em sua prática pedagógica como conteúdo da disciplina curricular da educação física escolar (HUIZING, 2007).

Nas aulas de educação física o conteúdo de jogos é sistematizado de acordo com os ciclos de escolarização. Com isso, nos anos finais do ensino fundamental é necessário levar em consideração o conhecimento prévio e realidade do aluno, onde os mesmos estão numa fase de dificuldade de diálogo no âmbito escolar, com colegas, professores e a comunidade acadêmica em geral (SOARES, 2012).

As aulas de educação física têm como lema principal proporcionar práticas corporais das mais diversas formas possíveis e, com isso, o professor ganha um papel fundamental nesse modo de trabalho que é o de garantir que essas práticas sejam vivenciadas. Permitindo assim, que seja garantido esse acesso por meio também dos jogos populares, um tema por vezes esquecido em detrimento de outros assuntos. Visto isso, é necessário entender como funciona a aplicabilidade dos jogos populares nas comunidades, uma vez que o próprio se encontra pouco utilizado no cotidiano de aulas escolares.

Objetivou-se construir um resgate de conhecimento a partir de uma revisão bibliográfica da literatura para obter uma produção textual que indique o porquê se valer dos Jogos Populares, conteúdo da Educação Física Escolar, no município de Vitória de Santo Antão - PE, a fim de dar mais suporte aos conhecimentos dos alunos, e assim permitindo que o mesmo se desenvolva em mais um aspecto e ajude no seu papel social. Como objetivos específicos também salientou-se:

- Entender o que são Jogos Populares e introduzir os conceitos básicos;

- Compreender como a prática do Jogo Popular pode enriquecer culturalmente o município de Vitória de Santo Antão – PE.

2 METODOLOGIA

O desenvolvimento do estudo partiu do princípio da Revisão Bibliográfica da Literatura em busca principalmente de artigos científicos de cunho educacional, dando prioridade aqueles produzidos em nosso país, já que o contexto era manter um enfoque local. Usando assim a base de dados nacional, tais quais, SCIELO, CNPq e até mesmo a ferramenta de busca do GOOGLE SCHOLAR, como uma ferramenta de auxílio na busca de trabalhos acadêmicos e literatura escolar.

A partir disso, os principais buscadores utilizados para o desenvolvimento da pesquisa foram: Educação Física Escolar, Jogos Populares e Socialização, como principais cruzamentos palavras-chave para o encontro das literaturas. Além disso, a ênfase em artigos publicados recentemente, dito mais especificamente da última década, entretanto, com tantas informações relevantes, passaram a ser do ano 1971 até 2019.

Com base no material encontrado nas pesquisas, houve uma seleção a partir da leitura prévia dos resumos iniciais, para que assim pudessem ser ou não utilizados se apoiando em suas relevâncias de informações já obtidas claramente. Isso pela ideia principal de associar a importância das informações com o tema norteador da proposta do estudo, dando uma possibilidade esclarecedora no desenvolvimento do assunto, a fim de explicar, mesmo que momentaneamente toda a construção deste tema.

3 BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS POPULARES

3.1 EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS POPULARES NO BRASIL

Hoje em dia vemos a Educação Física cheia de sistemas complexos, divididas em várias categorias e absorvendo conhecimento de várias ciências. Porém, a mesma está presente na vida do ser humano desde muito antes, permeando muitos aspectos como na caça com as corridas e arremessos hoje vistos no Atletismo e também nas Danças como celebrações religiosas. E esse cunho social sempre esteve presente, ou melhor, enraizado na vida humana.

Apesar de toda uma riqueza cultural e histórica gigante, precisa-se fazer um recorte e dar um salto em como a Educação Física se estabeleceu no Brasil e na Escola.

Denominada, inicialmente, de Ginástica por Couto Ferraz em 1851, foi apenas com Rui Barbosa pouco mais de 30 anos depois que durante a reforma do Ensino primário, secundário e superior que a Educação Física, ainda Ginástica, foi vista como importante para a formação integral da juventude na população brasileira, indispensável para ambos os gêneros e praticadas até então no horário do recreio (RAMOS, 1982; DARIDO; RANGEL *et. al.*, 2005).

