



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ANA BEATRIZ DE CARVALHO PAZ DE ANDRADE

**O JOGO POPULAR COMO CONTEÚDO DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DA PESQUISA – AÇÃO**

Recife
2018

ANA BEATRIZ DE CARVALHO PAZ DE ANDRADE

**O JOGO POPULAR COMO CONTEÚDO DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DA PESQUISA – AÇÃO**

Monografia apresentada como requisito do Trabalho de Conclusão do Curso Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Dr. Marcos André Nunes Costa

**Recife
2018**

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

O553j Andrade, Ana Beatriz de Carvalho Pazde.

O jogo popular como conteúdo de ensino na educação infantil: uma experiência a partir da pesquisa - ação / Ana Beatriz de Carvalho Pazde Andrade, Recife. – 2018.

77f.: il.

Orientador: Marcos André Nunes Costa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Departamento de Educação Física, Recife, BR-PE, 2018.

Inclui referências, anexos e apêndices.

1. Educação infantil 2. Educação física para crianças 3. Jogos infantis 4. Jogos educativos 5. Crianças - Desenvolvimento 6. Esportes - Estudo e ensino (Ensino fundamental) I. Costa, Marcos André Nunes, orient. II. Título

CDD 613.7

ANA BEATRIZ DE CARVALHO PAZ DE ANDRADE

**O JOGO POPULAR COMO CONTEÚDO DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DA PESQUISA - AÇÃO**

Monografia apresentada como requisito do Trabalho de Conclusão do Curso Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

**COMISSÃO
EXAMINADORA**

Prof^a.

Prof^a.

Prof^a.

**Recife
2018**

Dedico este trabalho aos meus pais Verônica e Carlos Roberto e à minha avó Madalena, por todo o incentivo dado durante minha vida e por todo amor e dedicação para comigo.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ser o sentido da minha existência, meu primeiro amor.

A minha família, Verônica, Carlos Roberto e Pedro Renato, que sempre acreditaram em mim.

A minha avó, Madalena, que é um dos maiores amores da minha vida.

A meu namorado Raul Zenildo, por todo o amor, paciência, apoio e companheirismo em todos os momentos.

A UFRPE, pela oportunidade de graduação no curso de Licenciatura em Educação Física.

Ao meu orientador, Professor Marcos André Nunes Costa, por todo apoio, paciência e oportunidades de aprendizado.

Ao colégio, Tempo de Crescer, pelo apoio durante as intervenções.

A todos os professores do curso de Licenciatura em Educação Física, por toda a dedicação e ensinamentos passados.

Aos amigos de classe do Curso de Licenciatura em Educação física, por todos os aprendizados e momentos compartilhados.

“Constatar a realidade nos torna capazes de intervir nela, tarefa incomparavelmente mais complexa e geradora de novos saberes, do que simplesmente a de nos adaptarmos a ela.”

Paulo Freire

RESUMO

A modernidade e sua consequente globalização têm trazido consigo inúmeros elementos que impactam comportamentos e modificam a forma de vida cotidiana das pessoas. As crianças que antes brincavam nas ruas, substituem os jogos populares ou tradicionais pelas novas tecnologias digitais. Levando em consideração a importância da prática desses jogos para o desenvolvimento infantil, o ambiente escolar através das aulas de educação física é um meio de resgatá-los. Diante disso o problema de pesquisa foi referente ao lugar que os jogos populares ocupam nas aulas de educação física do ensino fundamental. Nesta pesquisa - ação, foram trabalhados o tema jogos populares durante 5 (cinco) intervenções, tendo como objetivo principal problematizar a pertinência desses jogos na educação infantil, a partir de seqüências didáticas de ensino, como também, o regaste dos jogos e brincadeiras que os pais e avós praticavam quando crianças, refletir criticamente o conteúdo jogo nas aulas de educação física e estimular o processo de ressignificação dos jogos populares. O presente trabalho foi desenvolvido em uma escola localizada no bairro do Ibura - Recife/PE, com 107 alunos dos primeiros e segundos anos do ensino fundamental da referida unidade escolar. Adotou-se como referencial metodológico a pesquisa qualitativa do tipo pesquisa-ação, e a análise de conteúdo. Os resultados foram positivos, detectados ao longo das atividades realizadas durante o período de intervenções, constatando as contribuições no processo de ensino - aprendizagem.

Palavras-chave: Educação física escolar. Jogo popular. Educação infantil.

ABSTRACT

Modernity and its consequent globalization have brought with it innumerable elements that impact behavior and modify the daily way of life of people. Children who used to play in the streets, replace popular or traditional games with new digital technologies. Taking into account the importance of practicing these games for children's development, the school environment through physical education classes is a means of rescuing them. In view of this the research problem was related to the place that the popular games occupy in the physical education classes of elementary school. In this action research, the theme of popular games was elaborated during 5 (five) interventions, whose main objective was to problematize the pertinence of these games in children's education, from didactic sequences of teaching, as well as watering games and games that parents and grandparents practiced as children, critically reflect the game content in physical education classes and stimulate the process of redefining popular games. The present work was developed in a school located in the neighborhood of Ibura - Recife / PE, with 107 students of the first and second years of elementary school. Qualitative research of the research-action type and content analysis were adopted as a methodological reference. The results were positive, detected during the activities carried out during the intervention period, confirming the contributions in the teaching - learning process.

Key words: School physical education. Popular play. Early childhood education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Jogo pega-pega.....	43
Figura 2 -	Jogo pega-cocorô (variação)	43
Figura 3 -	Jogo dono da rua	44
Figura 4 -	Jogo queimado.....	45
Figura 5 -	Jogo cabo de guerra	46
Figura 6 -	Jogo popular barra bandeira.....	46
Figura 7 -	Avaliação aos finais das intervenções	48

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Jogos e brincadeiras populares e o número de vezes que foram citados pelos pais e avós praticados quando crianças (primeiros anos a e b).....	39
Tabela 2 - Jogos e brincadeiras populares e o número de vezes que foram citados pelos pais e avós praticados quando crianças (segundos anos a e b).....	40
Tabela 3 - Jogos e brincadeiras populares mais praticadas pelos pais e avós quando crianças (primeiros e segundos anos a e b).....	41

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

OTM'S	Orientações Teórico-Metodológicas para o ensino da educação física.
PCPE	Parâmetros Curriculares do Estado de Pernambuco para a Educação Física
SEE	Secretaria de Educação de Pernambuco
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFRPE	Universidade Federal Rural de Pernambuco

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	OBJETIVOS.....	16
1.1.1	Geral	16
1.1.2	Específicos	16
2	JOGO	17
2.1	CONTEXTO HISTÓRICO E SOCIAL DOS JOGOS	17
2.2	CARACTERÍSTICAS E CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS.....	19
2.3	JOGOS POPULARES	23
3	EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	25
3.1	O JOGO NA ESCOLA E NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	25
3.2	PARÂMETROS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA DO ESTADO DE PERNAMBUCO: PARÂMETROS CURRICULARES DE EDUCAÇÃO FÍSICA–PCPE	28
4	METODOLOGIA.....	31
4.1	DELINEAMENTO DO ESTUDO	31
4.2.	PESQUISA–AÇÃO	32
4.3	INSTRUMENTOS/TÉCNICAS UTILIZADOS NA PESQUISA.....	34
4.4	IDENTIFICAÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS	36
5	ANÁLISE DOS DADOS	37
5.1	ANÁLISE DE CONTEÚDO	37
5.2	TABELA DE JOGOS.....	39
4.3	INTERVENÇÕES REALIZADAS NA ESCOLA.....	41
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS	51
	APÊNDICES	55

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO DA ESCOLA	56
APÊNDICE B - TERMO DE ACEITE DA ORIENTAÇÃO EM CONCLUSÃO DE CURSO.....	57
APÊNDICE C – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES.....	58
APÊNDICE D - PLANOS DE AULA REFERENTES AS INTERVENÇÕES REALIZADAS NA ESCOLA.....	59
ANEXOS.....	66
ANEXO A – TRABALHOS SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES QUE OS PAIS E AVÓS PRATICAVAM QUANDO CRIANÇAS	67
ANEXO B - TRABALHO SOBRE RESSIGNIFICAÇÃO DE UM JOGO POPULAR	75

1 INTRODUÇÃO

O jogo está intimamente ligado aos seres humanos desde os primórdios, sendo considerado um importante patrimônio da humanidade. Traz consigo um arcabouço cultural extenso, facilitando o desenvolvimento social, como intermediador do diálogo entre os povos.

Para alguns estudiosos dessa temática, sobretudo pelos que se filiam à corrente antropológica de pesquisa, o jogo é um fenômeno inerente aos seres humanos, ou seja, sempre esteve presente em nossas vidas. Ao longo da história da humanidade, o jogo assumiu diversos papéis, ora como rituais de celebração, ora simples passatempo das classes mais abastadas, ou até mesmo como forma de distração para classe trabalhadora.

Importante ressaltar que, nem sempre, o jogo esteve alinhado com interesses das classes dominantes. Principalmente por uma de suas características, de não ser produtivo, tira do jogo a necessidade de gerar algo de valor para sociedade, normalmente regida pela lógica da produtividade. Em outros momentos, foi mal visto pela igreja católica que o compreendia como comportamento contrário aos dogmas sacerdotais, uma vez que aqueles que jogavam e deixavam de prestar os serviços clérigos.

O mesmo passou a ser usado por alguns profissionais da educação como ferramenta importante para aprendizagem dos conteúdos curriculares, facilitando os trabalhos, como também, tornando o ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso, para alunos e professores.

Porém, essa utilização ocorre de maneira pontual por alguns profissionais, não sendo manuseado de forma consistente na rotina escolar. Atualmente, é comum visualizar em um momento de lazer, ou até mesmo no ambiente escolar, crianças fazendo uso de algum tipo de equipamento eletrônico, como tablets, notebooks e celulares. Diferentemente de algumas décadas atrás, onde a diversão ocorria nas ruas com os mais diversos tipos de jogos, como amarelinha, pega- pega, pulando corda e tantos outros que são classificados como sendo Jogos Populares.

Esses novos comportamentos estabelecem relação direta com a forma com que as pessoas utilizam seu tempo. Atividades do dia a dia passam a ser modificadas pelo acesso a ferramentas que cabem na palma da mão, como os

smartphones, por exemplo. Tarefas simples como enviar uma mensagem ou mesmo fazer operações financeiras, têm sido possíveis, graças ao advento da internet.

Atividades diárias, específicas do mundo infantil, também passam a ser modificadas pela interferência da internet, pela manipulação dos jogos eletrônicos, cada vez mais acessíveis. Se há algum tempo atrás, para poder jogar algum jogo eletrônico era necessário um aparelho específico e uma televisão (ainda hoje, consoles mais desenvolvidos ainda são neste formato), hoje em dia, os pequenos telefones já conseguem suprir, de maneira imediata, a jogabilidade.

