

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

MARIA CLAUDIA VIRGÍNIA DE LIMA

**SE ESSA RUA FOSSE MINHA: O RESGATE DOS JOGOS POPULARES  
ATRAVÉS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, UMA REVISÃO DE LITERATURA.**

Recife - PE

Janeiro/2019

MARIA CLAUDIA VIRGÍNIA DE LIMA

**SE ESSA RUA FOSSE MINHA: O RESGATE DOS JOGOS POPULARES  
ATRAVÉS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.**

Monografia solicitada e supervisionada pelo  
docente Dr. Ricardo Lima, sob a orientação  
do professor Dr. Marcos André Nunes.

Recife

Janeiro/2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE  
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

L732s

Lima, Maria Claudia Virginia de

Se essa rua fosse minha: o resgate dos jogos populares  
através da educação física escolar, uma revisão de literatura  
/ Maria Claudia Virginia de Lima. -- 2019.

481 f.

Orientador: Marcos Nunes.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação  
Física) – Universidade Federal Rural de Pernambuco,  
Departamento de Educação Física, Recife, BR-PE, 2019.

Inclui referências.

1. Educação física 2. Brincadeiras 3. Tecnologia I. Nunes,  
Marcos, orient. II. Título

CDD 613.7

MARIA CLAUDIA VIRGÍNIA DE LIMA

**SE ESSA RUA FOSSE MINHA: O RESGATE DOS JOGOS POPULARES  
ATRAVÉS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura  
em Educação Física pelo Universidade Federal Rural de Pernambuco

Aprovado em \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019.

BANCA EXAMINADORA

---

Dr Marcos Nunes – Orientador

---

Dra Rosângela Lindoso

---

Dra Anna Myrna Lima

“... Há pessoas que nunca se interrogam  
Sobre o que se avista do alto de uma montanha  
Ou sobre se é possível lançar o disco  
A 100 metros de distância.  
Essas pessoas nunca arriscam.  
... Há pessoas que nunca tentam  
Modificar o que está mal  
Ou modificarem a si próprias  
Essas pessoas nunca arriscam.  
... Felizmente  
Algumas pessoas  
São capazes de arriscar. “  
(Coletivo de autores, 1992)

Dedico esse trabalho a todas as crianças que não brincaram.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha família: Edilma, Claudio, Raposo e Júnior pelo apoio e amor incondicionais, o tipo de amor pelo qual as pessoas se dispõem a morrer.

A Breno Maciel, que me acompanhou durante os momentos doces e amargos sem soltar a minha mão, você sempre será especial para mim.

Aos meus queridos amigos, que são a família que eu mesma escolhi, por tornarem a vida mais gostosa de se viver. Em especial a Jéssy de Lima e Ana França por tudo que compartilhamos há tanto tempo, pelo silêncio quando eu preciso falar e pelo barulho quando eu preciso ouvir. E a Isadora Félix e Edilson Júnior que são, sem dúvidas, o melhor presente que essa Universidade me deu, vocês tornaram os dias bons mais longos e os dias ruins mais curtos, desejo e acredito que a nossa amizade irá ultrapassar os muros da Rural.

A Nívea Maciel, que foi a primeira pessoa a acreditar em mim enquanto professora de Educação Física. Existem pessoas que nos roubam e pessoas que nos devolvem. Você é uma pessoa que nos devolve. E é uma grande referência pra mim.

Aos professores do curso de Licenciatura em Educação Física da UFRPE, em especial ao meu professor orientador Marcos Nunes. “Feliz daquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina”.

E finalmente, a todos os colegas de curso que foram companheiros nessa jornada.

## SUMÁRIO

|            |                                                                       |           |
|------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b>   | <b>INTRODUÇÃO.....</b>                                                | <b>8</b>  |
| <b>2</b>   | <b>OBJETIVOS.....</b>                                                 | <b>10</b> |
| <b>2.1</b> | <b>Objetivo Geral.....</b>                                            | <b>10</b> |
| <b>2.2</b> | <b>Objetivos específicos.....</b>                                     | <b>10</b> |
| <b>3</b>   | <b>METODOLOGIA.....</b>                                               | <b>11</b> |
| <b>4</b>   | <b>REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>                                       | <b>13</b> |
| <b>4.1</b> | <b>CAP 1- Aspectos Gerais dos Jogos.....</b>                          | <b>13</b> |
| 4.1.1      | Conceito de Jogo.....                                                 | 13        |
| 4.1.2      | Classificação dos jogos.....                                          | 16        |
| 4.1.3      | Jogos X Brincadeira.....                                              | 18        |
| 4.1.4      | Os Jogos Populares.....                                               | 20        |
| <b>4.2</b> | <b>CAP 2- O JOGO POPULAR E A SOCIEDADE TECNOLÓGICA.....</b>           | <b>22</b> |
| 4.2.1      | Jogos Populares na Sociedade Tecnológica.....                         | 22        |
| 4.2.2      | A Tecnologia e o jogo: Os jogos eletrônicos.....                      | 24        |
| <b>4.3</b> | <b>CAP 3-JOGOS POPULARES E A EDUCAÇÃO FÍSICA.....</b>                 | <b>27</b> |
| 4.3.1      | Escola e Cultura.....                                                 | 27        |
| 4.3.2      | Educação Física Escolar.....                                          | 29        |
| 4.3.3      | O Jogo, a Escola e a Educação Física.....                             | 31        |
| 4.3.4      | O Resgate dos jogos populares através da Educação Física escolar..... | 33        |
| <b>4.4</b> | <b>JOGOS POPULARES: ALGUMAS SUGESTÕES.....</b>                        | <b>37</b> |
| <b>5</b>   | <b>RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>                                   | <b>38</b> |
| <b>6</b>   | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                                     | <b>42</b> |
| <b>7</b>   | <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                               | <b>44</b> |

## RESUMO

**LIMA, Maria Cláudia Virgínia de. Se essa rua fosse minha: O resgate dos jogos populares através da educação física escolar, uma revisão de literatura.** Monografia (Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife/PE. 2019.

Na sociedade contemporânea, os espaços para os jogos e brincadeiras se tornam cada vez mais escassos: Violência, trânsito, construção de prédios. Aspectos que tiram as crianças de ruas e praças, o antigo palco para essas vivências populares. Em paralelo a tecnologia segue avançando e o consumo de computadores, celulares e *tablets* crescendo. Nessa perspectiva, o presente estudo se propõe, por meio de revisão bibliográfica, discutir e analisar o espaço que os jogos populares estão ocupando na atualidade, assim sendo esse trabalho tem como objetivos historicizar sobre os jogos populares e sua importância cultural, elencar possíveis causas do distanciamento dos jogos de rua da vida das crianças e Identificar o que diz a literatura acerca da vivência dos jogos populares na Educação Física.

**Palavras-chave:** Jogos populares. Tecnologia. Escola. Cultura. Educação Física.



## **ABSTRACT**

**LIMA, Maria Cláudia Virgínia de. If this street were mine: The rescue of popular games through school physical education.** Monography (Degree in Physical Education). Rural Federal University of Pernambuco. Recife PE. 2019.

In contemporary society, spaces for games and games become increasingly scarce: violence, traffic, construction of buildings. Aspects that take children from streets and squares, the old stage for these popular experiences. In parallel technology continues to advance and consumption of computers, cell phones and tablets growing. In this perspective, the present study proposes, through a bibliographical review, to discuss and analyze the space that popular games are currently occupying, so this work aims to historicize about popular games and their cultural importance, listing possible causes of distancing from the street games of children's lives and Identify what the literature says about the experience of popular games in Physical Education.

**Keywords:** Popular games. Technology. School. Culture. Physical Education.



## 1 INTRODUÇÃO

É muito rico o acervo de elementos que foram criados pelos diversos povos, de diversas sociedades e locais em todo mundo: Danças, cantigas, histórias, jogos, etc. Cada um com as particularidades e trejeitos típicos de sua região e de seu povo.

“Cultura é tudo aquilo que resulta da criação humana. São ideias, artefatos, costumes, leis, crenças morais, conhecimento, adquirido a partir do convívio social. Só o homem possui cultura. Seja a sociedade simples ou complexa, todas possuem sua forma de expressar, pensar, agir e sentir, portanto, todas têm sua própria cultura, o seu modo de vida.” (CAMARGO, orson).

No trabalho que aqui segue, discutiremos acerca da cultura popular, mais especificamente de um dentre os tantos elementos que a compõe: Os jogos populares. Falar sobre cultura popular é falar sobre ancestralidade, raízes e sobre respeito a tudo aquilo que foi criado e transmitido durante gerações, de pais pra filhos avós para netos, antes mesmo de existir a facilidade de compartilhar de tudo com apenas um click no mouse ou na tela do celular. Os jogos populares fizeram parte da vida de muitas crianças ao redor do mundo, são parte importante do acervo cultural infantil, daí, compreende-se a importância da reflexão e do trato acerca desse tema na atualidade.

É bem verdade que além dessa nomenclatura, outras como Jogos tradicionais e Jogos folclóricos, apesar de terem surgido em diferentes momentos da história, são recorrentemente utilizadas para fazerem alusão a esse elemento da cultura popular, ambas nomenclaturas carregam em si a ideia de oralidade, origem desconhecida e transmissão entre as gerações (SANTOS, 2009). Nesse trabalho, entretanto, nos prenderemos apenas ao termo jogo popular.

Os jogos populares, como a amarelinha, o queimado, a cabra cega, dono da rua, entre tantos e tantos outros que conhecemos ou ouvimos nossos pais e avós falarem, eram aqueles originalmente jogados nas ruas, parques e praças, na atualidade, os espaços físicos que permitem essa prática quase não existem mais e se existem estão tomados pelos carros, pelos inúmeros prédios e pela violência, a rua que antes era palco para muita diversão, troca, experiência e socialização hoje vira

sinônimo de perigo e alerta para a maioria dos país que oferecem acesso aos jogos digitais, computadores, televisão (...) tudo aquilo que pode ser feito ali mesmo, dentro dos 40 metros quadrados do apartamento.

