

Marcelo Oliveira de Souza

**A importância dos jogos populares nas aulas de Educação Física no 6º ano do ensino fundamental.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao programa de Pós-graduação *lato sensu* em Educação Física Escolar do Instituto Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de especialista.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>a</sup> Ingrid Ferreira Fonseca

DUQUE DE CAXIAS – RJ  
11/2018

## CIP - Catalogação na Publicação

S719i

Souza, Marcelo Oliveira de A importância dos jogos populares nas aulas de Educação Física no 6º ano do ensino fundamental / Marcelo Oliveira de Souza. -Duque de Caxias, 2018. 24 f. ; 30 cm. Orientação: Ingrid Ferreira Fonseca.

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) --Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, Especialização em Educação Física Escolar, 2018.

1. Jogos populares. 2. Educação Física - Ensino fundamental. 3. Educação física - Estudo e ensino. 4. Currículo - Ensino fundamental. I. Título.

Elaborado pelo Módulo Ficha Catalográfica do Sistema Intranet do IFRJ - Campus Volta Redonda e Modificado pelo Campus Nilópolis/LAC, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).


Bibliotecária: Cassia R. N. dos Santos CRB-7/4903

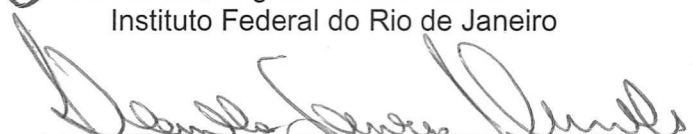
Marcelo Oliveira de Souza


A Importância dos jogos populares nas aulas de educação física no 6º ano do ensino fundamental.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao programa de Pós-graduação lato sensu em Educação Física Escolar do Instituto Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de especialista.

Data da aprovação: 31/11/2018

  
\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Ingrid Ferreira Fonseca  
Instituto Federal do Rio de Janeiro

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Ms. Leandro Gouveia de Almeida  
Instituto Federal do Rio de Janeiro

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dra. Michele Pereira de Souza  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

DUQUE DE CAXIAS - RJ  
11/2018

## DEDICATÓRIA

Dedico essa produção acadêmica, primeiramente a Deus, pois sem ele eu não teria forças para essa longa jornada. Aos meus professores do IFRJ que foram muito importantes na minha vida acadêmica. Aos meus colegas de curso que me ajudaram na conclusão da pós-graduação. E a minha família, pelo incentivo e mostrar que não estou sozinho nessa caminhada.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todo o Corpo Docente do programa de Pós-Graduação *lato sensu* em Educação Física Escolar, bem como a todo Corpo Diretivo do Instituto Federal do Rio de Janeiro - Campus Duque de Caxias, pela extraordinária possibilidade da construção do saber acadêmico. Em **especial**, a minha orientadora professora Dra. Ingrid Ferreira Fonseca, com quem tive a honra de compartilhar o que era o broto daquilo que veio ser esse trabalho. Obrigado pela paciência na orientação e incentivo que tornaram possível a conclusão do curso da pós-graduação.

SOUZA, M. O. A importância dos jogos populares nas aulas de Educação Física no 6º ano do ensino fundamental. P.20. (trabalho de conclusão do curso). Programa de Pós-Graduação lato sensu em Educação Física Escolar, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, Campus Duque de Caxias, RJ, 2018.

**RESUMO:** Os jogos populares são praticados no cotidiano da vida das pessoas. Muitas vezes é um conteúdo desenvolvido pelas aulas de educação física escolar, principalmente na educação infantil e no primeiro segmento do ensino fundamental. Identificamos que nem sempre no ensino fundamental II este conteúdo/atividade continua sendo desenvolvido pelos professores de educação física. O objetivo desse estudo é identificar se os professores de educação física no 6ª do ensino fundamental incluem os jogos populares no currículo escolar, e em quais princípios teórico-metodológicos se baseiam para desenvolver tal conteúdo e/ou atividades em suas aulas de educação física. Como metodologia foi realizada uma revisão bibliográfica sobre a conceituação dos jogos populares; jogos populares e o currículo escolar e os objetivos dos jogos populares. Foram realizadas cinco entrevistas semiestruturadas com professores de educação física que lecionam para o 6º ano do ensino fundamental na cidade de Duque de Caxias para coletar dados sobre seus usos na educação física escolar. Como resultado da pesquisa, verificamos que todos os professores entrevistados utilizam os jogos populares, uns como conteúdo curricular e outros como atividade, mas prezam como seu maior objetivo o desenvolvimento psicomotor dos alunos.

**PALAVRAS-CHAVES:** Jogos populares, ensino fundamental II, currículo, educação física escolar.

SOUZA, M. O. The importance of popular games in physical education classe in 6 years of elementary school P.20. (trabalho de conclusão do curso). Programa de Pós-Graduação lato sensu em Educação Física Escolar, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, Campus Duque de Caxias, RJ, 2018.

