



NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA
INFÂNCIA

NOTES ON THE RELEVANCE OF POPULAR GAMES IN PHYSICAL EDUCATION IN CHILDHOOD

Alexandra Lima Tavares¹, Alderise Pereira Quixabeira², Barbara Carvalho de Araujo³, Ruhena Kelber Abrao⁴

Submetido em: 15/07/2021

e27526

Aprovado em: 04/08/2021

<https://doi.org/10.47820/recima21.v2i7.526>

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo abordar a Educação física na infância e a relevância dos jogos populares. Nosso objetivo é discutir acerca das contribuições dos jogos populares no processo de ensino e aprendizado da criança. Com o surgimento das novas tecnologias, os jogos populares vêm desaparecendo, assim muitos professores vêm resgatando esses jogos nas aulas de Educação Física escolar, pois se busca uma educação que possa favorecer as crianças conhecimentos construtivos que propicie seu desenvolvimento físico, psicológico, cognitivo e social, compreendo-as como sujeito ativo no processo ensino e aprendizagem. A partir disso, como escolha metodológica, neste estudo foram utilizadas apenas as referências que constam no plano de ensino de três disciplinas do curso de Licenciatura em Educação Física do Câmpus de Miracema da Universidade Federal do Tocantins, a saber: Jogos e Brincadeiras; Educação Física na Educação Infantil, Estágio Supervisionado na Educação Infantil. Nesta perspectiva, este estudo desenvolveu-se em uma abordagem qualitativa, com levantamento bibliográfico. Ao promover o resgate de jogos e brincadeiras, os professores permitirão aos alunos o contato e conhecimento, não apenas dos jogos, mas de sua história. Os resultados demonstram que o jogo tradicional utilizado como um instrumento pedagógico é muito significativo, pois auxilia no desenvolvimento da linguagem, do imaginário, da criatividade e principalmente da sociabilidade da criança.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Infâncias. Jogos populares.

ABSTRACT

This research aims to address Physical Education in childhood and the relevance of popular games. Our objective is to discuss about the contributions of popular games in the child's teaching and learning process. With the emergence of new technologies, popular games have been disappearing, so many teachers have been rescuing these games in Physical Education classes at school, as they seek an education that can provide children with constructive knowledge that promotes their physical, psychological, cognitive and social development, understanding them as an active subject in the teaching and learning process. From this, as a methodological choice, this study used only the references contained in the teaching plan of three subjects of the Licentiate Degree in Physical Education at the Miracema Campus of the Federal University of Tocantins, namely: Games and Play; Physical Education in Early Childhood Education, Supervised Internship in Early Childhood Education. In this perspective, this study was developed in a qualitative approach, with a bibliographic survey. By promoting the rescue of games and games, teachers will allow students to have contact and knowledge, not only about the games, but also about their history. The results demonstrate that the traditional game used as a pedagogical tool is very significant, as it helps in the development of language, imagination, creativity and especially sociability of the child.

KEYWORDS: Physical Education. Childhood. Popular games.

¹ Graduada em Educação Física (UFT). Especialista em Educação Infantil (UFT)

² Graduada em Educação Física (UFT) Mestra em Ensino em Ciências e Saúde (UFT)

³ Graduada em Educação Física (UFT) Mestra em Ensino em Ciências e Saúde (UFT)

⁴ Mestre em Educação Física (UFPel). Doutor em Educação em Ciências (UFRGS). Pós Doutorando em Políticas Públicas (UMC). Professor Adjunto II da Universidade Federal do Tocantins (UFT) lecionando na graduação, especialização, residência multiprofissional e mestrado.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

INTRODUÇÃO

Atualmente, com o surgimento das novas tecnologias, os jogos populares vêm desaparecendo, assim, muitos professores vêm resgatando por meio do princípio da inclusão; princípio da diversidade e categorias de conteúdos desses jogos, nas aulas de Educação Física Escolar, no sentido de proporcionar a seus alunos a aquisição desses conhecimentos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Educação Física, trazem uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos. Incorporam, de forma organizada, as principais questões que o professor deve considerar no desenvolvimento de seu trabalho, subsidiando as discussões, os planejamentos e as avaliações da prática de Educação Física (BRASIL, 1998).

Em face do proposto pelos PCNs, essa pesquisa surgiu da necessidade de abordar a Educação física na infância e a relevância dos jogos populares para o desenvolvimento da aprendizagem da criança e se esses jogos vêm proporcionando aprendizagem de maneira que desperte na criança o desenvolvimento multidimensional, autonomia e criatividade, além de compreender se a utilização destes como recurso pedagógico promove o desenvolvimento e aprendizagem da criança de forma significativa.

