



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA**

EMMANUEL MARTINS DAMASCENO RODRIGUES

**JOGOS POPULARES E EDUCAÇÃO FÍSICA: Um estudo de revisão sobre as
possibilidades de intervenção no ensino fundamental**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2023

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

EMMANUEL MARTINS DAMASCENO RODRIGUES

JOGOS POPULARES E EDUCAÇÃO FÍSICA: Um estudo de revisão sobre as possibilidades de intervenção no ensino fundamental

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

Orientador: Edil de Albuquerque Rodrigues Filho

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Rodrigues, Emmanuel Martins Damasceno.

Jogos populares e educação física: Um estudo de revisão sobre as possibilidades de intervenção no ensino fundamental. / Emmanuel Martins Damasceno Rodrigues. - Vitória de Santo Antão, 2023.

26, tab.

Orientador(a): Edil de Albuquerque Rodrigues Filho

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Educação Física - Licenciatura, 2023.

1. Jogos Populares. 2. Desenvolvimento Motor. 3. Crianças. I. Rodrigues Filho, Edil de Albuquerque. (Orientação). II. Título.

610 CDD (22.ed.)

EMMANUEL MARTINS DAMASCENO RODRIGUES

JOGOS POPULARES E EDUCAÇÃO FÍSICA: Um estudo de revisão sobre as possibilidades de intervenção no ensino fundamental.

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 Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 21/09/2023.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Edil de Albuquerque Rodrigues Filho (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Haroldo Moraes de Figueirêdo
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Me. Luvanor Santana da Silva
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho a minha esposa e meu filho, que são minha força e coragem para não desistir dos meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaria de agradecer a Deus, por ter a oportunidade de ingressar e concluir o ensino superior. Aos meus pais, Maria Gorette e Francisco de Assis, por me educarem e sempre batalharem para me manter no caminho da educação. A minha irmã Evelyne Martins e ao meu cunhado Aluizio Marques, por toda ajuda que me deram nos bastidores.

Agradeço ao meu orientador Edil Albuquerque, por seu tempo, dedicação e força dado nessa reta final da minha graduação, saiba que suas contribuições foram de suma importância para que eu conseguisse iniciar e terminar este trabalho.

Quero agradecer também a todos os amigos que fiz durante está caminhada: Steve, Neto, Ricardo, Orlando. Aos meus amigos de fora da graduação: Alisson, Luciana e Natalianne, que sempre sonharam junto comigo e me apoiaram.

Aos professores Renato Barbosa, Lunaly Ataíde e Lucas vieira, deixo aqui meu carinhoso agradecimento por toda contribuição na minha jornada de estágio no IFPE e ao meu amigo Ayran que atuou junto a mim em todo este período. Vocês foram muito especiais nessa caminhada.

Agradeço a minha sogra Josivania Freitas, por ser minha rede de apoio ajudando nos momentos de cuidado com meu filho. Saiba que sem seu suporte este momento não seria possível!

Agradeço especialmente a minha esposa Izabel Freitas, que me acompanha desde o início da minha caminhada na graduação e que sempre está comigo nos meus objetivos e sonhos, que acredita em mim até mesmo quando nem eu acredito; saiba que tudo que faço é por você e pelo nosso pequeno Francisco. Amo vocês!

Gratidão a todos aqui citados. Saibam que diretamente ou indiretamente vocês contribuíram para a finalização deste ciclo e fazem parte deste momento tão especial para mim.

Obrigado!

“Se cheguei até aqui foi porque me apoiei no ombro dos gigantes”

(Isaac Newton)

RESUMO

Os jogos populares sempre estiveram presentes no cotidiano das crianças com o papel de desenvolver de forma lúdica sua socialização, espírito de equipe e imaginação. A implementação da atividade lúdica como ferramenta de desenvolvimento está cada dia mais comum, pois colaboram também para desenvolver as habilidades motoras e cognitivas dos indivíduos, diminuindo assim a probabilidade de tornarem-se adultos sedentários. Desta forma, é possível analisar que o desenvolvimento da criança começa já nos primeiros anos de vida e que estes estímulos são decisivos para o crescimento deles de forma física, neurológica, social e comportamental. Por este motivo, busca-se nesta revisão de literatura compreender o papel das intervenções lúdicas por meio dos jogos tradicionais, nas aulas de Educação Física e de qual forma elas podem colaborar no ensino fundamental. As pesquisas foram realizadas nas bases de dados do Scielo e google acadêmico; teve como critério de inclusão buscar por publicações que abordassem o tema proposto e a partir disso foi possível concluir que os jogos populares inseridos no contexto escolar das aulas de Educação Física importantes, pois a utilização de brincadeiras e instrumentos lúdicos colaboram positivamente na aprendizagem motora a fim de desenvolver habilidades finas, grossas, equilíbrio e controle motor.