**ABSTRACT:** The popular games are played in people's daily lives. Many times is a content developed by physical education school classes, especially in child education and in the first segment. We identified that in junior high school 2 this content/activity does not always continue to be developed by the physical education teachers. The objective of this study is to identify whether the physical education teachers in the 6<sup>th</sup> grade of junior high school include the popular games in the school curriculum, and in which theoretical-methodological principles they are based on to develop such content and/or activities in their physical education classes. As a methodology was carried out a bibliographical review on the conception of popular game; popular game and the school curriculum and goals of popular games. Five semi structured interviews were conducted with physical education teachers who teach for the 6<sup>th</sup> year of elementary school in the city of Duque de Caxias to collect data about their uses in school physical education. As a result of the research we verified that all teachers interviewed use the popular all teachers interviewed use the popular games as curricular content and others as activity, but the teachers cherish with their greater objective the psychomotor development.

**KEYWORDS:** popular games, junior high school II, curriculum, school physical education.

## SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO-----	09
2.PROBLEMA E OBJETIVO DA PESQUISA-----	12
3.METODOLOGIA-----	14
4. DISCUSSÃO DE DADOS E RESULTADOS ESPERADOS-----	18
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS-----	22
6. REFERÊNCIAS-----	24



## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos populares fazem parte da cultura popular, é um elemento folclórico, e em sua maioria de origem desconhecida. O jogo assume esta característica de anonimato e é passado de geração a geração por meio da oralidade e está sempre em transformação (KISHIMOTO, 1993).

Alguns autores conceituam jogos populares também como tradicionais, pois a essência desses jogos permanece a mesma com o passar dos anos, mantendo-se na memória infanto-juvenil. Sendo assim, os jogos são tradicionais quando a maioria da população tem conhecimento sobre o jogo, sendo este proveniente do senso comum e transmitido por meio da oralidade (SANTOS, 2012).

Corroborando nesta perspectiva, Friedmann (1996) indica que os jogos populares e tradicionais são sinônimos, pois ambos têm raízes folclóricas. Assim os jogos podem ser populares ou tradicionais, pois ambos são reprodutores da cultura popular, representando valores de um povo, seja conservando suas características ou transformando-as.

Cada jogo tradicional conta e reconta a vida de determinado grupo. É a divulgação e permanência da nossa cultura e da nossa história e de componentes indissociáveis da realidade humana desde os primórdios, como: a aventura, a crença no mistério, a luta contra a morte, a superação, a auto superação, a relação com os outros, a alegria, etc., que estão presentes nestes jogos (FONSECA, 2004).

Segundo Fonseca (2004) os jogos tradicionais carregam consigo a expressão do sentimento, das mentalidades, das ideias e da alma do povo. Estão sempre em transformação, não sendo uma cultura oficial; são mais comuns em determinados locais do que de outros.

Então podemos dizer que os jogos populares ou tradicionais são jogos em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com a flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticados, pois sua origem está na cultura popular. Uma das características

dos jogos populares ou tradicional é que a mudança dentro do jogo fica a critério dos participantes, e para que possam ser desenvolvidos não se faz necessário à 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.

### *Jogos populares nas aulas de educação física escolar*

A escola hoje se constitui em um ambiente que transmite conhecimento, valores sociais da cultura, manifestações corporais do movimento, e que são reconhecidos como objeto de estudo da educação física da escola.

A educação física enquanto disciplina escolar tem o propósito de trabalhar com a cultura corporal que o aluno carrega consigo, assim como apresentá-lo outras diversas manifestações da cultura corporal. Nesse sentido, a intenção da Educação Física é a de fazer com que os alunos compreendam e valorizem as suas manifestações corporais, assim como enaltecer e aprender as manifestações corporais de outras culturas.

As reformas curriculares realizadas no Brasil nos últimos vinte anos denotam a intenção de formar um cidadão que possa construir uma sociedade menos desigual (NEIRA, 2018).

O currículo não é instrumento meramente técnico, neutro ou desvinculado da construção social. Enquanto projeto político que forma novas gerações, o currículo é pensado para garantir a organização, o controle, a eficiência e regulação da sociedade. Como componente pedagógico, define formas e se organiza conteúdo, conhecimentos que se ensinam e se aprendem, experiências desejadas para os estudantes etc. Devido à sua dimensão reguladora, o currículo constitui-se em estratégias de política cultural, interferindo na produção de representação e identidades. (NEIRA, p.8, 2018).

Neste contexto, o currículo da Educação Física vem enfrentando questionamentos quanto aos seus objetivos, método de ensino e formas de avaliação (NEIRA, 2018). Assim, as aulas de Educação Física que visavam somente aptidão física, dão lugar a propostas que se mostram mais comprometidas com os desenvolvimentos cognitivo, afetivo, social e motor dos

educandos. E, mais recentemente, o ensino da Educação Física está mais voltado para uma pedagogia crítica e para cultura corporal de movimento.