Desta forma, para responder essas indagações, partiu-se de um referencial teórico como artigos e livros já publicados, além de documento oficial como o PCN, que discorrem sobre a temática. Nessa perspectiva, as leituras realizadas, evidenciaram que o uso dos jogos populares como recurso de aprendizagem nas aulas de Educação Física Escolar tem contribuído para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizado das crianças. A escolha pelos PCN em detrimento a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) se deu pelo fato de que durante a nossa formação em educação física era o nosso documento norteador, bem como já realizamos outros estudos envolvendo a mesma temática, jogos populares, e a BNCC.

Nesse sentido, um caminho que vem sendo apontado é uma educação lúdica, com o uso de jogos populares nas aulas de Educação Física, pois os PCNs, Brasil (1998), destacam que conteúdos conceituais e procedimentais mantêm uma grande proximidade, na medida em que o objeto central da cultura corporal de movimento gira em torno do fazer, do compreender e do sentir com o corpo. Incluem-se nessas categorias os próprios processos de aprendizagem, organização e avaliação. Os conteúdos atitudinais apresentam-se como objetos de ensino e aprendizagem, e apontam para a necessidade de o aluno vivenciá-los de modo concreto no cotidiano escolar, buscando minimizar a construção de valores e atitudes por meio do currículo oculto.

Sendo assim, é de extrema importância, possibilitar a criança experiências concretas tendo por base o desenvolvimento das habilidades sensoriais, de modo que esta aprendizagem é a base para o desenvolvimento de novas funções. Valle (2013, p. 44) corrobora que:



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

Os jogos populares além de oportunizarem diversão e aprendizado como própria função pedagógica devem considerar também o relacionamento com os indivíduos incluídos. É fundamental, nesse raciocínio, compreender a metodologia da socialização não é unidirecional, na verdade é bilateral, pois envolve influências múltiplas na integração entre o participante e as demais pessoas a sua volta.

Nas aulas de Educação Física, a utilização dos jogos populares, devem favorecer às crianças conhecimentos construtivos que propiciem o seu desenvolvimento físico, psicológico, cognitivo e social, compreendendo a mesma na atualidade, pois ela é “percebida como sujeito social, pessoa, gente, cidadã que, como tal, é determinada pelos aspectos históricos, econômicos, políticos e socioculturais do meio em que está inserida” (KRAMER, 1995, p. 120). Nesta perspectiva, segundo o autor supracitado, ao usar os jogos populares nas salas de aula, muitos professores procuram diversificar sua prática pedagógica com criatividade e responsabilidade para que, por meio dessa mudança, possa transformar a realidade e principalmente os processos de ensino-aprendizagem de seus alunos.

2 METODOLOGIA

O presente estudo teve como base uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, visando alcançar os objetivos propostos. Quanto à pesquisa bibliográfica, Fonseca (2002, p. 32) destaca que esta “é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de websites”. O autor acrescenta ainda que qualquer trabalho científico se inicia a partir de uma pesquisa bibliográfica que, por sua vez, admite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Na teoria do autor, há, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referenciais teóricos já publicados objetivando recolher informações ou conhecimentos precedentes sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

Em relação às abordagens qualitativas para Minayo (2001, p. 14), a pesquisa nessa perspectiva trabalha com “o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes”, fato este que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Esse tipo de pesquisa permite ao pesquisador fazer uma leitura das obras de diversos autores, possibilitando o conhecimento e a análise acerca do tema, o que permite ao pesquisador fazer uma delimitação do objeto a ser investigado, como uma maneira de facilitar sua compreensão (MINAYO, 2001). A partir disso, como escolha metodológica, neste estudo serão utilizadas apenas as referências que constam no plano de ensino de três disciplinas do curso de Licenciatura em Educação Física do Câmpus de Miracema da Universidade Federal do Tocantins, a saber: Jogos e Brincadeiras; Educação Física na Educação Infantil, Estágio Supervisionado na Educação Infantil.

3 CONTEXTUALIZANDO JOGOS POPULARES



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

Para Huizinga (2004), o jogo antecede até mesmo a cultura humana, buscando compreendê-lo em sua totalidade, seu significado social. Nesse sentido, o próprio autor diz enfatiza que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2004, p. 33).