Esses comportamentos têm sido reverberados em âmbitos mais amplos, como por exemplo, nas aulas de Educação Física. Alguns estudos como os de Souza (2003), Barco (2008) e Lima (2008), têm discutido comprometimentos em aspectos motores de algumas crianças que, não apenas dedicam maior parte de seu tempo livre aos jogos eletrônicos, mas também não participam de outras atividades motoras que estimulem seus desenvolvimentos físicos.

A partir desse relato, existe uma preocupação em relação ao desenvolvimento da criança, no que tange às suas relações interpessoais e a aquisição de conhecimentos durante a fase infantil. Nesse sentido, discutir elementos que confirmem legitimidade ao ensino do Jogo nas aulas de educação física serão problematizados ao longo de todo esse trabalho.

Sendo assim, qual o lugar dos jogos populares nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental? A prática de jogos pelas crianças propicia benefícios ao seu desenvolvimento nessa fase, auxiliando esse momento de descobertas e novas possibilidades. Segundo Gadamer (2002), o jogo proporciona momentos especiais e únicos na vida de um ser humano, pois no mesmo momento que traz divertimento, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade, como também, obtenção de responsabilidade diante da situação exposta a ele.

A escola, através das aulas de Educação Física Escolar, surge como um instrumento importante para resgatar e incentivar a prática de jogos pelas crianças, atribuindo objetivos e significados a sua prática. Dessa forma a proposta desse trabalho foi problematizar a pertinência dos jogos populares na educação infantil, a partir de sequências de aulas sobre esse conteúdo da educação física, que foram aplicados com alunos do ensino fundamental, de uma escola particular da região metropolitana do Recife.

O Interesse da pesquisadora se dá pela estreita ligação com os jogos populares, pelo fato de ter toda a infância contato com esses jogos, vivenciando-os em diferentes espaços (casa, escola e na rua). Como discente no curso de Licenciatura em Educação Física da UFRPE e indo a campo durante as aulas de Estágio Obrigatório, a mesma visualizou que atualmente esses jogos começaram a ser esquecidos, sendo sobrepostos pelas novas tecnologias.

Também considerando que os documentos oficiais como as orientações Teórico-Metodológicas para o ensino da educação física (OTM'S) e os Parâmetros Curriculares do Estado de Pernambuco para a Educação Física (PCPE), incluem os jogos populares como um conteúdo a ser trabalhado nas aulas de educação física escolar, se faz necessário utilizá-lo durante as aulas, aprofundando o entendimento sobre o objeto em questão, conhecendo os seus benefícios.

A significância desse trabalho se torna mais clara por ajudar nas discussões sobre a relevância dos jogos populares na Educação Física de crianças. No meu processo de formação acadêmica, a importância desta pesquisa poderá preparar-me para a realidade da escola no trato dos jogos populares e motivar-me a buscar formas para incluir e/ou aperfeiçoar aulas sobre esse conteúdo.

Em relação à metodologia de trabalho sua natureza é qualitativa. Segundo Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa abrange uma interpretação do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam os objetos em seus cenários naturais, procurando compreender os fenômenos em relação aos significados que as pessoas a eles conferem. A pesquisa será do tipo pesquisa-ação, que é uma das metodologias muito utilizada em projetos de pesquisa educacional.

A monografia será desenvolvida em cinco (5) capítulos. No primeiro capítulo será abordado o jogo, levando em conta o seu contexto histórico e social, suas características e classificações em específico os jogos populares. O segundo capítulo abordará a educação física escolar e a utilização dos jogos durante as aulas, como também, os Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco: Parâmetros Curriculares de Educação Física - PCPE. O terceiro será referente à metodologia, seguindo pelo capítulo quatro, que abordará a análise dos dados e por fim o quinto capítulo intitulado considerações finais.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Geral

- Problematizar a pertinência dos Jogos Populares na educação infantil, a partir de seqüências didáticas de ensino.

1.1.2 Específios

- Resgatar o histórico de vivências de Jogos Populares entre os familiares dos alunos.
- Refletir criticamente sobre o conteúdo jogo nas aulas de Educação Física.
- Estimular o processo de ressignificação de Jogos Populares.

2 JOGO

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO E SOCIAL DOS JOGOS

O jogo é um tema bastante abordado por pesquisadores, principalmente no âmbito educacional, sendo encontradas várias definições pertinentes ao mesmo. Um desses autores é Johan Huizinga (1999, p. 33), que afirma que, “Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”.

Segundo Julia (1996), o jogo é um órgão sem definição, pois, o ser que joga está buscando prazer, algo além do que simplesmente viver. Por isso é que o jogo não tem definição.

Em relação ao seu surgimento, algumas pesquisas realizadas afirmam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram feitos na Roma e Grécia, com o objetivo de ensinar letras. Já Kishimoto (1992, p. 25) afirma que, “Não se conhece a origem dos jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos”.

O jogo faz parte da cultura popular dos povos, assim como dos demais âmbitos da vida social, influenciando no cotidiano das pessoas. Nessa perspectiva, MURCIA (2005, p. 9) acrescenta que:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é facilitador da comunicação entre seres humanos.

Diante disto, percebe-se que a constância dos jogos em diversos âmbitos da sociedade e, assim como outros fenômenos, segue prioridades no contexto social, político e econômico, através de uma relação antiga entre desenvolvimento humano e educação.

Na Grécia antiga, tanto Aristóteles quanto Platão, falavam da importância da atividade lúdica no processo de formação da criança. Para Aristóteles, além de

preparar a criança para a vida como adulto, o jogo funcionava como uma forma de descanso da alma.

Já Platão, pregava o valor de se aprender brincando, sendo importante estimular tal prática, que para o mesmo afetava na formação da personalidade e por isso, deveria ser acompanhada pelos adultos, como garantia de preservação das virtudes. Observa-se que os filósofos que tiveram grande influência na história, já percebiam o potencial dos jogos, que instruem e também divertem.

Na Idade Média, com a influência do Cristianismo, segundo Kishimoto (1999), a educação tinha como base a disciplina, com a imposição de dogmas, caracterizada pelo tradicionalismo da educação, onde na sala de aula exigia-se silêncio absoluto. Nesse contexto o aluno era passivo e o professor autoritário, assunto que é abordado no livro *Pedagogia do Oprimido* de Paulo Freire, segundo o mesmo

[...] o educador é o sujeito, conduz os educandos à memorização mecânica do conteúdo narrado. Mais ainda, a narração os transforma em 'vasilhas', em recipientes a serem "enchidos" pelo educador. Quanto mais vá "enchendo" os recipientes com seus "depósitos", tanto melhor educar será. Quanto mais se deixem docilmente 'encher', tanto melhores educando serão (FREIRE, 1987, p. 33).

Esse ambiente dificultava a expansão dos jogos que tem o lúdico como uma de suas características, fazendo oposição ao tradicionalismo da educação daquela época, chegando a ser considerado uma infração à lei, equiparada a outras infrações como a prostituição. Já no século XVI, surgiram novos ideais, novas concepções pedagógicas. Wajskop (1995), afirma que nesse período da história, as possibilidades educativas dos jogos foram identificadas e passaram a ser usadas, proibindo alguns jogos e legalizando outros, classificando-os como "maus" e "bons" jogos.

No século XVIII, nascem novas tendências e movimentos culturais. Rousseau enfatiza a valorização das características próprias das crianças, o jogo ganha espaço e valorização na área educacional, na medida em que a educação começa a se ajustar (integrar) à natureza infantil. A partir dessa época, observa-se uma crescente valorização do uso dos jogos como recursos didáticos, com a evolução dos estudos psicológicos e educacionais, bem como do desenvolvimento infantil.

Surge então uma nova proposta na qual se estabelece uma relação entre o jogo e a educação. Relação marcada por três principais pontos de vista ao longo das transformações da sociedade, segundo destaca Brougère (1997), são eles: o jogo como recreação, sendo a primeira e mais óbvia forma de olhar o jogo.

Em segundo, o jogo como instrumento pedagógico, onde o mesmo é utilizado como recurso pedagógico do ensino, o interesse que a criança manifesta pelo jogo deve ser um meio para ensinar. E o terceiro, que é o jogo como uma atividade que colabora para o professor observar e compreender a personalidade da criança e adaptá-lo ao ensino.

2.2 CARACTERÍSTICAS E CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS

Os jogos trazem consigo uma gama de características que são inerentes à sua prática, como: a ludicidade e a cooperação. O lúdico é uma característica que funciona como uma ponte para que o jogo seja utilizado, por exemplo, no âmbito educacional no processo de ensino-aprendizagem é importante para a fruição de momentos agradáveis, prazerosos, onde as pessoas podem vivenciar momentos de entrega a atividades e/ou momentos que possam “se fazer bem”. Segundo Rau (2007, p. 85)

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas do desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem se usados para ajudá-los no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

Outra característica do jogo é a cooperação, onde todos os envolvidos trabalham juntos para alcançar o objetivo do jogo. O elemento vencer acaba sendo descartado, ou seja, não existe vencedor ou perdedor. Segundo Brotto (1999)

Jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que tem por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida em que os jogos são, eles próprios, experiências cooperativas (BROTTO, 1999, p. 47).

Diferentemente dos esportes, os jogos, trazem a flexibilização de suas regras, podendo ser modificadas de acordo com quem está jogando no momento, atribuindo novos significados ao jogo, o que se denomina na neurolinguística de ressignificação.

Segundo Oliveira (2016, s/p), a ressignificação além de favorecer à compreensão do conteúdo saberes, estimula para a construção de um ambiente de cooperação entre educador e educando, visto que há empatia entre ambos. Pode ser entendida como a renovação do que já existe, dando novas características e possibilidades ou ampliando as já existentes, como no caso dos jogos.

Portanto, ressignificar o conteúdo na sala de aula é antes de mais trazer as teorias para a zona proximal dos alunos, atribuindo-lhes novos significados a partir do contexto. Uma vez inseridos no contexto eles passarão a enxergar a realidade de uma outra maneira, tendo em vista a sua capacidade de questionar a realidade e buscar construir suas próprias respostas (OLIVEIRA, 2016, s/p).

Prosseguindo falando sobre características do jogos, todo jogo possui regra, seja implícita ou não, e acontece dentro de um tempo e espaço, sendo assim, o jogo é considerado uma ação espontânea da criança, não tendo preocupação de ter um resultado final, a importância mesmo está durante o jogo, no seu processo.

Ao brincar a criança não tem preocupação em adquirir conhecimento, mas, trata o jogo como diversão. Na visão de Santos (2000, p. 161) “[...] o jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança.”

Em relação ao jogo na escola, segundo Kishimoto (1999, p. 30) “Quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula, de modo coercitivo, não oportuniza aos alunos liberdade e controle interno. Predomina, neste caso, no ensino, a direção do professor”.

