
Cultura Corporal e Jogos Populares: Implicações para a Prática Docente da Educação Física

Body Culture and Popular Games: Implications for Teaching Practice of Physical Education

Cultura Corporal y Juegos Populares: Implicaciones para la Práctica Docente de la Educación Física

<https://doi.org/10.24119/53yg3754>

Giovanni Rafael Romano Valladão

Currículo: Doutor e Mestre em Educação pela UERJ.
Graduado em Educação Física pela Universidade Castelo Branco.
E-mail: rafaelromano1987@hotmail.com

Data de submissão: 26-01-2023

Data de Aceite: 08-05-2023

Data de publicação: 20-04-2024

RESUMO

Os jogos populares e as crianças caminham juntos desde o momento que se reconhece a criança como um ser que brinca. As aulas de Educação Física devem dar chance a todos os alunos para que descubram o que cada um tem de melhor, sem promover exclusões. Neste sentido, os jogos populares e as brincadeiras vêm para desconstruir um mito escolar dos mais difíceis de superar: “a criança para aprender precisa estar quieta, pois o corpo imóvel permite que a mente se mova melhor”. O presente estudo teve por objetivo analisar a importância dos jogos populares para as aulas de Educação Física escolar. Foram selecionados cinco professores de Educação Física que ministram aulas no primeiro segmento do ensino fundamental escolar, da rede pública da cidade de Belford Roxo, RJ. Cada professor possuía quatro turmas de 25 a 35 alunos totalizando uma média de 600 alunos. O conteúdo dos jogos populares, na graduação de Educação Física foi fundamental para a qualificação do trabalho docente; que os jogos efetivamente representam um instrumento prático para ser aplicado no trabalho direto dos educadores com as crianças; promovem o desenvolvimento integral; contribuem para diversas manifestações da cultura corporal; impossibilita a separação das atividades por gêneros e; difundem a cultura regional.

Palavras-chave: Cultura corporal. Jogos populares. Educação Física.



ABSTRACT

Popular games and children walk together from the moment the child is recognized as a playful being. Physical Education classes should give all students the chance to discover what each one has the best without promoting exclusion. In this sense, popular games and games come to dismantle a school myth one of the most difficult to overcome: “the child to learn must be quiet, because the still body allows the mind move better”. The present study aimed to analyze the importance of popular games for Physical Education classes at school. Five Physical Education teachers were selected to teach classes in the first segment of elementary school education, from the public network of the city of Belford Roxo, RJ. Each teacher had four classes of 25 to 35 students, totaling an average of 600 students. The content of popular games in Physical Education graduation was fundamental for the qualification of teaching work; that games effectively represent a practical tool to be applied in the direct work of educators with children; promote integral development; contribute to various manifestations of the corporal culture; makes it impossible to separate activities by gender and; disseminate the regional culture.

Keywords: Body culture. Popular games. Physical Education.

RESUMEN

Los juegos populares y los niños van de la mano desde el momento en que se reconoce al niño como un ser que juega. Las clases de Educación Física deben dar a todos los alumnos la oportunidad de descubrir lo que cada uno tiene mejor, sin promover exclusiones. En este sentido, juegos y juegos populares vienen a deconstruir un mito escolar que es el más difícil de superar: “el niño necesita estar quieto para aprender, porque un cuerpo quieto permite que la mente se mueva mejor”. Este estudio tuvo como objetivo analizar la importancia de los juegos populares para las clases de Educación Física en la escuela. Fueron seleccionados cinco profesores de Educación Física que enseñan en el primer segmento de la enseñanza fundamental, de la red pública en la ciudad de Belford Roxo, RJ. Cada profesor tenía cuatro clases de 25 a 35 alumnos, totalizando un promedio de 600 alumnos. El contenido de los juegos populares en la Facultad de Educación Física fue fundamental para la calificación del trabajo docente; que los juegos representan efectivamente un instrumento práctico a aplicar en el trabajo directo de los educadores con los niños; promover el desarrollo integral; promovido para diversas manifestaciones de la cultura corporal; imposibilidad de separar actividades por género y; difundir la cultura regional.

Palabras clave: Cultura del cuerpo. Juegos populares. Educación Física.



1. INTRODUÇÃO

Cultura e cultura corporal

A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo: neles o indivíduo é formado desde o momento da sua concepção; nesses mesmos códigos, durante a sua infância, aprende os valores do grupo; por eles será mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta, da maneira como cada grupo social as concebe. Segundo Geertz (1989), é por meio desse mecanismo chamado cultura que o homem adquiriu a capacidade de ser o construtor de sua própria história, desde a utilização de ferramentas, passando pelo convívio social, pela linguagem chegando a outras formas mais complexas de significar o fazer humano. O autor demonstra com isto, como o convívio entre povos foi tecendo a teia de significados e ganhando densidade ao longo da história da humanidade. Significados estes que, por sua vez, estão em constante processo de ressignificação (OLIVEIRA, 2011).

