

JOGOS POPULARES E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR - SIGNIFICADOS PARA OS(AS) UNIVERSITÁRIOS(AS) DE MONTES CLAROS - MG

POPULAR GAMES AND SCHOOL PHYSICAL EDUCATION - MEANING FOR UNIVERSITY UNIVERSITIES IN MONTES CLAROS – MG

JUEGOS POPULARES Y EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR - SIGNIFICADOS PARA LOS(AS) UNIVERSITARIOS(AS) DE MONTES CLAROS - MG

Saymon Dias Alves  

Licenciado em Educação Física, Montes Claros, Minas Gerais - Brasil

E-mail: saydias1@gmail.com

Carla Chagas Ramalho  

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; Professora da Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), Montes Claros, Minas Gerais - Brasil.

E-mail: carla.ramalho@unimontes.br

RESUMO

Dentro da unidade temática, jogos e brincadeiras, na Educação Física escolar, inserem os Jogos Populares, que fazem parte da cultura popular. Esse estudo teve por objetivo investigar os significados que os Jogos Populares tiveram na vida escolar de universitários(as) durante as aulas de Educação Física ao longo da Educação Básica. O estudo foi caracterizado de forma qualitativa; foi aplicado um questionário online para universitários(as) da cidade de Montes Claros – Minas Gerais. Concluímos que a vivência e significados a respeito dos Jogos Populares resultaram de uma experiência tanto individual quanto coletiva, além de essa prática, quando inserida nas aulas, ter contribuído diretamente para o desenvolvimento integral dos alunos(as).

Palavras-chave: Educação Física escolar. Escola. Jogos Populares.

ABSTRACT

Within the thematic unit games and games, in Physical Education school, insert the Popular Games, which make popular culture. This study aimed to investigate the meanings that the Popular Games had in the school life of university during Physical Education classes throughout Basic Education. The study was characterized in a qualitative way; an online questionnaire was applied to university students of the city of Montes Claros - Minas Gerais. We conclude that the experience and meanings about the Popular Games resulted from an experience both individual and collective, in addition to this practice, when inserted in the classes, have contributed directly to the integral development of students.

Keywords: School Physical Education. School. Popular Games.

RESUMEN

Dentro de la unidad temática juegos y Juegos, en la Educación Física escolar, insertan los Juegos Populares, que hacen de la cultura popular. Este estudio tuvo como objetivo investigar los significados que los Juegos Populares tuvieron en la vida escolar de universitarios(as) durante las clases de Educación Física a lo largo de la Educación Básica. El estudio fue caracterizado de forma cualitativa; fue aplicado un cuestionario online para universitarios(as) de la ciudad de Montes Claros - Minas Gerais. Concluimos que la vivencia y significados acerca de los Juegos Populares resultaron de una experiencia tanto individual como colectiva, además de esa práctica, cuando insertada en las clases, haber contribuido directamente para el desarrollo integral de los alumnos(as).

Palabras clave: Educación Física escolar. Escuela. Juegos Populares.

INTRODUÇÃO

Os Jogos Populares podem ser definidos como atividades multidisciplinares que, ao longo do tempo, vão sendo construídos e reconstruídos pelos indivíduos, os quais, em suas apreensões e manifestações, os fazem adaptar às diferenças geográficas, culturais e educacionais (SILVA, 2016). Este significado é importante, pois envolve a vida, a cultura e riquezas históricas, tanto dos(as) alunos(as) quanto dos(as) professores(as), ou seja, a vida escolar de um modo geral.

Neste trabalho focaremos nos Jogos Populares na Educação Física escolar, já que esses devem fazer parte do planejamento do(a) professor(a) pelas indicações dos documentos e currículos norteadores da Educação Física em âmbito nacional (BRASIL, 2019), como também pela importância cultural que esses jogos podem trazer para as alunas e os alunos. Mas, ao trabalhar esses jogos de forma organizada, sistematizada, pode-se o(a) docente pode problematizar e discutir o conteúdo com os(as) discentes.

Lima (2019, p. 29) explica que:

Quando pensamos no jogo, nesse caso especificamente na escola e nas aulas de Educação Física, cujo os jogos compõem o seu currículo escolar, acrescentamos a essa prática uma gama de significados e objetivos pensados previamente com o intuito de despertar e/ou desenvolver nos alunos aspectos importantes para a sua formação.

