

JOGOS RECREATIVOS TRADICIONAIS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

TRADITIONAL RECREATIONAL GAMES IN THE EARLY GRADES OF ELEMENTARY SCHOOL

Cristiano Castro de Matos¹

Resumo: Os jogos recreativos tradicionais baseados na cultura popular e que são ensinados pelos mais antigos, atravessando gerações, são o objeto deste trabalho. Procuramos definir o conceito desses jogos e demonstrar sua importância nas aulas de educação física. Também pontuamos a relação entre aluno-professor e como as crianças em desenvolvimento fazem parte da construção de sua identidade relacionada ao ambiente familiar e escolar. Foram trabalhados aspectos relacionados ao uso dos jogos na educação física e sua importância.

Palavras-chave: Jogos; tradição; educação física.

Abstract: The object of this article are traditional recreational games based on popular culture that are taught by elders across generations establishing the concept of these games and demonstrating their importance in physical education classes. It also highlight the relationship between student-teacher and how developing children are part of the construction of their identity related to the family and school environment. Aspects related to the use of traditional recreational games in Physical Education and their importance were also analyzed.

¹ Possui graduação em Educação Física pela Universidade do Estado da Bahia (2017). LICENCIATURA EM GEOGRAFIA Faculdade do Grupo UNIASSELVI (2010) CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO Veni Creator Christian University (2023).

Keywords: Games; Tradition; Physical Education.

O uso de jogos recreativos tradicionais nas séries iniciais do ensino fundamental

O brincar, a atividade lúdica, está presente nas diferentes sociedades humanas. Pretendemos esboçar neste trabalho a importância do brincar e da recreação infantil, nas aulas de educação física dos anos iniciais. Tal forma de recreação tem como finalidade o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo dos alunos.

A educação física, como disciplina, está ancorada no desenvolvimento corporal que leva a trabalhar de forma integral e harmoniosa habilidades relacionadas ao desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo. Dessa forma, visa melhorar a qualidade de vida dos indivíduos em diversas áreas, tornando-se essencial ao desenvolvimento social e humano. Entendemos jogos recreativos tradicionais como atividades típicas de uma região ou país, que são realizadas sem o auxílio ou intervenção de brinquedos tecnologicamente complexos, bastando recursos encontrados na natureza, como pedras, gravetos etc.

Abordamos os usos dos jogos recreativos no ensino fundamental – nos anos iniciais – como uma forma de promover a socialização. Durante as aulas, pontos importantes como desenvolvimento e crescimento dos alunos são trabalhados, sejam eles afetivos, sociais ou cognitivos. Propomos o uso de jogos recreativos como ferramenta metodológica e pedagógica e sua incorporação no projeto político pedagógico. Com isso pretendemos trazer uma outra abordagem desses jogos, mostrando sua importância nas aulas de educação física, o que ainda não foi trabalhado no sentido que optamos nesta proposta.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica. Segundo Antônio Gil (1987) este tipo de pesquisa permite ao investigador uma gama muito mais ampla de fenômenos do que aquela em que se poderia pesquisar diretamente.

Tendo como horizonte o ambiente da escola, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais

(BRASIL, 2001) as atividades recreativas estão relacionadas à construção da cidadania emancipadora, auxiliando os alunos a se relacionarem com seus pares.

Nessa direção, Machado (1995) considera que o professor é um facilitador do conhecimento e pode promover ações educativas que ajudem no desenvolvimento de aspectos motores, físicos, culturais, sociais e psicológicos dos alunos. Conforme Cunha (1996), a capacidade de ensinar conhecimentos específicos pode ser unida ao ensino de normas e valores, atributos essenciais na formação de alunos. Todos esses ensinamentos podem ser desenvolvidos durante as aulas de educação física em atividades que englobem práticas recreativas.

De acordo com Vieira e Cavalcante (2002, p. 45):

Jogos recreativos tradicionais são aqueles conhecidos também como jogos de rua em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticados, pois sua origem está na cultura popular. Uma das características dos jogos populares, é que as mudanças dentro do jogo ficam a critério dos participantes, e para que possam ser desenvolvidas não se faz necessário a utilização de materiais industrializados, sua prática é realizada em convívio harmonioso, de forma livre espontânea e prazerosa, sendo uma manifestação desenvolvida desde os tempos mais antigos, que visa a ludicidade.