Em meio a esse cenário, dentro da escola, enquanto professores de Educação Física -disciplina que traz em seus pilares a dança, a luta, a ginástica, o esporte e também o jogo- podemos interferir positivamente nessa realidade, resgatando os jogos populares e acrescentando a eles um olhar pedagógico, crítico e reflexivo. Nesse trabalho iremos dialogar acerca da definição e história dos jogos, sobre os jogos populares em geral, jogos populares na atualidade e finalmente sobre o resgate dos jogos populares através da Educação Física escolar.

Defender a prática dos jogos populares na escola é cumprir com a função social que é destinada a toda e qualquer instituição de ensino: Oferecer ferramentas para a assimilação dos conhecimentos que foram construídos e acumulados pelo homem ao longo do tempo, os jogos populares são parte importante do acervo cultural da história da humanidade e por isso merecem espaço para continuar fazendo parte da história de meninos e meninas, homens e mulheres. O jogo está inserido entre os cinco pilares da Educação Física, sendo os jogos populares uma das categorias dos diversos tipos de jogos, nada mais justo que o professor de Educação Física chame também para si a responsabilidade de apresentar e proporcionar aos seus alunos a vivência dos jogos populares dentro da escola, considerando que a ruas, lugar de origem desses jogos, tornam-se um ambiente cada vez mais inóspito para as crianças e adolescentes.

Em minha experiência pessoal, pude confirmar a importância do resgate dos jogos de rua dentro da escola. Única criança da rua em que morava e moro até hoje, encontrei dentro da escola - mais especificamente dentro das aulas de Educação Física - o único ambiente de aproximação e de vivência dos tantos jogos, os quais até hoje ouço os mais velhos falarem tão saudosos.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral**

Identificar maneiras de inserir os jogos populares nesse novo modelo de sociedade.

### **2.2 Objetivos Específicos**

- Historicizar sobre os jogos populares e sua importância cultural.
- Elencar possíveis causas do distanciamento dos jogos de rua da vida das crianças.
- Identificar o que diz a literatura acerca da vivência dos jogos populares na Educação Física.

### 3 METODOLOGIA

A ciência surge a partir da própria ciência, a busca pelo conhecimento acerca das formas, métodos e da natureza desde longa data move a filosofia, na atualidade, devido a importância e ascendência que a ciência tem conquistado em todas as sociedades pelo mundo, o conhecimento científico tem se tornado ainda mais relevante e a sua busca uma constante. (Kopnin *apud* Silva, p.108. 1997) Não é exagero pensar na ciência como o motor que propulsiona os avanços tecnológicos, acadêmicos, a medicina e a vida do homem no geral, posto isso, é fácil compreender que quanto mais se detém o conhecimento científico mais desenvolvido e mais elevada é a qualidade de vida do país.

“Na filosofia não é recente a ideia de que o homem deve, cada vez mais, compreender as leis de desenvolvimento do conhecimento científico e o lugar da ciência no âmbito da sociedade. Nos últimos tempos, as questões referentes a ciência ultrapassam as fronteiras da filosofia, ocupando espaço na literatura geral.” (SILVA, p.107. 1997)

Para Lakatos; Marconi (p. 155, 2003) “A pesquisa, portanto, é um procedimento formal, com método de pensamento reflexivo, que requer um tratamento científico e se constitui no caminho para conhecer a realidade ou para descobrir verdades parciais.” Para as autoras a construção de um projeto de pesquisa se divide em seis etapas, sendo essas: 1- Seleção do tópico ou problema para a investigação; 2- Definição e diferenciação do problema; 3- Levantamento de hipóteses de trabalho; 4- Coleta, sistematização e classificação dos dados; 5- Análise e interpretação dos dados; 6- Relatório do resultado da pesquisa.

O método científico pode ser conceituado como:

“O conjunto de atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo – conhecimentos válidos e verdadeiros-, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista.” Para esse autor, a utilização de métodos científicos não é de uso exclusivo da ciência, todavia, é inerente a ciência, sem a utilização de métodos científicos não há ciência.” (LAKATOS; MARCONI, p. 83, 2003)

No campo de conhecimento da Educação Física, muitos questionamentos – antigos e novos – estão sendo respondidos a partir da produção científica que felizmente vem ascendendo na área, diversos pesquisadores e pesquisadoras vêm se debruçando em pontos específicos da Educação Física. O método científico consiste na teoria da investigação, dentro da pesquisa científica, existem diversos métodos de investigação que podem ser aplicados de acordo com a necessidade e objetivo da pesquisa e do pesquisador. Lakatos e Marconi (2003). O presente trabalho tem como base metodológica a revisão bibliográfica

“A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências, seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas”. (LAKATOS, MARCONI p.183, 2003)

Para as autoras uma revisão bibliográfica não se trata de repetir tudo que já se sabe sobre determinado tema, mas sim a oportunidade de rever os fatos com outros olhos, outro foco e quem sabe outra abordagem, podendo assim construir novas afirmativas acerca do tema sob o qual se pesquisa.

Na pesquisa bibliográfica, as fontes podem se apresentar de variadas formas, cabendo ao pesquisador determinar a mais adequada para o seu tipo de pesquisa: Imprensa escrita, material cartográfico, meios audiovisuais e publicações (LAKATOS MARCONI, 2003). Aqui, usaremos como fonte as publicações de artigos, teses, livros, monografias e pesquisas escritos por pesquisadores em Educação Física no que tange a especificidade dos jogos populares na escola através das aulas de Educação Física como um meio de resgate cultural dessas práticas, bem como a localização dos mesmos dentro de uma sociedade altamente tecnológica. A base de consulta para a realização desse trabalho foi o google acadêmico, não houve um período pré-determinado referente aos anos de publicação dos arquivos consultados, os buscadores descritores foram: Jogos populares, avanços tecnológicos, jogo e escola, jogos populares e tecnologia. Os critérios para seleção do material foram: Disponibilidade gratuita e provenientes da língua portuguesa.

## 4 REFERENCIAL TEÓRICO

### 4.1 CAP 1- Aspectos Gerais dos Jogos

#### 4.1.1 Conceito de Jogo

Para dar início a nossa viagem acerca do universo vasto que são os jogos, precisamos, a princípio, refletir acerca de alguns questionamentos: O que é jogo? Todo jogo é igual? Quando pensamos em jogo, nos deparamos com um elemento tão multifacetado que parece impossível encontrar uma definição que, cristalizada, consiga abranger todas as suas particularidades.

As crianças que se reúnem na rua para jogar uma pelada, o jogador de futebol milionário e os campeonatos que se prolongam durante todo o ano movimentando rios de dinheiro, os jogos de cartas com apostas em dinheiro, os jogos de tabuleiro utilizados como meio de ensino de estratégia e matemática, esses são apenas alguns exemplos de como o pensar no jogo e no jogar podem abarcar diversas possibilidades, especificidades e objetivos. O que aproxima e o distancia essas formas de jogar? O jogador de cartas apostador joga de maneira diferente daquele que joga apenas pelo prazer de jogar? Ou seria somente o objetivo do jogar que faz com que o jogo seja diferente?

“Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar histórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó,



de quebra-cabeça, de construir barquinho e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária, no jogo de xadrez, as regras externas padronizadas permitem a movimentação das peças. Já a construção de um barquinho exigirá não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo.” (KISHIMOTO. P.105)

Para Santos, (2009) essa dificuldade em caracterizar os jogos “ provém da inter-relação entre a fundamentação científica, a linguagem cultural e a própria utilização prática do jogo. ”

A palavra “jogo” se origina do vocábulo latino *locus* que significa diversão, brincadeira. ” Segundo Coimbra, (2007). Há registros da existência dos jogos em inúmeras civilizações e em diferentes épocas, a ludicidade sempre esteve presente na história da humanidade e recebeu diversos significados e objetivos de acordo com a época e a sociedade na qual estivera situado.

”O lúdico é uma manifestação cultural que permeia várias dimensões da vida humana. Não existe de forma isolada numa ou noutra atividade, podendo se expressar nas mais diferentes situações. ” (GONZÁLEZ; FENSTIRSEITER, 2005, p. 271 *apud* AVELAR,L. TEIXEIRA,L. P.76 2009).

Para dar início a busca pela compreensão do fenômeno jogo e de suas especificidades, iremos entender como o homem se relaciona com o jogo e como se estabelece sua relação -jogo- com o trabalho.

Fonseca (2007 *apud* Moura 2007 p.13) defende que a nossa história está estreitamente ligada ao trabalho de tal forma que sem o trabalho não existiria nenhum dos dois -homem e história-. A partir do trabalho o homem foi capaz de interferir na natureza e modificá-la de acordo com as sua vontade. Sendo assim, a existência do homem só se justifica a partir da existência do seu trabalho.

Moura (2007) Acredita que o trabalho “É uma forma de o homem ser livre” (p.14) mas que com o passar do tempo, ao longo de toda a sua evolução e principalmente com a chegada do capitalismo (Quando o homem passa a vender a sua força de trabalho) essa liberdade passa a ser questionada. De acordo com a autora:

“O capitalismo, a partir de uma nova divisão de trabalho, se apropria dos meios produtivos, da ciência e da cultura afetando, inclusive, a educação e a formação dos indivíduos. O ensino escolar desde sua criação já foi visto como um instrumento de dominação ideológica visando a consolidação e a manutenção do *status quo* da classe no poder e a qualificação da força de trabalho necessária para atender as demandas da produção”. (p.15)

A relação do trabalho com o jogo pode ser compreendida a medida que pensamos no trabalho como o ponto de partida de todas as práticas da humanidade, a partir dele o homem transforma, constrói e atribui significados as coisas, no entanto, na sociedade contemporânea imersa no sistema capitalista o homem que joga é substituído pelo homem que não joga. O jogar e o brincar ficam reservados apenas para a cultura infantil.