Diante dessas afirmações e características sobre o jogo, pode-se concluir que os professores da educação infantil devem agir com cuidado na hora da escolha dos jogos, dando também a opção da criança escolher o que ela quer jogar, para que o jogo não se torne uma obrigação para elas, as crianças devem ter livre e espontânea vontade de jogar.

Existe uma extensa classificação de jogos, que podem ser associadas em diferentes categorias que surgiram por alguns autores. A classificação dos jogos tem

como objetivo padronizar, mostrar a sua função dentro de um programa de lazer e recreação.

De acordo com Ferreira (2003) os jogos são classificados em:

- a) Grandes jogos: jogos que possuem grande quantidade de participantes, sendo muito difíceis de controlar.
- b) Pequenos jogos: são aqueles onde os participantes precisam mostrar velocidade, destreza e força.
- c) Revezamento ou estafeta: são jogos organizados pelo revezamento de quem está participando para concretizar as atividades, deve ser realizada em grupo e respeito as potencialidades de quem participa do jogo, sendo um jogo indicado para o público infantil, exigem combinados como correr, saltar, girar.
- d) Aquáticos: são jogos realizados dentro d'água, tendo um valor terapêutico por diminuir o impacto causado pelo solo.
- e) Jogos sensoriais: aqueles que são utilizados os sentidos (visão, tato, audição, olfato e o paladar), é muito bom para o desenvolvimento da capacidade de raciocinar, pensar e minimiza a tensão.
- f) Jogos sociais de mesa: são realizados na mesa, de viés educativo, sem despertar o interesse de jogos de azar.

Caillois (1994) analisa as habilidades e interesses, classificando os jogos em:

- a) Jogos de azar: são aqueles jogos praticados em “cassinos”, bancas, mesas, roletas, bingo, loterias.
- b) Jogos de competição: esse jogo tenta criar ambiente ideal de competição, mas isso nunca será alcançado, já que o meio interfere de diferentes formas na construção do indivíduo.
- c) Jogos de imitação: são os jogos onde os participantes incorporam um determinado personagem, caracterizando-se pela imitação do adulto, o prazer está em se passar por outro.
- d) Jogos de vertigem: esse jogo tem o objetivo de destruir a estabilidade de percepção do corpo humano. A criança sabe que ao girar rapidamente, atinge um estado de fuga e evasão. Isso pode acontecer com giros, volteio, rápido troca de direção.

Existem outras classificações como foi citado anteriormente, porém, na escola utiliza-se fazendo referência ao tipo de jogo, são eles: Esportivos, cooperativos, de oposição e populares.

Os jogos esportivos são atividades que combinam, em maior ou menor medida, diferentes aspectos dos jogos e do esporte, como o entretenimento, o desenvolvimento físico, o estímulo mental, o desempenho e a competição. Os jogos esportivos coletivos se caracterizam pelo confronto por equipes, sendo delimitados pelo espaço, tempo e situação, contendo um sistema de referências com vários componentes, como colegas, adversários, bola, campo de jogo etc.

Já os Jogos Cooperativos, são jogos para unir pessoas, e reforçar a confiança em si mesmo e nos outros, as pessoas geralmente participam autenticamente, pois ganhar ou perder não é o que realmente importa, e sim o processo como um todo. No jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, e não como adversário, fazendo com que a pessoa aprenda a se colocar no lugar do outro, e não priorizar apenas o seu lado. Segundo Orlick (1989), o principal objetivo dos jogos cooperativos é “criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa.

Os Jogos de Oposição têm como identidade as mesmas características dos esportes de combate praticados desde o início das civilizações (OLIVEIRA; SANTOS, 2006). Alguns desses Jogos continuaram ao longo do tempo sendo utilizados de forma simples e com características da cultura local, já outros adquiriram uma forma institucionalizada tornando-se esportes e Lutas das quais hoje conhecemos.

Eles têm como característica o ato de confrontação que acontece entre duplas, trios ou até mesmo em grupos. Seus objetivos são vencer o adversário, impor-se fisicamente ao outro, respeito às regras e acima de tudo assegurar a segurança do colega durante as atividades. Os Jogos Populares atravessam gerações em gerações, passados de pais para filhos, tem como característica forte a ludicidade, mas presente do que nos outros tipos de jogos, podendo ser jogados em qualquer lugar, tem como palco principal as ruas dos bairros.

2.3 JOGOS POPULARES

Segundo Mello (1989), os jogos populares também podem ser chamados de jogos tradicionais, sejam eles praticados por adultos ou por crianças, principalmente crianças integrantes de famílias menos privilegiadas, de baixa renda. Estes ocorrem com constância em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, tornando-se parte da vida cotidiana de quem os praticam no tempo livre e uma oportunidade de encontro de grupos.

Os jogos populares contribuem significativamente para o desenvolvimento infantil em vários âmbitos, como na vida social, no resgate da cultura, na inclusão e no incentivo às manifestações folclóricas, fazendo que a criança aprenda mais sobre o saber popular¹. A vivência de práticas com conteúdos dos Jogos Populares no ambiente escolar proporcionam um estreitar da relação entre o mundo infantil e a cultura na qual está inserida, parte fundamental no processo de formação cidadã.

Friedmann (1996) enxerga os jogos populares, como um valioso patrimônio cultural infantil, e nos lembra de jogos que fizeram e fazem parte de nossas vidas, pois essa prática ainda se faz presente em nossa sociedade, cabendo valorizá-la, para que possa fazer parte do futuro das crianças que estão por vir. Uma das principais características dos jogos populares é a tradição, pois trazem consigo um legado cultural riquíssimo, sendo perpetuado de geração a geração. Shils (1981) afirma que, as tradições estão em movimentos de constante mudança. Porém, existe certa persistência que envolve a noção de tradição, fazendo com que mesmo com as mudanças ocorridas ao longo dos anos, ela não seja em sua totalidade sublimada.

Os jogos tradicionais são aqueles conhecidos como jogos de rua, onde seus participantes podem ser alternados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais elaborados, pois sua origem está na cultura popular. Os jogos, como elemento da nossa cultura, trazem consigo um patrimônio imaterial para a humanidade, fazendo-se importante a manutenção da sua existência para o conhecimento das gerações futuras.

O jogo popular é uma aquisição social que é passada do ser mais experiente para o menos experiente, mas o processo de aquisição é interrompido quando a

¹É o saber que permite discernir qual o melhor caminho a seguir, a melhor atitude a adotar nos diferentes contextos que a vida nos apresenta a partir do conhecimento próprio e rotineiro do povo.

criança entra na escola, pois ela entra num processo de homogeneização que não permite ter contato com crianças mais velhas, mais experientes, o que as impede de aprender novos jogos (KISHIMOTO, 1992, p. 27).

Segundo Cardoso (2004, p. 44), os jogos têm como característica a: “Oralidade, transformação, espontaneidade, anonimato, conservação, são características do processo de transmissão de brincadeiras tradicionais. Aos adultos ficam as memórias de infância e às crianças o brincar.” Nessa mesma perspectiva Araújo (2011, p. 640), afirma

Os jogos e as brincadeiras populares podem ser uma representação simbólica da vida, e através deles, pode-se criar o hábito da prática da atividade física, do respeito às regras, ao próximo, ao convívio, aproximando as pessoas. Formaremos, assim, uma geração pautada em princípios de fraternidade, solidariedade, cooperação, co-educação e tendo a Educação Física como o eixo condutor desse processo, sob uma perspectiva de valores sociais e pedagógicos do jogo e das brincadeiras populares enquanto meio de educação.

Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas, são elas: queimado, barra- bandeira, cabo-de-guerra, bola de gude, esconde-esconde, boca de forno, academia ou amarelinha, passarás, rica e pobre, esconde a peia, quebra-panela, o coelho sai, sobra um, entre outras.

Na atualidade, o fenômeno da urbanização está ligado ao crescente desenvolvimento com a troca de casas por apartamentos, ao grande número de veículos nas ruas, ao aumento da violência urbana. O que causa uma redução dos espaços para praticar os jogos. Levando as crianças a brincarem em espaços delimitados, como os playgrounds dos edifícios (que são mais seguros, porém restritos). Um outro fator é o aumento do número de brinquedos industrializados de baixo custo, os jogos eletrônicos e o apelo ao consumo, tem dificultado a preservação dos jogos tradicionais (OLIVEIRA, 2011).

Para além dessas questões que reduzem a prática dos jogos populares, está outro provável fator que é a quantidade de atividades do dia-a-dia. Com o passar dos anos a população em geral anda sobrecarregada com a quantidade de tarefas a serem realizadas, até mesmo as crianças, que além do ensino formal, freqüentam escolinhas de futebol, aulas de balé, cursos de inglês, por exemplo. A escola através das aulas de educação física surge como uma importante aliada para o resgate e perpetuação dos jogos populares, dando continuidade à tradição.

3 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

3.1 O JOGO NA ESCOLA E NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A escola tem como função social formar cidadãos através da educação, sendo de fundamental no processo de formação dos seres humanos, no que tange diversos aspectos, principalmente no que diz respeito ao ensino formal. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394/96 estabelece, no Artigo 2º, que:

A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1996, s/p).

Mesmo com a série de mudanças ocorridas ao longo tempo, a escola representa a instituição incumbida de transmitir o conhecimento sistematizado, para que os alunos tenham acesso a um amplo quadro de conhecimentos, para além do convívio familiar. Na escola, para compreensão mais rápida e eficaz do conhecimento, são utilizadas ferramentas que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, uma dessas ferramentas são os jogos.

A oportunidade de trazer o jogo para dentro do ambiente escolar é uma possibilidade de refletir sobre a educação numa perspectiva inventora, autônoma, consciente. Por meio do jogo, não somente se dá abertura a uma porta para o mundo social e infantil, se encontra também uma valiosa possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento (FRIEDMANN, 1996, p.56).

O jogo em si, possui elementos do cotidiano e o envolvimento com o mesmo, desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo (LOPES, 2001, 23). Trazem consigo um caráter lúdico, sendo utilizado nas instituições escolares por diversas áreas do conhecimento, afim de que o conteúdo seja assimilado de forma mais prazerosa. Segundo Piaget (1976, p. 160),

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas

cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

A constância na utilização de jogos na educação infantil hoje é algo natural, pois já se conhece das suas potencialidades. Sabemos que nem todo jogo possibilita esse desenvolvimento, porém, quando o jogo pedagógico está em conjunto com a boa prática docente, isto tende a favorecer promissoras condições para o desenvolvimento infantil. Segundo Delval (1994), por meio do jogo, a criança aprende uma grande variedade de coisas na escola e fora dela, e a brincadeira não deve ser tratada com descaso, como algo irrelevante, a criança deve sentir que na escola está se divertindo com a brincadeira, e através dessa brincadeira, poderá aprender muitas coisas.

A atividade lúdica é aquela que se executa no jogo. Lúdico relaciona-se tanto com o jogo como brinquedo; refere-se a qualquer objeto ou atividade que vise mais divertimento que a qualquer outro propósito; por fim, é o que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo (MACEDO, 2006, p. 35).