Nessa perspectiva, Kishimoto (1996) e Friedmann (1994) se referem ao jogo popular como jogo tradicional infantil, sendo uma das manifestações culturais situada dentro do folclore, presente no cotidiano da criança, sendo um conhecimento que é repassado de geração a geração, acontecendo nas interações que realizam durante determinado período da sua vida, e que pode ocorrer nos mais variados locais, dentre eles a escola.

De acordo com Rangel (2004), os jogos perderam um pouco de espaço de serem realizados na rua, devido ao crescimento da urbanização, mas isso acabou levando esses jogos para serem trabalhados dentro de escola e nas aulas de Educação Física sendo que é função da escola socializar esses conhecimentos vindos desde outras gerações, culturalmente construídos.

Os jogos no nosso país tiveram influência dos portugueses, indígenas e negros, podendo não ter uma origem específica, neste sentido de acordo com Kishimoto (2005).

Não se conhece a origem dos jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos (KISHIMOTO, 2005, p. 38).

Desta forma, torna-se complexo definir a palavra jogo, uma vez que esta pode ter inúmeros significados, “o jogo pode ser visto como: resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto” (KISHIMOTO 2005, p. 16). Já Para Caillois (1990), o jogo é uma atividade livre; delimitada; incerta; improdutiva; regulamentada e fictícia. Logo, seguindo a perspectiva dos PCN’s, os jogos são contemplados como pré-desportivo, populares e brincadeiras.

Para Moreira (2012), as brincadeiras fazem parte dos jogos e podem ser utilizadas de forma adequada como recurso pedagógico e poderão contribuir para o processo de aprendizagem das crianças na escola, especialmente na educação infantil, pois estes recursos neste contexto retêm o interesse da criança, possibilitando assim, o seu desenvolvimento global de habilidades necessárias para processo educativo.

No Brasil, desde o início, a criança vem sendo criada com cantigas de rodas de origem portuguesa e essa influência reflete também nos jogos populares, como, por exemplo: o jogo de saquinhos (cinco Marias), amarelinha, bolinha de gude, jogos de botão, pião, pipa e outros. Os negros e os indígenas também contribuíram na criação de muitos jogos, como: peteca, arco e flecha, bolas e danças de roda entre outros (FIGUEIREDO, 1991). Essa afirmativa apresenta que, desde o



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

início até os dias atuais, ainda são utilizadas essas cantigas. Assim, entende-se que as crianças da contemporaneidade ainda possuem uma relação com os jogos tradicionais.

Na relação do brincar entre as crianças portuguesas e as negras predominava o brincar de faz-de-conta, que estavam bastante relacionadas com o que acontecia nos engenhos: a senhora mandando nas criadas, as bonecas fazendo o papel de filhas, as meninas negras como servas que obedecem às ordens da pequena senhora (SARMENTO & CERISARA, 2004).

Enquanto que na cultura Brasileira os brinquedos e brincadeiras fazem parte da cultura de todos os povos, elas acompanham a história da humanidade. Muitas brincadeiras ao longo do tempo foram se transformando, se modificando e ou se adaptando às características de cada povo e cada região, podem ser consideradas como fontes históricas que ajudam a compreender o modo de vida das pessoas, de lugares e épocas diferentes (VOTRI & SANTOS, 2016).

4 JOGOS POPULARES E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZADO DA CRIANÇA

Para Mattos & Neira (2008), os jogos tradicionais, além de promoverem o desenvolvimento motor, cognitivo e sócio afetivo, são atividades prazerosas e possibilitam que as crianças conheçam diferentes culturas. Essa vivência nas aulas de Educação Física também traz grande importância no resgate do patrimônio cultural.

Ao que se refere ao desenvolvimento da criança, Piaget, (1978, p. 122) dentro dos estudos que realizou, destaca o seguinte:

Os jogos são essenciais para o desenvolvimento da criança, pois permitem que ela se expresse livremente pelo prazer que sente, e, assim, demonstra o estágio em que se encontra cognitivamente. A interação da criança com o objeto como o próprio brincar ou o brinquedo, é forma da criança elaborar seu conhecimento (PIAGET, 1978, p. 122).

Ainda do ponto de vista de Piaget (1978), o jogo, não deve ser visto como divertimento ou brincadeira para um simples desgaste de energia. A seriedade do jogo (ou do brincar) reside no fato de que ele favorece no crescimento corporal, cognitivo, afetivo, social e moral da criança, desde a mais tenra idade. Assim, para o autor, o brincar possibilita para os pequenos uma forma pela qual compare, experimente, vivencie, estabeleça relações lógicas, faça estimativas e desenvolva suas percepções. Jogo e brincadeira para Piaget são excelentes formas de conhecer o mundo e introduzir elementos de sua cultura.