Acredita-se que nas sociedades mais antigas o trabalho não tinha o mesmo valor que observamos na sociedade atual, sendo os jogos e brincadeiras uma forma de garantir a união e o senso de coletividade dentro da comunidade, os jogos assumiam também um caráter místico e sobrenatural, sendo utilizados em diversos rituais religiosos e em grandes festas sazonais como forma de agradecimento e culto aos deuses.

Na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto o tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e os divertimentos, estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, mas esse papel social aparecia melhor nas grandes festas sazonais e tradicionais. (ÁRIES p.94 1981 *apud* MOURA p. 16 2007).

Em dado momento o jogo estivera intrinsicamente ligado ao trabalho, visto como um símbolo ou conjunto de símbolos inseridos na vida da criança como forma de prepara-la para as demandas da vida adulta - como por exemplo os jogos de luta na antiga Grécia em que as crianças simulavam as guerras em lutas com espadas, eventos tão próximos a sua realidade e com grande probabilidade de estarem presentes em sua vida adulta - O trabalho era considerado um dos, senão o principal, formador dos sujeitos, o que explica a naturalização da inserção de elementos do mundo adulto no mundo infantil.

Autores como Vygotsky, (1990) e Elkonin, (1998) compreendiam, no entanto, que o trabalho antecedia o jogo e que esse surgira como uma resposta a situações originadas no trabalho, ou seja, formas de suprir as necessidades que advinham de dentro da prática do trabalho.

Para Huizinga, (1999), no entanto, o jogo permeava as ideias mais primitivas e é a partir dele – O jogo- que nasce a cultura em todas as suas formas de manifestação, estando o jogo em paralelo com todas as formas de expressão humana, na linguagem,

no pensamento, no discurso, nas competições, o jogo é inerente a humanidade desde os primórdios da sua existência e possível e real sem ela, já que os animais também jogam.

(...) No jogo “há algo em jogo” que transcende a finalidade biológica, o seu sentido, que determina sua carga intensa e múltipla de significados. Em primeiro lugar, aparece o seu sentido como divertimento. A palavra alemã *Witz*, cujo significado situa-se na linha do gracejo, próximo de *Spass*, que tem a ver com o achar graça em algo, relaciona-se com o primeiro sentido de jogo. A rigor, o jogo pode ser sério, não é exatamente o riso, mas mantém muita afinidade com o sentido do humor e do gracejo. *Witz* repercute no diapasão do humor, enquanto *Spass* evolui seu significado mais pela direção do divertimento, do que dá prazer, e ambos esses sentidos associam-se intimamente na noção de jogo. É como se estivesse subentendido que o prazer dá humor ao jogo, sendo que o prazer próprio do jogo acrescenta-lhe afinidade com o humor. (ALBORNOS (P.75 2009)

Kishimoto, (1994) compreendia que O jogo assimila a imagem, o sentido e o significado que a sociedade lhe atribui. É por essa razão que o jogo aparece de maneiras tão distintas a depender da época e do lugar em que se situa. Segundo a mesma autora “Se em tempos passados o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança.” (p.0108) Assim sendo, compreende-se o jogo como uma:

Ação cultural humana envolvida por um sistema de regras e competitividade, assumiu diversos sentidos e significados desde a vivência na antiguidade para o culto sagrado, passando para a finalidade educativa até chegar aos dias atuais em que os fins são os mais variados possíveis.(FREIRE. GUERRINI p.464 2016)

Apesar das diversas definições em diversos momentos da história, bem como a variedade de sentido e significado que se atribuiu ao jogo, algo é tido como consenso: Desde sempre se joga, o jogo é parte intrínseca e atemporal da humanidade.

#### 4.1.2 Classificação dos jogos

O Jogo pode ser dividido em diversas categorias, sendo cada uma delas dotada de particularidades em relação ao número de jogadores, local onde o jogo deve ser vivenciado, regras, objetivos, sentidos e afins. Autores e estudiosos de diversas áreas da pesquisa se propuseram a categorizar os jogos considerando os seus inúmeros critérios e aproximando-os por suas semelhanças e/ou distanciando-os por suas diferenças. Nesse trabalho, foi adotado um método de **categorização própria** baseada nas classificações dos autores: Friedmann, (1995), Valduga (2011) Santos (2009).

- Jogos individuais: São aqueles jogos em que o jogador depende única e exclusivamente de si mesmo para alcançar os objetivos propostos pelo jogo e/ou vencer o adversário (caso o tenha).
- Jogos coletivos: São aqueles jogados em equipe, onde todos os participantes precisam trabalhar em conjunto para alcançar o objetivo proposto pelo jogo, geralmente nesses jogos são necessários uma organização técnica e tática, bem como o “espírito” do trabalho em equipe.
- Jogos competitivos: São os jogos em que obrigatoriamente deve haver um vencedor.
- Jogos cooperativos: São aqueles que visam promover efetivamente a colaboração mútua entre os participantes, nesse tipo de jogo compreende-se os outros participantes como parceiros e não como adversários, não necessariamente precisa haver um vencedor, todos ganham ou todos perdem.
- Jogos desportivos: Ou jogos esportivos, são aqueles dotados de regras institucionalizadas, iguais em todos os locais do mundo onde são jogados, exigem determinadas habilidades dos jogadores e podem ser jogados em alto rendimento, movimentando fortunas ao redor do mundo.
- Jogos de Luta: Ou jogos de oposição são aqueles em que se busca confrontar o adversário impondo-se fisicamente sobre ele, nesses jogos destaca-se o duelo ataque x defesa.

- Jogos de salão: Também conhecidos como jogo de mesa ou de tabuleiro, nesses os jogadores dispõem de pouca energia no que se trata de movimentação corporal, geralmente são jogados em salas ou ambientes fechados, os jogadores utilizam peças e tabuleiros para representá-los.
- Jogos populares: Ou jogos tradicionais são aqueles que foram/são passados de geração e geração através da fala, geralmente jogados nas ruas e com regras que podem ser adaptadas e recriadas por seus jogadores.

#### 4.1.3 Jogos X Brincadeira

É grande a probabilidade de que se perguntássemos a um adulto ao que ele remete a palavra 'Jogo', ele nos brindasse com muitas histórias das tantas vezes em que saía para brincar com seus amigos na rua, das mais diversas brincadeiras por horas e horas a fio, mas afinal, jogo e brincadeira são a mesma coisa? Caso não, o que então os distingue? Se procurarmos ambas as palavras nos dicionários veremos que será recorrente a aparição da palavra *diversão* nos conceitos apresentados, isso acontece porque a ludicidade, o divertimento é uma das propriedades mais marcantes dessas práticas, estando quase sempre à elas intrínsecas.

A ludicidade e o prazer estão, como dito anteriormente, quase sempre intrínsecos aos jogos e as brincadeiras, talvez essa justificativa para que ambos se confundam com tanta facilidade, é bem verdade que entre o jogo e o jogar e a brincadeira e o brincar existe uma linha às vezes tão tênue que por muitos passa despercebida.

O que irá separar, distinguir e acomodar cada prática em sua esfera individual são os objetivos, o sentido e o significado que quem vivencia ou quem media a prática lhe atribui. Na brincadeira, que pode acontecer em qualquer ambiente com ou sem a supervisão/mediação de um adulto, impera a liberdade da vivência pela vivência, pelo

simples prazer do brincar, explorar, conhecer, criar, as regras existem mas não são cristalizadas, tudo é permitido, quem brinca tem autonomia para conduzir, modificar, adaptar, criar em prol da diversão e do prazer de todos e de cada um que brinca, a liberdade é própria da brincadeira e a brincadeira se justifica nela e por ela mesma, sem maiores expectativas acerca de sua existência.

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.

O jogo vivenciado dentro das aulas de Educação Física com a mediação do professor se justifica nos conhecimentos, valores e objetivos que devem ser conquistados pelos alunos ao final da prática, ou seja, apesar de nessa prática mediada também ser possível a ludicidade, o prazer e a diversão, ela não se justifica em si própria e sim em atender as expectativas que foram pensadas previamente para essa vivência, o jogo existe e é jogado, dentro da escola, com algum ou alguns objetivos, há razão externa a pura diversão em sua existência.

Claramente, para que essa prática ocorra de maneira exitosa, o professor precisa ter a clareza da percepção de que sem uma detalhada e cuidadosa programação, o jogo não irá corresponder com a ideia de sua utilização enquanto instrumento significativo e qualitativo na aprendizagem do aluno, é preciso ter em mente que o jogo vivenciado na escola, como dito anteriormente, objetiva provocar um aprendizado significativo, assim como possibilitar a compreensão dos fenômenos culturais e sociais permitindo que se faça uma conexão do jogo com a realidade.

Dito isto acerca dessas práticas que por vezes se confundem, podemos chegar à conclusão de que não é o que se faz, mas a maneira com que se faz que as distingue e as justifica.

#### 4.1.4 Os Jogos Populares

Jogo popular, Jogo tradicional, Jogo folclórico são termos que surgiram em diferentes momentos da história, mas que sugerem a mesma ideia: Jogos de origem desconhecida. (SANTOS,2009). No trabalho que aqui segue, nos prenderemos a nomenclatura de Jogo popular. Uma das características mais marcantes de tudo que é dito ‘popular’, sejam as danças, os contos, as cantigas ou os jogos é a oralidade na transmissão desses saberes, ou seja, o conhecimento que existe acerca desses elementos são passados de geração para geração, na maioria das vezes sem o uso de recursos escritos, o pai passa o conhecimento para o filho que passa para o seu filho e assim cada geração de uma mesma família vai conhecendo tal elemento da cultura popular através do que ouve ou ouviu de seus ancestrais.

Por essa razão, quando falamos em conhecer a origem dos jogos populares, estamos na verdade registrando especulações de onde pode ser que tenha surgido e a razão, momento e circunstância em que tenha surgido em uma ou outra civilização.