O conceito de cultura proposto por Geertz (1989) tem forte influência das ideias de Max Weber. Uma vez que, para o autor, como supramencionado, o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu. Geertz (1989) ao balizar-se neste conceito, afirma que para entender o que é cultura, e como ela influencia as ações de um determinado grupo, é preciso identificar e perceber como as pessoas são, como se relacionam, como agem e interagem. Necessário se faz, portanto, ir além do visível e mergulhar, de fato, no significado das ações desenvolvidas pelos indivíduos em suas sociedades (OLIVEIRA, 2011). A antropologia de Geertz, segundo Moya (2018), além de ser uma hermenêutica da cultura é um dos pontos altos da antropologia simbólica. De acordo com o autor “en los trabajos de Geertz, se busca explicitamente dar con el sentido, con ese ‘querer decir’ de los aspectos simbólicos de cada cultura, entendiendo por símbolo básicamente un acto, objeto, hecho cualidad o relación que transporta una significación” (MOYA, 2018, p. 124). A partir deste entendimento também é possível pensar o corpo como simbólico e cultural.

A visão de um corpo essencialmente biológico afasta o campo da Educação Física de uma compreensão ampla do ser humano, da compreensão de que são os significados atribuídos pela sociedade que definem o que é corpo e como ele age nas mais diferentes situações (MONTEIRO; SOUZA, 2008; OLIVEIRA, 2011). Tal visão é explicitada por Mauss (1974) que afirmava que cada pessoa iria servir-se de seus corpos por intermédio de técnicas corporais, adquiridas ao longo de sua existência e transmitidas pela sociedade em que estariam inseridas.

Segundo Medina (2005), alguns representantes progressistas da sociologia latino-americana, nas últimas décadas, conseguiram superar a visão clássica (funcionalista) dos processos de nossa evolução histórica, introduzindo a teoria da dependência como modelo explicativo da situação dos países periféricos. Por outro lado, é preciso reconhecer que tais conhecimentos, até hoje, não conseguiram penetrar o suficiente na consciência das classes oprimidas para, assim, também servirem como instrumento de luta na superação do subdesenvolvimento em que vive uma grande parcela de nossa sociedade.

É comum depositar no caráter nacional brasileiro a razão pela qual esta sociedade continua subdesenvolvida e negativamente dependente. Aceitar hipóteses desse tipo significa entender que bastaria

uma transformação ao nível ético dos indivíduos, para que toda a sociedade se transformasse como que por encanto. O que não é verdade, pois visões como esta, logicamente travestidas de ingenuidade, fazem parte das tramas engendradas pelos que detém o poder.

Com isto, esquece-se que as contradições sociais não se estabelecem abstratamente, nem por mera decisão ou instituição subjetiva. A contradição não é apenas a maneira como o real se apresenta, num determinado momento, refletido na consciência dos homens. Ela é a maneira como o real se vai apresentando, não apenas a qualquer sujeito no quadro de uma experiência possível, mas em termos de facticidade independente do ato cognoscitivo.

Não se pretende negar certas características psíquicas peculiares, presentes na cultura brasileira, mas sim reconhecer que há nestas posturas uma inversão grosseira (ou seria sutil?), sustentada pelas classes dominantes, que tentam justificar o efeito como sendo a grande causa da nossa problemática existencial enquanto nação “em desenvolvimento”. Mude-se a cabeça das pessoas e tudo mudará. Coloca-se a culpa em cada membro da sociedade, pela sua própria posição de classe social. Porém, somos limitados pelos padrões impostos pela sociedade sem, contudo, deixarmos de ser responsáveis pela busca constante de uma melhora no nosso padrão de vida. Portanto, é necessário lutar contra esses limites de forma coletiva e consciente. Como afirma Dante de Oliveira Leite (2017):

Evidentemente, não existe um momento determinado em que se possa assinalar o fim do pensamento ideológico e o início de uma nova fase das ciências sociais no Brasil, ou de nossa vida intelectual. Em outras palavras, trata-se de um lento processo de afirmação de novas tendências, onde o fato mais significativo é talvez a nova posição aceita pela elite intelectual: enquanto na fase ideológica o grupo intelectual se identifica com as classes dominantes, na fase seguinte os intelectuais, se não se identificam com as classes desprotegidas, procuram ver o conjunto da sociedade. (LEITE, 2017, p. 343)

Sob o ângulo das classes sociais antagônicas, que caracteriza a sociedade brasileira, o que tem se observado nas últimas décadas é um escandaloso crescimento do fenômeno da marginalidade, na qual Medina (2005) chamou de *corpo marginal*: como sendo o corpo de milhões de brasileiros, excluídos ou afastados dos bens e benefícios materiais e culturais gerados pelo nosso modo de produção capitalista, e que não consegue um mínimo necessário a uma sobrevivência humana honrada. E que serão mostrados em números, mais adiante, segundo as estatísticas da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD)¹, realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) no ano de 2013.