Palavras-chave: jogos populares; desenvolvimento motor; crianças.

ABSTRACT

Popular games have always been present in children's daily lives with the role of developing their socialization, team spirit and imagination in a playful way. The implementation of recreational activities as a development tool is becoming more common every day, as they also help to develop individuals' motor and cognitive skills, thus reducing the likelihood of them becoming sedentary adults. In this way, it is possible to analyze that a child's development begins in the first years of life and that these stimuli are decisive for their growth physically, neurologically, socially and behaviorally. For this reason, this literature review seeks to understand the role of playful interventions, through traditional games, in Physical Education classes and how they can collaborate in elementary education. The research was carried out in the databases of Scielo and Google Scholar, the inclusion criterion was to search for publications that addressed the proposed topic and from this it was possible to conclude that popular games inserted in the school context of Physical Education classes important, as the use of games and recreational instruments contribute positively to motor learning in order to develop fine and gross skills, balance and motor control.

Keywords: popular games; motor development; children.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 O que são jogos populares	13
2.2 Histórico e evolução dos jogos populares	13
2.3 Desenvolvimento e aprendizagem motora.....	14
2.4 Jogos populares como ferramenta de intervenção nas aulas de Educação Física do ensino fundamental	16
3 OBJETIVOS.....	18
3.1 Objetivo Geral.....	18
3.2 Objetivos Específicos	18
4 METODOLOGIA	19
4.1 Estratégia de busca.....	19
4.2 Critérios de seleção	19
4.3 Análise de dados	19
5 RESULTADOS.....	20
6 DISCUSSÃO	22
7 CONCLUSÃO	23
REFERENCIAS.....	24

1 INTRODUÇÃO

A palavra jogo de acordo com Antunes (2003) vem de Jocu; um substantivo, masculino, latino que tem por significado gracejo, que é um termo designado para remeter a um dito engraçado, espirituoso, que remeta a graça. Em seu sentido etimológico sugere diversão, passatempo, uma brincadeira regida por regras que precisam ser postas em prática quando se joga. Portanto o jogar é uma atividade livre que não necessita de muita seriedade, sem interesse material, que deve ser praticada dentro dos seus limites e sem fins lucrativos (Huizinga, 1980).

Não é novidade que as atividades lúdicas através dos jogos já ultrapassaram as barreiras da Educação Física e passaram a serem utilizadas com inúmeras finalidades e por diferentes áreas, como alguns exemplos: na educação física por Parlebas (2001), na psicologia por Piaget (1990; 1994), na pedagogia por Brougère (2002) e na educação infantil por Chateau (1987); com a finalidade de pesquisa sobre aspectos sociais, culturais, psíquicos e educacionais afim de aumentar o desenvolvimento pessoal e intelectual dos indivíduos com atividades que remetam ao sua dia-a-dia, tornando assim a compreensão mais prática.

De acordo com Costa (2012a) a Educação Física é indispensável nas primeiras séries de ensino fundamental, pois reagem de forma positiva ao desenvolvimento do corpo e da mente, associada assim a diferentes dimensões como a: social, política, cultural e afetiva. Para o ensino fundamental a Nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/96 de 03/17) afirma que a Educação Física é, portanto, um componente curricular obrigatório da educação básica que deve estar inclusa na proposta pedagógica das escolas (Costa, 2012b).

Sendo uma disciplina que colabora com o desenvolvimento da autonomia, motor, participação social, inclusão, conhecimentos democráticos e na formação de valores e princípios; fazendo com que o indivíduo tenha noção da capacidade do seu corpo através das características de sua personalidade; se faz necessário que nos estágios iniciais do ensino fundamental estejam atentos a estes aspectos, além da necessidade de trabalhar com movimento, por este motivo na grande maioria das vezes se opta por aplicações de jogos no ensino da Educação Física, afim de

estimular a aprendizagem, socialização, desenvolvimento e colaborar na construção do conhecimento (Costa, 2012c).