Mais recentemente, com o reconhecimento legal e a produção de documentos oficiais a Educação Física passou a ter mais um suporte, sendo então legitimado tanto pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) quanto também com as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN). Com isso, a ideia de se trabalhar variados conteúdos, se unido ao que a proposta que a escola desenvolve pedagogicamente e ao integrar o cidadão na ideia da cultura corporal, dá um ar mais legítima a aplicabilidade da Educação Física na formação do ser (Brasil, 1997).

Dessa forma, tanto, Basei (2008) e Sayão (2002), salientam como a formação infantil pode ser integral se tiver como suporte e o uso da ludicidade. Algo que se pode afirmar, está ligado diretamente a ideia do Jogo, já que a própria palavra tem origem no latim, 'JOCUS' e quer dizer divertimento ou brincadeira. Atrelando-se a essa ideia da diversão enquanto jogo, estimula-se o movimento e proporciona-se o máximo de experiências possíveis, definitivamente, trabalhando a formação do ser humano.

A ideia é de que os Jogos Populares sejam sempre derivados das vivências lúdicas que decorrem no período da infância e são formadas a partir das brincadeiras que aconteciam primeiramente nas ruas e praças, mas também em ambientes fechados como quintais e até mesmo nas escolas e assim atravessaram gerações, com isso muitas dessas vivências práticas tiveram seus nomes alterados a cada localidade na qual era realizada, mudando também os materiais e objetos que eram utilizados a fim de que elas fossem aprimoradas dentro da ideia do aprendizado mediante a como eram aplicadas (MELLO, 1989).

Alguns autores como Cruz e Santos (2014), falam também de como os jogos populares são negligenciados em alguns momentos. De certa forma, afirmam que é um aspecto cultural negado às crianças. Essa é uma afirmação muito forte, porém de grande valia para a reflexão pois, deixar essa temática de lado, é como esquecer a leitura que foi feita no mundo em um dado momento e que pode ser muito aplicada nos dias de hoje de forma lúdica, a fim de preencher o entendimento dessa faixa etária para as situações que o rodeiam e para o aprendizado. Além disso, acredita-se que não é só o ser infantil que perde com isso e, sim, abre-se uma lacuna na sociedade, que precisa ser preenchida com aspectos culturais e que são tão interessantes na formação do ser humano, tanto individual, quanto na comunidade e por isso a necessidade de se falar em um resgate e trazer de volta àquilo que fez parte da construção de um povo, de um bem comum.

3.2 A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA E DOS JOGOS POPULARES NO ESTADO DE PERNAMBUCO

Atualmente, a Educação Física se mostra cada vez mais necessária e importante no meio escolar e, ainda, mostra suas múltiplas possibilidades que abordam. Talvez o jogo seja o mais simples e ao mesmo tempo, o mais complexo delas. Isso se dá por todo tipo de participação que pode ser aplicada durante as atividades, já que passa por diversas construções, regras no campo do pensamento e de movimentos, seja por movimentos diferentes ou pelo material disponível. Fato é, que mesmo com o passar do tempo e localidade, os Jogos Populares se desenvolvem ao meio da realidade, dando um ar de simplicidade, sofisticação e atualidade no cotidiano onde estamos. Existe a proposta que o corpo é em si a própria expressão

da cultura, e assim todos os gestos e movimentos funcionais corporais, são sempre criados e recriados pela cultura ao qual estamos inseridos, sendo assim passíveis de serem sempre transmitidos através das próximas gerações induzidos e cheios de significado como expõe DARIDO (2003).

Huizinga (2008), propõe que os jogos estão presentes em nossa sociedade desde muito cedo e que a contar da sua criação o seu principal aspecto é a ideia da ludicidade. Considerando-se esse fato, entende-se que desde a sociedade antiga, independentemente de ser romana, grega, egípcia, entre tantas outras, o motivo sempre foi o mesmo, a aprendizagem e educação mediante alguma situação do cotidiano.

Jogos populares são aqueles conhecidos também como jogos de rua, em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticados, pois sua origem está na cultura popular. 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, que visa a ludicidade (VIEIRA; CAVALCANTE, 2002 p.45).