Nessa perspectiva, este artigo tem como objetivo central investigar os significados que os Jogos Populares tiveram na vida escolar de universitários(as) de Montes Claros – Minas

Gerais, durante as aulas de Educação Física na Educação Básica. Essa investigação se justifica no sentido de trazer e fortalecer embasamentos para termos os jogos populares dentro do ambiente formal de educação e durante a Educação Física escolar.

JOGOS POPULARES

O jogo sempre esteve presente nas sociedades, mesmo as ditas primitivas, pois é considerado intrínseco à cultura. Ele está presente no cotidiano do ser humano e também dos animais, estes nas brincadeiras de formas mais simples. O jogo ultrapassa os fatores psicológicos, físicos ou biológicos, ele assume diversos significados. Pode ser apenas para trazer a felicidade, ou estar com os amigos e as amigas, mas também, podem constituir uma forma de socialização do indivíduo (HUIZINGA, 1999), compreendendo que diversas ações sociais são jogos, como jogos de interesses, jogos de poder, etc.

O jogo não é apenas uma atividade que “prepara” a criança para a sociedade, mas também uma atividade real para aquele(a) que brinca. O jogo envolve paixão no jogo, sem ter uma definição ou conceituação clara em seu propósito (FREIRE, 2017). A criança é quem experimenta com maior frequência os jogos e brincadeiras, é um ser que interage majoritariamente de forma lúdica com o mundo, aprende através da imaginação, do brincar, além de ser autônomo, pensa o mundo da forma que lhe convém, cria e transforma a brincadeira. É através dos jogos que as crianças desenvolvem a socialização no meio que estão inseridas, mas também aprende regras, a respeitar a si mesmo(a) e aos(às) outros(as) (RIBEIRO, 2017).

Segundo Straub (2003, p. 30)

Com a separação que ocorreu entre o mundo infantil e o mundo adulto, as brincadeiras passaram a fazer parte das atividades das crianças, e foi a partir do renascimento que o jogo passou a fazer parte do mundo infantil. O jogo era visto como coisa não séria, mas já nos tempos do romantismo o jogo aparece como algo sério e que poderia ser aproveitado para ensinar as crianças. Observando as crianças brincando é possível perceber que as brincadeiras auxiliam na absorção das normas morais, éticas, culturais necessárias para a convivência na sociedade na qual faz parte.

Os jogos são úteis para formação dos indivíduos; a solidariedade, compaixão e trabalho em equipe são valores que podem vir a ser adquiridos na sua prática. Portanto, pode-se dizer que os jogos contribuem para que a criança se socialize, transformando-a em

um ser crítico e socializado pelas regras da sociedade que os norteia (COSTA, 2018). Para Huizinga (1999), o jogo é inato dos seres humanos, por isso o mesmo nomeia como Homo Ludens, no qual ele considera que o jogo é fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo e que é no jogo e pelo jogo que o mundo se desenvolve. O jogo não é tido como fenômeno biológico, mas cultural. E o objetivo do autor não é definir o lugar do jogo entre todas as manifestações culturais, e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico (HUIZINGA, 1999).

Teixeira e Silva (2016) concordam com Kishimoto (2007) quando dizem que, os jogos tradicionais ou populares, provêm das práticas que foram esquecidas pelos(as) adultos(as), povos muito antigos vivenciaram os Jogos Populares e as crianças que praticam esses jogos o fazem quase da mesma maneira. Através das gerações, esses jogos foram transmitidos e, apesar de haver variações quanto ao nome e regras, a essência continua a mesma. Esses Jogos se mostram como uma ferramenta importante no processo de aprendizagem, pois os seres sociais acabam se envolvendo e construindo sentidos e significados novos aos que já experimentaram, dentro da realidade que eles(as) vivem, e de forma lúdica (RANGEL, 2004 *apud* ALVES, 2018). Habitualmente a prática dos Jogos Populares é facilitada por ser realizada em lugares segundo a realidade de quem os pratica, assim como os materiais destinados podem ser encontrados sem muita procura (MELLO, 2002).

JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Freire (1991 *apud* Moura, 2007) defende que o jogo colocado como uma maneira de transmitir conhecimentos às crianças, dentro do contexto escolar, aproxima-se do trabalho. Ele deixa de ser um jogo comum e se torna um instrumento pedagógico. Assim, como Kishimoto (2017 *apud* Lima, 2019, p. 33) acreditava que a vivência do jogo dentro da escola se dava de duas maneiras

Sendo a primeira o jogo em sua razão lúdica, objetivando propiciar prazer, alegria, divertimento e proporcionando às vezes até mesmo o desprazer. A segunda maneira que o jogo se apresenta na escola seria em seu caráter educador, aquele que ensina, transmite conhecimentos e propicia a descoberta do mundo para as crianças.

No âmbito normativo curricular escolar, há vários documentos que norteiam a Educação Física, dentre eles: a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Parâmetros

Curriculares Nacionais (PCNs), Currículo Básico Comum (CBC) e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI); na qual se verificou em todos como os Jogos Populares estão sendo trabalhados. Como realizamos nossa pesquisa com universitários(as) que já passaram pela Educação Básica, faz-se necessário analisar os documentos que nortearam a Educação Básica no período em que eles estavam neste segmento. Por este motivo, focaremos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), Currículo Básico Comum (2014) e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998).

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), os conteúdos da Educação Física são divididos em blocos de conteúdos, são eles: Conhecimentos sobre o corpo; Esportes, jogos, lutas e ginásticas; e atividades rítmicas e expressivas. No segundo bloco, onde aparecem os jogos, estão inseridos os esportes, lutas e ginásticas, e formas de serem trabalhados na escola. É importante salientar que todos os temas deste bloco são contextualizados separadamente, mas se interligam de algumas formas, por isso estão inseridos no mesmo bloco. Ainda no documento, os autores montaram uma lista de possibilidades de os jogos serem trabalhados na escola (BRASIL, 1997). Para os PCNs, os Jogos Populares podem variar regras, números de praticantes e formas de serem jogados, por ser bem flexível. Podem ser praticados de forma cooperativa, competitiva e recreativa como apenas divertimento entre os(as) praticantes. Ainda no documento, os Jogos são divididos entre dois ciclos, onde no primeiro os jogos são mais simples e fáceis de serem aplicados e, no segundo, mais complexos (BRASIL, 1997).

O Currículo Básico Comum (CBC) foi elaborado para toda a educação básica, ensino fundamental e médio. É um documento estadual, especificamente de Minas Gerais (MG), e a base desse documento são os PCNs. Os conteúdos do CBC são aprendizados fundamentais que não podem deixar de serem ensinados para os(as) alunos(as) nas escolas por todo o estado de Minas Gerais. Os conteúdos da Educação Física no documento são classificados e definidos como eixos temáticos, que são: esporte; jogos e brincadeiras; ginástica; dança; e movimentos expressivos. Assim como o outro documento citado, cada eixo é contextualizado e suas formas de serem trabalhados na escola. Os jogos e brincadeiras são uma importante ferramenta para ser trabalhada no âmbito escolar, segundo o CBC (SEE, 2014, p.22) “o jogo possibilita a autonomia de seus(suas) praticantes, traz a ludicidade e trabalha com educativos de vivência e reflexão em relação a assuntos importantes inseridos em sua sociedade”. No CBC, são citados vários jogos e brincadeiras inseridas na diversificada cultura brasileira e que se tornam populares para os praticantes.

O CBC é dividido em três etapas: Ensino fundamental anos iniciais que vai do 1º ao 5º ano de escolaridade, anos finais que vai do 6º ao 9º ano e o ensino médio. Nos anos iniciais, são dois ciclos, o primeiro de alfabetização e o segundo complementar. Já nos anos finais, cada eixo temático é subdividido em tópicos, temas relevantes a serem trabalhados e as habilidades, que são os conteúdos que os(as) alunos(as) devem estudar daquele tema. Nos jogos e brincadeiras, os(as) alunos(as) devem reconhecer e vivenciar tipos de jogos e brincadeiras inseridos em sua cultura, saber da origem, reconstruir tipos de jogos e trabalhar a capoeira.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) é um documento específico para a o ensino infantil, das pré-escolas e creches, e nele estão inseridos todos os temas para serem trabalhados nessa faixa etária a partir de zero até seis anos de idade. Os jogos e brincadeiras estão presentes a partir dos quatro anos de idade, na qual se devem trabalhar as brincadeiras de imitação de movimentos e percepção do corpo. É importante salientar que dentro das orientações para os professores e professoras é importante eles acompanharem os(as) alunos(as) durante as atividades de exercitar, tomar cuidado, mas não impedir de vivenciar a prática (BRASIL, 1998).