Segundo Kishimoto, (2007) a origem desses jogos é desconhecida, bem como a dos seus criadores. O que se tem conhecimento é de que são oriundos de práticas que foram esquecidas pelos adultos, porções de poesias, rituais religiosos, etc. Teixeira e Silva, (2016) concordam com a autora quando dizem que, os jogos tradicionais provêm das práticas que foram esquecidas pelos adultos, povos muito antigos vivenciaram os jogos populares e as crianças que praticam esses jogos o fazem quase da mesma maneira.

Geração a geração esses jogos foram transmitidos de pais para filho e, apesar de comumente haver variações enquanto nome e até mesmo algumas regras, a essência do jogo é a mesma. Para Friedmann, (1995) os jogos populares, denominados por ela de “tradicionais” representam costumes, rituais antigos e são as crianças as principais transmissoras desses jogos, o que segundo a mesma, justifica o fato de esses jogos terem sobrevivido através dos séculos e ainda possuírem

características muito semelhantes em todo o mundo, para ela, esses jogos dão cara e nome a cultura local e o resgate dessa cultura É extremamente relevante para a manutenção do nosso patrimônio lúdico.

De acordo com Coimbra (2007) O jogo, quando compreendido enquanto fenômeno possui algumas características muito significativas, a oralidade, como já dito anteriormente, que é justamente essa transmissão pai/filhos, a constância ao nível de regras. Segundo esse autor, a maneira que se organiza o jogar permanece a mesma com o passar dos anos, muito sutis são as diferenças causadas pelas relações de troca e influência cultural, a variabilidade já que os jogos possuem gírias, esquemas de pontuação e até nomes diferentes dependendo do local e da região em que se joga, isso se deve ao processo de aculturação<sup>1</sup>.

Entretanto, essas alterações não mudam em nada a essência inerente ao jogo. Levando em consideração que esses jogos fazem parte da cultura viva da humanidade, esses não estão cristalizados ou engessados, sempre haverá a possibilidade de inovação, adaptação, recriação.

Friedmann, (1995) diz que que “O jogo tradicional é memória, mas também é presente, se observarmos em detalhe o jogo da criança de hoje em comparação aos jogos infantis do começo do século constataremos que existem, obviamente, grandes diferenças. A televisão e a tecnologia dos brinquedos modernos mudaram, sem dúvidas, a brincadeira infantil.” Para ela, nos dias atuais as crianças acabam se voltando cada vez mais para os brinquedos tecnológicos, vislumbradas com as inúmeras possibilidades e mensagens oferecidas nas telas dos aparelhos. Essa realidade faz com que fique mais tangente a necessidade do resgate desses jogos populares, para manutenção e perpetuação da cultura infantil.

É considerável afirmar que os jogos populares têm a função de perpetuar a cultura infantil e de desenvolver formas de convivência social, onde o indivíduo pode aperfeiçoar suas habilidades, adquirir comportamentos, atitudes, facilitando a interação e a convivência em determinada sociedade. (AVELAR,L. TEIXEIRA,L. P.78 2009)



---

Aculturação<sup>1</sup> é o processo no qual há a modificação cultural de um indivíduo ou de um povo por meio de influências externas, ou seja, há a adaptação a uma outra cultura (fusão de culturas) processo que se dá geralmente através da dominação militar, política ou territorial.

## 4.2

### CAP 2- O JOGO POPULAR E A SOCIEDADE TECNOLÓGICA

#### 4.2.1 Jogos Populares na Sociedade Tecnológica

Vivemos em uma época em que com enorme frequência surge um novo aparelho celular nas vitrines das lojas, esses, com diversas “super funções” (que vamos utilizar pouquíssimas vezes, mas que, claro, precisamos ter em nossos aparelhos a qualquer custo) e um designer mais moderno do que aquele que foi lançado no mês anterior e que com toda certeza já ficou ultrapassado.

Tudo se torna obsoleto, descartável e substituível na velocidade de um click, o avanço e modernização da tecnologia nos permite fazer coisas antes consideradas impossíveis, como nos comunicar a qualquer momento com alguém que está do outro lado do mundo, enviar fotos, vídeos, áudios em tempo real e sermos vistos e ouvidos por dezenas, centenas ou até milhares de pessoas em todo o mundo.

As crianças não somente estão inseridas nesse meio, como incorporam também em suas vidas aspectos dessa presença tão intensa das novas tecnologias, em meio aos celulares, vídeo games e computadores, não existe – ou existe pouco-tempo para a vivência de jogos reais, com outras crianças da mesma idade, mais velhas, mais novas, nem para as experiências pessoais (tão importantes para o desenvolvimento infantil) de descoberta, resolução de problemas, conflitos intrínsecos a interação social, autonomia de criação, reformulação e apropriação, todas características do jogos populares, que eram jogados nas ruas por seus pais e avós.

Para esses – pais e avós – por outro lado, a rua que para eles outrora foi sinônimo de alegria, diversão, trocas, aprendizados e criação de laços, hoje se apresenta como um ambiente impróprio, inseguro e hostil, repleta de muitos perigos, sendo por essa razão temida e evitada. Mekideche *apud* Cotrin et al (p.2, 2009)

acreditava que o crescimento industrial, bem como aumento da urbanização, foram responsáveis pelo aumento de tráfego de veículos e insegurança nas ruas, fazendo com que esse ambiente antes considerado um espaço social presente no dia a dia das crianças, se transformasse em um mero local de passagem, que deve sempre que possível ser evitado.

É comum observarmos que as crianças deliberam para a ocupação do seu tempo livre atividades nas quais seu corpo manifesta grande liberdade de ação e movimento: Correr, pular, saltar, trepar, etc. São atividades que estão (ou deveriam estar) inseridas dentro do contexto da cultura infantil (Sendo essa, tudo aquilo que diz respeito ao que foi criado por e/ou pelas crianças) pois permitem a criança uma gama de descobertas e experiências acerca de si mesma e do mundo que a cerca. Todavia, todas essas vivências, bem como tantas outras, fundamentais para o público infantil necessitam da existência de um ambiente propício no que tange acesso e segurança, para que essa “liberdade do movimento” não seja restrita, limitada. (SILVA; NUNES, 2018).

Em contraponto, observamos um cenário que segue na contramão dessa necessidade, a estrutura da sociedade contemporânea se apresenta de forma antagônica e inóspita. A urbanização, industrialização, avanço das tecnologias, bem como as mazelas que são provenientes desses fenômenos como o aumento da violência e criminalidade, aumento do tráfego de carros e a criação de prédios, afastam indireta e diretamente as crianças de locais públicos como as praças, ruas e parques, prejudicando diretamente a manutenção dos aspectos da cultura infantil, os quais durante muitos anos tiveram a rua como cenário.

Essa realidade, de cada vez menos espaços propícios para as livres manifestações da liberdade infantil, para o desenvolvimento social e pessoal das crianças, que são aspectos muito trabalhados nos jogos e brincadeiras populares, faz com que pais e/ou responsáveis acabem por recorrer aos aparelhos tecnológicos como televisões, computadores, *tablets*, jogos digitais, celulares e afins, condicionando e fazendo com que esse público seja cativo dessas tecnologias e por consequência cada vez menos interessados nas vivências populares de rua, afinal de contas, como sugere o ditado popular “ Quem não é visto, não é lembrado.”

#### 4.2.2 A Tecnologia e o jogo: Os jogos eletrônicos

O jogo, como manifestação intrínseca a humanidade, não está isento do alcance do avanço tecnológico, nesse ponto surgem os jogos eletrônicos, modificando diretamente a forma de pensar e viver o jogar.

A história dos jogos eletrônicos tem início, com o lançamento de jogos muito simples e desenvolvidos sem muita preocupação quanto à forma com que esses jogos chegavam ao público, o primeiro jogo eletrônico funcionava através de um osciloscópio, esse instrumento faz a medição de sinais eletrônicos e possibilita a visualização desses sinais em tudo de raios catódicos, em seguida os jogos chegaram até as televisões por intermédio dos *consoles* (pequenos computadores), também conhecidos como aparelhos de *videogame* revolucionando o modo de jogar que tem crescido cada vez mais e segue conquistando adeptos (BATISTA et al. 2017).

Segundo Vian e Macedo, (2011) nos últimos cinquenta anos a indústria dos jogos eletrônicos caminhou rapidamente até se tornar um verdadeiro império, sendo a princípio utilizados apenas como uma forma de entretenimento e distração para crianças e jovens, que gastavam horas como jogos simples e cheios de limitação, hoje, esses jogos são a cara de um mercado sólido e muito lucrativo, onde o desenvolvimento dos mesmos é tratado com toda a seriedade e profissionalismo de um grande empreendimento financeiro.

Ainda de acordo com os autores, graças a ascensão e disseminação desses jogos a indústria dos games precisou expandir o seu público alvo, se antigamente os jogos eram pensados diretamente para um público masculino, infantil e juvenil, hoje os jogos são idealizados para atender também aos anseios do público feminino e dos adultos, tornando-os ainda mais democráticos e por essa razão ganhando cada vez mais espaço e importância na rotina e vida das pessoas.

Para Mendes, (2006) os jogos eletrônicos são “artefatos tecnoculturais” (p.12) que se relacionam diretamente com as tecnologias, com o consumo, com a escola, com o nosso dia a dia e com a nossa vida de maneira geral.

Segundo Freire e Guerrini, (2016) os avanços tecnológicos interferiram diretamente nas manifestações do jogo, permitindo uma ascensão da disseminação dos jogos eletrônicos, em paralelo a crescente diminuição da prática dos jogos populares.

A partir desse cenário, considerando a característica da oralidade, na qual os conhecimentos sobre os jogos populares são passados de geração em geração e com os jogos eletrônicos conquistando espaço também entre os adultos (aos quais imagina-se que caberia a “responsabilidade” de disseminar a prática dos jogos populares) percebemos que esses jogos acabam por cair no esquecimento.