Em harmonia com os pensamentos de Piaget (1978), Vygotsky (1984, p. 39), acrescenta que o lúdico influencia enormemente ao progresso da meninada, e contribui afirmando que:

É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa a autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração, por isso pode-se dizer que a brincadeira



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

é universal, pois atua de forma espontânea em todas as crianças do planeta (Vygotsky, 1984, p. 39).

Segundo Friedman, (2006, p. 78), “os jogos populares são expressivamente transmitidos de uma geração a outra, fora de instituições oficiais, na rua, no parque, nas praças etc.” uma vez assimiladas pelas crianças de maneira espontânea, mudam de forma com o passar do tempo - variam suas regras, culturas e grupos sociais, mas seu conteúdo permanece o mesmo.

Nesse contexto, os PCNs, Brasil (1998, p. 13), apontam que a prática educativa dos jogos deve ser efetivada dentro das instituições de ensino, mas deve ter um olhar para as crianças como sujeitos, que precisam ser atendidos e compreendidos em todas as suas necessidades, sendo um elemento pedagógico, indispensável na formação e orientação das crianças, pois este documento referenda “o brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação da criança com socialização, pois requer a participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais” (BRASIL, 1998, p. 13).

Dessa maneira, Darido (2017) ressalta que atualmente as brincadeiras tendem a ser monótonas com pouco ou quase nenhum gasto de energia, devido o advento das novas tecnologias da informação, comunicação e entretenimento que estão ganhando espaço na vida das crianças. Os computadores, os videogames, a televisão estão sendo grandes aliados dos pais e crianças quando a questão é brincar, porém auxiliando no sedentarismo infantil.

Ainda ancorados no autor supracitado, o mesmo destaca dois fatores de relevância frente a estas transformações na atualidade, em que o primeiro deles é o fato de que as crianças estão perdendo o espaço de brincar, seja com um adulto ou com outras crianças, seja por falta de espaços nas cidades, nas casas ou falta de segurança. Já o segundo fator relevante é o uso das novas tecnologias como computadores, vídeos games, televisão, que a maioria das vezes são usados pelos pais como uma maneira de facilitar a supervisão dos filhos. Diante dos fatores aqui apresentados em Darido, Souza-Junior (2013), é possível refletirmos que as brincadeiras e jogos populares foram sofrendo modificações nos métodos, todavia, não deixou de existir.

Os PCN, segundo Brasil (1998), expõem que os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um 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, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral.

Nesse aspecto Darido (2017, p. 8), relata que “o momento do brincar é de fundamental importância na vida da criança”, e acrescenta:

E através das brincadeiras, que a criança descobre algo novo, onde tudo quer saber, sendo assim é importante para que a criança possa repetir e recriar, contribuindo para seu aprendizado, oferecendo oportunidades para as diversas



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

formas de fazer, estimular, o surgimento de imitações e repetições de ações, em situações de brincadeira a criança desenvolve a intencionalidade e a inteligência.

Para Darido (2017), os professores de Educação Física podem fazer o resgate cultural de brinquedos, jogos e brincadeiras e levar ao conhecimento dos alunos durante as aulas, possibilitando assim, que eles adquiram o conhecimento. O professor não somente deverá apresentar os brinquedos, jogos e brincadeira, mas também trazer ao conhecimento do aluno toda sua história.

Sendo assim, para Santos; Lima (2017, p. 3), as aulas de Educação Física devem despertar a curiosidade dos alunos ao aprendizado e a todas as manifestações culturais possíveis, a partir do oferecimento de inúmeras práticas corporais, “e nada mais justo e simples que desenvolver os Jogos Tradicionais no âmbito escolar”. Para as crianças, as aulas de Educação Física representam lazer, e estes jogos podem ser uma ferramenta poderosa para o ensino.

De acordo os PCN, Brasil (1998), as atividades nas aulas de Educação Física devem proporcionar vivência e acesso à cultura corporal, mediante diferentes práticas, e o educador deve ter liberdade para adequar seus conteúdos no sentido de proporcionar o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas e sócio afetivas dos seus alunos, sendo elas eficientes para a melhor compreensão e atendimento das necessidades dos mesmos.