METODOLOGIA

O estudo foi caracterizado de forma transversal e qualitativa, cujo foco principal foi a investigação dos sentidos e significados dos Jogos Populares para 10(dez) universitários(as) na Educação Básica, através de questionários online. A composição da amostra foi determinada pelo método de amostragem não probabilístico, onde o foco foi investigar alunos(as) acima de 18 anos. A idade dos(as) questionados(as) variou entre 19 e 22 anos. Os(as) questionados(as) serão nomeados da seguinte forma: Universitário1, Universitário2, Universitário3, Universitário4, Universitária5, Universitária6, Universitária7, Universitária8, Universitária9, Universitário10, para definir as suas respostas no questionário.

A análise dos dados coletados foi feita através da técnica de categorias, proposta por Minayo *et. al* (2002), as três categorias são intituladas como: Jogos Populares como conteúdo da Educação Física escolar; Função dos Jogos Populares na Educação Física Escolar; e Vivência dos Jogos Populares na Educação Básica pelos(as) universitários(as) pesquisados(as).

JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Quando questionados(as) sobre a importância dos Jogos Populares como conteúdo para a Educação Física. Segundo o Universitário¹, os jogos “ampliam as possibilidades tanto do professor quanto dos alunos de interagirem entre si e conhecerem a identidade da comunidade a que pertencem”. Além disso, a Universitária⁶ complementa: “busca incentivar, desde criança, preceitos básicos que levamos para a vida toda, tais como: espírito de comunidade, união, competitividade, etc.”. E ainda, de acordo com o Universitário¹⁰, é importante “para conhecimento de culturas que esses jogos estão relacionados e também para desenvolvimento do indivíduo”. Podemos ver que as respostas deles(as) são condizentes com as ideias de Lima (2019, p. 37):

Além de ser mais uma possibilidade dentro do universo infantil, os jogos populares influenciam diretamente o processo de socialização, já que o jogo só existe se existem jogadores reais, estimulam a criatividade e a autonomia já que por seu caráter flexível podem ser reformulados desde as regras, até a forma de serem jogados.

Podemos observar pelas respostas do Universitário¹ e da Universitária⁶, que a socialização é o principal aspecto destacado por ele e ela no que se refere a importância dos Jogos Populares. A disciplina de Educação Física, de um modo geral, por meio das diversas atividades realizadas no ambiente escolar, pode vir a promover a interação dos(as) seus(suas) praticantes direta ou indiretamente e com os Jogos Populares, parte integrante desta disciplina, não é diferente. Como já destacado anteriormente no referencial teórico desta pesquisa, é notório essa socialização como uma das suas principais características.

Já na resposta do Universitário¹⁰, percebemos outro aspecto que complementa a ideia de socialização que é o desenvolvimento individual dos(as) alunos(as). Segundo Brotto (1999, p. 22), “temos no jogo, uma oportunidade concreta de nos expressarmos como um todo harmonioso, um todo que integra virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades”, ou seja, nota-se que, por meio dos jogos, o indivíduo tem a possibilidade de exteriorizar o que é, e isso contribui para a socialização entre os(as) alunos(as) durante a prática e para além dela, fora do contexto escolar.



Quando perguntados(as) sobre o que eles(as) entendem por Jogos Populares, as respostas foram simples, mas objetivas. Parte deles(as) falaram que “são jogos que surgem na cultura popular de uma dada comunidade e suas regras e objetivos são definidos por esse povo” (Universitário1), “jogos que atravessam gerações” citado pelo Universitário3 e “jogos que são conhecidos e jogados pela maioria das pessoas, mesmo sem uma formação prática profissional” (Universitária6). E foram citados os mais conhecidos por eles(as), como queimada, porta bandeira e amarelinha. Observa-se por meio das respostas obtidas que os(as) acadêmicos(as) têm consciência do que seja os Jogos Populares.