É por isso que enquanto antigamente prevalecia entre as crianças a prática dos jogos populares, na atualidade os jogos eletrônicos se tornam cada vez mais presentes na vida dessas crianças, a praticidade em levar os jogos consigo para qualquer lugar, por meio dos celulares, notebooks, *tablets* e afins, a união de aspectos como som, imagem, movimento, fantasia e informações, a possibilidade de jogar sozinho o que anula a dependência de uma outra pessoa para que se possa vivenciar o jogo ou mesmo o processo de globalização que permite ao jogador se comunicar e jogar com alguém do outro lado do mundo torna esses jogos cada vez mais atraentes e populares.

Nesse aspecto da globalização, é importante atentar para o fato de que bem como surge e é facilitada a possibilidade de conhecer, interagir e aproximar pessoas que estão a quilômetros de distância o inverso é verdadeiro e as pessoas mais próximas ( no mundo real) acabam por ficarem distantes, considerando que com a possibilidade de amizades e companhias virtuais a proximidade com grupos de amigos não virtuais pode facilmente ser negligenciada ou descartada, já que nesse cenário as atividades de lazer e diversão podem ser realizadas sem eles.

Ou seja, o avanço tecnológico, bem como essa “nova” modalidade de jogo interfere diretamente nos locais de jogo, que agora podem ser em qualquer ambiente e não demandam um espaço específico, bem como – E talvez principalmente - na forma como as crianças se relacionam umas com as outras e com o mundo.

“Percebe-se que as tecnologias desenvolvidas, historicamente, pouco a pouco, passaram a ser instrumentos mediadoras das relações entre os seres humanos. O mundo dos jogos também foi influenciado e influencia o surgimento de novas formas de relacionamento dos jogadores por conta da mediação tecnológica. Com o advento dos jogos eletrônicos, a interação do ser humano no ato de jogar foi direcionada para a máquina. Verifica-se que os primeiros jogos nos computadores e videogames permitiram que ocorresse uma relação direta entre ser humano e máquina, no qual um

competem com o outro. Se antes, nos jogos populares com poucos avanços tecnológicos como o pique bandeira, os jogadores precisavam de uma interação entre seus pares em um mesmo espaço real, com os jogos eletrônicos isso é modificado. Pode-se escolher jogar sozinho em grande medida. ” (FREIRE, G. GUERRINI, D. P. 465-466, 2016).

A partir da visualização do local onde se situam, na atualidade, os jogos populares, assim como considerando o conhecimento prévio de sua importância enquanto elemento próprio da nossa cultura, mais especificamente no que tange a cultura infantil e os seus benefícios para o desenvolvimento social e pessoal das crianças, compreendemos que essas vivências precisam ser trazidas de volta para a rotina infantil, em um ambiente propício e com a orientação necessária e a partir daí levando em consideração que a disciplina de Educação Física tem em seu currículo o jogos como um dos seus pilares, entendemos que a escola é o local ideal para o resgate dessas práticas. Sobre isso, trataremos no capítulo a seguir.

### **4.3 CAP 3 JOGOS POPULARES E A EDUCAÇÃO FÍSICA**

#### **4.3.1 Escola e Cultura**

Há muito tempo considerava-se que os alunos eram como um recipiente vazio que chegavam até a escola desprovidos de qualquer tipo de conhecimento para que lá fossem, através dos encaminhamentos do professor preenchidas com uma quantidade torrencial de informações, conhecimentos e vivências, os alunos seriam portanto agentes passivos e o professor agente passivo e mero transmissor dos conhecimentos dentro do processo de ensino-aprendizagem, o professor, apesar de possuir o papel principal dentro desse processo, por ser aquele que detinha o conhecimento, não se detinha a preocupações acerca das possíveis necessidades e/ou dificuldades dos alunos em assimilar conteúdos, seu papel era apenas o de escrever na folha em branco que eram os seus alunos e era de responsabilidade exclusiva dos mesmos corresponder ou não as expectativas lançadas sobre eles.

Atualmente, essa maneira de pensar a educação e a forma que se manifesta o processo de ensino-aprendizagem vem caindo por terra, compreende-se que nenhum aluno chega a escola como um recipiente vazio ou uma folha em branco, mas sim como um sujeito que traz consigo uma grande bagagem de conhecimento – ainda que empírico -, anseios e questionamentos, entende-se que a escola não é a única provedora da educação e da formação do sujeito, fala-se em “educações” e a escola deve por bem, considera-las e utiliza-las como um meio de tornar ainda mais eficiente o seu papel dentro da sociedade, é a partir desse entendimento que o professor deixa de ser somente um transmissor e passa a ser um facilitador na busca do aluno pelo conhecimento, levando em conta o contexto social e cultural, bem como as possíveis necessidades do seu alunado quando esse pensa a sua prática pedagógica.

A escola e a comunidade que viviam em mundos distintos, separados pelo muro que definia seus limites hoje andam de mãos dadas numa troca continua de ideias e valores. A cultura acadêmica e a cultura de rua se tornam parceiras na

concepção da prática pedagógica, garantindo a construção de uma educação crítica e reflexiva que não escanteia o senso comum, mas que o incorpora e avança a partir dele.

Pela primeira vez na história do Brasil foi inserido entre os temas transversais a *pluralidade cultural*, através da proposta educacional do Ministério da Educação, por meio dos *Parâmetros curriculares nacionais* que foram publicados no ano de 1997 em meio a grandes conflitos durante o seu processo de criação, construção e organização que contou com a forte ação de diversos movimentos sociais. (CANDAU 2002)

No mundo contemporâneo, segundo Moreira e Candau, (2003) a cultura tem recebido destaque de diversos autores, pode-se dizer que, a cultura outrora colocada a margem do campo das ciências sociais, caminha agora em direção ao centro o que segundo os autores se explica “ Pela tendência mais ampla de enfraquecimento das divisões entre áreas de estudo e de intensificação de estudos inter e transdisciplinares “. (p.158)

Hall (1997 apud Moreira e Candau 2003 p. 159) Confirma a ideia de (re)centralização da cultura no mundo contemporâneo, de acordo com esse autor estamos vivendo uma revolução cultural que se caracteriza pela expansão da troca cultural. A concepção de (re)centralização da cultura:

Refere-se exatamente à forma como a cultura penetra em cada recanto da vida social contemporânea, tornando-se elemento-chave no modo como o cotidiano é configurado e modificado. Assim, a cultura não pode ser estudada como variável sem importância, secundária ou dependente em relação ao que faz o mundo se mover, devendo, em vez disso, ser vista como algo fundamental, constitutivo, que determina a forma, o caráter e a vida interior desse movimento. (MOREIRA; CANDAU, v. p.159 2003)

A escola é um reflexo da sociedade na qual está inserida, não podendo, dessa maneira, ser concebida a partir da ideia de “desculturização”, ou seja, sem referências culturais. Como dito anteriormente, não cabe pensar a cultura e a escola de forma independente, posto que não há educação isenta dos aspectos culturais da humanidade. Este é pois o local de transmissão mediada e orientada de tudo aquilo que fora produzido pelo homem e para o homem.

A escola é uma instituição construída historicamente no contexto da modernidade, considerada como mediação privilegiada para desenvolver uma função social fundamental: transmitir cultura, oferecer às novas gerações o que de mais significativo culturalmente produziu a humanidade. (MOREIRA; CANDAU, v. p.160 2003)

Em acordo com a concepção de escola e cultura entrelaçadas, sendo a segunda parte inerente a primeira, compreendemos a escola como um dos mais propícios – se não o mais – para o resgate e a vivência de diversas práticas que fazem parte do acervo cultural da humanidade, mas que por diversos fatores estão sendo negligenciadas e/ou esquecidas.

#### 4.3.2 Educação Física Escolar

No cenário brasileiro, a Educação Física (EF) encontrava-se a princípio diretamente ligada ao militarismo e a medicina. Essas conexões foram imprescindíveis para a construção dessa disciplina no que tange os objetivos, forma de aplicação, bem como sua área de atuação.

Com o intuito de promover melhoras na condição de vida da população, muitos membros da comunidade médica adotaram uma função higienista, buscando melhoras os hábitos de higiene e saúde da população. Nesse cenário a EF teria como função auxiliar na formação de um corpo mais saudável e equilibrado e por isso menos inclinado ao surgimento de doenças. Há de se considerar também que, nessa época, havia grande preocupação com a manutenção da “pureza” da raça branca, já que o número de escravos negros era muito alto e uma possível “miscigenação” colocaria em risco da “superioridade” da raça branca.

Até esse momento as atividades físicas ainda não haviam se tornado obrigatórias dentro das escolas em razão da associação que se fazia entre o esforço físico e o trabalho escravo, nesse quadro tudo que podia de alguma forma ser relacionado com o trabalho escravo era tido com maus olhos e encontrava forte resistência por parte da elite imperial. Os militares, todavia, pregavam a “Educação do físico” com o intuito de formar corpos fortes, saudáveis e aptos para defender os interesses da pátria.

Somente em 1822 Rui Barbosa, sobre a Reforma Leôncio de Carvalho decreto n.7.247, 19 de Abril de 1879, foi a favor da incorporação da ginástica nas escolas e dialogou acerca da importância de se manter um corpo saudável afim de amparar o trabalho intelectual. No começo do século a EF, ainda denominada de ginástica, foi



agregada ao currículo de vários estados brasileiros, essa incorporação, no entanto, não era garantida na prática, a falta de recursos humanos tornava sua prática inviável.

Foi no ano de 1937 que surgiu a primeira referência direta a EF em documentos federais, tornando-a parte obrigatória dentro dos currículos e não somente uma atividade curricular. Já em 1967 com a Lei de Diretrizes e bases da Educação ficou determinada a obrigatoriedade da disciplina de EF para o ensino médio e primário em todas as escolas do Brasil. Durante um longo período a EF escolar fora concebida como um meio de garantir aos alunos um bom desempenho físico e técnico, com ênfase na aptidão física a EF passa por um processo de esportivização, tendo o esporte como eixo a disciplina era vista como uma maneira de se “garimpar” novos talentos, atletas que pudessem representar o país em competições internacionais.