Segundo Moratori (2003, p.14), ao optar por uma atividade lúdica o educador deve ter objetivos bem definidos. Esta tarefa pode ser feita como maneira de conhecer o grupo como qual se trabalha ou pode ser usada como estímulo ao desenvolvimento de determinada área do conhecimento ou proporcionar aprendizagens específicas.

O ponto de partida, relacionado ao que se quer alcançar, é um fator fundamental ao educador, pois é a partir dos objetivos a serem alcançados que o mesmo irá planejar e refletir sobre a forma que irá conduzir o processo de ensino aprendizagem. Segundo Moratoni (2003, p. 14), de acordo com seus objetivos, o educador deve:

Propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões; promover a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras; permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação; motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança; contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

A inserção de jogos na escola pode ter suas vantagens e desvantagens. Grando (2001) listou uma série de vantagens e desvantagens no contexto de ensino-aprendizagem, são elas:

Quadro 1 - Vantagens e desvantagens dos jogos

VANTAGENS	DESVANTAGENS
- fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; - introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; - desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); - aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; - significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; - propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); - o jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; - o jogo favorece a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe; - a utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; - dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; - as atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; - as atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos.	- quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um "apêndice" em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam; - o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; - as falsas concepções de que se devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; - a perda da "ludicidade" do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; - a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; - a dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

Fonte: (GRANDO, 2001, p. 6)

No contexto da Educação Física Escolar, o uso dos jogos também se faz bastante presente. A LDB 9.394/96 (BRASIL, 1996) afirma que a Educação Física é componente curricular da Educação Básica, compreendendo a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Os jogos sempre integralizaram as aulas de educação física, sendo um conteúdo deveras relevante ao ensino da educação física escolar. Traz a possibilidade de uma aprendizagem psíquica e motora maior, além de proporcionar aos alunos o prazer de aprender ludicamente.

O jogos não são somente um passatempo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio de contribuição e enriquecimento do desenvolvimento intelectual das mesmas.

Para um programa de jogos direcionado às diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam escolhidos, sendo considerada a memória lúdica da região/comunidade em que o aluno vive, ofertando ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras, como também, de outros países. A Educação Física deve ainda incentivar os alunos a criarem ou ressignificarem as práticas corporais. Isso é fundamental para pensar sobre a passagem do conhecimento e sobre nossa capacidade de intervir na realidade com o objetivo de transformá-la (PERNAMBUCO, 2013).

3.2 PARÂMETROS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA DO ESTADO DE PERNAMBUCO: PARÂMETROS CURRICULARES DE EDUCAÇÃO FÍSICA–PCPE

Os Parâmetros Curriculares de Educação Física (PCPE), é um documento que tem como objetivo orientar o professor no processo de ensino aprendizagem, estabelecendo expectativas de aprendizagem dos estudantes, os parâmetros são um valioso instrumento de acompanhamento pedagógico e devem ser utilizados cotidianamente pelo professor.

Segundo o PCPE (PERNAMBUCO, 2013), é composto por um conjunto de documentos que a Secretaria de Educação de Pernambuco (SEE) apresenta aos profissionais e a toda a comunidade, fazendo valer seu compromisso com uma educação pública satisfatória.

De acordo com o PCPE (PERNAMBUCO, 2013), são em torno de quatro ciclos, devidamente intitulados e com suas especificações. O primeiro ciclo diz respeito à organização da identidade dos dados da realidade, que vai da creche ao 3º ano do ensino fundamental

O estudante, nessa idade, encontra-se na fase sincrética, ou seja, percebe os dados da realidade de forma misturada. Então, a escola deve organizar esses dados para que ele possa formar sistemas e relacioná-los, apresentando semelhanças, diferenças, associações, categorizações e classificações (PERNAMBUCO, 2013, p. 28).

O segundo ciclo é denominado iniciação à sistematização do conhecimento, abrangendo do 4º ao 6º ano do Ensino Fundamental. Nesse ciclo o aluno se conscientiza de sua atividade mental, de sua capacidade de abstração, batendo de

frente com a realidade através do seu pensamento, emitindo significados, a interpretação.

Neste ciclo, é papel do estudante sistematizar os conhecimentos: ginástica, jogo, dança, luta, esporte contextualizando-os, relacionando-os ao cotidiano, refletindo sobre conceitos, atitudes, procedimentos e habilidades, reorganizando o conhecimento tratado em aulas, oficinas, seminários e festivais, colocando como prioridade a formação de generalizações acerca dos conteúdos específicos.

Ao ir para o 3º ciclo, a ampliação da sistematização do conhecimento do 7º ao 9º ano do ensino fundamental, o estudante estende seu referencial das definições no seu pensamento, tem consciência da sua atividade mental e da atividade teórica, aumentando as compreensões da realidade. Começa a organizar novamente a identificação da realidade através do pensamento teórico.

Neste ciclo, cabe ao estudante ampliar a sistematização do conhecimento: da ginástica, do jogo, da dança, da luta e do esporte, contextualizando-os, relacionando-os ao cotidiano, refletindo sobre o sentido e o significado, sobre valores éticos e sociais, reorganizando o conhecimento tratado em aulas, oficinas, seminários e festivais, priorizando o pensamento teórico e a propriedade de teoria de cada tema da Cultura Corporal, extrapolando o conhecimento para a comunidade escolar (PERNAMBUCO, 2013, p.30).

Já no 4º ciclo, denominado aprofundamento da sistematização do conhecimento que abrange apenas o ensino médio, o estudante reflete sobre o objeto, percebe, compreende e explica que existem propriedades comuns e regulares nos objetos. Passa a lidar com os conhecimentos científicos, adquirindo condições para ser produtor de conhecimento, quando submetido às atividades de pesquisa.

Neste ciclo, cabe ao estudante aprofundar, de forma sistematizada, os conhecimentos da Cultura Corporal acerca do esporte, do jogo, da dança, da ginástica, da luta, analisando o projeto social em construção e explicando as regularidades científicas de cada tema tratado, extrapolando o conhecimento para a comunidade escolar em oficinas, seminários e festivais.

É importante, no entanto, que o professor, nesse trabalho, procure contemplar a memória lúdica da comunidade em que os estudantes vivem, além de proporcionar-lhes, também, conhecimentos de jogos de outras regiões brasileiras e até mesmo de outros países. Podemos encontrar, dentre as manifestações de jogos a serem

abordadas, durante o processo de escolarização, as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de um modo geral (PERNAMBUCO, 2010, p. 27).

As contribuições teórico-metodológicas ajudam a pensar e a qualificar o ensino dos jogos nas escolas na perspectiva da realidade. Com essa reflexão, pode-se almejar um ensino do jogo voltado para a vida das crianças. Ao dar destaque aos elementos sociais e às comunicações no ambiente em que vivem as crianças e os jovens, vislumbra-se contribuições significativas para esse conhecimento na escola, ao considerar o cotidiano dos estudantes com a vivência desses jogos, será reverberada a cultura corporal. Assim, durante os jogos, será propiciado o prazer; a alegria e não a tristeza (SOUZA JÚNIOR; SANTIAGO; TAVARES, 2011).

Contudo, vale salientar a importância do ensino do jogo voltado para a realidade social dos alunos, buscando meios onde o seu ensino seja construído não apenas por fatores inerentes ao jogo, mas que ele vá além buscando adaptar-se a realidade dos estudantes.

4 METODOLOGIA

Nesta seção, apresenta-se o conjunto de procedimentos e técnicas pelos quais regeram a investigação científica, com a função esclarecer e/ou explicar melhor os procedimentos realizados para alcance dos objetivos propostos nesse trabalho. Os subtópicos abordados serão: Delineamento do Estudo, Pesquisa-ação, Procedimentos Metodológicos e Instrumentos/Técnicas Utilizados na Pesquisa e Identificação das ações desenvolvidas.

4.1 DELINEAMENTO DO ESTUDO

A presente pesquisa foi desenvolvida no ano de 2017, com 107 alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental I, manhã e tarde, do Colégio Tempo de Crescer, localizado no bairro da UR-03, Recife - PE, com o tema: Jogos Populares.

A escolha por essa instituição foi proveniente do fácil acesso tido a ela, pelo fato de estagiar na escola, como também, por se tratar de uma escola particular, supõe-se que os alunos possuem mais acesso às novas tecnologias, deixando de lado os jogos tradicionais.

Essa pesquisa enquadrou-se na proposta de uma abordagem qualitativa, através da pesquisa-ação, tendo em vista problematizar a pertinência dos jogos populares na educação infantil a partir de sequências didáticas. Refletindo criticamente sobre o conteúdo jogo nas aulas de educação física, propondo-se resgatar o histórico de vivências de jogos populares entre os familiares dos alunos e posteriormente estimular o processo de ressignificação desses jogos.

Esse tipo de abordagem está mais relacionada à busca de dados sobre as motivações de um grupo, em compreender e interpretar determinados comportamentos, a opinião e as expectativas dos indivíduos de uma população, não se detém em gerar números para a pesquisa. “O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações” (DESLAURIERS, 1991, p. 58).

A pesquisa qualitativa é criticada por seu empirismo, pela subjetividade e pelo envolvimento emocional do pesquisador (MINAYO, 2001, p. 14). Apesar de criticada a pesquisa qualitativa permite uma visão mais ampla do cenário, é o envolvimento com o objeto de estudo que permite que ela vá além e não se limite

apenas a apuração dos dados. Em educação física a pesquisa qualitativa, pode auxiliar na busca por respostas a alguns questionamentos ligados a identidade da educação física. Segundo SILVA (1996, p. 10)

Na busca de se conseguir mais luz sobre este questionamento, vejo que os instrumentos e as modalidades de pesquisa qualitativa demonstram boas perspectivas de sucesso. Através de análises históricas, hermenêuticas, através da pesquisa do que especialistas, profissionais e populações em geral pensam e conhecem sobre a corporalidade e o movimento, é possível conseguir uma melhor compreensão sobre estes fenômenos.

Com a finalidade de se alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa foi realizado um levantamento bibliográfico, na intenção de buscar um maior embasamento teórico sobre o tema, jogos populares, definindo as próximas ações que foram realizadas. Segundo Lima e Miotto (2007, p. 44), o levantamento bibliográfico é “um procedimento metodológico importante na produção do conhecimento científico capaz de gerar, especialmente em temas pouco explorados, a postulação de hipóteses ou interpretações que servirão de ponto de partida para outras pesquisas”.

A pesquisa de campo na escola também foi essencial, para complementar a parte teórica, verificando a validação dos jogos que acontecem na prática ou não nas aulas de Educação Física, colaborando para a construção do roteiro de ações que foi aplicado na escola.

4.2. PESQUISA-AÇÃO

A pesquisa é constituída por um conjunto de procedimentos que tem por objetivo produzir um novo conhecimento e não meramente reproduzir, o que já se sabe sobre um dado tema, em um determinado campo científico.