É nesse sentido que o ministério da educação dispõe do Parâmetro Curricular Nacional (PCN) cujos conteúdos devem ser trabalhados com os alunos durante o ensino fundamental I e II. Os conteúdos foram agrupados em três blocos, cada um com sua especificidade, mas com relações entre si:

O primeiro bloco engloba conhecimento como o esporte, jogos, lutas e ginástica. O segundo bloco atividades rítmicas e expressivas. E o terceiro bloco conhecimento sobre o corpo (PCN, 1999).

No que diz respeito ao Estado do Rio de Janeiro, *locus* desta pesquisa, a secretária de Estado do Rio de Janeiro elaborou o currículo mínimo para rede de ensino no ano 2012. Este documento serve como referência a todas as escolas estaduais, apresentando as competências e habilidades que devem estar nos planos de curso e nas aulas.

A finalidade é orientar de forma clara e objetiva os itens que não podem faltar no processo de ensino-aprendizagem, em cada disciplina, ano de escolaridade e bimestre das escolas estaduais. O currículo mínimo da rede estadual da disciplina de educação física tem o objetivo nortear o trabalho pedagógico desenvolvido no cotidiano escolar, nos anos finais do ensino fundamental II e ensino médio.<sup>1</sup>

Assim o eixo central do primeiro bimestre do 6º ano do ensino fundamental nas escolas estaduais são os jogos populares. As habilidades e competências são: “conhecer as origens dos jogos populares; identificar jogos que faça parte da cultura corporal da comunidade local; vivenciar diferentes jogos populares” (CURRÍCULO MINIMO, 2012, p. 6).

Destarte, os jogos populares são um recurso pedagógico do qual o professor de Educação Física ao aplicar em suas aulas, tem a possibilidade de problematizar determinado conteúdo nos diferentes momentos do jogo e ações realizadas pelos seus alunos. Como jogo em sua maioria é um processo

---

<sup>1</sup> Currículo mínimo do sexto ano do Estado do Rio de Janeiro. Primeiro bimestre: jogos populares; segundo bimestre: atividade rítmica e expressiva; terceiro bimestre: esporte; quarto bimestre: ginástica.

coletivo, o aluno está socializando com seus pares, diferente do que ele faz sozinho, jogando vídeo game, ou no computador, por exemplos.

O jogo é um elemento integrante da cultura e como gerador dela, precisa estar notado nas organizações curriculares (SANTOS, 2012), tal como aparece no currículo mínimo do estado do Rio de Janeiro. Além disso, o professor de educação física pode aproveitar os conhecimentos prévios que seus alunos possuem em relação aos jogos populares e através disto, oferecer condições de conhecer suas capacidades corporais e de refletir sobre suas concepções de corpo e movimento.

O professor de Educação Física utilizando os jogos populares como conteúdo em suas aulas, seja a partir dos conhecimentos adquiridos pelos seus alunos ou apresentada pela primeira vez para alguns, estará contribuindo para que seus alunos possam estar elaborando novos entendimentos, um diferente modo de agir, de pensar, e de ser relacionar com tudo que o cercam, poderá identificar os movimentos corporais presentes nas diferentes manifestações culturais, como se reconhecer dentro delas.

## **2. PROBLEMA E OBJETIVO DA PESQUISA**

Nos dias de hoje, observa-se uma diminuição da vivência dos jogos populares no cotidiano das crianças e adolescentes, seja por menor tempo disponível dos pais ou responsável para brincar com seus filhos, seja porque preferem que fiquem na segurança de suas residências ao invés de brincar na rua, muito por conta da violência urbana. Ao mesmo tempo outras formas de lazer têm sido exercitadas pelas crianças e jovens, tais como: videogame, jogos de computadores ou até mesmo pela programação de televisão. O interesse por jogos e brincadeiras coletivas de maneira geral caiu em seu uso.

Neste contexto, identificamos que a prática dos jogos populares tem sido esquecida pelas gerações de crianças e adolescentes, que muitas vezes desconhecem ou conhecem superficialmente tais jogos, como por exemplos cabra cega, amarelinha e pique corrente.

O brincar tem sido deslocado em grande escala das ruas e praças para dentro das residências, limitando as crianças e adolescentes a um espaço físico não favorável ao seu desenvolvimento. O brincar faz parte da vida da

criança, é uma fonte natural de conquistas, vivência e novas experiências. É no brincar que a criança aprende a viver em grupo, dividir espaço e material, assim como o respeito e o entendimento das regras, como afirma Andrade (2010). O lazer é um campo onde os jovens desenvolvem sua sociabilidade e experienciam situações que ajudam a estruturar suas novas referências e identidades (ABRAMO, 1994).