Darido (2017) corrobora que é importante ressaltar que conhecer a realidade daqueles que estão participando dos jogos e também em que parte de seu desenvolvimento estão, facilita todo o trabalho e fazer docente do professor, ao construir sua aula, pensando exatamente em tudo que for necessário para o planejamento. Logo, o uso de jogos na Educação Infantil, com finalidade pedagógica, surge como um instrumento de ensino aprendizagem, nessa fase a criança começa a adquirir um domínio de mundo, demonstra interesse para atividades e objetos. Nesta perspectiva Kishimoto (2005, p. 36) enfatiza que.

Ao permitir à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (física) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2005, p. 36).

Para Vedove (2007), o jogo tradicional utilizado nas aulas de Educação Física, como recurso pedagógico, contribui para o desenvolvimento do imaginário, da criatividade, cultural e histórica, além da sociabilidade da criança.

Brincadeiras pedagógicas enquanto recurso para o desenvolvimento da autonomia da criança, através do uso livre de brinquedos que permitam a expressão de projetos criando pelos alunos, é fundamental, pois o encanto do aprendizado está justamente na descoberta, na experiência em testar algo novo. Assim, o professor não deve ser um mero reproduzidor de conhecimentos, e sim um consciente que modifique o contexto da prática pedagógica (VEDOVE, 2007, p. 14).

Nista-Piccolo e Moreira (2012) acrescentam que pensar nos jogos populares como conteúdo da Educação física, é levar em consideração também a cultura cotidiana, pois, esse conhecimento



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

adquirido ao decorrer da sua vida, pode se tornar ainda mais elaborados, por meio do pensar, de agir e de relacionar tudo aquilo que está em sua volta e nisso construir um conhecimento novo.

Os autores apresentados na construção do estudo bibliográfico deste artigo discutem acerca da relevância do uso de jogos populares nas aulas de Educação Física Escolar, e suas contribuições no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizado das crianças, destacando a importância do uso desses jogos como uma maneira de fazer com que as futuras gerações, conheçam e vivenciem a cultura, antes que ela possa desaparecer, uma vez que estudos como os de Santos & Lima (2017) evidenciam que vivemos em uma época onde a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, e proporcionar às crianças Jogos populares tem sido uma tarefa cada vez mais difícil. Neste sentido, muitos professores de Educação Física Escolar vêm usando esses jogos nas suas aulas, com fins pedagógicos, como uma maneira de auxiliar no desenvolvimento da linguagem, da criatividade, sociabilidade e principalmente na cultura corporal do movimento da criança, como orientam os PCN (BRASIL, 1998).

Os estudos de Nista-Piccolo e Moreira (2018) evidenciaram que os jogos populares são de extrema importância na vida das crianças, promovendo uma vivência motora saudável. O desenvolvimento motor é uma contínua alteração do comportamento ao longo do ciclo da vida, realizando-se pela interação entre as necessidades da tarefa, as necessidades biológicas do indivíduo e as condições do ambiente (GALLAHUE & OZMUN, 2001).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física, Brasil (1998), versam que, a Educação Física permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais. Permite também que se perceba como essa variada combinação de influências está presente na vida cotidiana.

Particularmente no Brasil, as danças, os esportes, as lutas, os jogos e as ginásticas, das mais variadas origens étnicas, sociais e regionais, compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado (ABRÃO, 2012). O acesso a esse conhecimento contribui para a adoção de uma postura não preconceituosa e não discriminatória diante das manifestações e expressões dos diferentes grupos étnicos e sociais (religiosos, econômicos e de diferentes origens regionais) e das pessoas que deles fazem parte (BRASIL, 1998).

Os estudos de Kishimoto (1993) afirmam que os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (1993, p. 15).

Por fim os estudos de Vigotsky entendem que o desenvolvimento psicológico da criança como um processo de natureza cultural. Ao abordar a questão do desenvolvimento, o autor considera que a criança se desenvolve essencialmente por meio da atividade de brinquedo. Transformações



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

internas no desenvolvimento da criança, como o simbolismo e a capacidade de representar e de abstrair, surgem a partir das situações de brincadeiras.

5 CONSIDERAÇÕES

Por meio deste estudo, evidencia-se que ao utilizar os jogos tradicionais em suas aulas, os professores de Educação Física irão proporcionar a seus alunos o seu desenvolvimento integral, possibilitando a ampliação de conhecimentos relacionados à consciência corporal, coordenação motora, cognição de socialização.

Considerando que a criança é um agente de seu próprio desenvolvimento, constatou-se que o professor deve agir como mediador, estimulando o aluno a construir novas significações, o lúdico poderá ser usado como meio para alcançar os objetivos planejados pelo professor. Para tanto, é necessário conhecer a realidade do aluno e assim poderão fazer com que seus alunos possam vivenciar a cultura.