Existem na perspectiva dos jogos populares algumas centenas de brincadeiras e entre elas é muito comum a variação do nome dada a mesma. Com isso, a visibilidade da mesma, por vezes, é deixada de lado, o que impede de dosar o tanto que ela é praticada cotidianamente em partes diferentes da mesma comunidade.

Pernambuco desde sua formação sempre foi um local muito propício para a pluralidade cultural, com indígenas nativos, colonização por portugueses, tráfico de escravos africanos, introdução comercial pelo povo judeu, chegada e guerra com os holandeses (GUERRA, 1992). Tudo isso fez com que não apenas crianças, mas até mesmo adultos pudessem viver conhecendo outros modos de vida. A partir daí pode-se afirmar que práticas lúdicas também foram inseridas aqui naquele contexto social vivido.

De acordo com Echevarria (2014), os jogos nunca permanecem da mesma maneira na qual são criados, porém, como uma ideia de manifestação, eles se mantêm na cultura infantil, mantendo as tradições locais ainda vivas. Ainda, outros fatos sociais, além da educação física, influenciam e influenciaram nessas manifestações do jogo, até mesmo, a contação de histórias e lendas urbanas presentes em cada folclore, o que se faz necessário para a preservação e situações de como o jogo é definido, moldado e estruturado.

4 OS JOGOS POPULARES E SEU RESGATE NA COMUNIDADE

4.1 A SOCIALIZAÇÃO DA COMUNIDADE DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO POR MEIO DOS JOGOS POPULARES

Segundo dados do IBGE (2019), a população atual de Vitória de Santo Antão é de pouco mais de 138 mil pessoas, a mesma página digital de informações, traz um dado também bastante específico, descrevendo que jovens entre 6 e 14 anos tem o seu processo de educação taxados como participativo e positivo para os padrões nacionais solicitados pelo MEC.

Há de convir, que dados assim tão relevantes e positivos, trazem algumas reflexões. Hoje, com os municípios cada vez mais urbanizados, industrializados e com um grande desenvolvimento de informatização, a tendência mais comum é de que muitas das brincadeiras ditas tradicionais pertencentes ao leque dos jogos populares percam seu espaço natural na preferência das crianças. Entretanto, brinquedos, brincadeiras e jogos como a amarelinha, a barra bandeira, o pique esconde, o pião e tão comum queimado, em sua maioria deixadas de lado, tem sido resgatados educacionalmente nas escolas e mesmo fora delas, pelo valor cultural e pelo pressuposto social gratificante na construção do aprendizado e, até mesmo, como valorização da cultura local.

Segundo Dubet (1996), a existência da experiência em sociedade é uma se não a mais importante maneira de se construir o mundo e, a partir disso, é dado a convivência habitual entre os indivíduos. Diz, também, que existem sistemas nos quais mecanismos determinados dão lógica a ação cotidiana. Pensando-se de maneira educacional, dentro de uma perspectiva, o jogo necessita de regras, lógica e ação e é comum pensarmos em outros fatores que vão além do brincar, como propomos desde o início, a ideia é perceber como o jogo está ligado ao nosso dia a dia e ao nosso desenvolvimento como um todo.

4.2 APROXIMAÇÃO E ATUAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM A COMUNIDADE POR MEIO DOS JOGOS POPULARES

Avelar e Texeira (2010), trazem os fatores que hoje são grandes barreiras para as práticas dos Jogos Populares no cotidiano infantil em todo o país, tais quais o

processo de urbanização desenfreada e, conseqüentemente, a falta de bons espaços físicos, além dos altos índices de violência e os tão conhecidos jogos eletrônicos. Barreiras como essas devem ser derrubadas a partir da presença do professor de Educação Física na formação educacional das crianças, ao evidenciar não apenas para elas os benefícios que podem ser adquiridos com a prática rotineira dos jogos populares como conteúdo da educação física, mas de aprendizado e conhecimento que vão além da sala de aula.

Souza (2017), diz que isso se dá, pelo fato de a Educação Física poder trabalhar conteúdos emergentes como, saúde, economia, história, entre muitos fatores que, ao serem inseridos no contexto do jogo, podem alertar sobre a realidade fazendo o indivíduo conhecer aquilo que está a sua volta. Tal vivência, acaba legitimando o que o jogo proporciona, percebendo o ambiente ao qual se vive, fazendo uma leitura do mundo de maneira lúdica.