Com isso percebemos que, nessa categoria, os universitários e universitárias pesquisados(as) enxergam os Jogos Populares como conteúdo da Educação Física escolar, importante ferramenta para o convívio no ambiente escolar como também para o aprendizado social. Essas visões corroboram com os(as) autores(as) que utilizamos no nosso referencial teórico que conceituavam o jogo popular como “Jogos passados de geração em geração” (LIMA, 2019) e Jogos que podem ser jogados por pessoas diferentes, em locais diferentes com suas regras sem predefinição (ALVES, 2018), ou seja, possuem regras que podem variar de acordo com seus praticantes e sua cultura.

Assim, podemos reafirmar que nessa pesquisa qualitativa tudo nos aponta que as pessoas que responderam o questionário entendem a relevância dos Jogos Populares enquanto conteúdo da Educação Física Escolar. Nota-se que a visão que os(as) acadêmicos(as) apresentam acerca dos jogos como parte integrante da disciplina, demonstra que a vivência dessas práticas no ambiente escolar, nas aulas de Educação Física, proporciona um entendimento sobre a necessidade de se ensinar e estudar os Jogos Populares em seu conteúdo, o que contribui diretamente para o desenvolvimento do indivíduo e da noção de pertencimento na cultura em que está inserido.

FUNÇÃO DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Nessa categoria analisaremos as respostas dos(as) acadêmicos(as) questionados quanto a função dos Jogos Populares na Educação Física escolar. Para a Universitária7, “a prática dos Jogos Populares na Educação Física escolar possibilita o desenvolvimento de habilidades, promovem a interação entre os participantes, a noção de coletividade, e por meio deles conhecemos diferentes culturas”. A Universitária8 complementa dizendo que os jogos “Buscam incentivar, desde criança, preceitos básicos que levamos por toda a vida, tais como:

espírito de comunidade, união, competitividade, etc”. Além disso, os Jogos Populares ajudam a desenvolver e melhorar a motricidade e a cognição de seus praticantes, o relacionamento com seus(suas) colegas, concomitantemente, ajuda no bem estar físico e mental. Oliveira e Hackbart (2013 *apud* FREIRE, 2016. p. 7) complementam:

As brincadeiras e os jogos na educação denotam a construção do conhecimento, com isso o desenvolvimento das aptidões motoras, intelectuais, coletivas e individuais são motivadas e, estão relacionados ao conhecimento do meio em que as crianças estão introduzidas. É uma fase significativa da vida do ser humano e deve ser cuidadosamente orientada em todos os sentidos, tanto pela escola quanto pela família.

O Universitário² afirma que a função dos Jogos Populares está ligada ao fato de que “Melhoram as habilidades de trabalho em equipe, assim como, o desenvolvimento cognitivo e motor de quem os pratica, visto que, não há uma necessidade de compreensão de regras complicadas e normalmente é acessível para a maioria das pessoas”,o que é reforçado pela resposta da Universitária⁹ que afirma que a área tem como função “favorecer a inserção dos alunos e contribuir para que as respectivas atividades sejam realizadas fora do âmbito escolar também”. O Universitário¹⁰ diz que os jogos têm uma função importante, pois “ajudam no desenvolvimento cognitivo do indivíduo, e ainda no conhecimento cultural e social”.

Pelas respostas dadas pelo Universitário² e pelas Universitárias^{7, 8 e 9}, observamos que os Jogos Populares têm como função o desenvolvimento de aspectos tanto ligados ao físico e biológico quanto ao social. Se pensarmos na função dos Jogos Populares quanto aos aspectos físicos, podemos considerar que, nesse âmbito, a função está relacionada a um desenvolvimento individual, ou seja, específicos de cada aluno(a). Já quanto aos aspectos sociais, a função dos jogos seria promover a socialização, indo, portanto, para além do âmbito individual e promovendo a integração de cada aluno(a) em um todo dentro de um contexto.

Observa-se, então, que as respostas dos(as) acadêmicos(as) que constituem a amostra da pesquisa condizem com a função dos Jogos Populares apresentadas por teóricos(as) que afirmam que os jogos populares além de perpetuar a cultura e de desenvolver diferentes maneiras de convivência social, tem como função o aperfeiçoamento de habilidades individuais (AVELAR; TEIXEIRA, 2009), entre as quais podemos citar a motora, a cognitiva

e física. Portanto, de acordo com essa concepção, podemos considerar que a visão demonstrada pelos(as) acadêmicos(as) quanto à função dos Jogos Populares, vai de encontro com as ideias apresentadas por autores nos quais se embasa essa pesquisa.