Neste sentido, muitas são as classificações feitas para os jogos historicamente, segundo Valle (2010) por exemplo, afirma que muitos teóricos se colocaram à disposição para estudar os impactos dos recursos lúdicos e as organizações para uma classificação destes jogos. Mas neste caso destacaremos aqui os estudos de Zunino (2008) que faz uma classificação simplificada dessas atividades especificamente em seus desenvolvimentos nas aulas de Educação Física; segundo ele os jogos podem ser classificados, portanto, como: tradicionais, motores e de construção.

Os jogos populares têm como sua principal característica não ser pronto e acabado, o que possibilita adaptações em várias brincadeiras; como: pega-pega, queimado, elefante colorido, entre outros. Segundo (Costa, 2012d) os jogos motores, entretanto, possui mais definição já que sua principal característica é trabalhar no desenvolvimento completo da criança, onde neste caso é necessário a utilizar de jogos que exercitem o corpo inteiro com: rodar, saltar, escalar, correr, entre outros. Já os jogos de construção estimulam a criatividade das crianças, exemplo: construção de equipamentos musicais, brinquedos confeccionados com materiais recicláveis, petecas, etc. (Costa, 2012e).

Quanto aos jogos populares, ou jogos tradicionais, como são popularmente conhecidos, não fazem parte de nenhuma constituição ou federação, não apresentam sistemática em suas regras e/ou organização; mas são famosos por transcenderem gerações e serem parte do patrimônio histórico imaterial da humanidade (Cruz, et al. 2015a). Toda esta importância se dá justamente pelo fato do seu impacto social que vai do cultural até áreas de pesquisas. Mas ainda assim, vivemos um momento delicado do que diz respeito a atividades que não incluem a tecnologia, pois segundo (Santos; Lima, 2019) o avanço tecnológico tornou difícil despertar a atenção e curiosidade das crianças por atividades que exigem a prática.

Porém estes jogos trouxeram para a educação uma perspectiva de aprendizagem e desenvolvimento lúdico que facilita as vivências, análises e percepções do indivíduo na sociedade (Cruz, et al. 2015b). Assim como observado por Valle (2010, p.22) o jogo é um ato de brincadeira que possibilita ao indivíduo uma aplicação da realidade ao ambiente de ensino que desenvolve sua capacidade de seguir regras, manifestações culturais, trabalho em equipe e os anseios de lhe dar

com perdas e vitórias. Além disso, a junção dos jogos com a Educação Física é importante para desenvolver as habilidades cognitivas e corporais (Freire, 2010).

Se divertir através das atividades lúdicas no ensino é obrigatório, porém é necessário que esta diversão seja mediada pelos docentes afins de escolher a melhor atividade de acordo com as peculiaridades de cada indivíduo, analisando assim de que maneira está terá efeito no desenvolvimento das habilidades perceptivas e motoras das crianças (Freire, 2006). Portanto, o presente projeto busca encontrar maneiras de intervenções para a área da Educação Física no ensino fundamental através dos jogos populares.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O que são jogos populares

O ato de jogar, segundo Huizinga (2010) é um exercício e ocupação onde o indivíduo se coloca à disposição de participar espontaneamente, respeitando os limites e as regras impostas como obrigatoriedade para serem executadas durante a prática. Além disso, esta atividade proporciona aos mesmos, sensação de bem-estar, euforia e tensão. Atualmente existem diversos tipos de jogos, mas destacaremos nesta revisão aspectos que englobam os jogos populares.

Assim como observado Silva Filho (2022) os jogos populares também ficaram conhecidos como jogos de rua, uma vez que suas características podem ser adaptadas e decididas pelos próprios jogadores; não apresenta número mínimo nem máximo de participantes, não necessita de materiais de alto custo para ser praticado, não precisa de local específico, tem regras adaptáveis e faz parte da cultura popular, ou seja, passa de geração para geração e ainda assim permanece na história dos indivíduos.

Neste sentido, Santos (2009) destaca também que além destas nomenclaturas, estes jogos podem ser classificados como tradicionais e folclóricos, uma vez em que o conhecimento sobre eles parte de uma evolução cultural da sociedade podendo ser praticada por toda população que normalmente o compreende através do senso comum, onde tem por objetivo preservar as tradições e trazer ludicidade ao cotidiano. Portanto, Friedmann (1995) destaca que a relevância dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física é importante para expandir o conhecimento sobre cultura popular nas escolas, destacando a cultura local e fazendo o resgate do patrimônio lúdico.