Para Rudio (1999, p. 9) “é um conjunto de atividades orientadas para a busca de um determinado conhecimento”. Para Demo (2000, p. 33), “Na condição de princípio científico, pesquisa apresenta-se como a instrumentação teórico metodológica para construir conhecimento”. Já para Luna (2000, p. 15), “Essencialmente, pesquisa visa à produção de conhecimento novo, relevante teórica e socialmente fidedigno [...]”. Com isso, constata-se que existe um amplo leque de

definições sobre o significado de pesquisa, como as citadas acima por três autores distintos, porém todas elas levam a características inerentes a pesquisa.

“A pesquisa científica se distingue de qualquer outra modalidade de pesquisa pelo método, pelas técnicas, por estar voltada para a realidade empírica, pela forma de comunicar o conhecimento obtido.” (RUDIO, 1999, p. 9) Dependendo do tipo de procedimento utilizado para a coleta de dados, as principais pesquisas classificam-se em: pesquisa bibliográfica, documental, experimental, estudo de caso, estudo de campo, pesquisa-ação.

Para McKay e Marshall (2001), a essência da pesquisa-ação está encapsulada em seu nome: representa uma justaposição de pesquisa e ação, em outras palavras, de prática e teoria. O tipo de pesquisa escolhida para realização desse trabalho foi à pesquisa-ação, tendo como característica principal a realização da ação ou de ações durante o desenrolar da pesquisa.

A pesquisa-ação é uma das metodologias muito utilizada em projetos de pesquisa educacional. É derivada das ciências sociais e foi introduzida no Brasil no campo da educação e no planejamento rural, por João Bosco Pinto, sociólogo brasileiro. Foi concebida como estratégia metodológica utilizada para incentivar a participação dos camponeses nos processos de planejamento, desenvolvimento regional e local. Também, sua proposta é baseada teoricamente no conceito de educação libertadora (BALDISSERA, 2001). De modo que a pesquisa-ação tem um caráter participativo e democrático, onde os envolvidos contribuem na solução de determinada questão, como afirma THOLLENT (1988, p. 16),

A pesquisa-ação é um tipo de investigação social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Uma pesquisa pode ser classificada como pesquisa-ação, quando existir realmente uma ação por parte das pessoas participantes no processo investigativo, visto partir de um projeto de ação social ou da solução de problemas coletivos e estar centrada no agir participativo e na ideologia de ação coletiva (BALDISSERA, 2001).

Fonseca (2002, p. 35) afirma que:

O objeto da pesquisa-ação é uma situação social situada em conjunto e não um conjunto de variáveis isoladas que se poderiam analisar independentemente do resto. Os dados recolhidos no decurso do trabalho não têm valor significativo em si, interessando enquanto elementos de um processo de mudança social. O investigador abandona o papel de observador em proveito de uma atitude participativa e de uma relação sujeito a sujeito com os outros parceiros. O pesquisador quando participa na ação traz consigo uma série de conhecimentos que serão o substrato para a realização da sua análise reflexiva sobre a realidade e os elementos que a integram. A reflexão sobre a prática implica em modificações no conhecimento do pesquisador.

A pesquisa-ação como método traz consigo várias técnicas de pesquisa social. São usadas técnicas de coleta e interpretação dos dados, de intervenção na solução de problemas e organização de ações, bem como de técnicas e dinâmicas de grupo para trabalhar com a coletividade e interatividade na produção do conhecimento e programação da ação coletiva (BALDISSERA, 2001).

A mesma como método de conhecimento da realidade, tem utilizado várias matrizes teóricas. Tem como sua principal característica a intervenção, se presta tanto à ação educativa, como conscientizadora com os envolvidos no processo de pesquisa (BALDISSERA, 2001, p. 24). Neste sentido,

A pesquisa-ação torna-se a ciência da práxis exercida pelos técnicos no âmago de seu local de investimento. O objeto da pesquisa é a elaboração da dialética da ação num processo pessoal e único de reconstrução racional pelo ator social (BARBIER, 2007, p. 59).

O objetivo da pesquisa-ação atende a um dos seguintes aspectos: resolução de problemas, tomada de consciência ou produção de conhecimento. Difícil a pesquisa-ação conseguir alcançar os três aspectos, mas se for conduzida sem falhas, poderá alcançá-los simultaneamente (THIOLLENT, 1988).

4.3 INSTRUMENTOS/TÉCNICAS UTILIZADOS NA PESQUISA

Os instrumentos de pesquisa são elementos importantes na metodologia, pois denotam de que forma foi realizada a coleta de dados. Segundo Duarte (2002), chegar às conclusões de um estudo é possível devido aos instrumentos utilizados na

coleta de dados e a interpretação dos resultados obtidos. A descrição desses procedimentos, além de serem formais, permite aos outros pesquisadores percorrerem o mesmo caminho da pesquisa e confirmarem as afirmações apontadas no estudo inicial.

Para realização da presente pesquisa, foram utilizados alguns instrumentos que auxiliaram durante o processo, são eles: levantamento bibliográfico, observação, registro fotográfico, proposição de trabalhos escritos, intervenções.

O objetivo do levantamento bibliográfico já foi evidenciado e contemplado anteriormente, sendo de fundamental importância para base conceitual da pesquisa. A observação foi outro instrumento utilizado que possibilitou conhecer o público alvo, alunos do 1º e 2º do ensino fundamental, como também, o que eles costumam fazer (jogar) nos intervalos e nas aulas de educação física. Marconi e Lakatos (2003, p. 190) definem observação como,

Uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar.

Pelo fato de se tratar de uma pesquisa-ação, foram realizados registros fotográficos, importantes para evidenciar cada atividade realizada durante as intervenções na escola. Guran (2000) afirma que, uma vantagem do uso da fotografia é que, ela necessita de uma percepção diferente daquela exigida por outros métodos, ela dá vazão a informações que de outra forma seriam descritas de forma incompleta ou errada.

Outro instrumento utilizado foi à proposição de trabalhos escritos com objetivos distintos. O primeiro trabalho teve como objetivo identificar os jogos que os pais e avós de alunos jogavam quando eram crianças. O segundo tinha como proposta a modificação de um jogo popular já existente, a fim de fazer com que as crianças ressignificassem os jogos. Por fim, a realização de intervenções, com o planejamento de planos de aula referentes ao tema de estudo, intervindo na realidade social.

4.4 IDENTIFICAÇÃO DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS

Para o desenvolvimento da presente pesquisa, inicialmente foi feito um levantamento bibliográfico, buscando compreender acerca do tema jogos populares que foi objeto da pesquisa, na busca de referenciais teóricos que dessem embasamento ao trabalho acadêmico.

Logo após, foi escolhido o local de pesquisa, Colégio Tempo de Crescer, localizado no bairro da UR-03, Recife – PE, e delimitação do público alvo, alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental I, dessa instituição de ensino. Fez-se necessário, observações na escola para o reconhecimento do espaço escolar, conhecimento do público alvo e verificação se na escola já havia algum projeto relacionado a jogos populares.

Após as observações realizadas e com o público alvo já delimitado, foi feita uma aula expositiva abordando os jogos populares em seu contexto geral, afim de que os alunos compreendessem um pouco mais sobre o tema. A próxima ação foi o a realização de um trabalho, onde eles tinham que conversar com os pais e avós sobre os jogos populares que eles brincavam quando eram crianças.

Com base nos jogos relatados nos trabalhos, foram feitos cinco planos de aula sobre jogos populares, com objetivos diferentes, afim de que as crianças pudessem vivenciar tais jogos. A primeira intervenção foi sobre o jogo pega-pega e suas variações, tendo como objetivo resgatar o conhecimento dos alunos sobre os jogos, oportunizando diferentes possibilidades de ação corporal.

O segundo plano de aula foi sobre o jogo dono da rua e suas variações tendo como objetivo mostrar o que são regras e identificá-las durante as experiências práticas com o jogo. Já o terceiro plano abordou jogo popular queimado e suas variações e teve como objetivo relativizar a vitória e a derrota como parte integrante dos jogos, como também, acentuar o respeito mútuo e a integração a partir da prática dos jogos.

Na penúltima intervenção foi vivenciado o jogo popular cabo de guerra, onde foi refletida a cooperação como elemento inerente ao jogo. Na quinta e última intervenção foi visto o jogo popular barra bandeira, tendo como objetivo problematizar o uso de estratégias durante o jogo. Teve outra aula expositiva sobre ressignificação de jogos, onde foi passado um trabalho para que as crianças escolhessem um jogo popular e mudassem as regras do mesmo.

Para finalização das ações desenvolvidas, o último dia no chão da escola, foi reservado para que os alunos brincassem com os jogos modificados, compartilhando com os outros colegas jogando-os.

5 ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção, serão realizadas análises com base nos dados que foram coletados durante a realização desse trabalho, com o objetivo de evidenciar possíveis conclusões a cerca do objeto de estudo. Os subtópicos abordados serão: Análise de Conteúdo, Tabela de Jogos e Intervenções Realizadas na Escola.

5.1 ANÁLISE DE CONTEÚDO

Durante a presente pesquisa-ação foram obtidos alguns dados, decorrentes primeiramente da busca por informações que subsidiassem os planos de aula que foram propostos e realizados com o público alvo.

Partindo desse ponto foram coletados dados referentes aos jogos populares que os pais e avós brincavam quando eram crianças, sendo confeccionada uma tabela com esses jogos. O objetivo foi realizar um comparativo com a realidade atual, no que tange as brincadeiras praticadas pelas crianças, como também, escolher jogos para produção de planos de aula.

Os outros dados coletados foram advindos das intervenções realizadas, onde foram analisadas as seguintes categorias:

- Ações corporais;
- Regras;
- Vitória e derrota;
- Cooperação;
- Estratégias.

Para realização da análise desses dados, foi escolhido o método de análise de conteúdo, que é uma ferramenta constituída por um conjunto de técnicas para análise de dados qualitativos, como também, quantitativos. Segundo Bardin (2011, p. 47) a análise de conteúdo é:

Um conjunto de técnicas de análise de comunicação que visa obter, procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos reativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens.

Conforme Bardin o método tem as seguintes fases de condução: 1. A pré-análise; 2. A exploração do material; e, por fim, 3. O tratamento dos resultados: a inferência e a interpretação (BARDIN, 2011, p. 121).

Partindo para pré- análise, é através dela que o pesquisador irá preparar o material que será útil para a pesquisa, estudando-o e criando familiaridade com o mesmo. Na fase de exploração do material, “ocorre à descrição analítica, a qual diz respeito ao corpus (qualquer material textual coletado) submetido ao estudo aprofundado, orientado pelas hipóteses e referenciais teóricos” (MOZZATO; GRZYBOVSKI, 2011, p. 735).