Dessa forma, esta proposta tem sua relevância no campo acadêmico, principalmente, na área da Educação Física (EF), proporcionando oportunidades de crescimento dos resultados dos estudos que analisam o uso dos jogos recreativos tradicionais nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Assim, tem-se como objetivo traçar caminhos, evidenciando as manifestações sociais e culturais que estão presentes do dia a dia dos alunos, trazendo à tona a história viva dos jogos recreativos tradicionais dentro do espaço escolar. Além disso, visa quebrar o antigo paradigma de que as aulas de Educação Física (EF) são apenas para completar a carga horária de professores que ainda não tem formação específica, preencher os horários vagos após as aulas das outras disciplinas ou cumprir com a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (BRASIL, 1996), que estabeleceu as diretrizes e bases da educação nacional, determinando um total de duzentos dias letivos, por um período de oito anos, o que resulta

em, pelo menos, quatro horas diárias de trabalho escolar letivo conforme.

O quadro a seguir apresenta alguns dos jogos recreativos tradicionais, seus objetivos e passo a passo dos jogos.

Quadro 1: Jogos recreativos – passo a passo

Jogo	Objetivos	Passo a passo
Esconde-esconde	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver a imaginação, a atenção, a agilidade, a criatividade e a orientação; - Contribuir para a socialização das crianças. 	<p>Para iniciar a brincadeira, é necessário escolher um lugar para ser o pique e quem vai ficar nele. O jogador escolhido fica de costas e de olhos fechados, contando até o número combinado. Enquanto isso, os demais jogadores devem se esconder. Quando termina a contagem, o jogador sai à procura dos companheiros. Quem está escondido tem que correr até o pique para se salvar. Quando encontra alguém, o jogador que está procurando deve voltar ao pique e dizer o lugar onde viu o companheiro. O jogador encontrado se salva se chegar ao pique antes do perseguidor. O primeiro que for pego será o perseguidor na próxima jogada. Se todos forem salvos a brincadeira continua com o mesmo perseguidor.</p>
Cabra-cega	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular o desenvolvimento da percepção tátil. 	<p>Uma das crianças é escolhida para ser a cabra-cega e, com os olhos vendados, fica no meio de uma roda formada pelas demais. Ao encontrar outra criança, terá três chances para identificá-la por meio do tato. Essa criança identificada passa a ser a cabra-cega (FRIEDMANN, 1996).</p>
Amarelinha	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar a destreza corporal para pular em determinados espaços e locais; - Desenvolver conceitos matemáticos, ao pular conforme a sequência dos números; - Experimentar ao máximo os movimentos que exigem o uso diferenciado de um lado e do outro do corpo. 	<p>Cada criança, na sua vez, joga a pedrinha no traçado previamente feito no chão, começando pelo número um. A criança não pode pôr o pé na quadra em que a pedra estiver pulando, até chegar à última. Na volta, deve pegar a pedra. Se errar o pulo, pisar na linha ou se a pedra cair fora do traçado, a criança passa sua vez para o próximo jogador e espera para jogar novamente.</p>

Jogo	Objetivos	Passo a passo
Pega-pega	- Desenvolver a agilidade e a organização espacial e temporal.	Os jogadores ficam dispostos em círculo, em pé, e a brincadeira se inicia com a escolha de quem serão os “caçadores” e quem serão os “fugitivos”. Aos poucos, as variantes vão sendo desenvolvidas: quem for pego vira estátua e pode ser salvo da posição por meio de um toque de outro colega que não foi pego; criar áreas de refúgio (ferrolhos), onde não é permitido perseguir nem pegar, criar posições corporais que sirvam de ferrolhos (ex.: quem estiver de quatro não pode ser pego etc.). A brincadeira termina quando o interesse dos participantes acaba.
Pé de lata	- Desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio.	O professor deve fazer dois furos no fundo de cada lata, com espaço suficiente entre eles para a criança colocar o pé. Depois é só passar um barbante pelos furos e amarrar as pontas pela parte de dentro da lata. Para andar, basta subir com um pé em cada lata e segurar o barbante, movendo as pernas. O comprimento do barbante varia de acordo com o tamanho da criança, pois deve ficar na altura das mãos.
Corrida do canguru ou corrida do saco	- Desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio; - Desenvolver noções de trabalho em equipe e domínio de equilíbrio e postura; - Adquirir noção de direção e localização.	As crianças devem se organizar em equipes. Ao sinal do professor, os primeiros de cada equipe partem saltando dentro de um saco, segurando-o na altura da cintura. Saltam como um canguru até um local predeterminado, voltam para o início e passam o saco de estopa para o próximo da coluna, que deverá fazer o mesmo percurso.
Baleado		Divide-se os componentes da turma em dois grupos, um de cada lado do campo. O grupo que está com a bola lança-a, na tentativa de acertar um dos jogadores do outro grupo; se acertar, o jogador que foi atingido, ou baleado, passa para um espaço delimitado, atrás da equipe adversária (se a bola atingir primeiro o chão não vale). O baleado poderá voltar ao seu grupo se, de sua posição, baleiar alguém da outra equipe, com a bola enviada pelos próprios companheiros, ou da qual se esquivaram os adversários.
Pula corda		Uma corda longa é segurada por dois jogadores, um em cada extremidade, que a movimentam para que os demais saltem. A cada giro da corda, um a um, os outros jogadores vão entrando. Quem perder passa a girar a corda.