2.2 Histórico e evolução dos jogos populares

Segundo Kishimoto (1992a) não é possível informar com propriedade quem deu origem, onde e quando ocorreu surgimento destes jogos, mas sabe-se que o mesmo está presente no cotidiano desde os primeiros anos de vida de todos os indivíduos, podendo ser conhecido também como jogos de ruas; as práticas e ultrapassam gerações, com flexibilidade em suas regras e não precisa de grandes

recursos para serem executadas. Kishimoto (1992b) afirma ainda que os jogos populares são fragmentos de poesias, rituais religiosos, crenças e mitos.

Estes jogos segundo autores como: Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Mello (2002), Cardoso (2004) são classificados como tradicionais que vem desde os povos antigos, transmitido através das experiências que ainda estão presentes na memória infantil. Mesmo tendo como principal característica seu impacto cultural e histórico que passa de pai para filho, os jogos populares segundo Kishimoto (2007) também sofrem algumas alterações dependendo no momento histórico onde podem mudar de nome e as vezes até mesmo as regras, mas não perdem suas características.

Sabe-se que antigamente este tipo de jogo era mais presente na realidade da população menos privilegiada que segundo Mello (2006) era visto como uma oportunidade de encontro grupal em tempo livre para brincar nas calçadas, ruas, terrenos e pátios escolares. Porém com o crescimento da violência e da tecnologia este tipo de atividade vem diminuindo dia após dia, tornando-se assim cada vez mais raros, como observado por Okamoto (2011) os espaços destinados a prática de jogos população estão diminuindo e fazendo necessário o resgato do mesmo no âmbito escola, permitindo a nova geração a oportunidade de experimentá-los.

2.3 Desenvolvimento e aprendizagem motora

O desenvolvimento motor está ligado aos processos neuropsicológicos dos indivíduos e por este motivo é comum analisar as pessoas pelo seu comportamento e suas habilidades. Segundo Barreiros e Passos (2013a) somos capazes de reconhecer um conjunto de habilidades como: eficiência nos movimentos, suavidade, forma com a qual o movimento é ajustado dependendo do local e ambiente que o executante se encontra, em alguns casos, estas características chegam a ser até mesmo impressionantes.

Segundo Barreiros e Passos (2013b) dificilmente existe um questionamento sobre como estes movimentos e comportamentos são adquiridos ao longo de toda a vida e esta falta de questionamento se dá exatamente pelo fato de que as primeiras habilidades motoras são adquiridas em idades bem precoces onde ainda não se tem condições de recordar de que forma tão explícita como de como foram apresentadas. Barreiros e Passos (2013c) relatam também que quase todos os indivíduos possuem

ações nas quais são realmente muito habilidosos, mesmo que sejam ações bastante comuns e atentam ao fato de que estas habilidades foram generalizadas e passaram a ser vistas como natural do ser humano, escondendo assim a imensa dificuldade para sua execução como o domínio de andar, cantar, correr, tocar algum tipo de instrumento, escrever e até mesmo imitar pessoas e/ou animais.

Além disso, Gallahue (2005) destaca que o desenvolvimento motor é dividido em quatro diferentes fases, sendo elas: motora fundamental; motora reflexiva; motora rudimentar e motora especializada. A fase motora reflexiva ocorre nos primeiros meses de vida e são caracterizadas por movimentos involuntários leves e sem muita precisão os quais serviram de base para os próximos; a fase do desenvolvimento motor rudimentar acontece nos primeiros até os 2 anos, sendo caracterizada também por movimentos involuntários só que desta vez mais firmes e que geralmente ocorre em regiões específicas como pescoço, cabeça e tronco. Na terceira fase do desenvolvimento motor; fundamental, ocorre dos 2 até os 7 anos e nessa fase já são caracterizados por movimentos estabilizados; e por fim o desenvolvimento motor especializado que ocorre nas idades seguintes aos 7 anos e é caracterizada por movimentos e é caracterizada por combinações de movimentos.