Portanto, se é verdade que a infraestrutura econômica da sociedade define as linhas do poder e, através dele, estabelece as relações de dominação, produzindo os nossos corpos; não menos verdade é o fato das pessoas, na medida de suas circunstâncias históricas e de classe, podem lutar pela satisfação de seus próprios desejos. É a partir daí que, lembrando Foucault, o corpo investe contra o poder (CAMARGO *et al.*, 2012). O poder penetra no corpo e ao penetrá-lo, fica exposto no próprio corpo. De repente “as pessoas podem passar a reivindicar o seu próprio corpo contra o poder” (FOUCAULT, 1979, p. 145). E nesta dialética, o corpo passa a ser, ao mesmo tempo, objeto e sujeito da transformação.

1 A íntegra desta pesquisa está disponível no link: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv94414.pdf>



Na obra de Daolio (1995), onde disserta sobre a cultura corporal, percebe-se um entendimento parecido a este quando o autor afirma que o homem, por meio do seu corpo, pode assimilar e se apropriar dos valores, normas e costumes sociais, num processo de “inCORPOração”. Essa incorporação nada mais é do que o processo pelo qual os seres humanos passam a internalizar em seus corpos os valores sociais que estão contidos na sociedade na busca de uma Educação Física plural (LOPES, 2009).

A proposta de uma Educação Física Plural (DAOLIO, 1996), cuja condição mínima e primeira é que as aulas atinjam todos os alunos, sem discriminação dos menos hábeis, ou das meninas, ou dos gordinhos, dos baixinhos, dos mais lentos. Esta Educação Física Plural parte do pressuposto de que os alunos são diferentes, da recusa do binômio igualdade *vs.* desigualdade para compará-los (OLIVEIRA *et al.*, 2011). Sendo eles diferentes e tendo a aula que alcançar todos os alunos, para OLIVEIRA *et al.* (2011), alguns padrões de aula terão que, necessariamente, ser reavaliados. Parece que já vem acontecendo com as aulas mistas. Os professores, não sem dificuldades, estão lidando com as diferenças entre meninos e meninas. A Educação Física Plural deve abarcar todas as formas da chamada cultura corporal - jogos, esportes, danças, ginásticas e lutas - e, ao mesmo tempo, deve abranger todos os alunos (DAOLIO, 1996). Obviamente, que seus objetivos não serão os da aptidão física dos alunos, nem a busca de um melhor rendimento esportivo.

Os elementos da cultura corporal devem ser tratados como conhecimentos a serem sistematizados e reconstruídos pelos alunos. Neste sentido, o presente estudo teve por objetivo analisar a importância dos jogos populares para as aulas de Educação Física escolar.

Os jogos populares nas aulas de Educação Física

As aulas de Educação Física devem superar o ensino apenas das modalidades e técnicas esportivas e, principalmente, o ensinar por ensinar. Os professores devem estar atentos aos interesses dos alunos, reconhecendo e respeitando o aporte cultural de cada um, garantindo com isso, o ensino contextualizado das manifestações relativas à cultura corporal (MONTEIRO; SOUZA, 2008). De acordo com Cáceres Broqué *et al.* (2018) as expressões corporais podem ser pensadas como um tipo de atividade artísticas para o desenvolvimento dos sentidos, da percepção, da capacidade criativa, da comunicação humana.

La expresión artística se basa en la forma en que se interpretan emociones por medio de nuestros movimientos inconscientes y conscientes, se caracteriza por la disciplina que lleva a expresar emociones. El propósito principal es sentir libertad en la ejecución de cada movimiento basado en los sentimientos que quieren expresar. (CÁCERES BROQUÉ *et al.*, 2018, n.p.)