Na terceira e última fase, denominada o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação, nessa fase o resultados que estão brutos são tratados de forma se tornarem significativos a pesquisa.

O conceito da análise de conteúdo pode ser concebido de várias maneiras, levando em consideração a vertente teórica e a intenção do pesquisador que a desenvolve, seja na adoção de conceitos relacionados à semântica estatística do discurso, ou ainda, visando interferir por meio da identificação objetiva de características das mensagens (WEBER, 1985; BARDIN, 1977). Segundo Oliveira (2008, p. 570) a análise de conteúdo permite:

O acesso aos diversos conteúdos, explícitos ou não, presentes em um texto, sejam eles expressos na axiologia subjacente ao texto analisado; implicação do contexto político nos discursos; exploração da moralidade de dada época; análise das representações sociais sobre determinado objeto; inconsciente coletivo em determinado tema; repertório semântico ou sintático de determinado grupo social ou profissional; análise da comunicação cotidiana seja ela verbal ou escrita, entre outros.

Com isso, a análise de conteúdo permite um amplo acesso a uma variedade de conteúdos, o que contribui para uma análise dos dados completa, corroborando para uma maior extração de informações relevantes a pesquisa, consequentemente ao objeto de estudo.

5.2 TABELA DE JOGOS

Com a proposição de um trabalho escrito sobre os jogos e brincadeiras que os pais e avós de alunos brincavam quando crianças, foi possível a criação de uma tabela, com todos os que foram citados.

O trabalho foi solicitado às quatro turmas, dois primeiros anos e dois segundos anos, ambos do ensino fundamental I. As turmas, juntas totalizavam 107 alunos, onde 95 desses alunos fizeram a entrega do trabalho. Foram verificadas algumas particularidades e igualdades entre as tabelas geradas e para melhor entendimento foram divididas em duas, de acordo com a série, e em uma terceira tabela que será geral, abordando a totalidade dos principais jogos e brincadeiras citados por todas as turmas.

A seguir será exposta a tabela 2, gerada a partir do conteúdo escrito dos primeiros anos do ensino fundamental I:

Tabela 1 - Jogos e brincadeiras populares e o número de vezes que foram citados pelos pais e avós praticados quando crianças. (primeiros anos a e b)

NOMES DOS JOGOS	Nº	NOMES DOS JOGOS	Nº	NOMES DOS JOGOS	Nº	NOMES DOS JOGOS	Nº
Queimado	14	Xadrez	3	Dominó	7	C. de saco	1
C. de Guerra	1	Cabra-cega	3	Cavalinho	1	Parquinho	1
Pipa	10	Passa anel	3	Jogo de Botão	2	Pula sapo	1
Ioiô	1	B. de sabão	2	Basquete	1	Corrida	1
Peteca	2	Vôlei	4	Bicicleta	5	Boliche	1
Pular Corda	27	Futebol	22	Vídeo-game	1	Pião	18
Amarelinha	24	Atletismo	1	Casinha	2	J. das pedras	2
Pega-pegas	11	Barra bandeira	6	Bola	2	Carrinho	3
Bola de Gude	28	Esc-esconde	9	Boca de forno	1	Totó	1
B. de Pano	7	P. de barro	1	Mão na Mula	1	Patins	1
Roda/ciranda	8	Elástico	9	Handebol	1	Resta 1	1
Dama	3	C. de lata	1	Baralho	2	Garrafão	1

Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2018).

Analisando a Tabela 2, verifica-se que alguns jogos e brincadeiras foram mais citados que outros, são eles: queimado, pula corda, amarelinha, pega-pega, bola de gude, futebol e pião. Mas será que esses jogos seriam apontados atualmente? Segundo Gaspar e Barbosa (2007, s/p), atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, as brincadeiras e jogos infantis populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador. Tal fato ocasiona mudanças tanto no eixo social como no motor das crianças, que passam a brincar/jogar sozinhas pois o campo tecnológico permite essa possibilidade.

Atente-se a citação de alguns esportes, mas principalmente ao futebol que foi citado 22 vezes, apesar de não se tratar de um jogo popular e sim de um esporte, fez e faz parte da vida de muitas crianças, sendo um esporte bastante popular aqui no Brasil. O Brasil é um país onde o esporte que predomina é o futebol e isto é visível no cotidiano através das conversas, discussões e vínculos de amizades. Geralmente não é atribuído tanto valor no que tange outros assuntos e acontecimentos em nosso território, como exemplo as eleições, em comparação ao futebol (FERREIRA, 2011).

Outro fato que chama atenção foi o jogo vídeo-game ter sido citado apenas uma vez, assim como o boliche e os patins, levando a algumas hipóteses que nos direcionam a crer, que o acesso a esse tipo de jogo era restrito apenas a algumas pessoas, pelo fato do acesso a esses jogos há alguns anos atrás ser praticado apenas por pessoas com um maior poder aquisitivo.

Tabela 2 - Jogos e brincadeiras populares e o número de vezes que foram citados pelos pais e avós praticados quando crianças (segundos anos a e b)

NOMES DOS JOGOS	Nº	NOMES DOS JOGOS	Nº	NOMES DOS JOGOS	Nº	NOMES DOS JOGOS	Nº
Queimado	9	Avião	1	Dominó	3	C. de saco	6
C. de Guerra	6	Cubos	1	Morto-vivo	1	Escorrego	1
Pipa	12	Passa anel	3	Jogo de Botão	2	Pula sapo	2
Ioio	1	Bola	6	Basquete	2	Cuzcuz	1
Peteca	5	Vôlei	4	Bicicleta	4	Carrinho	2
Pular Corda	24	Futebol	12	Vídeo-game	1	Pião	23
Amarelinha	34	Atletismo	1	Desenhar	1	J. das pedras	1

Pega-pega	7	Barra bandeira	6	Bola	6	Carrinho	3
Bola de Gude	16	Esc-esconde	10	S. pau de sêb.	1	Bambolé	4
Boneca	5	Pega vareta	2	J. da velha	2	Mini-game	1
Roda/ciranda	13	Elástico	8	Handebol	1	Tênis	1
Dono da rua	15	C. de rolimã	1	Baralho	1	Garrafão	1
C. de Areia	1	Gangorra	1	T. sem fio	1	Natação	1
Esc. a peia	1	Bate a mão	1	J. cadeiras	1	Taco	1
Vai e vêm	1	Capoeira	1	Escolinha	1	Cozinhar	1

Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2018).

A Tabela 3 apresenta as mesmas semelhanças com a Tabela 2, analisada anteriormente. Verifica-se a citação de alguns esportes, como também, grande parte dos jogos e brincadeiras mais citados na Tabela 2 estão presentes na mesma, são eles: pula-corda, amarelinha, futebol, esconde-esconde, bola de gude, pião, pipa e roda/ciranda.

Partindo para a Tabela 3, composta pelos jogos e brincadeiras mais apontados por todas as turmas, verifica-se o quanto os jogos e brincadeiras populares eram praticados pelos pais e avós dos alunos, como pode-se visualizar a seguir:

Tabela 3 - Jogos e brincadeiras populares mais praticadas pelos pais e avós quando crianças (primeiros e segundos anos a e b)

PRINCIPAIS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES CITADAS			
1°	Amarelinha	5°	Queimado
2°	Pular corda	6°	Pega - pega
3°	Bola de Gude	7°	Dona da rua
4°	Pião	8°	Pipa

Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2018).

4.3 INTERVENÇÕES REALIZADAS NA ESCOLA

Os jogos populares escolhidos para realização da sequência didática, foram retirados das tabelas expressas no tópico anterior. Foram escolhidos cinco jogos

populares, um para cada plano de aula, totalizando cinco planos. Tais planos aulas constarão nos anexos desse trabalho, sendo analisados nesse mesmo tópico.

Antes da aplicação das intervenções práticas, foi realizada a aula expositiva I com o objetivo de problematizar o conteúdo jogo, evidenciando suas principais características e classificações, além de resgatar o histórico dos jogos e brincadeiras populares que os pais e avós jogavam, através de um trabalho, o que tornou possível a feitura das tabelas expostas no tópico anterior.

Os planos de aula tiveram como documento oficial norteador os Parâmetros Curriculares do Estado de Pernambuco para a Educação Física- PCPE, que demonstra o ciclo organização da identidade dos dados da realidade, para cada série. Segundo o PCPE (PERNAMBUCO, 2013), no que tange o ensino do jogo para o primeiro, segundo e terceiro anos do fundamental, deve-se:

EA1 – Identificar as experiências e o conhecimento sobre o que é jogo, inerentes à sua realidade de ação corporal EA6 – Identificar as modificações corporais das funções vitais que ocorrem durante as experiências práticas com os jogos (populares de salão e esportivos) EA10 – Identificar a vitória e a derrota como parte integrante dos Jogos (populares, de salão e esportivos) EA14 – Identificar a historicidade dos jogos (populares, de salão e esportivos), como reflexão dos aspectos sócio-culturais EA18 – Identificar o conhecimento dos jogos (populares, de salão e esportivos), relacionando-os e entendendo a sua importância para o Lazer, Educação, Saúde, Trabalho e na exploração de espaços existentes na comunidade EA22 – Identificar textos (desenhos, letras etc) visando ao entendimento dos Jogos (populares, de salão e esportivos), de forma organizada e contextualizada EA26 – Identificar os Jogos (populares, de salão e esportivos) nos Festivais de Cultura Corporal. (PERNAMBUCO, 2013, p. 28)

Verifica-se que nessa fase (primeiro, segundo e terceiro anos do fundamental), o ensino dos jogos populares se faz bastante presente e foi a partir desses dados demonstrados no ciclo de organização, que os planos de aula referentes às intervenções desse trabalho, foram produzidos.

Os cinco planos de aula possuem a mesma estrutura e são formados pelos: objetivos, conteúdos, procedimentos, instalações, recursos e avaliação.

Com a realização das intervenções pode-se perceber algumas contribuições através dos jogos populares para as crianças, que serão relatadas a seguir com a avaliação por tópicos de cada intervenção.

- **Intervenção I** - Jogo pega-pega e suas variações;
Categoria: Ações Coporais.

A primeira intervenção (Figura 1 e 2) possibilitou aos alunos diferentes possibilidades de ações corporais, como: correr, agachar, esquivar, pular, etc. Foi observado que com decorrer das atividades os alunos começaram a utilizar de maneira hábil suas ações corporais, auxiliando em seu desenvolvimento motor.

Figura 1 - Jogo pega-pega



Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2017).

Figura 2 - Jogo pega-cocorô (variação)



Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2017).

- **Intervenção II** – Jogo dono da rua e suas variações;
Categoria: Regras.

O segundo dia de intervenção (Figura 3) na escola teve como objetivo, mostrar o que são regras e identificá-las durante as experiências práticas com o jogo.

Figura 3 - Jogo dono da rua



Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2017).