É no período da infância onde ocorrem as principais mudanças no corpo e mente dos indivíduos e nesta fase são desenvolvidas nossas maiores características, por este motivo que se faz tão importante o cuidado e atenção ao trabalhar o desenvolvimento motor de crianças. Santos (2016) e (Freitag, 2012) afirmam em suas pesquisas que as crianças quando estão brincando assumem diferentes papéis que fazem ligação entre o lúdico e a realidade; e desta forma conseguem construir conhecimento se divertindo, onde podem interagir, construir sua autonomia e aprender a conviver em grupo. Lobo (2013) afirma também que não importa como é a cultura; crianças necessitam brincar, pois é através das brincadeiras que elas se descobrem, se expressão e socializam.

Segundo (Cotrim et al., 2011; Lemos *et al.*, 2012; Pang & Fong, 2009a) por muito tempo na história da educação foi colocado que prática organizada e instruções apropriadas nas aulas de Educação Física com a finalidade de desenvolver habilidades motoras somente deveria ocorrer a partir dos 10 anos de idade e essa proposta decorreu, principalmente, pelo fato de que subtendia-se que as habilidades motoras fundamentais que antecedem a primeira década de vida dos indivíduos já

aconteciam naturalmente, ou seja, não necessitava de estímulo por profissional nem uma prática estruturada. Neste sentido Gallahue (1982) e Gallahue & Donnelly (2008) destacam que não corresponde à realidade está afirmativa de que as habilidades motoras fundamentais aconteciam naturalmente, sem suporte profissional e prática estruturada.

Além disso (Cotrim et al., 2011; Lemos *et al.*, 2012; Pang & Fong, 2009b) afirmam que aulas de Educação Física tem uma importância decisiva no desenvolvimento e refinamento das habilidades motoras fundamentais antes mesmo da primeira décadas de vida das crianças e ressaltam também que a falta de sistematização e estruturas combinadas com instruções apropriadas, tem sido o motivo principal de muitas crianças não alcançarem níveis elevados do desenvolvimento motor no que diz respeito as atividades motoras fundamentais.

Segundo Candido (2021) desde bebê as atividades lúdicas já passam a ser inseridas na realidade humana e, portanto, tende a ser preferíveis na educação infantil, a fim de proporcionar uma aprendizagem prazerosa ao mesmo tempo que trabalha o desenvolvimento físico deles. No ponto de vista Piaget (1896, 1980) os jogos têm um papel muito importante no desenvolvimento infantil, pois é através dele que as crianças se expressam livremente, demonstram o prazer que sentem e desta forma é possível compreender como encontra-se seu estado cognitivo.

A partir disso Capon (1989) destaca que para trabalhar estas habilidades é necessário que haja muito cuidado ao selecionar atividades levando em consideração o desenvolvimento total da criança e não somente brincar por brincar, como acontece em muitos casos. Compreendendo esta necessidade (Ferreira; Rolim; Sobral, 2022) destaca que a Educação Física no ensino fundamental contribui para o desenvolvimento motor já a partir de 0 anos de idade aprimorando competências e habilidades das crianças através de estímulos de práticas corporais que são apresentados de forma organizada, já selecionada e lúdica.

2.4 Jogos populares como ferramenta de intervenção nas aulas de Educação Física do ensino fundamental

A escola é um lugar de transformação da sociedade onde os indivíduos compreendem a realidade em que está inserido, desenvolve seu senso crítico, suas

habilidades, neste sentido o jogo popular pode ser um ótimo recurso pedagógico já que estão tão presentes no cotidiano das crianças; estimula também o desenvolvimento motor das mesmas e colabora no ensino aprendizagem. Piaget (1973) cita que a educação e a ludicidade deveriam caminhar juntas no processo de aprendizagem, visto que quando jogam, estão brincando em contrapartida ao mesmo tempo que brincam - aprendem.

Sabendo a importância de melhorar o processo de aprendizagem, Freire (1994) afirma que o jogo popular pode sim ser visto como um instrumento pedagógico que contribui com o desenvolvimento e formação social dos estudantes. Kishimoto (1999) completa esta ideia atentando ao fato de que a utilização desse recurso pedagógico de forma lúdica desperta interesse dos envolvidos, aumentando o prazer pelas atividades, os proporcionando alegrias, diversão e conhecimento.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Demonstrar através de uma revisão de literatura quais as possibilidades de intervenções por meio dos jogos populares nas aulas de Educação Física do ensino fundamental.