Pensando na dimensão atitudinal, onde há demandas relacionadas à atitude e postura de valores como o respeito aos praticantes, o diálogo frente a situações adversas, além de reconhecer a prática como um patrimônio (COLL, 2000 *apud* DARIDO, 2005), podemos atribuir como a interação do conteúdo dos Jogos Populares nas aulas de Educação Física a função de fazer com que o(a) aluno(a) conheça a história por trás dessa prática, os princípios que a norteiam. Nesse contexto, contribuir para que os(as) praticantes conheçam a cultura a partir da qual esses jogos surgiram, favorecendo, assim, o reconhecimento do(a) aluno(a) como um sujeito inserido ou não nela. Podemos ressaltar ainda a função do trabalho com os Jogos Populares de promover a socialização, aspecto diretamente ligado à dimensão atitudinal, uma vez que percebemos por meio da interação promovida pelo desenvolvimento dessa prática a necessidade que os(as) praticantes têm de desenvolver uma postura de respeito à cultura ligada aos jogos, sem preconceitos, e de estabelecer uma relação saudável com os demais participantes que parte do diálogo.

Portanto, o que se percebe com essas respostas dos(as) universitários(as) quanto ao questionamento proposto, é que os Jogos Populares, a partir das funções que desempenham como uma parte integrante da Educação Física escolar, têm uma importância fundamental para o desenvolvimento do(a) aluno(a) no que diz respeito a aspectos físicos, cognitivos e sociais de sua formação. O objetivo da inserção dos Jogos Populares nas aulas deve visar, pois, o aperfeiçoamento das habilidades físicas, cognitivas e motoras, além dos aspectos relacionados à vivência no meio social, já que estas são algumas das principais funções dos Jogos Populares quando inseridos no contexto escolar nas aulas de Educação Física.

VIVÊNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO BÁSICA PARA OS(AS) UNIVERSITÁRIOS(AS) PESQUISADOS(AS)

Nessa categoria analisaremos a vivência dos Jogos Populares pelos(as) acadêmicos(as) nas aulas de Educação Física durante a educação básica. No que diz respeito ao local onde vivenciaram os Jogos Populares, 70% dos(as) universitários(as) responderam “na rua e na escola”, 20% apenas na escola e 10% apenas na rua. Além da questão do local, perguntamos sobre como os(as) acadêmicos(as) vivenciaram os Jogos Populares; o Universitário1



respondeu que “A vivência dos Jogos Populares aconteceu principalmente no ensino fundamental. Normalmente, nos eram apresentados nas feiras culturais, nas quais o objetivo não era necessariamente jogá-los, mas conhecer a cultura popular por meio deles. Nas aulas de Educação Física o enfoque maior estava em esportes como vôlei e futsal.”. A Universitária⁶ afirma “vivenciei boa parte brincando na rua e no ensino médio vivenciei através da escola”. Para os Universitários(as) 9, 10 e 5 essa vivência aconteceu, respectivamente, “jogando bola com os meninos da rua”, “com amigos e colegas da escola” e como “algo muito natural e, às vezes, sem conhecimento de sua origem. Era mesmo uma diversão pra mim”.

A vivência dos jogos pode se dá nas ruas, em diferentes lugares frequentados por uma comunidade, e também na escola, estimulando novas aprendizagens, a interação entre os indivíduos (COUTO, 2011), característica essa que é percebida na resposta do(as) acadêmicos(as) uma vez que a maioria deles vivenciaram os Jogos Populares não apenas em um só lugar. Ao analisarmos as respostas dos Universitários¹ e ¹⁰ e da Universitária⁶, vemos que a vivência dos jogos por eles(as) aconteceu também na escola. Sendo assim, a partir da ideia de que a vivência dos Jogos Populares ocorre em grande parte no ambiente escolar, na disciplina de Educação Física, é necessário que o(a) professor(a) integre esse conteúdo com mais frequência em suas aulas. O ensino de diferentes conteúdos “facilita a adesão do aluno(a) na medida em que aumentam as chances de uma possível identificação” (DARIDO, 2001), e, no caso dos Jogos Populares, quando vivenciados com maior frequência na escola, permite que o(a) aluno(a) conheça e se identifique como parte de uma determinada cultura, que haja a socialização entre seus praticantes, que eles possam saber sobre o histórico dos jogos, os seus fundamentos e, além disso, vivenciar os Jogos Populares de culturas diferentes da qual estão inseridos.