Jogo	Objetivos	Passo a passo
Passa anel		Sentados em uma roda, os participantes ficam com as mãos unidas, cantando: “Guarde o anel! Guarde o anel bem guardadinho...” O participante que está com um anel, borracha ou qualquer outro objeto pequeno, passa para a mão de um dos demais sem que o restante perceba. Um jogador fora do círculo deve adivinhar quem está com o objeto. Se acertar, sai o jogador que estava com o objeto; se não, o jogo prossegue com o mesmo jogador de fora.
Toca do coelho	- Desenvolver a coordenação motora, a noção espacial e a socialização.	Os alunos ficam espalhados pela quadra, cada um com um bambolê; estes serão os coelhos nas tocas. Outros alunos ficam no meio da quadra, sem bambolê; são os lobos, que devem tentar entrar em uma toca, invertendo de posição na rodada seguinte.
Danças das cadeiras		O número de cadeiras é igual ao número de jogadores menos um. Os alunos correm ao redor das cadeiras e, ao sinal do professor, todos devem se sentar. O participante que ficar sem assento é eliminado do jogo. Na próxima rodada retira-se uma cadeira e volta-se a eliminar o participante que não conseguir se sentar, assim sucessivamente até restarem dois alunos e uma cadeira. Vence quem se sentar na última cadeira disponível.
Morto-Vivo	- Adquirir agilidade na reação, atenção, obediência a ordens; flexibilidade.	Os alunos ficam em círculo, de costas, com o professor no centro, que dará as ordens, podendo ser “morto”, “vivo”, “sentar”, “levantar” etc. Todos, em colunas, obedecem às ordens, em diversos ritmos, e quem erra é eliminado.
Cinco Marias	- Desenvolver a atenção, a coordenação visual e motora, e as noções de quantidade e conjunto.	Este jogo consiste em um conjunto de cinco peças iguais (saquinhos ou pedrinhas). Para confeccionar as peças é preciso utilizar retalhos de tecidos e cereais. Inicialmente, é necessário costurar cinco saquinhos com arroz ou outro cereal moído e fechá-los. Finalmente, é preciso fazer um saco de pano maior para guardar as Cinco Marias. Uma opção de regra é jogar em duplas ou em equipes. A lógica da brincadeira é pegar as peças na sequência de um a cinco, atirando uma para cima e pegando as da mesa. Na primeira jogada, os participantes pegam uma a uma; na segunda duas de cada vez e assim por diante.

Jogo	Objetivos	Passo a passo
Caça ao Tesouro	- Trabalhar o lado cooperativo e da organização conjunta.	O grupo deverá seguir uma sequência de pistas até encontrar o tesouro escondido no acampamento. Ao final da explicação os grupos recebem a primeira pista, que leva ao local onde está escondida outra pista, que por sua vez leva a outro local e assim sucessivamente, até encontrar o tesouro. Ao encontrá-lo, o grupo deve voltar ao ponto de início. Ganha o grupo que encontrar o tesouro primeiro.

Fonte: Betti (2001).

Após descrever os jogos recreativos tradicionais passamos a abordar o papel do aluno na Educação Física (EF). O processo de ensino e aprendizagem é considerado dinâmico, e nas aulas de educação física é importante a participação dos alunos – não é possível desenvolver jogos tradicionais sem que os alunos os pratiquem. Dessa forma, a participação dos alunos é essencial e para que isso ocorra o professor deve encontrar maneiras que motivem os alunos.