3.2 Objetivos Específicos

- Apresentar o que são os jogos populares;
- Demonstrar como os jogos populares podem colaborar nas aulas de Educação Física;
- Apresentar de que forma a implementação dos jogos populares no ensino fundamental colabora para o desenvolvimento das crianças.

4 METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de uma revisão de literatura que tem por objetivo reunir estudos já publicados anteriormente sobre o papel das intervenções lúdicas por meio dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física e de qual forma elas podem colaborar no ensino fundamental.

4.1 Estratégia de busca

Toda a pesquisa foi realizada no período de março à julho de 2023 nas bases de dados Scielo e google acadêmico; utilizando descritores na língua portuguesa e inglesa. A seleção dos descritores utilizados nesta revisão bibliográfica foi efetuada mediante consulta ao DeCS (Descritores em Ciência da Saúde) e os descritores em inglês utilizados foram: jogos nas aulas de educação física, educação física e jogos populares, desenvolvimento motor na educação infantil e jogos tradicionais.

4.2 Critérios de seleção

Os critérios para seleção dos artigos incluí publicações em periódicos publicados e artigos que abordam a importância dos jogos populares no ensino fundamental e no desenvolvimento motor das crianças já desde os primeiros anos de vida. Foram excluídos deste estudo: pesquisas que não se relacionam com a temática, artigos com presença de plágio, teses e pesquisas apresentadas em conferências.

4.3 Análise de dados

A revisão de toda literatura presente neste trabalho de conclusão foi feita em três diferentes momentos: No primeiro momento, os artigos são incluídos ou excluídos com base no título neles apresentados; já o segundo momento foi direcionado a leitura dos artigos selecionados e por fim o terceiro momento, onde o texto foi acessado sendo avaliado por sua relevância.

5 RESULTADOS

A busca e seleções dos artigos presentes nesta revisão foram realizadas algumas etapas: na primeira etapa foram levantados 20 potenciais estudos para análise. Posteriormente, após leitura dos principais objetivos dos mesmos 13 artigos foram descartados por não apresentarem desfecho compatível com o estudo presente nesta revisão, restando assim 6 estudos que participaram da finalização desta análise.

Nestes artigos selecionados para a análise de finalização desta revisão bibliográfica estão presentes todas as informações e características propostas pelo tema, tratando assim do desenvolvimento motor, jogos populares e seu papel na Educação Física no ensino fundamental. Além disso, outros resultados foram levantados, mas não analisados, neste aspecto foi observado que a implementação de jogos populares nas aulas de Educação Física com fim de melhoria no desenvolvimento motor tem apresentado impacto de extrema importância no desenvolvimento infantil.

Quadro 1 – Trabalhos analisados e incluídos na referida pesquisa

Título	Autores/ano	Objetivos	Conclusão
A importância dos jogos nas aulas de Educação Física	Costa, 2012	Analisar o trato pedagógico dos jogos na primeira fase do Ensino Fundamental	A compreensão da disciplina por meio dos jogos se dá de forma mais eficiente
Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica da comunicação dos jogadores	Cruz, et al., 2015	Investigar o jogo, nesse caso, o tradicional-popular, buscando discutir a conduta comunicativa dos jogadores	Através dos jogos tradicionais-populares na construção do sujeito criativo, eles desenvolvem a comunicação
A educação física e sua contribuição para o desenvolvimento motor na educação infantil	Ferreira, et al., 2022	Identificar a importância do ensino da Educação Física e sua contribuição para o desenvolvimento motor das crianças na Educação Infantil de idade de 0 a 5 anos	Por tanto, a Educação Física escolar propicia o desenvolvimento de novas habilidades, a partir de estímulo; favorecendo a maturação de novas experiências motoras.

Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis	Mello, 2002	Almeja o desenvolvimento harmonioso da criança e que concebem o movimento de forma integrada aos aspectos afetivos e sociais	Constata-se então que os jogos são uma das manifestações mais relevantes na Educação Física para desenvolver a psicomotricidade.
Comportamento motor, controlo e aprendizagem	Passos, et al., 2013	Compreender como acontece o desenvolvimento e aprendizagem motora	O desenvolvimento e aprendizagem motora desenvolve o indivíduo para viver com mais qualidade
A importância dos jogos populares como conteúdo nas aulas de Educação Física escolar	Pereira, 2019	Investigar a importância dos jogos populares como conteúdo da educação física escolar na produção do conhecimento.	É importante a implementação dos jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física.

Fonte: O autor (2023).