Neste contexto, os jogos populares são manifestações da cultura corporal brasileira de criação regional, mas com características de identificação entre países de culturas similares ou até mesmo distintas. O surgimento de vários desses jogos e brincadeiras infantis está associado à apropriação e reprodução, por parte das crianças, das práticas culturais que observam dos adultos. Os jogos de amarelinha ou academia, por exemplo, parecem ter origem na Roma e Grécia antiga, segundo Huizinga (1996). Na Grécia também foram encontrados registros do jogo de pedrinhas (jogo das cinco pedras) a partir

de desenhos numa ânfora, exposta no museu de Nápoles, Itália, anteriormente jogado com pequenos ossos, ou em peças de marfim e outros materiais (HUIZINGA, 1996). Entretanto, precisar a origem dessas atividades é tarefa inglória porque a constituição da cultura pressupõe a existência da sociedade humana. E de acordo com Huizinga (1996) a origem do jogo antecedeu a origem da cultura. O jogo já aconteceria entre os animais antes do surgimento do homem (FREIRE, 2000). Portanto, conhecer os jogos de um grupo humano é conhecer sua cultura e a partir dela conhecer como seus participantes lidam com o jogo (MELLO, 2005).

Os conteúdos das aulas de Educação Física muitas vezes, na prática, negam todo universo da cultura corporal, do lúdico, dos jogos e brincadeiras. É um grande equívoco reduzir todas as possibilidades deste universo da Educação Física à prática de atividades esportivas e ao número reduzido de temas e propostas (SANTOS; KOCIAN, 2006). Para as professoras Nilda Alves e Regina Garcia (2008) se faz necessário assumir as diferenças culturais sem hierarquias para os caminhos de estudo do conhecimento. O caminho dominante nas escolas, segundo as autoras, é aquele que consta nas propostas oficiais e os que optam por este julgam saber o que é melhor para o aluno seja qual for a realidade destes. Tal pensamento torna a prática esportiva, nem sempre prazerosa ou lúdica, o principal conteúdo curricular na preferência dos professores. Segundo Melhem (2009), se a criança aprende o jogo com prazer, ela quer jogar de novo, muito mais do que sem prazer.

A reflexão e a prática da cultura corporal, quando adequadamente socializada e pedagogicamente encaminhada, constituem-se em privilegiado meio de formação da cidadania (SANTOS; KOCIAN, 2006), identificada aos valores democráticos com aplicação dos jogos populares trazendo benefícios aos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental nas aulas de Educação Física.

Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, à infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração (KISHIMOTO, 1999). Os jogos populares, segundo Monteiro *et al.* (2022), são flexíveis à medida que são organizados pelos próprios jogadores e seus elementos podem ser alterados quando se entra em consenso. “O jogo popular tem essa variação justamente devido a esse resgate cultural tão vasto, que o aluno pode proporcionar trazendo da sua cultura (rua), e levando para dentro da escola” (MONTEIRO *et al.* 2022).

As aulas de Educação Física devem dar chance a todos os alunos para que descubram o que cada um tem de melhor, sem promover exclusões. Visto que os conhecimentos corporais surgem através das atitudes, uma das melhores formas de se trabalhar os movimentos corporais é através da ludicidade, pois as atividades tem uma importância muito grande no ensino e aprendizado. Neste sentido, os jogos populares e as brincadeiras vêm para desconstruir um mito escolar que Regina Leite Garcia e Nilda Alves (2008) consideram um dos mais difíceis de superar: “a criança para aprender precisa estar quieta, pois o corpo imóvel permite que a mente se mova melhor” (GARCIA; ALVES, 2008, p.71). Tal pensamento se dá pelo fato de ainda haver uma visão de corpo como lugar perigoso que deve ser controlado e o movimento como inconveniente por ser incontrolável (GARCIA; ALVES, 2008).

A Educação Física é vista muitas vezes, em muitas escolas como “subdisciplina”, “um momento de lazer”, de “relaxar e largar um pouco os estudos”, “recreação” dentro desta ótica cartesiana descartiana que

separa corpo *vs.* mente. O jogo, a brincadeira, as danças e os esportes tornam-se assim algo subversivo no ambiente acadêmico. Mas será que os professores de Educação Física aplicam sistematicamente os jogos populares e brincadeiras nas aulas de Educação Física? Será que tiveram disciplinas e conteúdos específicos na graduação focados nos jogos populares? E que conseguem despertar um maior interesse pela Educação Física com os jogos? Foram estas as principais questões que a pesquisa tentou responder, ao longo deste texto, junto com os professores entrevistados.

2. OS CAMINHOS METODOLÓGICOS

A pesquisa, apesar de orientar sua fundamentação teórica por revisão narrativa, foi de natureza quantitativa, descritiva e exploratória, caracterizando-se por um estudo de caso, que procurou analisar o valor dos jogos populares nas aulas de Educação Física Escolar no 1º ao 5º ano do ensino fundamental, na visão do professor. O estudo de caso, para Yin (2001) é uma estratégia de pesquisa que compreende um método que abrange abordagens específicas de coletas e análise de dados, tendo as entrevistas como fontes mais importantes.