Verificou-se a preocupação dos alunos em cumprir as regras, como também, o incentivo dos mesmos para que os colegas cumprissem. Segundo Piaget (1978) o entendimento sobre a aquisição moral na criança pode ser entendida pela transmissão das regras, com o passar dos anos, de geração a geração, e pelo respeito por elas.

Tal característica presente no jogo auxilia no que tange importância de se cumprir as regras para além do jogo nas aulas de educação física, como também, em outros âmbitos.

- **Intervenção III** – Jogo queimado e suas variações;
Categoria: Vitória e derrota.

O plano de aula aplicado na terceira intervenção (Figura 4) possibilitou relativizar a vitória e a derrota como parte integrante dos jogos e o respeito mútuo e a integração a partir da prática desse jogo. Tais questões inerentes ao jogo são

importantes pelo fato da competição na maioria das vezes se sobrepor, acaba sendo mais importante vencer do que aprender com o jogo.

Figura 4 - Jogo queimado



Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2017).

- **Intervenção IV – Jogo cabo de guerra;**

Categoria: Cooperação.

O quarto dia de intervenção (Figura 5) no chão da escola teve como intenção, fazer com que os alunos refletissem a cooperação como elemento inerente ao jogo. Observou-se que ao longo da atividade os alunos entenderam que para alcançar o objetivo do jogo, precisavam unir suas forças em uma mesma frequência, assim utilizando-se da cooperação dentro de seu grupo. Neste sentido Oliveira (1988) afirma que

O jogo é a forma mais simples e natural para o desenvolvimento de um sentimento grupal. É o elemento da cultura que contem maiores possibilidades para sociabilizar (...). No jogo, a administração do choque de interesses individuais acontece numa atmosfera liberal. O jogo, enquanto ação livre oferece reais oportunidades para o exercício da democracia. A dinâmica do jogo permite a emergência de valores genuínos, em lugar daqueles que, normalmente, são impostos (p. 99).

Figura 5 - Jogo cabo de guerra



Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2017).

- **Intervenção V – Jogo barra bandeira;**
Categoria: Estratégias.

O quinto e último dia de intervenção (Figura 6) teve como objetivo fazer com que as crianças buscassem estratégias durante o jogo, o que possibilitou uma maior utilização do cognitivo durante a intervenção.

Figura 6 - Jogo popular barra bandeira



Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2017).

Os alunos utilizaram meios estratégicos para alcance do objetivo do jogo, como: expressões corporais contrárias a ação realizada para enganar adversário, tempo levado para chegar a determinado ponto, três componentes de um equipe tentando atravessar ao mesmo tempo, etc. Segundo Grando (2000),

Diante das situações-problema de jogo que se apresentam ao sujeito, quando ele age sobre o jogo e o constante desafio em vencê-lo, novos espaços para a elaboração de estratégias de jogo são abertos. A análise de possibilidades é marcada por tomada de decisões sobre quais estratégias poderiam ser eficazes. É possível ao sujeito, que não domina um jogo, estabelecer jogadas extremamente aleatórias, sem realmente refletir sobre suas ações. Mas jogar operatoriamente um jogo de regras, significa ser capaz de analisar as possibilidades de jogadas, elaborar estratégias, testá-las e avaliá-las (GRANDO, 2000, p. 40).

Na semana seguinte ao término das intervenções práticas sobre jogos populares, foi realizada a aula expositiva II, tendo como objetivo mostrar aos alunos o que seria ressignificação e suas possibilidades dentro dos jogos. Partindo desse ponto, os alunos foram ensinados e estimulados a ressignificar jogos. Assim como na primeira aula, foi solicitado um trabalho para ser realizado em casa, onde foi escolhido um jogo popular para que fosse ressignificado. No dia da entrega do trabalho, foram escolhidos alguns jogos para serem vivenciados uns com os outros.

As avaliações (Figura 7) foram realizadas ao final de cada intervenção, com questionamentos e situações ocorridas, utilizando sempre o recurso do feedback para identificar se os objetivos foram contemplados nas atividades.

Figura 7 - Avaliação aos finais das intervenções



Fonte: Ana Beatriz de Carvalho Paz de Andrade (2017).

As possibilidades de variações dos jogos populares, são importantes pois incentivam e demonstram aos alunos que existem meios onde as regras são alteradas, reverberando a ressignificação desses jogos. Uma outra questão importante, foram os relatos de alguns alunos que afirmavam estar brincando com os jogos para além da escola, o que demonstra que as intervenções contribuíram para o resgate dos jogos populares na vivência dos alunos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados do presente estudo possibilitaram perceber o quanto é importante a utilização dos jogos populares nas aulas de educação física da Educação Infantil e o valor que este possui como uma ferramenta de apoio para o desenvolvimento da criança.

Conclui-se que os objetivos dessa pesquisa foram alcançados, pois se ratificou que, apesar dos fatores que ofuscam a prática dos jogos populares, ele ainda é um conteúdo bastante aceito entre as crianças, embora seja interferido pelo processo de modernização, sendo pertinente nas aulas de educação física.

O resgate histórico de vivências de jogos populares entre os familiares dos alunos possibilitou reafirmar a presença desses jogos na infância dos mesmos, através da grande quantidade, havendo um contraste com a realidade atual e fazendo refletir criticamente sobre o jogo e sua ressignificação, principalmente na educação física.

Durante o período que aconteceram as intervenções, pode-se perceber que o desenvolvimento motor se aprimorava gradativamente, pois algumas crianças que no princípio das atividades apresentavam dificuldades para equilibrar-se em meio às atividades de correr caíam bastante, se batiam e algumas andavam apenas com as pontas dos pés, após a aplicação dos planos de aula apresentaram melhor controle de seus movimentos.

No entanto, percebeu-se não apenas avanços no desenvolvimento motor através dos jogos populares, mas também em outros aspectos como o cognitivo e o afetivo. Essa prática corporal, em suma promove o desenvolvimento em formas de convivência social, aperfeiçoando suas habilidades, comportamentos, atitudes e facilitando a interação entre as crianças.

Outra questão considerada bastante válida é que as crianças perceberam que quando estão em grupo conseguem realizar muito mais, do que quando estão sozinhas, demonstrando assim que o jogo estimula também o caráter cooperativo durante a vivência com os jogos.

Espera-se que este trabalho possa contribuir para um repensar sobre, a importância histórico-cultural dos jogos populares para a área da educação física, como também, para educação infantil, no que tange os seus mais diversos benefícios explorados e evidenciados ao longo desse trabalho.

Esta pesquisa trata-se apenas de um começo, com possibilidades futuras de continuidade direcionando o estudo do tema para outros âmbitos existentes (instituições de ensino superior, associações, comunidades, etc), para além do ensino e vivência dos jogos nas instituições escolares.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, J. R. A. et. al. O ensino dos fundamentos da modalidade handebol através de jogos e brincadeiras populares. **Fiep Bulletin**, v. 81, 2011.
- BALDISSERA, A. Pesquisa-ação: uma metodologia do “conhecer” e do “agir” coletivo. **Sociedade em Debate**, Pelotas, v. 7, n. 2, p. 5-25, ago. 2001.
- BARBIER, R. **A pesquisa-ação**. Brasília: Liber Livro, 2007.
- BARCO, L. A nova geografia do planeta In: GERAÇÃO digital: riscos e benefícios das novas tecnologias para as crianças e os adolescentes. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2008, p. 149-157.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARDIN L. **L'Analyse de contenu**. Editora: Presses Universitaires de France, 1977.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Nacional** n. 9.394/96. Brasília: MEC/FAE, 1996.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 1999. 197 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, 1999.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- CAILLOIS, R. **Los Juegos Y Los Hombres: lá máscara y elvértigo**. México: Fondo da Cultura Económica, 1994.
- CARDOSO, S. R. **Memórias e jogos tradicionais infantis**: lembrar e brincar é só começar. Londrina: Eduel, 2004.
- DELVAL. J. **O Desenvolvimento humano**. Madrid: Siglo XXI, 1994.
- DEMO, P. **Pesquisa e construção de conhecimento**: metodologia científicano caminho de Habernas. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000, 125 p.
- DESLAURIERS J. P. **Recherche qualitative**. Montreal: McGraw Hill, 1991.
- DUARTE, R. Pesquisa qualitativa: reflexões sobre o trabalho de campo. **Caderno de Pesquisa**, n. 115, p. 139-154, mar. 2002.
- DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Org.). **O planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.
- FERREIRA, R. M. **Análise das intervenções técnico-táticas do goleiro**: um estudo de caso em jogos de uma equipe profissional da série A3 do Campeonato

Paulista de Futebol. 2011. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EM Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

FERREIRA, V. **Educação Física: recreação, jogos e desportos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. (Apostila).

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GASPAR, L.; BARBOSA, V. Jogos e brincadeiras infantis populares. **Pesquisa Escolar Online**, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. 2007. Disponível em: <<http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/>>. Acesso em: 31 maio 2018.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2001. 224 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

GRANDO, R. C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. 2. ed. Campinas: Paulus, 2000.

GURAN, M. Fotografar para descobrir: fotografar para contar. **Cadernos de Antropologia e Imagem**, n.10, 2000.

HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva. 1999.

JULIA, P. Refletindo sobre o jogo. **Motriz**, v. 2, n. 2, dez.1996.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

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

LIMA, T. C. S. de; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katálisis**, Florianópolis, v. 10, n. spe, 2007. Disponível em: <<https://logosgrafia.com/2016/02/24/pesquisa-bibliografica-teorias-achadas-e-perdidas/>>. Acesso em: 18 maio 2018.

LIMA, E. de S. **Como a criança pequena se desenvolve**. São Paulo: Sobradinho 107, 2008.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. São Paulo: Cortez, 2001.

MACEDO, L. **Jogo e projeto: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus 2006.

LUNA, S. V. de. **Planejamento de Pesquisa: uma introdução**. São Paulo: EDUC, 2000, 108 p.

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

McKAY, J.; MARSHALL, P. **The Dual Imperatives of Action Research. Information Technology & People**, v. 14, n. 1, p. 46-59, 2001. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1108/09593840110384771>>. Acesso em: 10 maio 2018.

MELLO, A. M. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis**. São Paulo: IBRASA, 1989.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33 f. Trabalho de Conclusão de Disciplina (Mestrado em Informática aplicada à Educação) - Instituto de matemática - Universidade federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

MOZZATO, A. R.; GRZYBOVSKI, D. Análise de conteúdo como técnica de análise de dados qualitativos no campo da administração: potencial e desafios. **Revista de Administração Contemporânea**, Curitiba, v. 15, n. 4, p. 731-747, jul./ago. 2011.

MURCIA, J. A. M. (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, A. L. Jogos e brincadeiras populares na educação física escolar: um exemplo de sistematização do conteúdo. **Revista Digital EFDesportes**, Buenos Aires, v. 16, n. 162, nov. 2011.