É na infância que os sujeitos constroem suas identidades, baseando-se nos modelos educacionais da escola e da família (RODRIGUES, 2020). Dessa forma, os jogos recreativos tradicionais cumprem o seu papel no processo de formação da cidadania do aluno, uma vez que ensinam regras e valores. Tais conclusões têm a responsabilidade de apoiar o que foi decidido no outro contexto e favorecer o desenvolvimento do educando. Assim, é fundamental a participação das famílias na escola, tanto no âmbito vinculado à gestão quanto de cunho pedagógico, na busca por oferecer estratégias para o processo de formação acontecer de modo satisfatório.

Os alunos que participam e realizam as aulas de Educação Física são sujeitos em formação, crianças e adolescentes descobrindo suas diferenças, socioculturais, religiosas, econômicas, e todos esses fatores influenciam na sua criação e desenvolvimento como sujeitos, e conseqüentemente suas identidades e formas de apreender o mundo.

É necessário que os professores valorizem as características de cada aluno, respeitando-os e auxiliando-os na construção de suas identidades. Para Kishimoto (2010) o correto é:

Criar um ambiente em que meninos e meninas tenham acesso a todos os

brinquedos sem distinção de sexo, classe social ou etnia. Ficar passiva diante dos preconceitos é uma forma de reproduzi-los. É preciso desconstruir tais práticas, assumindo claras posturas para evitar a permanência dos preconceitos (p.10).

Nesse sentido, a escola deve ser um ambiente democrático que busca ultrapassar as barreiras dos preconceitos, para que as diferentes identidades, sejam elas de gênero, religião ou classe econômica sejam superadas e todos tenham espaço para se desenvolver em um ambiente saudável. As aulas de EF são realizadas por alunos possuidores de histórias de vida e, sobretudo, e é nessa vida real e concreta dos alunos que encontramos as marcas que constituem suas identidades pessoais.

Com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação temos a institucionalização da luta pelo processo de democratização do acesso à escola e a implementação de políticas públicas que visam garantir a permanência dos alunos nas instituições. Com esse processo de democratização do acesso, a heterogeneidade de alunos nas escolas públicas ocorreu de maneira mais acentuada, como observa Maria Raquel Pinto (2007):

Defendemos a escola como lugar privilegiado da infância em nossa sociedade, precisamos repensar a construção, organização e ocupação dos edifícios escolares, para permitir que seus usuários se apropriem desse espaço e vivenciem as práticas ali desenvolvidas de modo a transformá-lo em lugar. Um lugar cheio de sentido, que desperte o gosto pelo saber que permita às crianças vivenciarem sua infância juntamente com seus pares (p. 110).

Assim, entendemos que um dos papéis da Educação Física (EF) é compreender e discutir junto a esses alunos os valores e significados que estão por trás dessas práticas corporais. As experiências dos jogos e brincadeiras que alguns alunos trazem de casa ou da rua muitas vezes são interessantes a ponto de serem reproduzidas nas escolas com o apoio dos professores e a participação de todos os colegas.

A forma como cada aluno enxerga a escola e suas possibilidades de exercícios práticos corporais são várias: como forma de ascensão social; como espaço de encontro, local de expressão e tro-

ca de afetos; como lugar de tédio e de rotinas sem sentido, entre várias outras. Para cada uma dessas formas, propomos que essas realidades múltiplas devam ser pensadas pela escola ao construir sua relação com os alunos. Acreditamos que os projetos pedagógicos devam incluir os jogos recreativos tradicionais, visando os aspectos mencionados acima. A seguir, abordaremos os benefícios que os jogos recreativos tradicionais oferecem aos alunos.

Os jogos nas aulas de Educação Física trazem como benefício para os alunos uma vivência motora saudável. São também uma forma de difundir a cultura popular nas escolas, pois estes jogos recreativos são encontrados em diferentes grupos sociais, fazendo parte da vida do aluno que brinca nas ruas, praças, calçadas, parques, dentro de casa e na hora do recreio das escolas; e, principalmente, nas aulas de Educação Física (EF), pois são transmitidos pelos grupos de pessoas que vivem em determinadas épocas. Segundo Freire e Scaglia (2003):

[...] pensar o jogo na Educação Física será coerente se pensarmos e entendermos que ele pode ser visto como conteúdo a ser ensinado e, ao mesmo tempo, pode ser utilizado para a efetiva construção de uma metodologia de ensino pautada no jogo (p.30).