Apesar da Resolução 196/1996 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) ter a pretensão de ser um documento normativo para todas as áreas disciplinares, no Brasil, sua proposta metodológica é estranha à prática investigativa das Ciências Humanas. De acordo com Diniz (2008) a ética em pesquisa nas Ciências Humanas é um campo em construção e sob intensa disputa no Brasil, sendo a matriz de avaliação da ética em pesquisa, com seres humanos, predominantemente biomédica.

Nesse sentido, o principal desafio de uma avaliação ética de um projeto de pesquisa em Ciências Humanas não deve ser o de enquadrá-lo na matriz de análise já existente, mas entender que cada desenho metodológico pressupõe uma nova sensibilidade ética. É preciso reconhecer que não há uma fórmula de julgamento da ética em pesquisa que seja metadisciplinar. Se a matriz de análise disponível se mostrou eficaz, sua eficácia foi testada para as Ciências Biomédicas. A adequação às Ciências Humanas ainda está por ser elaborada, até mesmo porque risco e benefício não são as únicas razões que justificam a apresentação de um termo de consentimento livre e esclarecido ou mesmo a reflexão sobre ética em pesquisa antes da condução de um projeto de investigação. (DINIZ, 2008, p. 421)

Por não concordar com esta perspectiva para as Ciências Humanas o autor da pesquisa optou por não submeter o presente estudo ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP).

Foram selecionados cinco professores de Educação Física que ministram aulas no primeiro segmento do ensino fundamental, em duas escolas da rede pública do município de Belford Roxo, estado do Rio de Janeiro. Cada professor ministrava aulas em quatro turmas que variavam entre 25 e 35 alunos, totalizando uma média de 600 alunos, nos turnos da manhã e tarde. Em um primeiro contato foi perguntado aos professores se aceitariam participar da pesquisa de forma voluntária, sem nenhuma obrigatoriedade ou qualquer tipo de ônus, com seus anonimatos e das escolas garantidos. Estes foram questionados se poderiam ministrar conteúdos de jogos populares, onde tiveram contato (ou não) na época da graduação em Educação Física, aos seus alunos nas escolas, durante o período de um mês.

As características relativas à faixa etária estudada podem variar de acordo com a individualidade biológica de cada aluno, incluindo igualmente os aspectos culturais que podem ser determinantes.

Respeitando essas questões, foi solicitado aos professores que considerassem os objetivos específicos abaixo, com base em Brasil (1997) citado por Lemos (2010), para ministrarem suas aulas:

- Participar de diferentes atividades corporais, procurando adotar uma atitude cooperativa e solidária, sem discriminar os colegas pelo desempenho ou por razões sociais, físicas, sexuais ou culturais;
- Conhecer algumas de suas possibilidades e limitações corporais de forma a estabelecer algumas metas pessoais (qualitativas e quantitativas);
- Conhecer, valorizar, apreciar e desfrutar de algumas das diferentes manifestações da cultura corporal presentes no cotidiano;
- Organizar autonomamente alguns jogos, brincadeiras ou outras atividades corporais simples;
- Participar das atividades corporais, reconhecendo e respeitando algumas de suas características físicas e de desempenho motor, bem como as de seus colegas, sem discriminar por características pessoais, físicas, sexuais ou sociais;
- Adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade em situações lúdicas e esportivas, buscando solucionar os conflitos de forma não violenta;
- Conhecer os limites e as possibilidades do próprio corpo de forma a poder controlar algumas de suas atividades corporais com a autonomia e a valorizá-las como recurso para manutenção de sua própria saúde;
- Conhecer, valorizar, apreciar e desfrutar de algumas das diferentes manifestações da cultura corporal, adotando uma postura não preconceituosa ou discriminatória por razões sociais, sexuais ou culturais;
- Organizar jogos, brincadeiras ou outras atividades corporais, valorizando-as como recurso para usufruto do tempo disponível;
- Analisar alguns dos padrões de estética, beleza e saúde presentes no cotidiano, buscando compreender suas inserções no contexto em que são produzidos e criticando aqueles que incentivam o consumismo.

Terminado o período de um mês, o pesquisador retornou às escolas e aplicou um questionário com perguntas fechadas aos professores (Anexo), assim como esclareceu dúvidas dos professores. Os resultados das análises dos questionários são expostos a seguir.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pelas respostas obtidas, em sua totalidade, é possível observar na Tabela 1 que os professores de Educação Física entrevistados aplicaram os conteúdos dos jogos populares em suas aulas. Estes também acreditam que a prática dos jogos populares dentro do contexto escolar pode vir a aumentar o interesse dos alunos nas aulas de Educação Física. Entretanto, 20% dos entrevistados não tiveram disciplinas de jogos populares na graduação de Educação Física.



Tabela 1: Aplicação do conteúdo e interesse dos alunos pelos jogos populares, na visão dos professores.