O Brasil, entretanto, não se tornou uma potência esportiva e isso desencadeou uma série de mudanças no que se concebia acerca da EF e do seu papel dentro da escola, retirando da mesma o dever de impulsionar os esportes de alto nível.

A partir daí começam os questionamentos acerca de sua função com base nas teorias críticas da Educação, nesse momento, considerando os aspectos sociais, psicológicos, motores e afetivos, conseguindo assim estabelecer objetivos educacionais mais profusos. Outros elementos começam a fazer parte da EF escolar além dos esportes, a luta, a ginástica, a dança e os jogos. Nesse momento a EF começa a ser construída sob um olhar mais voltado para os aspectos humanos e culturais do que para os aspectos tecnicistas e disciplinadores.

A produção do conhecimento na educação física é um fenômeno histórico, complexo, de íntima relação com os contextos políticos e sociais. Sua construção retrata os saberes que se dão por meio da ação do homem no mundo ao se apropriar e se relacionar com ele. A partir da assimilação e reelaboração dos conhecimentos constroem-se instrumentos de ação para a prática social concreta. A necessidade da socialização do conhecimento institucionalizado e de sua reapropriação pela sociedade que o produziu conduz os indivíduos a recuperar o seu núcleo científico, sua objetividade e universalidade com vistas a construir uma realidade social desejável e melhor para todos. (RINALD, LARA E OLIVEIRA p. 219, 2009)

Na atualidade, a partir da junção de diferentes teorias, compreende-se a existência de algumas correntes com abordagens específicas da EF, todas essas correntes compreendem uma EF que dialogue com todas as dimensões do ser humano, para tanto, expandem o campo de trabalho e pensamento aproximando-os

das ciências de natureza humana e tratando seus conteúdos como conhecimentos construídos e socialmente transmitidos ao longo da história da humanidade (PCNs, 1997).

Assim, a área de Educação Física hoje contempla múltiplos conhecimentos produzidos e usufruídos pela sociedade a respeito do corpo e do movimento. Entre eles, se consideram fundamentais as atividades culturais de movimento com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções, e com possibilidades de promoção, recuperação e manutenção da saúde. Trata-se, então, de localizar em cada uma dessas manifestações (jogo, esporte, dança, ginástica e luta) seus benefícios fisiológicos e psicológicos e suas possibilidades de utilização como instrumentos de comunicação, expressão, lazer e cultura, e formular a partir daí as propostas para a Educação Física escolar. (PCNs p. 24, 1997)

Em razão da aproximação da EF com as ciências humanas, sua concepção enquanto instrumento de expressão cultural da humanidade e por ter como um dos seus pilares o Jogo, é pertinente dialogar acerca de como a Educação Física escolar pode contribuir qualitativamente para o resgate da prática dos jogos populares – uma das classificações do jogo- para a vida das crianças.

#### 4.3.3 O Jogo, a Escola e a Educação Física

De acordo com Nogueira (2007). As discussões que possuem como ponto principal o conceito de cultura, na área da Educação Física (EF), se apresentam como uma forma de fundamentar ações pedagógicas aparte dos modelos que se sustentam no treinamento esportivo e na evolução da aptidão física. Torna-se cada vez mais difícil dialogar e pensar acerca dos pilares da EF (Jogos, luta, ginástica, dança, esporte) desassociando-os dos aspectos culturais, sociais e políticos oriundo das relações que são construídas pelas pessoas por meio dessas expressões.

Dialogando com referências teóricas provindas das ciências sociais, e com o intuito de apresentar propostas politicamente fundamentadas e culturalmente contextualizadas, a utilização do conceito de cultura representa a condição básica para se pensar as práticas corporais para além dos aspectos biológicos de sua constituição. (...)a Educação Física passa a requerer um estatuto e uma forma intervenção capazes de fazer com que práticas e instituições sociais, como, por exemplo, os jogos e brincadeiras, sejam concebidos a partir desta dimensão, e não mais, ou não simplesmente como atividades pré-desportivas. Busca-se, portanto, uma prática pedagógica com legitimidade pautada na dimensão cultural. (NOGUEIRA p. 3, 2007)

A escola é um importante influenciador na construção do sujeito, podendo produzir e/ou reproduzir aspectos dentro do processo de formação do sujeito. Valduga, (2008) afirma ainda que o jogo é de extrema relevância no processo educativo do aluno pela sua capacidade de aproximar suas atividades do comportamento real das pessoas.

Acerca do trato pedagógico dos jogos, o pilar da EF que é eixo do presente trabalho, compreendemos que este nem sempre foi bem visto ou quisto pelas entidades educacionais, durante muito tempo o jogo fora considerado como uma atividade fútil, que tinha como única finalidade a distração, o divertimento e o relaxamento, por assim sendo limitado apenas a recreação infantil.

Tempos depois, de acordo com Áries (1981 *apud* Moura 2007 p.29) irrompe um novo julgamento acerca dos jogos, a escola que antes os concebia enquanto inúteis ou ruins, passam a adotá-los com a premissa de que estes fossem por elas escolhidos, regimentados e coordenados, nessa perspectiva, os jogos que foram classificados como positivos foram assimilados e passaram a ser considerados tão relevantes quanto os “estudos” enquanto meios de educação.

Moura, (2007) defende que essa mudança na forma como a escola percebe o jogo possa ter surgido a partir da chegada da Psicologia sócio interacionista que compreendia o jogo como um elemento incutido de grande bagagem cultural e que a relação das pessoas com os jogos se estabelecem a partir dos conhecimentos que foram adquiridos socialmente e que por meio dessas interações (jogo e sujeito) os sujeitos tornam-se capazes de aprender os conteúdos que justificam as práticas sociais nas quais os próprios estão inseridos. Nesse quadro, o jogo torna-se um parceiro importante da escola por colocar o aluno defronte as expressões culturais que estão atrelados a escola.

Quando pensamos o jogo a partir das proposições pedagógicas nos deparamos com os diversos conceitos que este pode receber dentro das escolas. Andrade et al. (2002 *apud* Nogueira 2007 p. 8) entende o jogo como um espaço relevante para a aprendizagem social, trabalho em conjunto e desenvolvimento da criatividade. Esse espaço contém as condições ideais para promover o debate acerca do comportamento humano que pode ser observado durante o jogo, a segregação de gênero e dos menos habilitados em função dos mais habilitados, as agressões físicas, verbais, etc. Procurando encontrar soluções para esses conflitos encontrados.

Freire (1991 *apud* Moura 2007 p. 36) defendia que o jogo colocado como uma maneira de transmitir conhecimentos as crianças, dentro do contexto escolar, aproximam-se do trabalho. Ele deixa de ser um jogo comum e se torna um instrumento pedagógico.

Os autores Tavares e Júnior (2001 *apud* Nogueira 2007 p.8) por outro lado, compreendem o jogo como um instrumento de promoção do entendimento e da reconstrução de si mesmo a partir da intervenção dos próprios alunos.

Kishimoto, (1999) 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 as 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.

Para o Coletivo de Autores (1992) é possível perceber o desenvolvimento da criança na natureza dos seus jogos, que evoluem, partindo daqueles onde as regras não estão explícitas, como é o caso dos jogos imaginários até aqueles onde as regras são claras e precisas. O jogo pode ser utilizado pelo educador como uma ferramenta para o crescimento pessoal do aluno enquanto indivíduo, por essa razão Friedmann, (1995) considera o jogo fundamental para o desenvolvimento infantil e nesse cenário é que a autora defende a inclusão do mesmo dentro da escola. A autora acrescenta que o jogo é para a criança o que o trabalho é para o adulto e que é nele que a criança pode testar as suas aptidões como força, compreensão, adaptação, etc.

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. (COLETIVO DE AUTORES P. 42, 1992).

#### 4.3.4 O Resgate dos jogos populares através da Educação Física escolar

Diversos conteúdos que são trabalhados pela Educação Física (EF) escolar fazem parte, diretamente, das expressões culturais da humanidade, aquelas historicamente criadas e socialmente transmitidas ao longo dos anos de geração em geração e que sob a orientação pedagógica direcionada e bem estruturada objetivam a formação humana em sua complexidade e em todas suas dimensões.

Muitos dos saberes tematizados pela educação física ligam-se diretamente a manifestações culturais brincantes, dançantes, expressivas e gímnicas que se colocam como formas de compreensão do homem e como meio educativo. Tal compreensão dá-se a partir de uma educação física compromissada com a formação humana, pautada em ações dialógicas, em que os elementos da

cultura de movimento sejam valorizados como conhecimentos do cotidiano escolar. (RINALD, LARA E OLIVEIRA p. 222, 2009).

Trazer de volta os jogos populares para a vida das crianças não significa conceber as formas antigas de brincar como “boas” em detrimento dos jogos modernos como “ruins” FADELI et Al (2003) mas sim compreender a importância histórica e cultural desses jogos, além de oferecer uma “nova” alternativa para as crianças da sociedade contemporânea que estão cada vez mais condicionadas aos brinquedos eletrônicos, computadores, celulares, tablets, etc.

As brincadeiras populares, como entendemos, são formas lúdicas de expressão de diferentes culturas, caracterizadas, em grande parte, pela presença do canto, do gesto, da roda, do ritmo, da competição, da vertigem, da sorte e/ou da mímica. Transmitidas ao longo das gerações, revelam a sabedoria popular, as crenças, o imaginário coletivo, não sendo diretamente ligadas aos ditames da indústria cultural. Reconhecer nas manifestações culturais populares uma forma de driblar as altas investidas da indústria cultural é uma possibilidade de ação educacional comprometida com o sujeito em formação. (RINALD, I. LARA, L. OLIVEIRA, A. p. 223, 2009)

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. Feres ( 1996 *apud* Fadel et Al 2003 p. 5) acreditava que o contato com os jogos populares além de aproximar a criança da cultura da comunidade na qual ela está inserida, propicia também um ganho considerável no desenvolvimento motor e no desenvolvimento da criatividade, tendo em vista que os jogos populares são práticas não cristalizadas e que não possuem regulamentação oficial, essa flexibilidade garante as crianças a possibilidade do resgate, construção, desconstrução, reconstrução e ressignificação dessa prática.