Partindo desse princípio é necessário primeiramente que se faça uma análise dos jogos recreativos tradicionais, para assim ser possível o real entendimento de uma proposta pautada nos jogos, por meio de suas características como, por exemplo: espontaneidade e ludicidade.

Podemos perceber as evidências das qualidades sistemáticas dos jogos recreativos tradicionais que permitem atingir plenamente os objetivos básicos propostos para a disciplina Educação Física, que são ampliar os conhecimentos relativos à nossa cultura e possibilitar aos alunos adquirir mais desenvolvimento nas aulas, em todas as suas dimensões humanas. Cabe ao professor, assim, saber utilizar esses conhecimentos, procurando manter o equilíbrio entre o aprender e o prazer (lúdico).

Desse modo, para que os jogos recreativos tradicionais nas aulas de Educação Física resultem positivamente, recomendamos que os professores planejem suas aulas atentando para as seguintes metas:

- Criar um ambiente respeitando as características presentes nos fundamentos conceituais do jogo;
- Não desprezar a cultura lúdica dos alunos;
- Criar situações de desafio, instigando os alunos com perguntas;
- Mediar o conhecimento e as trocas de informações;
- Descentralizar a aula;
- Permitir a tomada de consciência das ações desencadeadas no jogo;
- Dar maior ênfase na compreensão da lógica do jogo e nos conhecimentos possibilitados por ele e não na execução de gestos técnicos, pois as técnicas são ensinadas por meio da tática, ou seja, a necessidade da técnica surge em decorrência das situações geradas pelo jogo; portanto, são as situações-problema que precisam de uma ação técnica para a solução de uma necessidade essencial do jogo;
- Fazer com que a atividade satisfaça as necessidades essenciais dos alunos, como agir, criar, interagir, interpretar, comunicar-se, expressar-se e avaliar-se;
- Ser um facilitador da aprendizagem significativa;
- Oportunizar a aproximação gradativa de pensamento e ação na tomada de decisões rápidas;
- Mediar a construção das ações e pensamentos para gerar possibilidades de respostas das mais variadas e criativas possíveis na solução de problemas de corpo inteiro, cognitivo, afetivo, social e motor de todos os alunos envolvidos nas aulas.

Assim conforme Alcides Scaglia e João Batista Freire (2003),

tanto os esportes como as brincadeiras podem ser considerados manifestações de um fenômeno maior denominado jogo. Ou seja, o jogo engendra um ambiente próprio que se caracteriza como espaço de representação, uma simulação lúdica da realidade (metáfora da vida), que se manifesta de forma concreta quando as crianças brincam ou mesmo quando as pessoas fazem esporte, lutam, fazem ginásticas (p.39).

Portanto, as manifestações, além de apresentarem determinadas características que as qualificam como jogo, valem-se de tantas outras que garantem sua particularidade e especificidade irreduzível, pois toda manifestação acaba por influenciar outras como, por exemplo, o fato de que, seguindo essa linha de raciocínio, todo esporte um dia foi brincadeira, pois como a brincadeira o esporte é um produto cultural, produzido por alguém ou por uma pequena comunidade de acordo com um contexto social específico, que acabou por atrair um grande número de interessados em praticá-lo. Se vários povos querem jogar, isso só é possível se as suas regras forem padronizadas e universalizadas. Como afirmam Freire e Scaglia (2003, p.146), “o esporte, por exemplo, é um jogo em seu contexto mais social, porque universal e rigorosamente ‘regrado para’ permitir a convivência de muitos povos”.

Diante do exposto, reforçamos que a complementação dos jogos como amarelinha, pega-pega, cantigas de roda, entre outros, aos conteúdos pedagógicos das aulas de Educação Física possibilita um bom desenvolvimento das habilidades motoras sem precisar impor aos alunos uma linguagem corporal que lhes é estranha. A seguir, analisaremos o rendimento da aprendizagem dos alunos em relação às aulas de Educação Física.