Ficou evidente que o jogo utilizado como um instrumento pedagógico é muito significativo, pois, os jogos populares promovem uma característica primordial na vida das crianças e é de grande importância, pois através deles a criança desenvolve sua própria identidade, sua capacidade psicológica, psicomotora, cognitiva, física, social, emocional e cultural, pois o jogo é um grande instrumento para aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Esteve demonstrado que autores como: Kishimoto; Piaget; Vygostky procuraram centrar o ensino na criança, possibilitando seu crescimento intelectual, razão pela qual reconhecem a relevância dos jogos populares para aprendizagem da criança, bem como, uma forma de conhecer o mundo de maneira concreta através de jogos populares que desenvolvam aprendizagens significativas, entende-se que desde bebê a criança seja agente do seu próprio desenvolvimento, conforme exposto. Não obstante, há a necessidade de um ambiente estimulador para que ocorra o desenvolvimento. Se pegarmos algumas teorias do desenvolvimento, como exemplo o Gallahue e Ozmun perceberemos que tem elementos essenciais para o desenvolvimento do ser humano. Deve-se identificar fatores como o meio ambiente, hereditariedade e estímulos para que a criança seja um ser agente de seu próprio desenvolvimento.

Ficou evidenciado que os jogos populares, bem como as brincadeiras infantis são elementos que fazem parte da cultura popular, sendo muito importantes no processo de desenvolvimento da criança, trazendo benefícios à sua socialização, interação, imaginação e outros aspectos que podem ser desenvolvidos no seu cotidiano. Nelas a criança tem a oportunidade de explorar toda sua potencialidade e ampliar os saberes. Por fim, por meio dos resultados, percebemos que os jogos populares contribuem significativamente na melhoria da coordenação motora global, inclusive no desenvolvimento da afetividade, cognição, cooperação e socialização das crianças, assim, revelando evolução integral.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

REFERÊNCIAS

- ABRÃO, R. K. A Política de Organização das Infâncias e o currículo da Educação Infantil e do primeiro ano. **Zero-a-seis**, Florianópolis, v. 25, p. 51-74, 2012.
- BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física** Brasília: MEC/SEM, 1999.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.
- DARIDO, S. C. **Educação Física na Escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2017.
- DARIDO, S. C.; SOUZA JUNIOR, O. M. de. **Para ensinar Educação Física**. 7. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.
- FIGUEIREDO, M. **A corporeidade na escola: análise de brincadeiras, jogos e desenhos de crianças**. Porto Alegre: Educação e Realidade Edições, 1991.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais**. 2006. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf. Acesso em: 10 abr. 2017.
- GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte, 2001.
- HUIZINGA, J. H. L. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo. Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, T. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes. 1996.
- KISHIMOTO, T. **Jogos Tradicionais Infantis**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- KRAMER, S. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1995.
- MATTOS, M. G.; NEIRA, M. G. **Educação Física Infantil: construindo o movimento na escola**. 7. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2008.
- MOREIRA, W. W. **Corpo em Movimento na Educação Infantil**. São Paulo: Cortez, 2012.
- NISTA-PICCOLO, V. L.; MOREIRA, W. W. **Corpo em Movimento na Educação Infantil**. São Paulo: Cortez, 2012.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- RANGEL, I. C. A. **Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física**. São Paulo: UNESP, 2004.
- SARMENTO, M. J.; CERISARA, A. B. **Crianças e miúdos: perspectivas socio pedagógicas da infância e educação**. Porto: Asa, 2004.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

NOTAS SOBRE A RELEVÂNCIA DOS JOGOS POPULARES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA INFÂNCIA
Alexandra Lima Tavares, Alderise Pereira Quixabeira, Barbara Carvalho de Araujo, Ruhena Kelber Abrao

TAVARES, A. L. **O lúdico na Educação Infantil**. 2009. 80f. Trabalho de conclusão (Bacharel em Pedagogia) - Campus Universitário de Miracema/UFT, Miracema, 2009.

VALLE, L. de L. D. **Jogo, Recreação e Educação**. São Paulo: Fael, 2013.

VEDOVE, M. A. D. **A prática pedagógica com o lúdico: uma experiência de estágio**. 2007. Trabalho de conclusão (Bacharel em Pedagogia) - Campus Universitário de Miracema/UFT, Miracema, 2007.

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. Trad. M. Resende, Lisboa: Antídoto, 1979. *In.*: **A formação social da mente**. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.