6 DISCUSSÃO

De acordo com Ferreira et al. (2022) as atividades proposta na disciplina de Educação Física colaboram com o desenvolvimento motor de crianças de 0 à 5 anos a partir de estímulos e práticas efetuadas de forma lúdica e sistemática, assim como observado por Rocha et al. (2010) desde o nascimento as crianças já participam de um convívio social onde seu comportamento é baseado de características culturais que já são atribuídos do meio em que se vive e portanto as brincadeiras são um método de se relacionar com os demais indivíduos.

Neste sentido Mello (2002) atenta que os jogos têm o papel de desenvolver as crianças em seus aspectos motores, psíquicos, sociais e senso de competitividade, havendo assim uma evolução harmoniosa da criança que engloba aspectos dos movimentos, sociais e afetivos, sendo considerado assim uma das manifestações mais importantes na Educação Física para o desenvolvimento da psicomotricidade. Porém para potencializar o desenvolvimento motor segundo Santos et al. (2015) é necessário um ambiente apropriado, objetos de motricidade e estímulos ordenados a fim de controlar as habilidades motoras finas e duras, além de maximizar o desenvolvimento.

Ainda assim, segundo Jaksic et al. (2020) a falta de atividades físicas para crianças ainda é considerada um problema de saúde global. Neste sentido a Barbosa Filho et al. (2016) afirma que a promoção de projetos que incluam atividades físicas, ainda mais em países de baixa renda seria um dos meios de melhoria para a situação. Com isso, Passos et al. (2013) atenta que desenvolver as habilidades motoras proporciona ao indivíduo uma maior qualidade de vida.

Além disso, Pereira (2019) e Cruz et al. (2015) ressaltam ainda os jogos tradicionais aproximasse bastante da realidade e do dia a dia das crianças, fazendo assim com que seja possível aprender de forma lúdica. Santos et al. (2015b) ressalta que esta aprendizagem é fomentada por um modelo bidirecional no qual as crianças sofrem influência do ambiente do qual participam, em contrapartida influenciam o mesmo. Por este motivo, segundo Costa (2012) é possível compreender melhor aspectos disciplinares por meio destas atividades, além de obter também uma melhor qualidade de vida já que elas influenciam não só na aprendizagem em sala de aula e sim no corpo, psicológico e social.

7 CONCLUSÃO

Com isto, é possível concluir que existem vários meios de possibilidade de intervenção no ensino fundamental através dos jogos populares inseridos no contexto das aulas de Educação Física com a finalidade de utilizar de brincadeiras e instrumentos lúdicos a fim de desenvolver as habilidades motoras finas, grossas, equilíbrio e controle motor corretamente, além de despertar a vontade das crianças de desbravar sua capacidade de movimentos através de uma combinação dos mesmos; imaginação, coordenação, raciocínio e convívio social.

Tendo em vista que os jogos populares parte do cotidiano dos estudantes e elemento cultural importante no convívio social dos indivíduos, se faz importante atentar ao fato de que o aumento da criminalidade e avanço da tecnologia tornaram as brincadeiras populares vivenciadas livremente nas ruas algo raro, e neste sentido a junção das atividades lúdicas por meio de jogos populares nas aulas de Educação Física proporcionam um resgate cultural com objetivo de manter viva as tradições hereditárias, além de colaborar significativamente com o desenvolvimento social, pessoal e cognitivos das crianças.

REFERENCIAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: Petrópoles: Vozes, 2003.

BARREIROS, J.; PASSOS, P. **O controle dos movimentos e a aprendizagem motora**. *Comportamento motor, controlo e aprendizagem*. Lisboa: Um Corpo de Conhecimentos, p. 05, 2013.

BARBOSA FILHO, V. C. et al. Physical Activity Intervention for Brazilian Students From Low Human Development Index Areas: A Cluster-Randomized Controlled Trial. **J Phys Act Health**. Champaign, v. 13, n. 11, p. 1174-1182, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 2017.

BROUGÉRE, G. **Jogo e educação Porto Alegre: Artes Médicas**, 2002.

CAPON, J. **Propostas de Atividades para a Educação pelo Movimento: atividades motoras para criança em desenvolvimento**. São Paulo: Manole, 1989.
CANDIDO, C. T. R. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil**. *Saberes docentes em ação*. Minas Gerais, 2021.