QUESTÕES ABORDADAS COM PROFESSORES		Sim	Não
	N*	%	%
Disciplinas de jogos populares na graduação	5	80	20
Aplicação dos jogos populares nas suas aulas	5	100	0
Jogos populares na escola aumenta o interesse dos alunos na Educação Física	5	100	0

*Nota.**Número de professores entrevistados.

Através dos resultados apresentados da Tabela 2, conclui-se que todos os professores classificaram como importante à aplicação dos jogos populares como conteúdo para as aulas. A Tabela 2 demonstra ainda que a maioria dos professores entrevistados considerou o “cognitivo” a área mais desenvolvida com a aplicação dos jogos populares.

Tabela 2: Importância nos jogos populares na visão dos professores.

QUESTÕES ABORDADAS COM PROFESSORES		Importante	Interessante	Pouco importante	Desnecessário
	N*	%	%	%	%
Aplicação dos jogos populares como conteúdo	5	100	0	0	0
Áreas que o aluno mais se desenvolve a partir do conteúdo de jogos populares nas aulas	5	Cognitiva	Física	Social	Saúde
		56	22	17	5
Participação dos alunos nas aulas de jogos populares	5	Todos participam, nem todos gostam	Todos participam, todos gostam	Metade participa	Poucos participam
		80	20	0	0

*Nota.**Número de professores entrevistados.

Além das respostas obtidas nas perguntas fechadas, dentro da proposta de questionário apresentada por esse estudo, os professores também fizeram questão de destacar características por eles observadas

nas situações de aula e atitudes dos alunos, durante as aulas dos jogos populares, como demonstrado na Tabela 3:

Tabela 3: Falas dos professores sobre os alunos, após aplicação dos questionários.

FALAS ESPONTÂNEAS DOS PROFESSORES
<i>“Apresentaram grande interesse por atividades lúdicas”</i>
<i>“Não costumam ocorrer interação entre meninos e meninas nas atividades”</i>
<i>“Costumam optar por jogos de maior rapidez de reação e coordenação motora”</i>
<i>“Apresentam grandes interesses pelos trabalhos em grupo e em equipe”</i>
<i>“Os jogos com regras aos poucos vão se tornando atraentes”</i>
<i>“Interesse pelos jogos de competição”</i>
<i>“Aumento da resistência ao cansaço e a fadiga”</i>
<i>“Importante período de desenvolvimento intelectual”</i>
<i>“Começam a se preocupar com os outros”</i>

A presente pesquisa demonstrou que a maioria dos entrevistados ministra os conteúdos dos jogos populares em suas aulas, independente da intervenção do autor desta pesquisa. Os professores classificaram como importante a sua aplicabilidade como conteúdo para suas aulas. Também afirmaram que a maioria dos alunos pesquisados participou dos jogos populares, apesar de menos da metade não ter se interessado pelos jogos, na visão dos professores entrevistados. Em trabalho científico semelhante a este, Aniszewski *et al.* (2019) pesquisaram 85 alunos do 9º ano, de três escolas municipais do Rio de Janeiro, com o objetivo de investigar a desmotivação destes pelas aulas de Educação Física. Algumas das conclusões a que os autores chegaram são de que a falta de diversificação dos conteúdos e participação dos alunos nas decisões sobre as disciplinas estão entre os fatores de desinteresse (ANISZEWSKI *et al.*, 2019). Apesar da pesquisa de Aniszewski *et al.* (2019) ter sido feita com alunos do 9º ano do ensino fundamental (mais velhos), pode-se também levantar a hipótese de que, neste estudo, a não negociação prévia dos conteúdos sobre os jogos populares entre alunos e professores, pode ter gerado tal desinteresse. Por outro lado, Mathias *et al.* (2022) defendem que os jogos populares “são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade” e que brincar seria colocar a imaginação em prática. Os autores defendem que no Brasil as crianças podem brincar com os mesmo jogos de outros países, porém com suas diferenças tradicionais e folclóricas (MATHIAS *et al.*, 2022). O que poderia justificar um maior interesse dos alunos pelas aulas dos professores entrevistados.

As opiniões quanto às áreas que os alunos mais se desenvolvem são diversas, apontando predominantemente para a cognitiva. O autor desta pesquisa não acredita em uma resposta “correta”, em perspectiva maniqueísta desta questão. Há ao que parece um consenso, no campo da Educação Física escolar no Brasil, de que a criança se desenvolve nas aulas de maneira integral em seus diversos aspectos: físico, afetivo, cognitivo e social. É o que defende autores como Guedes (2021) e Santos *et al.* (2022). Santos *et al.* (2022) corroboram a opinião da maioria dos professores entrevistados por esta pesquisa, ao defenderem que “o tema de jogos e brincadeiras tradicionais, está estimulando a prática da atividade física e da reflexão cognitiva pelas crianças” (SANTOS *et al.*, 2022).