Aspectos relacionados ao processo de aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física

O homem é um ser historicamente social, ou seja, que efetiva suas relações mediante práticas culturais e sociais. Sendo assim, de uma maneira ou de outra, todos nós envolvemos partes da nossa vida com os jogos tradicionais recreativos. O ser humano constrói partes da sua cultura a partir do trabalho e movimento, transformando a natureza e a si mesmo. Os aspectos culturais como dança, jogos, brincadeiras, relações familiares e outros, o aperfeiçoamento de suas atividades só é possível através da educação que concede os caminhos da aprendizagem. Nesse sentido, a educação é um fator importantíssimo para a socialização e humanização dos homens. Segundo Kishimoto (2006):

As brincadeiras tradicionais fazem parte do folclore infantil, trazem consigo parte da cultura popular, pois são transmitidas oralmente, guardam a produção espiritual de um povo em certo período histórico, estando sempre em

transformação, incorporando criações de novas gerações que venham a sucedê-las (p.21).

A aprendizagem através das aulas de Educação Física pode ocorrer de diferentes formas, formal e informalmente, de maneira empírica, como nos jogos de bola de gude; queimada com bola de meia; peteca; amarelinha; pular corda; passa anel; soltar pipa; chinha ou jogo das pedrinhas; pula pau; rodar pneu; casinha; carrinho de rolimã; patinete; boneca; trilha (jogos de tabuleiro); bola; estilingue; bicicleta; pião; bambolê; jogo de panela e fogão; espiga de milho (brinquedos artesanais); escolinha; carrinho/caminhão; pique bandeira; pega-pega; lenço atrás; barra-manteiga; brincadeiras de bola; apostar corrida; teatro; estátua; mímicas; rodas cantadas/ciranda; circo; e recitar poesias.

Estas que são realizadas no dia a dia são consideradas educação informal e são construídas, sobretudo, pela observação e convivência entre os membros da sociedade, sem um planejamento prévio, local ou mesmo hora determinada. Já a Educação Física formal acontece através de pessoas especializadas que procuram selecionar os elementos essenciais para a sua transmissão, o que geralmente acontece com planejamento prévio e em local, dia e hora já definidos.

Destacamos ainda que, em relação aos jogos e brincadeiras na escola, para que não sirvam apenas como forma de resgatar parte da história, principalmente em datas comemorativas, como o Dia Nacional do Folclore, acreditamos que estes devam ser constantemente planejados, como destaca Volpato (2002):

Para que o jogo, a brincadeira e o brinquedo possam ser melhores utilizados na escola deve-se pensar em desenvolver um projeto de capacitação permanente, que atenda principalmente os professores que atuam nas séries iniciais do ensino fundamental. É necessário que esse processo se dê numa relação muito mais próxima com os professores. Para isso ser possível, precisamos conhecer os educadores, não apenas em seu papel, mas como sujeitos, isto é, como pessoas que organizam suas vidas e seus trabalhos, dentro das condições materiais que cada escola lhe oferece, e que se apropriam, seletivamente de saberes e práticas, que se constituem na especificidade de cada instituição. (p.198).

Assim as aulas de Educação Física (EF) dentro da sociedade se revelam como um instrumento de manutenção ou transformação social. Desse modo, precisa de pressupostos, de conceitos que possam fundamentar e orientar os seus caminhos, os quais estão ligados à sociedade, onde os alunos estão inseridos, e precisam possuir valores que possam nortear a sua prática, obtendo resultados positivos na aprendizagem.

Com base nesse princípio, inferimos que a Educação Física é o processo de desenvolvimento integral do homem, isto é, de sua capacidade física, intelectual e moral, que tem como fim não só a formação de habilidades e mobilidades, mas também se relaciona ao caráter e a personalidade social. Com a aplicação de jogos tradicionais recreativos nas aulas, elevamos o nível da aprendizagem com a transmissão de valores e conhecimentos que se materializam através de diversos processos sistematizados, de métodos e diretrizes educacionais implantados no Brasil.

A importância dos jogos recreativos tradicionais nas aulas de Educação Física como parte integrante da cultura corporal

Por fim, buscamos mostrar a importância da Educação Física como parte integrante da cultura corporal. Propomos a concepção de Educação Física e suas metas em conjunto aos jogos tradicionais recreativos na escola, a serem repensados a partir da correspondente mudança da prática pedagógica. Cabe à Educação Física também assumir, de forma participativa, o compromisso de capacitar o cidadão para que possa posicionar-se de forma crítica perante as novas formas de cultura corporal de movimento no esporte, espetáculo dos meios de comunicação, atividades de academia, práticas alternativas etc.