Portanto, considera-se que os jogos populares são de suma importância para o desenvolvimento da criança e para manutenção da cultura popular, como indica Faria Junior (1996). Através dos jogos populares as crianças captam um saber popular, transmissor da cultura, que possibilita descobrir elementos da sociedade onde vive.

Então, é no ambiente escolar, mas especificamente nas aulas de educação física, que a princípio os alunos podem ter mais contato com os jogos populares ou reiterar seus conhecimentos prévios sobre eles.

De acordo com Dias-Da-Silva (1997) do 5º ano para 6º ano do ensino fundamental acontece uma transição não só do antigo primário para o ginásio, mas uma passagem repleta de particularidades e características que irão determinar mudanças significativas na vida do aluno, da criança ao pré-adolescente, realizada muitas vezes sem uma adaptação adequada ao processo de desenvolvimento global desse sujeito.

Dias-Da-Silva (1997) afirma ainda a importância do processo de desenvolvimento da criança à adolescência, que ocorre justamente na fase de transição entre estas séries. Até o 5º ano, o professor delimita os passos dos alunos, determinando o que pode e o que não pode ser feito. Do 6º ano em diante há uma maior liberdade e o aluno passa a não ser tão supervisionado torna-se mais independente.

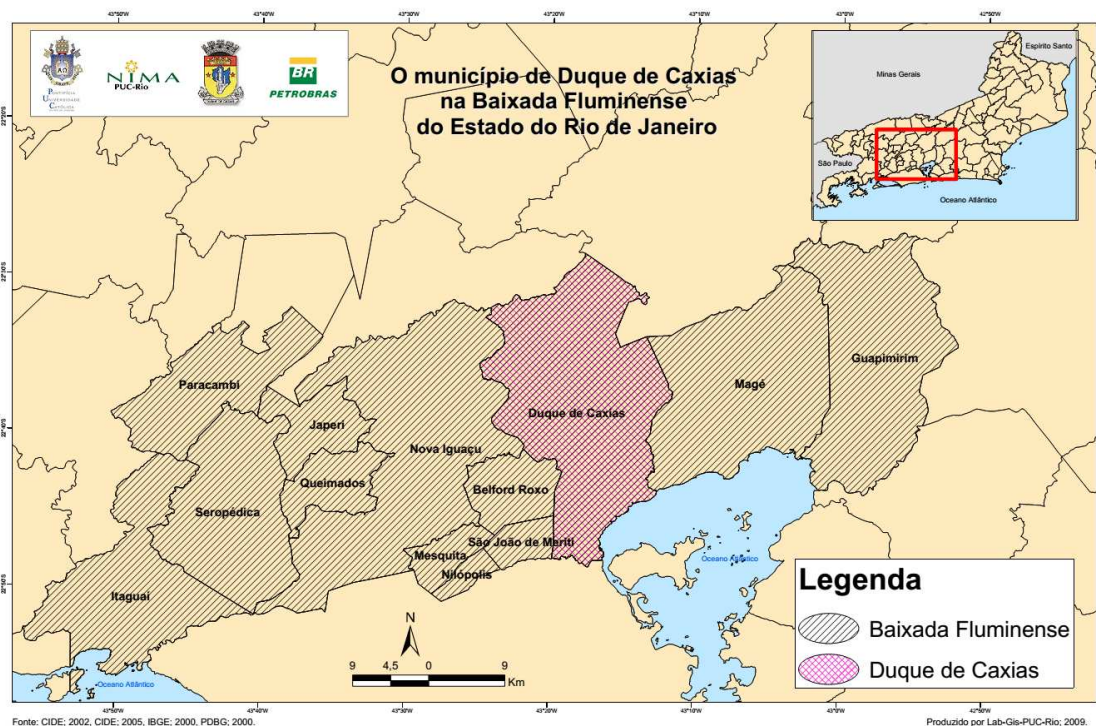
Dentro deste cenário, objetivo desse estudo é identificar se os professores de Educação Física no 6º ano do ensino fundamental incluem os jogos populares no currículo escolar, e em quais princípios teórico-metodológicos se baseiam para desenvolver tal conteúdo e/ou atividades em suas aulas de educação física.

### 3.METODOLOGIA

Uma pesquisa de caráter qualitativo, com revisão bibliográfica sobre os assuntos que este artigo abarca: currículo, jogos populares e educação física escolar.

Foram realizadas cinco entrevistas semiestruturadas com professores de educação física que lecionam para o 6º ano do ensino fundamental em escolas públicas no município de Duque de Caxias.