Dentre muitos aspectos que podem ser usados na construção coletiva social da comunidade é a participação dos envolvidos na solução dos problemas que permeiam o jogo popular, como o possível conhecimento do mesmo, a diferença nas regras, a existência das variações e a qual ponto da realidade esse jogo se assemelha. A problematização pode e deve ser uma ferramenta utilizada na função de ajuda coletiva para dar resolução ao obstáculo proposto, para além do apenas jogar, que é um dos aspectos que podem ser usados pela metodologia Crítico-emancipatória (KUNZ, 2006).

Para muitos, fica evidente que os jogos populares e neles inclui-se os cooperativos e competitivos, estão literalmente desaparecendo em conflito a toda essa ideia de modernização. Isso justifica-se pela urbanização desenfreada e da tão infelizmente verdade posta na violência urbana, sem contar legitimidade dada aos jogos virtuais da nossa era digital. Porém, nada mais justo do que ao conhecer esse fato incontestável como professores, não recuar mediante essa situação, mas sim ir de encontro a ela, mostrando como o jogo popular pode tirar a venda dos olhos no contexto ao qual estamos inseridos.

Certamente, quando pensamentos em professor de Educação Física, a ideia coletiva mais comum é dele como organizador das brincadeiras, mas entendendo que ele vai mais além. Cabe ao mesmo, explorar ao máximo as atividades, abordar sempre as questões de forma clara, buscar soluções não apenas motoras mas, também, cognitivas para os participantes, não apenas individualizar o jogo em detrimento há

uma prática perfeita mas, sim, aprofundar uma busca por novas experiências dentro do mesmo jogo, fazer com que aquilo seja vivenciado de forma consciente pelo seu aluno, desenvolvendo o tema e resgatando o que aquele jogo tem de importante para a cultura na qual estão inseridos, já que o cotidiano do aluno deve estar inserido na sua transformação social mediante a cultura que o rodeia.

Faria Junior (1996), nos lança a ideia da Educação Física enquanto proposta multicultural, em que os programas escolares podem e devem se valer de muitos aprendizados propostos pela disciplina, dentre elas a iniciativa de reinserção dos jogos populares, a fim de reverter muitas dessas situações, aproximando, assim, a fantasia da brincadeira em prol do desenvolvimento social.

4.3 JOGOS POPULARES PRATICADOS PELA COMUNIDADE DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO: UM RESGATE

Pude apresentar um pouco a mais da cidade de Vitória em um tópico anterior e aqui inserido na comunidade, no qual tanto científica quanto local busco reafirmar pontuações presentes nos Jogos Populares e resultados locais. com isso durante a minha carreira acadêmica como discente da UFPE-CAV pude ter algumas vivências referente a temática, inicialmente pelas propostas advindas de disciplinas como Educação Física Escolar Infantil, do Ensino Fundamental, e Ensino Médio, além dos estágios correspondentes ao mesmo tema, além da disciplina de Recreação e Lazer. Tudo isso, potencializou e propiciou a mim, morador do município de Vitória de Santo Antão a recordar situações em outro momento esquecidas e deixadas no passado.

Além dos estágios obrigatórios propostos durante a graduação, também participei do PIBID, Projeto Institucional de Bolsas da Iniciação a Docência, e com ele tive dessa vez a vivência de professor, podendo atuar diretamente com o conteúdo, fazendo com que crianças e jovens pudessem buscar também com seus parentes a ideia do jogo que era praticado tempos atrás; a resposta deles foi surpreendente quanto a algo tão simples que estava próximo ao seu cotidiano e que alguns deles nem conheciam.

É de conhecimento comum que esses jogos originalmente são conhecidos e transmitidos a partir de uma oralidade informal, aqui em Vitória não seria diferente na sua fase inicial. Entretanto, acredito que, com o advento da Universidade na região, a possibilidade ampla de pessoas tanto da cidade quanto de cidades vizinhas, atuarem diretamente aqui e junto com as orientações exercidas da LDB e dos PCNs, transformarem o jogo em um conteúdo comum ao cotidiano da criança, para que assim, além da escola elas possam se valer daquelas práticas, no seu período lúdico de bem-estar e diversão para com os colegas, mesmo aqueles que estejam de fora de uma esfera educacional seletiva que proporciona esse conteúdo, podem ser atingidas através de um cotidiano de diversão que precisa ser resgatada urgentemente.