Mais da metade dos alunos participaram das aulas propostas. Esta maior adesão, na visão dos professores entrevistados, se deu porque as atividades foram bastante lúdicas. Mathias *et al.* (2022) defendem que a literatura sugere sempre que, para as crianças, o ensino se dê de forma lúdica na sala, através dos jogos e brincadeiras. Em pesquisa de revisão bibliográfica, Guedes (2021) ressalta a ludicidade como uma imponente estratégia para difundir valores morais e sociais através dos jogos tradicionais e brincadeiras culturais, considerando toda a bagagem histórica de cada aluno. A autora considera inegável a importância dos jogos para o ensino e aprendizagem, ao estimular concepções como investigação, experimentação e trabalho em equipe. De acordo com a autora tais atividades devem ser experimentadas pelas crianças (especialmente de 1º ao 5º ano), respeitadas os ambientes em que vivem sua cultura, pois são experiências necessárias “para a vida social, a autoestima, linguagem, autonomia, pensamento e curiosidade” (GUEDES, 2021, p. 25).

A prática dos jogos populares, portanto, pode ter grande importância no processo de formação docente na graduação, e dos alunos na escola, e que se utilizado da maneira correta pode estimular valores como: afetividade, cooperação, diversidade, alteridade e respeito à diferença. Pode também melhorar as condições de exercício da cidadania e de inserção social enriquecendo o repertório da cultura corporal.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notável a importância que os jogos possuem para o desenvolvimento das habilidades motoras e a contribuição através da cultura do movimento, onde o professor deve considerar os movimentos básicos dos alunos: andar, correr, saltar, pular. Ou seja, possibilitar uma aprendizagem de uma Educação Física significativa e de acordo com a realidade do indivíduo promovendo um desenvolvimento harmônico e prazeroso.

Por fim, é possível concluir que o conteúdo de jogos populares, na graduação de Educação Física foi fundamental para a qualificação do trabalho docente; que os jogos efetivamente representam um instrumento prático para ser aplicado no trabalho direto dos educadores com as crianças; que promovem o desenvolvimento integral; contribuem para diversas manifestações da cultura corporal; impossibilita a separação das atividades por gêneros e; difundem a cultura regional.

5. REFERÊNCIAS

ALVES, N.; GARCIA, R. L. Para começo de conversa. In: ALVES, N.; ALVES, N.; GARCIA, R. L. (Orgs.). **O sentido da Escola**. Petrópolis: DP et alii, 2008

ANISZEWSKI, E.; HENRIQUE, J.; OLIVEIRA, A. J. DE; ALVERNANZ, A.; VIANNA, J. A. (2019). A (Des)motivação nas aulas de Educação Física e a satisfação das necessidades de competência, autonomia e vínculos sociais. **Journal of Physical Education**, v. 30, n 1, p. e-3052, 2019. doi: <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v30i1.3052>

CAMARGO, M.; MAGNUS, E.; OLIVEIRA, L.; VILLAR, A. Análise sociológica das abordagens de docentes de Educação Física em escolas públicas e privadas a partir das contribuições de Karl Mannheim. **Lecturas: Educación Física Y Deportes**, v. 17, n. 172, 2012.

CÁCERES BROQUÉ, Y. Y.; MADRIGAL CASTRO, A. D.; LEÓN VÁZQUEZ, L. L. Expressão corporal como alternativa ao Esporte para Todos. Seleção de exercícios. **Lecturas: Educación Física Y Deportes**, v. 23, n. 239, p. 77-86, 2018.

DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papirus, 1995.

DAOLIO, J. Educação física escolar: em busca da pluralidade. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 2, n. 20, p. 40-42, 1996.

DINIZ, D. Ética na pesquisa em ciências humanas: novos desafios. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 13, n. 2, p. 417-426, 2008.

FOUCAULT, M. **Microfísica do Poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. 18ª ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FREIRE, J. B. Pedagogia do Esporte. In: MOREIRA, W. W.; SIMÕES, R. (Org). **Fenômeno Esportivo no Início de um novo milênio**. Piracicaba: Unimep, 2000.

GARCIA, R. L.; ALVES, N. Atravessando fronteiras e descobrindo (mais uma vez) a complexidade do mundo. In: ALVES, N.; GARCIA, R. L. (Orgs.). **O sentido da Escola**. Petrópolis: DP et alii, 2008.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.