Trabalhar com os jogos populares, segundo Franchi (2013), não significa entrar na sala de aula com uma aula já cristalizada com todos os conhecimentos previamente determinados, mas sim despertar nos alunos o desejo de conhecer e vivenciar os jogos que fizeram parte da vida de seus pais e avós. A intenção é que a partir do resgate desses jogos, bem como o entendimento da sua relevância histórica, cultural e social essas aulas possam ser construídas juntamente com os alunos, fazendo essa experiência de troca e interação e por assim tornando o processo ainda mais enriquecedor e seus ganhos mais duradouros.

Rinald, Lara e Oliveira, (2009) concordam com Franchi, quando afirmam que é muito relevante, no que tange o trabalho na escola com os jogos populares, que essas aulas sejam uma construção coletiva onde os alunos participam ativamente do processo, definindo do que tratam os jogos, da reflexão acerca da razão de serem chamados de “populares”, quais semelhanças e/ou diferenças existem no nome e na forma de jogar tais jogos ao longo das regiões. Dizem ainda que na vivência desses jogos é interessante solicitar que os alunos desenvolvam pesquisas acerca do tema, onde sejam utilizados tanto seus conhecimentos prévios quanto os que podem ser adquiridos através dos seus familiares, livros, internet e que o incentivo a criatividade garantido com a possibilidade de recriar um jogo, vivencia-lo a partir de novas perspectivas é essencial no trato pedagógico do jogo.

Santos, (2006) agrega a essa ideia defendida pelos autores, que o jogo enquanto componente curricular da EF não pode ser transmitido por ele mesmo, a autora afirma que é preciso pensar em qual a contribuição que essa aula trará para a vida do aluno. Sugere que os professores devem abordar nas suas aulas a origem dos jogos, trajetória ao longo da história da humanidade, regras elementares, formas de jogar, variações e nomes nas diferentes regiões.

Em relação ao papel do professor nas aulas de jogos populares, Friedmann, (1995) afirma que o professor tem papel de protagonista no início do jogo e de coadjuvante no decorrer da prática, quando os alunos já conseguem jogar sem o seu auxílio. Cabe ao professor a tarefa de propor regras, mas também de garantir a autonomia para que seus alunos recriem livremente a prática proposta.

Para o Coletivo de Autores, (1992) o professor precisará durante toda a sua metodologia ter claro os seus princípios norteadores, que são aqueles que devem orientar toda a sua prática pedagógica, todavia, esses princípios não necessariamente precisam ser compreendidos como preceitos rígidos e imutáveis, mas sim como referências no direcionamento da reflexão se sua prática. Para os autores o tema Jogo deve surgir a partir da realidade concreta do aluno, levando em consideração o ambiente no qual eles estão inseridos e objetivando a compreensão e assimilação dessa realidade e que partindo dela se consiga superar o senso comum.

Os passos que intermediam a primeira leitura da realidade, como se apresenta aos olhos do aluno, com a segunda leitura, em que ele próprio reformula seu entendimento sobre ela, são os de: constatar, interpretar, compreender e explicar, momentos estes que conduzem à apropriação de um conteúdo pelos alunos. Eles devem expressar com clareza a relação dialética entre o desenvolvimento de um conhecimento, de uma lógica e de

uma pedagogia(...) os conteúdos selecionados, organizados e sistematizados devem promover uma concepção científica de mundo, a formação de interesses e a manifestação de possibilidades e aptidões para conhecer a natureza e a sociedade. Para isso, o método deve apontar o incremento da atividade criadora e de um sistema de relações sociais entre os homens (COLETIVO DE AUTORES p.57-58, 1992)

Friedmann, (1995) aponta alguns critérios que devem ser levados em consideração na hora da escolha dos jogos a serem trabalhos e destaca que durante todo esse processo o mais importante é perceber a sua função no ponto de vista educacional, ou seja, se esses jogos atendem aos objetivos propostos a partir dos princípios norteadores da prática pedagógica do professor. Dentre os critérios levantados pela autora podemos destacar os seguintes: Jogos que propiciem a autonomia do aluno, jogos flexíveis no que tange a possibilidade de reformulação das regras e do modo de se jogar propriamente dito, jogos que permitam uma participação reduzida do professor.

Tão importante quanto a vivência dessas práticas é a avaliação desse processo, afim de perceber de que maneira a vivência desse conteúdo interferiu – se interferiu- na vida do aluno. Nesse contexto, o processo de ensino-aprendizagem, como bem coloca o Coletivo de Autores (1992):

(...)É muito mais do que simplesmente aplicar testes, levantar medidas, selecionar e classificar alunos. E para compreender isso é necessário considerar que a avaliação do processo ensino-aprendizagem está relacionada ao projeto pedagógico da escola, está determinada também pelo processo de trabalho pedagógico, processo inter-relacionado dialeticamente com tudo o que a escola assume, corporifica, modifica e reproduz e que é próprio do modo de produção da vida em uma sociedade capitalista, dependente e periférica. Com isso se quer dizer que formas de educação — que por sua vez se explicitam em teorias educacionais, teorias pedagógicas — decorrem do modo como se produz a existência humana (COLETIVO DE AUTORES p.62-63, 1992)

Diante dessa colocação, concluímos que não é possível, qualitativamente, reduzir o processo de avaliação a meios exclusivamente tecnicistas. Deve-se, portanto, considerar todas as outras dimensões do processo de ensino-aprendizagem em suas esferas sociais e políticas e somar a essa avaliação aspectos que garantam os critérios da formação humana em toda sua complexidade.

#### **4.4 JOGOS POPULARES: ALGUMAS SUGESTÕES**

- Amarelinha
- Barra bandeira
- Batata quente
- Barrinha
- Cabo de Guerra
- Cinco Marias
- Cabra cega
- Corrida de saco
- Dono da rua
- Esconde- Esconde
- Morto-vivo
- Passa o anel
- Pega-pega
- Pega- macaco
- Pega- congelou
- Pular corda
- Queimado
- Sete pecados
- Futebol de barrinha

#### **5 RESULTADOS E DISCUSSÕES**



Com base na pesquisa realizada, obtivemos resultados que serão expostos a seguir.

“Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar histórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó, de quebra-cabeça, de construir barquinho e uma infinidade de outros” (KISHIMOTO, p. 105).

Compreende-se, em acordo com Kishimoto que o jogo é por si próprio muito plural e que nele cabem diversas concepções, por essa razão, tentar defini-lo de forma cristalizada é uma tarefa difícil para muitos pesquisadores.

Essa dificuldade de caracterização provém da inter-relação entre a fundamentação científica, a linguagem cultural e a própria utilização prática do jogo. Normalmente, a linguagem ligada ao jogo aparece associada a ideias de despreocupação e alegria e em outras culturas ligadas a ideias de frivolidade e futilidade (SANTOS p.3 2009).

Acerca dos jogos populares, podemos compreender que são:

(...) Jogos que não foram tirados de livros nem ensinados por um professor, mas sim transmitidos pelas gerações anteriores à nossa ou aprendidos com nossos colegas. Os jogos que aconteciam na rua, no parque, na praça, dentro de casa ou no recreio da escola. Estes são os Jogos Tradicionais. (FRIEDMANN p. 53)

Em acordo com a referida autora, KISHIMOTO diz que:

“Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem desses jogos [...] a tradicionalidade e a universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma” (p. 15 1993).

Grande parte dos jogos populares está intrínseca à cultura de um povo, sendo transmitidas para gerações subsequentes e exercendo influência diretamente no desenvolvimento da criança. (AVELAR; TEIXEIRA p. 78, 2009)

Com base nos autores supracitados, percebemos o consenso quanto a origem desconhecida desses jogos e forma desses jogos serem transmitidos ao longo dos anos, oralmente de geração em geração.

Acerca da redução dos locais próprios para a vivência dos jogos que eram popularmente vivenciados nas ruas e praças, bem como a diminuição do interesse das crianças nos jogos populares, cujos causadores, são o desenvolvimento urbano, aumento do fluxo de carros, e os avanços tecnológicos. Foram encontrados os seguintes conceitos:

Embora a vivência do lúdico e do jogo na infância seja de suma importância para o desenvolvimento infantil, assim como é visível o interesse da criança por essas atividades, para sua efetivação torna-se necessário que espaços adequados, tais como ruas, praças, parques, áreas verdes e outros, existam, assim como os acessos a eles sejam possibilitados, porque é por intermédio desses espaços que essas crianças têm oportunidade de experimentar uma variedade de movimentos, ajustando-se, com isso, às suas verdadeiras necessidades. Neste sentido, nas últimas décadas, a estrutura observada na sociedade contemporânea não tem sido das mais favoráveis. (...) a urbanização e o desenvolvimento pós-industrial trouxeram grandes prejuízos ao contexto infantil, uma vez que locais como as ruas, que antes eram habitadas pelo jogo infantil, passaram a ser ocupados exclusivamente por veículos automotores (SILVA; NUNES, p.3, 2008).

A franca ascendência dos processos de industrialização e urbanização dos grandes centros urbanos teve como consequências o crescente número de veículos nas ruas, transeuntes, assim como o aumento da violência e insegurança nas cidades. Dessa forma, os espaços públicos, que outrora eram considerados espaços sociais e que faziam parte do dia a dia das crianças, passaram a ser considerados inadequados e perigosos. A rua passou a ser percebida como um lugar de passagem, de perigo e de proibição (MEKIDECHE, 2004 *apud* COTRIN et al. P. 51, 2009).

Observa-se cada vez mais que o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, vem perdendo espaço para

equipamentos de alta tecnologia, entre esses se destacam: videogames, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto (FADELI et al. p.1, 2003)

Se antes prevaleciam os jogos populares, tradicionalmente conhecidos como amarelinha, pião, pipa, bola queimada, bola de gude, etc., ensinados da geração com mais idade para as gerações menores, na maioria das vezes, utilizando a comunicação oral para suas transmissões, os avanços tecnológicos permitiram a produção e disseminação dos jogos eletrônicos. (FREIRE; GUERRINE, p. 465, 2016).