CARDOSO, S. R. **Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar**. Londrina: Eduel, 2004.

COTRIM, J. R., LEMOS, A. G., NERI JUNIOR., J. E.; BARELA, J. A. Desenvolvimento de habilidades motoras fundamentais em crianças com diferentes contextos escolares. **Revista de Educação Física/UEM**, Maringá, v. 22, n. 4, p. 523-533, 2011.

COSTA, V. L. **A importância dos jogos nas aulas de educação física**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora da Universidade de Brasília, Ariquemes, RO, 2012.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CRUZ, R.W.S.; SILVA, P.N.G.; RIBAS, J.F.M. **Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores**. João Pessoa, PB, 2015.

FERREIRA, D. A. C.; ROLIN, F. M. S.; SOBRAL, J. H. **A educação física e sua contribuição para o desenvolvimento motor na educação infantil**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2012.

FREITAG, M.E.C.V. **O brincar na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso em Especialização Educação Infantil. Florianópolis- SC, p.5-19, 2012.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 41 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010. Coleção Leitura.

FREIRE, J. B. **Pedagogia do futebol**. São Paulo: Autores associados, 2006.

FREIRE, P. **Cartas à Cristina**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, A. Jogos tradicionais. **Série Ideias**, n. 7, São Paulo: FDE, 1995, p. 54-61. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054061_c.pdf. Acesso em: 08 jun. 2023.

GALLAHUE, D. L.; DONNELLY, F. C. **Educação Física Desenvolvimentista para Todas as Crianças**. 4. ed. São Paulo, SP: Phorte, 2008.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte Editora, 2005.

GALLAHUE, D.L. (1982). **Understanding Motor Development in Children Boston**, MA: John Wiley & Sons, Inc.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. São Paulo: perspectiva, 1980.

JAKSIC, D. et al. Effects of a Nine-Month Physical Activity Intervention on Morphological Characteristics and Motor and Cognitive Skills of Preschool Children. **Int J Environ Res Public Health**. Geelong, Australia. v.17, n. 18, 2020.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

LEMOS, A. G.; AVIGO, E. L.; BARELA, J. A. Physical Education in kindergarten promotes fundamental motor skill development. **Advances in Physical Education**, v. 2, n. 1, p. 17-21, 2012.

LOBO, C.J. **A importância do brincar na educação infantil para crianças de 3 a 4 anos**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, Lins, SP, p.12-76, 2013.

MELLO, A. M. **Jogos tradicionais e brincadeiras infantis**. Rio de Janeiro: Atlas, 2006.

MELLO, A. M. de. **Psicomotricidade, Educação Física e jogos Infantis**. 4. ed. São Paulo: IBRASA, 2002.

OKAMOTO, S.R.S. **O jogo popular como conteúdo de ensino nas aulas de educação física.** Londrina, 2011.

Pang, A.W.Y., & Fong, D.T.P. (2009). **Fundamental motor skill proficiency of Hong Kong children aged 6-9 years.** *Research in Sports Medicine*, 17, 125-144.

PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz.* Barcelona: Paidotribo, 2001.

PEREIRA, I.S.F. **A importância dos jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física escolar.** 2019. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** 3.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho - imagem e representação.* Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança.** 2. ed. SP: Summus, 1994.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança.** 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

ROCHA, P. G. M; et al. Influência da iniciação esportiva no desenvolvimento motor na infância: um estudo de caso. **Journal of Physical Education**, São Paulo, v. 21, n. 3, 2010.

SANTOS, M. F. M. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Curso de Pedagogia a Distância do Centro de Educação, Rio Grande do Norte, Currais Novos - RN, p.6-20, 2016.

SANTOS, C. R.; et al. **Efeito da atividade esportiva sistematizada sobre o desenvolvimento motor de crianças de sete a 10 anos.** *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte.* São Paulo, v. 29, n. 3, p. 497-506, 2015.

SANTOS, G. F. L. **Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo” perdido.** In: congresso norte paranaense de educação física escolar, 4. 2009, Londrina. Anais. Londrina: UEL, 2009.

SILVA FILHO, J. F. da. **Jogos populares: uma revisão bibliográfica.** 2022. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2022.

VALLE, L. L. D. **Jogos, recreação e educação.** Curitiba: Editora Fael, 2010.

ZUNINO, A. P. **Ensino Fundamental:** educação física. Curitiba: Ed. Positivo, 2008.