GUEDES, S. C. A promoção do lúdico através dos jogos e brincadeiras recreativas nas aulas de educação física das séries iniciais do ensino fundamental. **RENEF**, v. 12, n. 18, p. 14–28, 2020. doi: <https://doi.org/10.46551/rn2021121800052>

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 6ª ed. Petropolis, Rio de Janeiro. Vozes, 1999.

LEITE, D. M. **O Caráter Nacional do Brasileiro: História de uma ideologia**. 8ª ed. São Paulo: Editora UNESP, 2017.

LEMOS, F. R. M. Os esportes em documentos oficiais da educação infantil e do ensino fundamental Ciclo I. **Lecturas: Educación Física Y Deportes**, v. 15, n. 143, 2010.

LOPES, M. M. Educação física na escola, cultura corporal e qualidade de vida. **Webartigos**. 2009. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/educacao-fisica-na-escola-cultura-corporal-e-qualidade-de-vida/27320#ixzz7jmbRoYfT>

MATHIAS, C. E. da F.; FRANÇA, E. da S.; COSTA, K. R. M. Brincadeiras e jogos populares nos ensinos de Educação Infantil e Fundamental. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 7, p. 263–274. 2022. doi: <https://doi.org/10.51891/rease.v8i7.6324>

MAUSS, M. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: EPU, 1974.



- MEDINA, J. P. S. **O brasileiro e seu corpo**: Educação e política do corpo. 10ª ed. Campinas, SP: Papyrus editora, 2005.
- MELLO, A. M. de. Jogos Tradicionais e Brincadeiras Infantis. In: COSTA, L. P. da (Org.). **Atlas do Esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: Shape, 2005.
- MELHEM, A. **A prática da educação física na escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.
- MONTEIRO, R. A.; SOUZA, A. S. Cultura corporal e Educação Física: elementos para uma re-significação da prática docente. **Lecturas: Educación Física Y Deportes**, v. 13, n. 126, 2008.
- MONTEIRO, Y. C. B.; CARVALHO, A. dos S. M. de; OLIVEIRA, M. P. de; JAGOBUCCI, L. A.; LIMA NETO, I. C. de; SILVA, D. de A.; SILVA, H. J. F. da; ALBUQUERQUE, S. M. L. T. e. Teaching knowledge mobilized in the systematization of content - popular games in references schools in Arcoverde - PE. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 5, p. 1-15, 2022. doi: <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i5.28238>
- MOYA, E. R. Hacia una nueva valoración secular de la religión. Una propuesta desde la antropología simbólica de Clifford Geertz. **Anales de Teología**. v. 20, n. 1, p. 117-137, 2018.
- OLIVEIRA, J. E. C. de. Aspectos socioculturais na atuação do profissional de Educação Física e Esportes. **Lecturas: Educación Física Y Deportes**, v. 16, n. 158, 2011.
- OLIVEIRA, C.; ASSIS, F.; AUSTREGÉSILO, J.; FERREIRA, J.; REIS, M.; COUTINHO, R.; FIDELIS, M.; TAVARES, S. F. A pluralidade cultural e a monocultura na Educação Física Escolar. **Lecturas: Educación Física Y Deportes**, v. 16, n. 161, 2011.
- SANTOS, I. dos; ARAÚJO, M. B. B.; SANTOS, J. R. T. dos (2022). O resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais no cotidiano de crianças da comunidade de Canaan. **Scientia Generalis**, n. 3, v.1, p. 215-227, 2022.
- SANTOS, R. R. F.; KOCIAN, R. As possibilidades das brincadeiras infantis e jogos populares nas aulas de educação física infantil: um estudo de caso. **Lecturas: Educación Física Y Deportes**, v. 11, n. 99, 2006.
- YIN, R. K. (2001). **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2ª ed. Porto Alegre. Editora: Bookmam, 2001.

Anexo

QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

- 1) Você teve disciplinas de jogos populares na graduação em Educação Física?
 - a) Sim
 - b) Não

- 2) Você aplica conteúdos de jogos populares nas suas aulas de Educação Física?
 - a) Sim
 - b) Não

- 3) Em sua opinião, os jogos populares na escola aumenta o interesse dos alunos pelas aulas de Educação Física?
 - a) Sim
 - b) Não

- 4) Em sua opinião, a aplicação dos jogos populares como conteúdo das aulas de Educação Física é:
 - a) Importante
 - b) Interessante
 - c) Pouco importante
 - d) Desnecessário

- 5) Quais as áreas que o aluno mais desenvolve a partir do conteúdo de jogos populares nas aulas?
 - a) Cognitiva
 - b) Física
 - c) Social
 - d) Saúde

- 6) Como você classifica o nível de interesse e participação dos alunos nas aulas de jogos populares?
 - a) Todos participam, nem todos gostam
 - b) Todos participam, todos gostam
 - c) Metade participa
 - d) Poucos participam