Outro questionamento feito foi sobre de quem partia a organização desses jogos durante a vivência deles nas aulas de Educação Física. Segundo o Universitário¹ a prática dos Jogos Populares partia “dos próprios alunos. Geralmente os jogos populares eram feitos por alunos que não se interessavam muito ou não tinham habilidade em futsal, esporte desenvolvido com mais frequência nas aulas”. O Universitário² diz que o(a) professor(a) “trazia jogos diferentes e explicava como funcionava a dinâmica, em seguida colocava em prática”, e o Universitário⁴ “O próprio professor organizava times para jogar queimada e caça bandeira.”. As Universitárias ⁷ e ⁸ responderam, respectivamente, que a vivência dos jogos

partia “dos alunos que se organizavam com autorização do professor” e dos “alunos e professores”.

É possível observar pela resposta do Universitário¹ que os Jogos Populares nesse contexto eram praticados não por todos os(as) alunos(as), mas por apenas uma parte deles(as) que não se identificava com o conteúdo trabalhado com mais frequência, o futsal. Observa-se ainda que nem sempre o(a) professor(a) assume totalmente a função de introduzir o conteúdo dos Jogos Populares em suas aulas. Já em outros casos, o que percebemos por meio das respostas dos(as) universitários(as) quanto a esse questionamento é que os Jogos Populares, quando trabalhados, partiam tanto da iniciativa e orientação do(a) professor(a) quanto do interesse dos(as) alunos(as) em praticá-los. Diante das possibilidades de conteúdos a serem trabalhados na disciplina de Educação Física, o(a) professor(a) tem a chance de, considerando a realidade educacional que está inserido e a bagagem cultural dos(as) alunos(as), promover uma vivência que contribua para o desenvolvimento biopsicossocial dos envolvidos (CAMELO *et al*, 2017).

Considerando, pois, o espaço da escola como um dos principais na vivência dessas práticas pelos(as) alunos(as), reafirmamos com base nas respostas obtidas, o papel do(a) professor(a) de Educação Física como aquele(a) que deve ser o(a) principal precursor(a) do ensino dos Jogos Populares. Isso pode ocorrer tanto pela proposta dele(a), mas também pode acontecer em conjunto com as sugestões dos(as) alunos(as) e dando autonomia para eles(as) recriarem a prática. Com essas respostas, percebemos uma vivência positiva dos Jogos Populares por uma parte dos acadêmicos(as), e casos em que houve lacunas nessa experiência, impossibilitando que o(a) aluno(a) tivesse um contato mais frequente e significativo com os Jogos Populares na escola, o que nos deixa uma reflexão a respeito do espaço que os Jogos Populares tiveram nas aulas de Educação Física e os impactos disso na formação integral do(as) alunos(as).

CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES

No que diz respeito aos Jogos Populares como conteúdo da Educação Física Escolar, um dos principais aspectos citados pelos(as) universitários(as) investigados(as) quanto a sua importância nas aulas de Educação Física, foi o desenvolvimento individual dos seus(suas) praticantes, aspecto esse que está diretamente ligado a socialização também mencionado por eles(as). Além disso, através das respostas dos(as) acadêmicos(as) investigados(as) foi

possível perceber que a prática dos Jogos Populares no âmbito escolar faz com que esses(as) alunos(as) tenham tido o entendimento sobre a história e a cultura por trás dessas práticas. Com isso, ratificamos que os Jogos Populares são um conteúdo importante da Educação Física Escolar que devem ser trabalhados com mais frequência, já que sua prática contribui com o desenvolvimento integral do(a) aluno(a).