Mapa - municípios da baixada fluminense



O município de Duque de Caxias se localiza na baixada fluminense, ocupa uma área de 442km<sup>2</sup>, corresponde a cerca de 6,8% da área da região metropolitana do Estado do Rio de Janeiro e, aproximadamente, a 35% da área da baixada. Encontra-se a uma distância de 20km da capital do Estado. É dividido em quatro distritos (Duque de Caxias, Campo Elísios, Imbarrê e Xerém). Do ponto de vista demográfico, Duque de Caxias é o quarto maior município em população da região metropolitana.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Dados obtidos no projeto pedagógico do curso em especialização em Educação Física Escolar (2014)

O índice de desenvolvimento humano (IDHM) é de 0,711 é considerado alto, fica só um pouco abaixo do nível nacional que é de 0,742.

Economicamente, apresenta um grande crescimento nos últimos anos, sendo a indústria e o comércio as principais atividades.

A taxa de alfabetização de pessoas residentes no município com dez anos de idade ou mais está em torno de 92,40%. A taxa de escolarização de 6 a 14anos de idade é de 96,1%.

Em 2015, os alunos dos anos iniciais da rede pública da cidade de Duque de Caxias tiveram nota média de 4.5 no índice de desenvolvimento da educação básica (IDEB). Para os alunos dos anos finais, essa nota foi de 3.4. Na comparação com cidades do mesmo estado, a nota dos alunos dos anos iniciais colocava o município de Duque de Caxias na posição 83 de 92 no ranking das escolas com melhores índice do IDEB. Considerando a nota dos alunos dos anos finais, a posição passava à 86 de 92 no ranking do IDBE.<sup>3</sup>

Esses dados mostram que apesar de ser um município ter IDHM alto, está em crescimento econômico e com uma boa taxa de escolarização. A educação do município requer atenção pelo baixo rendimento dos alunos no IDEB, em comparação as outras cidades do estado. Estes dados foram uns dos fatores principais para escolher este município para a realização da pesquisa.

Os professores entrevistados receberam o termo de consentimento como forma de esclarecer os objetivos da pesquisa, bem como a livre participação da mesma. As entrevistas foram transcritas e apresentadas a posterior para os professores autorizarem seu uso. Aconteceram no seu próprio ambiente escolar, onde ministram suas aulas.

Os dados foram discutidos baseados em uma análise qualitativa-descritiva em que através da fala dos informantes foi possível discutir as categorias emergentes do bloco de perguntas realizadas.

### *Público- alvo da pesquisa*

---

<sup>3</sup> Dados obtidos no site do IBGE.  
<https://cidades.ibge.gov.br>, 2015.

Foram entrevistados cinco professores. Chegamos a este número de informantes da pesquisa, pois os conteúdos apresentados nas entrevistas, alcançaram o nível de saturação de resposta.

Os nomes indicados na tabela abaixo são fictícios para preservação do anonimato das pessoas envolvidas.

<b>Nome</b>	<b>Idade</b>	<b>Rede onde trabalha</b>	<b>Tempo de magistério</b>	<b>Vivências dos jogos populares</b>	<b>Aprendizagem na formação profissional</b>
João	54 anos	Rede estadual do Rio de Janeiro	7 anos de magistério	Ter conhecimento ajuda comparar como eles jogam agora e se é igual da minha época	Como conteúdo
Pedro	36 anos	Rede estadual e municipal do Rio de Janeiro	8 anos de magistério	O fato de jogar muitos jogos populares na rua me ajuda bastante, porque ter conhecimento na prática temos noção do que o outro pode fazer	Na graduação não teve muito os jogos populares, era mais voltado para a academia, o fitness



José	49 anos	Rede municipal de Duque de Caxias	22 anos de magistério	Sabemos quanto esses jogos podem dar prazer aos alunos	Como conteúdo
Maria	52 anos	Rede estadual e municipal do Rio de Janeiro	25 anos de magistério	Como você os vivenciou, você indiretamente passa esse gostar para os alunos. A melhor vivência é a corporal, se o seu corpo já vivenciou o jogo, ensinar ficar muito mais fácil	Não lembro, mais de 25 anos de formado
Madalena	43 anos	Rede estadual do Rio de Janeiro	11 anos de magistério	Como tivemos essa vivência, conseguimos passar essa vivência para o alunos	Método.

Foram cinco professores entrevistados, sendo que três do gênero masculino e dois do gênero feminino. As idades variam entre 36 a 54 anos. Dos cinco professores entrevistados, dois professores trabalham dando na rede estadual quanto na rede municipal do Rio de Janeiro. Dois professores

trabalham somente na rede estadual do Rio de Janeiro, e um professor trabalha na rede municipal de Duque de Caxias. O tempo de magistério varia de 7 a 25 anos. Então, são professores com experiência na vivência do magistério público e com a série a ser estudado por esta pesquisa, o 6º ano do ensino fundamental II.

De acordo com as falas dos professores entrevistado a vivência dos jogos populares ajudam no seu planejamento e na execução das suas aulas quando o tema são os jogos populares. Mas há uma lacuna quando se falam sobre a sua formação em relação aos jogos populares.