4.4 BENEFÍCIOS DOS JOGOS POPULARES À COMUNIDADE

É evidente que os Jogos Populares encaminham e amplificam o desenvolvimento de quem os pratica, fazendo com que o costume aumente ou mantenha os níveis de habilidades motoras em geral, melhore a interação no convívio social e comportamental (AVELAR; TEIXEIRA, 2010).

A brincadeira em si, é sempre desenvolvida praticamente pelas crianças na qual muitas vezes nem se tem regras definidas ou dialogadas antes do jogo surgir. O que influencia mais à frente de como ela seriam praticados, já que as ideias que surgiam no seu desenvolvimento o que dá um ar de progresso em quem o pratica.

O jogo satisfaz necessidades das crianças... ele deve ser entendido como 'fato de desenvolvimento' por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê (SOARES *et al.*, 1995, p 45).

Na maioria das vezes as adaptações tendem a facilitar algo que ficou muito difícil, porém isso sempre acontece em prol da diversão do entretenimento. Já quando partimos para um viés mais pedagógico a ideia é sempre abordar da maneira mais fácil, introduzindo o caráter do jogo, simulando suas regras devagar para assimilação

do grupo e por fim, o dificultando em algum aspecto para que cognitivamente aquele problema seja resolvido.

O que se torna bastante interessante é, que a adição de regras e uma dificuldade imposta antes de ocorrer as partidas ou rodadas, não influi, limitando as ações de maneira lúdica, mas faz com que o passar dela construa novas ideias de liberdade, em detrimento as novas aprendizagens absorvidas ali. Reestruturar habilidades já conhecidas traz um agregamento muito forte de maneira positiva em como se portar mediante as dificuldades, já que faz com que o praticante perceba que nem tudo é feito com suas aptidões normais do dia a dia.

Fazer o participante se reconhecer é algo bastante forte durante a temática do jogo, principalmente quando ele está de dentro das propostas inseridas ali. Reconhecer algo que tipicamente não é seu, mas passou a ser inserido no seu cotidiano, influencia diretamente nas experiências de vida. Marinho [et al] (2007), expõe que na ideia da criança, o importante sempre é brincar e que isso desempenha papéis cruciais em observar o mundo a sua volta, compreender uma leitura de realidade diferente daquilo que já é o comum, além de interagir com as relações que são necessárias para ele adquira mais conhecimentos, como diria Daudt, Sperb, e Gomes (1992, p. 91-98): "O brincar tem um fim em si mesmo, e é preciso compreendê-lo como um processo e não um produto".

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Deve-se sempre oferecer socialmente um resgate cultural, dentro da realidade ao qual estamos inseridos. Mesmo com tantos desenvolvimentos acontecendo em todas as áreas da vida no cotidiano, olhar para trás, reconhecer a história e entender de onde viemos também é algo muito importante para formação integral do ser humano.

A Educação Física de modo geral, pode e deve contribuir em muitos aspectos da nossa sociedade, enriquecendo assim a sua própria condição de existência em nosso meio, desenvolvendo habilidades motoras, psicológicas e sociais.

Dando a devida importância em que os jogos populares têm de seu aspecto na cultura e que mesmo assim isso vem se perdendo com o passar do tempo, o esse estudo se propôs vir em busca de um resgate, visando entender o que é, de onde vem e porque eles transformam junto a ideia pedagógica da educação física escolar, com o intuito de estudar e transformar os conteúdos a serem conhecidos.

Podemos entender que todo esforço que pode e deve ser feito, coopera para construção do amanhã na formação das experiências de vida e isso deve ser incentivado constantemente e os jogos populares na Educação Física pode sim ser uma ferramenta muito útil na formação integral do ser.

Este estudo buscou demonstrar como o jogo permeia a vida social e vem fluindo por todos os espaços, apesar das suas dificuldades atuais, continua ainda bastante prazeroso e positivo para o desenvolvimento cognitivo, motor e social humano, desde que se preserve a ludicidade.