Acerca da reflexão da escola como um ambiente propício para a vivência de expressões culturais, mais especificamente o resgate dos jogos populares dentro da disciplina de Educação foram encontradas as seguintes colocações:

“A escola deveria ter como papel fundamental a apropriação de conhecimentos que foram e estão sendo acumulados pelo homem, sendo uma destas categorias os conhecimentos culturais” (FRANCO, 1987 *apud* FRANCHI p.16 2013)

No plano nacional, convém salientar que, pela primeira vez na nossa história, uma proposta educacional que emana do Ministério de Educação nacional, os *Parâmetros Curriculares Nacionais*, publicados em 1997 e que suscitaram grandes controvérsias quanto a sua concepção, processo de construção e estruturação interna, incorporou, entre os temas transversais, o da pluralidade cultural (CANDAU, p.126, 2002).

Desenvolver um trabalho sobre jogos tradicionais e populares não implica em apenas levar aulas prontas com conteúdo pré-determinados, mas explorar nos alunos o querer conhecer jogos que fizeram parte da vida de seus pais e avós. Através da investigação que os alunos realizaram com seus familiares e a partir das respostas foram construídas as aulas juntamente com os alunos, possibilitando o resgate da prática destes jogos na escola, construindo sua importância histórica, social e cultural destas

importantes manifestações culturais. (FRANCHI p. 16, 2013)

(...) Acreditamos ainda que esse resgate propicia as crianças uma otimização do seu contato com o saber popular, lhes possibilitando descobrir códigos básicos da sociedade em que vivem e assim, melhor integrando-se na mesma. (FADELI et al. p. 8, 2003).

Tendo a cultura como um processo de interação entre homem com a natureza e entre homens, os jogos que foram criados pelos diferentes grupos sociais, em diferentes momentos históricos e sendo um elemento cultural, são transformados adequando-se às necessidades dos jogadores envolvidos (FRANCHI p. 17 2013).

Portanto, tratar o jogo como uma produção cultural envolve não somente o distanciamento da ideia deste como um produto de determinantes biológicos para o aperfeiçoamento da técnica esportiva ou para o desenvolvimento da aptidão física, mas, também, compreendê-lo como uma manifestação contraditória constituída na complexidade que envolve a vida social e marcada tanto por situações de injustiça e desigualdade, como por possibilidades e utopias (NOGUEIRA, p. 130 2007).

Entender e compreender os jogos populares como acervo cultural imaterial da humanidade, sua importância histórica, social e no desenvolvimento da criança, assim como pensar maneiras de trazê-los de volta para a vivência das crianças de maneira orientada e pensada pedagogicamente de acordo com o contexto social dessas crianças, entendendo todas as dimensões complexas que o jogo apresenta, foi consenso entre todos os autores estudados.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho faz parte da conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE, e seu tema trata sobre dos Jogos populares na sociedade contemporânea e do papel da Educação física nesse cenário, o mesmo foi intitulado da seguinte maneira: “Se essa rua fosse minha: O resgate dos jogos populares através da Educação Física escolar, uma revisão de literatura. ”

O ponto de partida do presente trabalho foi o seguinte questionamento: “Com a modernização da sociedade, avanço das tecnologias e crescimento urbano, como inserir os jogos populares na vida das crianças?” E sendo assim, o objetivo geral dessa pesquisa é apresentar o que dizem as pesquisas acerca do lugar onde os jogos populares estão situados na nossa sociedade, bem como maneiras de inseri-los novamente na vida das crianças através da Educação Física escolar.

Ao encerrarmos esse trabalho, pudemos concluir que a sociedade contemporânea é marcada pela velocidade dos avanços tecnológicos, pelo aumento do fluxo de carros e pela diminuição dos espaços para jogos e brincadeiras, estes que aos poucos perdem espaço na vida e na memória das crianças.

Pudemos também refletir sobre os caminhos trilhados pela Educação Física escolar, desde seu princípio quando atrelada ao militarismo e ao processo de higienização da população, até a sua chegada oficialmente e obrigatoriamente dentro das escolas sobre um viés de esportivização e desenvolvimento da aptidão física até finalmente os dias atuais onde sua aproximação com as áreas de ciências humanas, atrelaram a sua essência uma concepção da formação humana em toda sua complexidade e por assim sua ligação direta com a cultura humana, bem como seu dever, dentro da escola, de garantir a sociedade a obtenção do conhecimento de tudo aquilo que por ela foi historicamente criado e socialmente transmitido entre as gerações. Entre esses conhecimentos estão os jogos populares que durante muitas décadas fizeram parte do cotidiano das crianças que hoje são nossos pais e avós.

Os jogos populares apesar do grande valor educativo e de sua importância como elemento da cultura infantil, seguem no caminho do esquecimento. Cabe aos professores, em especial aos professores de Educação Física, fazendo uso do espaço global que é a escola e tirando proveito de sua função social, apresentarem as suas crianças os “novos jogos velhos”, resgatando e incentivando o contato e aproximando-as da nossa cultura popular.

A escolha desse tema se deu por conta uma constatação pessoal: Não fosse a Educação Física escolar e a escolha do professor pela vivência e trato desse tema de maneira qualitativa, seria eu uma pessoa que não vivenciou os jogos populares, isso porque eu era a única criança da minha rua. Foi na escola, dentro das aulas de Educação Física que tive a oportunidade de me apropriar desse conhecimento e elemento da cultura popular.

Foi pensando nas crianças que não jogaram, que não brincaram e naquelas que podem chegar a não jogar e a não brincar que esse trabalho foi desenvolvido.

## **REFERÊNCIAS**

ALBORNOZ, S.G. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cad. psicol. soc. trab. [online]**. 2009, v.12, n.1, p. 75-92.

ALVES, A.M.P. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. **Revista Linhas**, v.4, n.1, 2003.

AVELAR, L. TEIXEIRA, L. Jogos populares: Pesquisa sociocultural e importância lúdica para o desenvolvimento infantil. **Cad. Pesq.** São Luiz, v.16, n.3, Ago/dez. 2009

BATISTA, M.L.S. de et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**. n.3 Julho/Dezembro 2017

BRASIL **Parâmetros Curriculares Nacionais ( PCNs)** : Educação física / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997

CAMARGO, Orson. "Cultura"; Brasil Escola. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/cultura-1.htm>>. Acesso em 29 de abril de 2018.

CANDAU, V. M. F. Sociedade, cotidiano escolar e cultura (s): uma aproximação. **Educ. Soc. [online]**. 2002, v.23, n.79, p.125-161.

COIMBRA, A.P.M.P. **O papel dos jogos tradicionais como atividade lúdica e educacional (monografia)**. Porto, 2007

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino da Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor.

COTRIN et al. Espaços urbanos para (e das) brincadeiras: **Um estudo exploratório na cidade de Salvador (BA)**. Psicologia, teoria e prática. P. 50-61. Bahia, 2009 2009, 11(1):50-61

ELKONNIN, D. (1998) **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes

FADELI, T.T. et al. Arco da velha: **Resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras**. In: XV encontro nacional de recreação e lazer- Lazer e trabalho: Novos significados na sociedade contemporânea, 2003, Santo André.

FRANCHI, S. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar. **Motrivivência** n.40, n.25 p. 168-177, Junho/2013.

FREIGE, G. GUERRINI, D. Os jogos na sociedade contemporânea: As influências dos avanços tecnológicos. **Revista de ensino, educação e ciências humanas**. v.17, p.463-469. Londrina, 2016.

FRIEDMANN, A. Jogos tradicionais. Série: Ideias n.7 p.54-61 Acessado em 18 de janeiro de 2019. Disponível em:<[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p054-061\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf)>

HUIZINGA, J. (1999). Homo ludens: **o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo.

KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis. O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: RJ, 14<sup>a</sup> ed. 2007.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva UFSC/CED, NUP n.22 p.105-128 Florianópolis 1994.

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

LAKATOS, E.M; MARCONI, M.A. de. **Fundamentos de metodologia científica**. 5.ed. São Paulo: Atlas 2003

MENDES, C. Jogos eletrônicos: **Diversão, poder e subjetivação**. Papirus, coleção Fazer/Lazer Campinas, São Paulo, 2006

MOURA, M. O jogo na escola: **Buscando sua identidade**. Monografia, curso de Educação Física Universidade Regional do Cariri URCA, Ceará 2007.

NOGUEIRA, Q. Educação Física, jogo e cultura. **Cadernos da educação**. p. 119-134 Pelotas Julho/Dezembro 2007.

RINALD, I.P.B; LARA, L.M; OLIVEIRA, A.A.B.de. Contribuições ao processo de ressignificação da Educação Física escolar: Dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica. **Movimento**. v.15, n.4.p.217-242 Outubro/Dezembro, Rio Grande do Sul 2009.

SANTOS, G.F.L. Origem dos jogos populares: em busca do “elo” perdido. In: IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física escolar, Universidade estadual de Londrina julho 2009.

SILVA, J.V.P.da; NUNES, P.R.M A cidade, a criança e o limite geográfico para jogos/brincadeiras. **Licere**. v.11 n.13 p.1-15 Dez. Belo Horizonte, 2018

SILVA, R.V.S **Pesquisa em Educação Física, determinações históricas e implicações epistemológicas**. Campinas, SP. 1997.

TEIXEIRA, D. SILVA, S. 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** v.28, n.4, p.386-403, setembro, 2016.

VALDUGA, C. Jogo na Educação Física: Discussões e reflexões. **EFDesportes.com Revista digital**, n. 159, ano 16, Buenos Aires 2017.



VIAN,G. MACEDO, E. Press start: Como videogames influenciam a sociedade contemporânea. **XVIII prêmio expocom** 2011.