#### 4.DISCUSSÃO DE DADOS E RESULTADOS ESPERADOS

Para alcançar o resultado da pesquisa, construímos três categorias de análise baseadas nos objetivos da pesquisa e nos blocos das entrevistas: a) importância dos jogos populares; b) método (s) utilizado (s) para desenvolver o jogo popular e c) conteúdo e ou atividade como jogo popular.

As entrevistas foram transcritas através do método de análise de conteúdo. Esse método é um processo descritivo que se refere a uma visão interpretativa da realidade do ponto de vista dos entrevistados (GODY, 1995).

Utilizamos como categoria analítica “o modelo fechado”, pois as categorias prévias da nossa pesquisa foram apoiadas em um ponto de vista teórico que submete frequentemente à prova da realidade.

##### *Importância dos jogos populares:*

Os professores entrevistados destacam em suas falas:

“Os jogos populares são de suma importância no desenvolvimento da **psicomotricidade** e no desenvolvimento motor dos alunos”. (professor João).

“Os jogos populares são importantes, pois acrescentam muito na formação dos estudantes devido a **cooperação** que muitas atividades podem proporcionar, gerando menos conflito”. (professor Pedro).

“Considero importante os alunos saberem a origem dos jogos populares e aplicação deles. Sabemos o quanto esses jogos podem dar **prazer** para

o aluno e em nível de **unidade motora** dos jogos populares é muito grande”. (professor José).

“Os jogos populares são importantes porque têm uma base totalmente **psicomotora**, isso faz toda a diferença no ensino fundamental II”. (professora Maria).

“Os jogos populares são importantes, pois trabalham muito a **coordenação motora**, um bom desenvolvimento motor é de suma importância para criança como para os adolescentes”. (professora Madalena).

Neste contexto, a maioria dos entrevistados destaca a importância dos jogos populares no aspecto psicomotor. Conseguimos observar nas falas dos professores, o rompimento do modelo mecanicista, esportivista enfatizando nas suas aulas as dimensões psicológica, social, cognitiva, afetiva e reconhecendo o aluno como ser humano integral e que precisa ter prazer na execução das atividades. Porém, não destacam como os autores da revisão bibliográfica apontaram a importância de trabalhar na escola o caráter cultural dos jogos populares, como uma maneira de desenvolver a cultura corporal dos alunos. Entendemos também que a essência dos jogos populares é o resgate cultural, e ensinar os alunos a importância desse elemento cultural e faz-se fundamental. Contudo, esta forma de perceber os jogos populares, encontra-se distante dos discursos produzidos pelos professores.

Além dos aspectos psicomotores e do prazer, também indicam os jogos populares como meio de promoção da cooperação. Assim, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, e não como adversário, fazendo com que o aluno aprenda a se colocar no lugar do outro, e não priorizar apenas o seu ponto de vista. “Uma vez que o significado das coisas na primeira fase da vida das crianças depende, acima de tudo, da ação corporal, o jogo e atividade física torna-se um importante recuso pedagógico para ser utilizado na escola”. (FREIRE, 1994, p. 21)

#### *Método (s) utilizado (s) para desenvolver o jogo popular*

Nas entrevistas esta questão dos métodos utilizados não aparece com tanta nitidez e não há uma homogeneização dos seus usos e a maior explicação sobre as escolhas. Contudo, há uma tentativa dos professores de

apontarem maneiras em se trabalhar com jogos populares, pois assim o fazem no 6º ano do ensino fundamental.

“Utilizo **metodologia global**, faço de acordo com o diagnóstico da escola, o material disponível e sigo o currículo mínimo do Estado”. (professor João).

“Eu utilizo o **método de análise e solução de problema**”. (professor Pedro).

“**Não utilizo um método específico**, eu tento trabalhar de acordo com o diagnóstico que fazemos no início do ano letivo e vou percebendo a dificuldade dos alunos de cada turma, aí direciona o trabalho”. (professor José).

“**Não utilizo método específico**, mas como recreação mesmo”. (professora Maria).

“Eu **gosto de fazer assim**, primeiro eu explico como que é, depois vou explicando como fazer, vou ajudando, mas primeiro deixo fazer sozinho para ver como eles vão se sair sem ajuda”. (professora Madalena).

Notam-se aqui as dificuldades que os professores possuem em demonstrar os métodos utilizados em suas aulas, e isso não seria diferente nos jogos populares. A falta de uma metodologia no planejamento ou até mesmo nas aulas pode resultar num fracasso pedagógico, pois é através dos métodos de ensino conseguimos atingir os objetivos traçados em relação ao conteúdo planejado.

Estruturar um programa de Educação Física ou de outra disciplina e selecionar os seus conteúdos é um problema metodológico básico, uma vez que, quando se aponta o conhecimento e os métodos para sua assimilação, se evidencia a natureza do pensamento teórico que se pretende desenvolver nos alunos. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 61).