Jogos Populares trazem uma ênfase muito rica educacional e de sociabilidade, no qual me faz acreditar na necessidade eminente de se resgatar cada vez mais para contribuir na formação do ser preparando-o para atuar e desempenhar seu papel social no mundo que o rodeia.

REFERÊNCIAS

BASEI, Andréia Paula. A Educação Física na Educação Infantil: a importância do movimentar-se e suas contribuições no desenvolvimento da criança. **Revista Iberoamericana de Educación**, Santa Maria, v. 47, n. 3, p. 1-12, 2008.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Alagoas: Artmed, 1998.

BROUGERE, Gillis. **Brinquedos e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CABRAL, António. **Jogos populares infantis**. Lisboa, Editorial Domingos Barretos, Brasil: Editora Notícias, 1998.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola: implicações para prática pedagógica**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2015.

DARIDO, S.C. **Educação Física na Escola: Questões e Reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, Suraya Cristina; SANCHES NETO, Luiz. O contexto da Educação Física na escola. In: DARIDO, S.C; RANGEL, I. C. A. (Coor.). **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2014. p. 1-24.

DAUDT, P.R., SPERB, T.M., GOMES, W.B. As Concepções das Crianças Sobre o Brincar. **Psicologia, Reflexões e Crítica**, Porto Alegre, v. 5, n. 2, p. 91-98. 1992.

DUBET, François. **A sociologia da experiência**. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.

EVECHARRIA, Alexandre *et al.* Jogos e Brinquedos e Brincadeiras: História dos Jogos e a Constituição da Cultura Lúdica. In: SEMINÁRIO INTERINSTITUCIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, 17., [2014?], Cruz Alta/RS. **Anais [...]** Cruz Alta/RS: Unacruz, [2014?]. p. 1-4.

FARIA JUNIOR, Alfredo G. A reinserção dos jogos populares nos programas escolares. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 9, p. 44-65, 1996.

FERREIRA, Vanja. **Educação Física, recreação, jogos e desportos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

GUERRA, Flávio. **História de Pernambuco**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco- Editora Massangana, 1992.

HAYWOOD, K. M.; GETCHELL, N. **Desenvolvimento Motor ao longo da vida**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2016.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Ed. USP, 1971.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IBGE. **Indicadores Sociais Municipais**: análise dos resultados do Censo Demográfico. Recife: IBGE, 2019.

KUNZ, Elenor. **Didática da Educação Física**. 1 Ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2006.

MARINHO, H.R.B. et al. **Pedagogia do Movimento**: Universo Lúdico e Psicomotricidade. 2.ed. Curitiba: Ibpx, 2007.

MELLO, Alexandre Moraes. **Psicomotricidade, Educação e Jogos Infantis**. São Paulo: Ibrasa, 1989.

OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Avaliação psicomotora**: à luz da psicologia e psicopedagogia. 13.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

RAMOS, Jayr Jordão. **Os exercícios físicos na história e na arte**: do homem primitivo aos nossos dias. São Paulo: Ibrasa, 1982.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SAYÃO, Deborah Thomé. Corpo e movimento: notas para problematizar algumas questões relacionadas à educação infantil e à educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 23, n. 2, p.55-67, 2002.

SOARES, Carmen Lucia. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992\ 1995.

SOARES, E. R. Educação Física no Brasil: da origem até os dias atuais. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, v.17, n. 169, p.5-12, jun. 2012.

SOUZA AVELAR, Laila Fernanda; TEIXEIRA, Lúcia Helena. Jogos populares: pesquisa sociocultural e importância lúdica para o desenvolvimento infantil. **Cadernos de Pesquisa**, São Luís, v. 16, n. 3, p.76-80, 2010.

SOUZA, A.F. de. **Polipraxis educacional e a Teoria da Pedagogia Promotiva, iniciação dos conceitos filosóficos para Educação Física Escolar**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - UFPE, Vitória de Santo Antão, 2017.

VIEIRA, Evilásio Martins; CAVALCANTE, Eleonora Nunes Oliveira. **Manual de Educação Física**. Crato: Universidade Regional do Cariri - URCA, 2002. p.45.