Com essa pesquisa concluímos, portanto, que a vivência dos Jogos Populares, apesar de se dar na maioria das vezes coletivamente, os significados construídos a respeito deles são individuais e revelam diferentes experiências que podem ou não ter pontos semelhantes. Evidenciamos com esse estudo a importância de se inserir os jogos como conteúdo das aulas de Educação Física, já que eles constituem um meio de promover o desenvolvimento integral dos seus participantes. Além disso, em se tratando da prática dos jogos no ambiente escolar, o(a) professor(a) de Educação Física desempenha um papel importante no estabelecimento do contato dos(as) alunos(as) com essa prática. Por fim, considerando a relevância do tema, e levando em conta o fato de os Jogos Populares serem diversos quanto às suas histórias e culturas em que estão inseridos, recomenda-se o desenvolvimento de novas pesquisas que tratem do tema a fim de demonstrar, cada vez mais, a importância da inserção da prática dos Jogos Populares nas escolas e da contribuição que têm quando vivenciados pelos(as) alunos(as).

REFERÊNCIAS

ALVES, José Marlon de Lima. **A importância dos jogos populares para o desenvolvimento motor em crianças da educação infantil**. 2018, 27f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Federal do Pernambuco, Vitória do Santo Antão-PE, 2018.

AVELAR, Laila Fernanda de Souza; TEIXEIRA, Lúcia Helena. Jogos populares: Pesquisa sociocultural e importância lúdica para o desenvolvimento infantil. **Cad.Pesq.** São Luiz, v.16, n.3, ago./dez. 2009

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. v. 3, Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília, 1997.



BROTTO, Fabio Otuzi. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como exercício de convivência.** Tese (mestrado) – Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

CAMELO, Emanuelle Santos; SÁ, Vanessa Rodrigues de; GOULART, Fabiana Cristina G. Martins. **O resgate dos jogos populares na cultura corporal da Educação Física Escolar.** Educação Física em Revista, v.11, nº 3, 2017.

COSTA, Bruno Diego de Brito. **Um resgate dos jogos populares e cooperativos no espaço pré-escolar na Casa da Criança Dr. João Moura.** 2018, 26f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande-PB, 2018.

COUTO, HergosRitor Froes. **Manifestações Lúdicas: da imaginação à criatividade nos espaços da rua e da escola.** Revista Exitus, v. 1, n. 1, p., 2011.

DARIDO, Suraya Cristina. **Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades.** Perspectivas da Educação Física escolar. UFF, v.2, n.1, p. 5-25, 2001.

DARIDO, Suraya Cristina. Os conteúdos na educação física escolar. In: DARIDO, Suraya Cristina. RANGEL, Irene Conceição Andrade (Coord.). **Educação Física na escola.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro.** Campinas, SP: Autores Associados, 2017.

FREIRE, Thaynan Xavier. **Jogos na educação infantil: a importância do lúdico no desenvolvimento da criança.** 2016, 25f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Faculdade de Ciências da Educação e Saúde Centro Universitário de Brasília (UniCEUB), Brasília-DF, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Perspectiva: São Paulo, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2007.

LIMA, Maria Cláudia Virgínia de. **Se essa rua fosse minha: O resgate dos Jogos Populares através da Educação Física Escolar, uma revisão de literatura.** 2019, 46f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife-PE, 2019.

MELLO, Alexandre Moraes. **Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis.** São Paulo: IBRASA, 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

MOURA, MarlaMaria Moraes. **O jogo na escola: Buscando sua identidade.**2007, 72f. Trabalho de Conclusão deCurso (Graduação em Educação Física) - Universidade Regional do Cariri - URCA, Ceará 2007.

RIBEIRO, Jamile Cristina. **A importância de resgatar as brincadeiras tradicionais no cotidiano escolar das crianças.** 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em pedagogia) – Universidade do Estado do Mato Grosso, Sinop-MT, 2017.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MINAS GERAIS. **Currículo Básico Comum.** Belo Horizonte, 2014.

SILVA, Andressa Marília. **Jogos Populares e a Figuração Cotidiana de Crianças da Zona Rural do Município de Feira Nova – PE.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Federal de Pernambuco, Vitória de Santo Antão, 2016.

SILVA, Sheila Aparecida Pereira dos Santos; MALDONADO, Daniel Teixeira. O jogo como manifestação da cultura corporal de movimento na Educação Física Escolar: as três dimensões do conteúdo e o desenvolvimento do pensamento crítico. **Motrivivência**, Santa Catarina, v.28, n.48, p. 386-403, set. 2016.

STRAUB, José Luiz. **Infância e brincadeiras:** Reciprocidade produzida no contexto escolar e fora dele. CEACD. Sinop: UNEMAT, 2003. p. 60