Os aspectos metodológicos que envolvem a educação física não diferem substancialmente das demais áreas dos conhecimentos. A busca por uma estratégia que possa dar conta das novas necessidades educacionais é uma constante (OLIVEIRA, 97).

Diante do que foi falado nas entrevistas, na minha opinião a metodologia que mais se identifica com os jogos populares é a metodologia construtivista. Como nos jogos populares a metodologia construtivista trabalha a cultura dos alunos de modo a se tornar o conhecimento significativo. Além de que o construtivismo trabalha com a metodologia do conflito, levando em consideração os conhecimentos prévios dos alunos, sugerindo mudanças no conteúdo, criando conflito, como deve ser feito com os jogos populares. Assim

como nos jogos populares, no construtivismo todos participam na construção do conhecimento (OLIVEIRA, 97).

### *Conteúdo ou atividade como jogo popular*

Os entrevistados nos expõem suas ideias sobre o assunto, o jogo popular é desenvolvido em suas aulas como conteúdo ou atividade, ou misto dos dois?

“Utilizo as brincadeiras populares que estão inseridos na cultura popular, como **conteúdo**”. (professor João).

“Utilizo os jogos popular durante o ano todo praticamente com enfoque maior no primeiro bimestre e nos outros bimestres incluo em algumas aulas. Os jogos que mais uso são os piques e suas variações, cabra cega, amarelinha etc., como **atividade** a ser utilizada.” (professor Pedro).

“Utilizamos brinquedo cantado, os jogos tradicionais e algumas sugestões que alguns alunos trazem, porque temos alunos que tem essa experiência com os jogos e outros não, e os alunos também pode fazer modificações nas regras dos jogos, exemplo o queimado, já trabalhei o queimado de diversas maneiras, um aluno da nossa escola sugeriu uma maneira diferente de trabalhar o queimado que ainda não tinha utilizado, então aceito as ideias e sugestões e dessa forma trabalho a criatividade dos alunos também, como **conteúdo**”. (professor José).

“Utilizo queimado, pique bandeira, garrafão, pular corda, os vários tipos de pique e adaptação do queimado, eu utilizo com **atividades**”. (professora Maria).

“Utilizo quando fazemos o projeto de gincana, como **atividade** a ser utilizada”. (professora Madalena).

Como foi relatado nas entrevistas, três professores utilizam os jogos populares como atividade a ser utilizada durante a experimentação de outros conteúdos escolares e dois como conteúdo de ensino, como aponta o currículo mínimo do estado do Rio de Janeiro e os PCNs.

Jogos populares sendo utilizados como atividade nos apresenta um desafio de pensar ainda como estes jogos continuam sendo utilizados como meio para se alcançar outros fins, como instrumentalização de outras práticas, não sendo desenvolvidos baseados nos seus maiores objetivos: resgate e vivência da cultura corporal.

Os dois que apontam o uso dos jogos como conteúdos escolares nos faz pensar na dimensão de utilização do jogo popular como cultura corporal, respeitando os conhecimentos prévios dos alunos.

A tomada de posição a que somos convocados, individual e coletivamente, assume um caráter de ruptura paradigmática, afinal, são longos anos de uma tradição em que os aspectos específicos desta instituição republicana chamada “escola” não nos diziam respeito. Nosso fazer não passava de uma “atividade” que acontecia no seu interior. Nosso compromisso resumia-se a uma “atividade” (fazer) e hoje somos desafiados a construir um saber “com” esse fazer. Mais que isso, pensar um saber que se desenvolve ao longo dos anos escolares em complexidade e criticidade. (GONZÁLEZ e FENSTERSEIFER, 2010, p. 11). ~

O jogo como conteúdo escolar é rico em possibilidades, o professor usado sua criatividade e coerência, em virtude de seus objetivos específicos, e das características e a necessidade dos seus alunos, possibilita a construção de uma metodologia favorecendo o desenvolvimento pleno do aluno.

Os jogos como conteúdo escolar tem uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, número de participantes. São exercidas como caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral (PCN, 1999). .

## **5.Considerações Finais**

O jogo como um elemento presente em nossa vida cotidiana é muito utilizado nos momentos de diversão e lazer e também está presente na escola, seja como conteúdo curricular ou como atividade para desenvolver habilidades e competências, especificamente nas aulas de Educação Física.

Nas aulas de Educação Física podemos encontrar vários jogos populares sendo utilizados de diferentes formas, podemos citar como por exemplos: a queimada, a amarelinha, o pega-pega, entre outros, mas sabemos que este fato é do conhecimento comum, para tanto esta pesquisa investigou com quais objetivos e como os professores de Educação Física estão contemplando tal conteúdo.

Constatamos então que o professor ao propor os jogos populares como um conhecimento a ser explorado nas aulas conta com um conteúdo riquíssimo para a formação do estudante.