Assim, a longo prazo, a Educação Física deve levar o aluno a descobrir motivos e sentidos nas práticas corporais, favorecer o desenvolvimento de atitudes positivas com elas, levar à aprendizagem de comportamentos adequados à sua prática, levar ao conhecimento, compreensão e análise relacionados à cultura corporal de movimento, dirigir sua vontade e sua emoção para a prática e a

apreciação do corpo em movimento.

A Educação Física tem a função também de assegurar, como os demais componentes curriculares, determinados conhecimentos aos alunos, porém esse conhecimento deve ser incorporado a uma vivência concreta. A Educação Física não pode modificar-se num discurso sobre a cultura corporal de movimentos, sob risco de perder o valor de suas especificações, e sim constituir-se como um trabalho pedagógico com a cultura. Esse trabalho pedagógico que se propõe à Educação Física será sempre uma experiência da corporeidade, do sentir e do relacionar-se. A dimensão do conhecimento far-se-á sempre sobre essa essência corporal. Campos (2011), nessa perspectiva, afirma que:

É possível discutir teoricamente questões da moral e da ética nas práticas da Educação Física Escolar, pautadas no próprio comportamento de alunos e seus companheiros nas atividades físicas e esportivas, trazendo temas transversais para serem discutidos e vividos em uma aula. Para que isso ocorra, basta o professor considerar no planejamento de ensino esses momentos de discussões e poderá expressá-los de várias formas junto com os alunos: nas próprias atividades, em uma apresentação cênica; exposição de pôster; confecção de caderno e/ou portfólio etc. Para isso, é necessário simplesmente conversar com os alunos e buscar alternativas de teorizar as aulas. O importante é que, até na expressão teórica das aulas, as atividades detenham características práticas. (p. 25)

A partir dos argumentos acima, entendemos que todo o processo do trabalho com Educação Física, com os jogos recreativos tradicionais, possui fases, com objetivos específicos que respeitam os níveis de desenvolvimento e as características e interesses dos alunos.

No entanto gostaríamos ainda de pontuar que a aprendizagem de uma habilidade técnica deve ser secundária em relação à concretização de um ambiente e de um estado de espírito lúdico e prazeroso, e levar em conta o potencial psicomotor dos alunos. Dessa forma, os jogos recreativos cumprem seu papel ao resgatar a cultura e desenvolver os alunos no seu ambiente social e ajudando no processo de aprendizagem.

Referências bibliográficas

BETTI, M. Atitudes e opiniões de escolares de 1º grau em relação à Educação Física. In Anais do XIV Simpósio de Ciência do Esporte. São Caetano do Sul: Celafiscs. Fec. do ABC, 1986. p. 66.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Organização de Alexandre Moraes. 16ª ed. São Paulo: Atlas, 1998.

_____. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm>. Acesso em 10 dez. 2021.

_____. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: DF, 2001.

CAMPOS, L. A. S. Didática da educação física. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2011.

CUNHA, M. I. O bom professor e sua prática. 6ª ed. Campinas: Papirus.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. Educação como prática corporal. São Paulo: Scipione, 2003.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e Aprender: O Resgate do Jogo Infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas, 1987.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 2ª ed. São Paulo, Cortez, 2006, p.13-43.

_____. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <<http://portal>>.

mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>.

Acesso em 10 dez. 2021.

MACHADO, A. A. Interação: um problema educacional. In: DE LUCCA, E. Psicologia educacional na sala de aula. Jundiaí: Litearte, 1995.

PINTO, Maria Raquel B.; Participar, brincar e aprender: exercitando os direitos da criança na escola/ Jucirema Quinteiro, Diana Carvalho de Carvalho, organizadoras. Araraquara, SP : Junqueira&Marin ; Brasília, DF : CAPES, 2007.

RODRIGUES, J. S. B. Construção da identidade e autonomia na educação infantil mediada pela escola e família. Revista RENOVE, Camaçari, v.1, nº 1, 2020. Disponível em: <<https://revistas.uneb.br/index.php/campusxix/article/view/3380/7535>>. Acesso em 12 dez. 2021.

VIEIRA, E. M.; CAVALCANTE, E. N. O. Manual de Educação Física. Crato: Urca, 2002.

VOLPATO, G. Jogo, brincadeira e brinquedo. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.