Diante de tudo que foi exposto nesta pesquisa, entendemos que os jogos populares como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física escolar oferecem oportunidade de aprendizagem ao estudante, principalmente por se tratar de um elemento da cultura popular. Sabemos que o jogo é um objeto de estudo da Educação Física, mas compreendemos que só praticar esses jogos de forma espontânea não garante aos alunos uma aprendizagem significativa e consciente desse conteúdo curricular.

Atualmente, as aulas de Educação Física escolar são um dos poucos momentos na escola onde as crianças têm para brincar e conhecer sua cultura através dos jogos. Os jogos fazem parte do elemento cultural de um povo, e não pode perder suas características com o passar do tempo. Segundo Andrade (2010), os jogos populares possuem um repertório riquíssimo que pode ser inserido nas aulas de Educação Física.

Seguindo este pensamento, acreditamos como educadores que devemos apresentar os jogos populares aos nossos alunos como manifestação cultural no qual ela está inserida, mas de forma contextualizada e dando a oportunidade também dos alunos de discutir, problematizar e recriar tais jogos.

O professor de Educação Física utilizando os jogos populares como conteúdo em suas aulas, seja a partir dos conhecimentos adquiridos pelos seus alunos, ou apresentado pela primeira vez para alguns, estará contribuindo para que seus alunos possam estar elaborando novos entendimentos, um diferente modo de agir, de pensar e de se relacionar com tudo que o cercam. Poderá também, identificar os movimentos corporais presentes nas diferentes manifestações culturais, assim como se reconhecer dentro delas.

Conseguimos constatar na nossa pesquisa que os professores entrevistados dão em suas aulas escolares os jogos populares, uns como conteúdo curricular e outros como atividades, mas os professores prezam com seu maior objetivo o desenvolvimento motor dos seus alunos.

Percebemos também na pesquisa através das falas dos professores entrevistados que a receptividade dos alunos do 6º em relação aos jogos populares é boa. Mas a falta de espaço adequado para ministrar suas aulas, a

falta de material e turmas muito cheia de alunos dificulta os professores em dar suas aulas. Apesar dessas dificuldades, os professores usam sua criatividade para conseguir dar suas aulas baseados no jogo popular no 6° ano do ensino fundamental

Fica a sugestão para que possa ter outras pesquisas com os jogos populares para as series seguintes, para observar se os professores continuam utilizando os jogos populares em suas aulas e de que forma e qual seria a importância desses jogos para as outras faixas etárias.

## 6.Referências

- ABRAMO, Helena. Wendel. **Cenas Juvenis**. São Paulo: Editora pagina aberta, 1994.
- ANDRADE, Sergio. Jesus. de. **Jogos e Brincadeiras tradicionais, uma proposta na Educação Física Escolar**. ESEF – Jundiaí. Jul., 2010.
- AUTORES, Coletivo. **Metodologia de Ensino de Educação Física**. Editora Cortez, p.61, 1992.
- BRASIL. **Parâmetro Curricular Nacional**. Ministério da educação. p. 15-68, 1997.
- Currículo Mínimo**. Secretária de Estado de Educação, p 2-5, 2012.
- DIAS-DA-SILVA, Maria. Helena. Galvão. **Passagem sem ritos; as cinco séries e seus professores**. Campinas: Papirus, p. 23 – 30, 1997.
- FARIA JUNIOR, Alfredo. Gomes. de. A Reinserção dos Jogos Populares nos Programas Escolares. **Rev. Motrivivência**. Santa Catarina, n. 9, p 44-65. Dez, 1996.
- FREIRE, João. Batista. **Educação de corpo inteiro, teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Editora Scipione, p.21, 1994.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, p. 13 – 23, 1996.
- FONSECA, Ingrid. Ferreira. Jogos jogados com a bola de gude: a atração e o fascínio que marcam os seus atuais e ex-jogadores. **Rev. Licere**. Belo Horizonte, v. 7, n. 2, p.119, 2004.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas do não lugar da educação física escolar. **Caderno de Formação RBCE**, p. 10-21, p. 10-21, mar. 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes 1993.



NEIRA, Marcos Garcia. O currículo da Educação Física: pressuposto, princípios e orientação didáticos. **Programa de pós-graduação em educação: currículo**. USP-SP, v.16, n1 p. 4- 28. 2018.

SANTOS, Gisele Franco de. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: Eduel, p. 61- 130, 2012.

**IBGE**. <https://cidades.ibge.gov.br>, nov. 2018.

GODY, A. S. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de administração de empresas**, São Paulo, v.35, n. 3, p. 20-29, mai/jun, 1995.

OLIVEIRA, A. Bássoli de. Metodologia Emergentes no Ensino da Educação Física. **Revista da Educação Física**, UEM, v. 8, n.1, p.21-27, 1997.