OLIVEIRA, C. C. **A importância da resignificação de conteúdos face ao dinamismo da sala de aula**. 2016. Disponível em: <http://www.pedagogia.com.br/artigos/a_importancia_da_resignificao/index.php?pagina=0>. Acesso em: 09 jul. 2017.

OLIVEIRA, D. C. Análise de conteúdo temático categorial: uma proposta de sistematização. **Rev. Enferm. UERJ**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 4, p. 569-576, out/dez. 2008.

OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física**. 7. ed. São Paulo. Brasiliense, 1988.

OLIVEIRA, S. R. L.; SANTOS, S. L. C. **Lutas aplicadas a educação física escolar**. Curitiba, 2006

ORLICK, T. Vencendo a competição. **Círculo do Livro**, São Paulo, v. 1, p. 989, 1989.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação de Pernambuco. **Orientações teórico-metodológicas: Educação Física: ensino fundamental e médio**. Recife, 2010.

_____. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco: parâmetros curriculares de educação física: ensino fundamental e médio.** Recife, 2013.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho.** Rio de Janeiro: Znanck, 1978.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: Ibpex, 2007.

RUDIO, F. V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica.** Petrópolis: Vozes, 1999.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: a criança o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SHILS, E. **Tradition.** Chicago: University of Chicago Press, 1981.

SILVA, S. A. P. dos S. A pesquisa qualitativa em educação física. **Rev. paul. Educ. Fis.**, São Paulo, v. 10, n. 1, p. 87-98, jan./jun. 1996.

SOUZA, C. B. **Crianças e computadores: Discutindo o uso de tecnologias de informação e comunicação na educação infantil.** 2003. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção de Sistemas) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

SOUZA JUNIOR, M.; SANTIAGO, E.; TAVARES, M. **Currículo e saberes escolares: ambiguidades, dúvidas e conflitos.** Pro-Posições [online]. 2011, v. 22, n. 1, p.183-196, 2011. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0103-73072011000100014>>. Acesso em: 20 maio 2018.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação.** São Paulo: Cortez & Autores Associados, 1988.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil.** Caderno de Pesquisa, São Paulo, n. 92, 1995.

WEBER R. **Basic content analysis.** Beverly Hills: Editora Sage; 1985.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Termo de Consentimento da Escola



TERMO DE ADESAO

1. Nome do representante da instituição de ensino:
M. da Glória V. Ferraz
2. Nome da instituição de ensino:
Colégio Tempo de Crescer
3. Fone (celular e residencial): 98615.1999
4. Endereço (rua, av., nº, bairro, CEP): Rua Engenho Duas Barras, 150B-3
5. Situado no Município de Recife, do Estado de Pernambuco, manifesta por meio deste termo, estar ciente e de acordo com a intervenção realizada para fins acadêmicos.
6. Orientador da Monografia:

Recife, de _____ de 20__

M. da Glória V. Ferraz
Assinatura do Representante

Dirégio
Aut. Nº 59/2014

COLÉGIO TEMPO DE CRESCER
Port. SE Nº 483 Data: 26/01/2006
CADASTRO ESCOLAR Nº P 050.867
D.O 27/01/2006
CNPJ: 06 246 096/0001-59

APÊNDICE B - Termo de Aceite da Orientação em Conclusão de Curso

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LIC. EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**ANEXO – IV TERMO DE ACEITE DE ORIENTAÇÃO EM TRABALHO DE
CONCLUSÃO DE CURSO (MONOGRAFIA)**

Eu, professor (a) marcos André Nunes Costa aceito orientar o (a) aluno
(a) Ana Beatriz de C. P. de Andrade no processo de elaboração da
monografia, intitulada provisoriamente: Jogos Populares na Edu-
cação Infantil: A relevância dos jogos Populares
no Ensino Fundamental a partir da Pesquisa-ação
de acordo com a regulamentação da monografia de conclusão do curso de Licenciatura
em Educação Física da UFRPE.

Recife 09 de Novembro de 2017

Professor (a) Orientador (a)

Ciente: Ana Beatriz Andrade
(orientando)

APÊNDICE D - Planos de aula referentes as intervenções realizadas na Escola

 PLANO DE AULA EXPOSITIVA 1		
Componente curricular	Educação Física	Data: 16/10/17
Professora	Ana Beatriz	
Jogos	Série: 1º e 2º ano	
Tema	Jogos Populares	
Objetivos	• Problematizar o conteúdo jogo, evidenciando suas principais características e classificações. • Resgatar o histórico dos jogos e brincadeiras populares que os pais e avós jogavam, através de um trabalho.	
Conteúdos	• Jogo (Jogos populares).	
Procedimentos	• Primeiro momento – exposição oral dialogada do que será realizado na aula. • Segundo momento - Diálogo inicial para identificar até que ponto os alunos sabem o conhecimento jogo. • Terceiro momento – Aula expositiva sobre o jogo e suas principais características e classificações, com foco nos jogos populares. • Quarto momento – Jogo da força, com palavras relacionadas ao jogo. • Quinto Momento – Explicação sobre o trabalho jogos e brincadeiras populares para realizar em casa.	
Instalações	• Sala de aula.	
Recursos	• Piloto (quadro)	
Avaliação	• A avaliação acontecerá ao final da aula através uma roda de conversa com os alunos, realizando questionamentos e situações ocorridas, utilizando sempre o recurso do feedback para identificar se os objetivos foram contemplados nas atividades..	



PLANO DE AULA I

Componente curricular		Educação Física	Data: 23/10/17
Professora		Ana Beatriz	
Jogos	Série: 1º ano e 2º ano	Nível de domínio: Iniciação	
Tema	Jogos Populares		
Objetivos	• Resgatar o conhecimento dos alunos sobre os jogos, oportunizando diferentes possibilidades de ação corporal. • Vivenciar o jogo pega-pega e suas variações.		
Conteúdos	• Jogos populares;		
Procedimentos	• Primeiro momento – diálogo inicial para resgate do conhecimento dos alunos sobre jogos, enfatizando os jogos populares. • Segundo momento – exposição oral dialogada do que será realizado na aula. • Terceiro momento – aquecimento com a brincadeira do jacaré. • Quarto momento – vivenciar o jogo pega-pega. • Quinto momento – propor variações, são elas: pega congelou, pega macaco, pega chiclete, pega americano. • Sexto momento – avaliação (feedback sobre as atividades realizadas).		
Instalações	• Quadra Poliesportiva.		
Recursos	• Não precisará.		
Avaliação	• A avaliação acontecerá ao final da aula através uma roda de conversa com os alunos, realizando questionamentos e situações ocorridas, utilizando sempre o recurso do feedback para identificar se os objetivos foram contemplados nas atividades.		



PLANO DE AULA II

Componente curricular		Educação Física	Data: 30/10/17
Professora		Ana Beatriz	
Jogos	Série: 1º e 2ºano	Nível de domínio: Iniciação	
Tema	Jogos Populares		
Objetivos	- Mostrar o que são regras e identificá-las durante as experiências práticas com o jogo. - Realizar o jogo dono da rua e suas variações.		
Conteúdos	Jogos populares;		
Procedimentos	- Primeiro momento – diálogo sobre o que são regras e seu objetivo na determinação de cada jogo. - Segundo momento – exposição oral dialogada do que será realizado na aula. - Terceiro momento – aquecimento com a brincadeira junta rápido. - Quarto Momento - vivência prática do jogo dono da rua. - Quinto momento – avaliação (feedback sobre as atividades realizadas).		
Instalações	Quadra Poliesportiva.		
Recursos	4 cones, giz.		
Avaliação	A avaliação acontecerá ao final da aula através uma roda de conversa com os alunos, realizando questionamentos e situações ocorridas, utilizando sempre o recurso do feedback para identificar se os objetivos foram contemplados nas atividades.		



PLANO DE AULA III

Componente curricular		Educação Física	Data: 06/11/17
Professora		Ana Beatriz	
Jogos	Série: 1º e 2ºano	Nível de domínio: Iniciação	
Tema	Jogos Populares		
Objetivos	• Relativizar a vitória e a derrota como parte integrante dos jogos. • Acentuar o respeito mútuo e a integração a partir da prática dos jogos. • Vivenciar o jogo popular queimado e suas variações.		
Conteúdos	• Jogos populares.		
Procedimentos	• Primeiro momento – diálogo sobre vitória e derrota e valores ligados a respeito e integração que devem existir durante o jogo. • Segundo momento - exposição oral dialogada do que será realizado na aula. • Terceiro momento: aquecimento com a brincadeira bola nas costas. • Quarto momento – vivência prática do jogo queimado na sua forma original. • Quinto momento – vivência prática do jogo queimado fazendo o uso de variações. • Sexto momento – avaliação (feedback sobre as atividades realizadas).		
Instalações	• Quadra Poliesportiva.		
Recursos	• 4 cones, 1 bola.		
Avaliação	• A avaliação acontecerá ao final da aula através uma roda de conversa com os alunos, realizando questionamentos e situações ocorridas, utilizando sempre o recurso do feedback para identificar se os objetivos foram contemplados nas atividades..		



PLANO DE AULA IV

Componente curricular		Educação Física	Data: 13/11/17
Professora		Ana Beatriz	
Jogos	Série: 1º e 2ºano	Nível de domínio: Iniciação	
Tema	Jogos Populares		
Objetivos	• Refletir a cooperação como elemento inerente ao jogo. • Vivenciar o jogo popular cabo de guerra.		
Conteúdos	• Jogos populares.		
Procedimentos	• Primeiro momento – diálogo sobre o que é cooperação e sua participação no jogo. • Segundo momento – exposição oral dialogada do que será realizado na aula. • Terceiro momento – vivência prática da brincadeira pega corrente. • Quarto momento – vivência prática do jogo cabo de guerra. • Quinto momento – avaliação (feedback sobre as atividades realizadas)		
Instalações	• Quadra Poliesportiva.		
Recursos	• Corda, lenço.		
Avaliação	• A avaliação acontecerá ao final da aula através uma roda de conversa com os alunos, realizando questionamentos e situações ocorridas, utilizando sempre o recurso do feedback para identificar se os objetivos foram contemplados nas atividades..		

		
PLANO DE AULA V		
Componente curricular	Educação Física	Data: 20/11/17
Professora	Ana Beatriz	
Jogos	Série: 1º e 2ºano	Nível de domínio: Iniciação
Tema	Jogos Populares	
Objetivos	• Problematizar o uso de estratégias durante o jogo. • Vivenciar o jogo popular barra bandeira.	
Conteúdos	• Jogos populares.	
Procedimentos	• Primeiro momento – diálogo inicial sobre o que são estratégias e seu objetivo no jogo. • Segundo momento - exposição oral dialogada do que será realizado na aula. • Terceiro momento – vivência prática da brincadeira dentro - fora. • Quarto momento – vivência prática do jogo barra bandeira. • Quinto momento – avaliação (feedback sobre as atividades realizadas).	
Instalações	• Quadra Poliesportiva.	
Recursos	• 4 cones, 2 bandeiras, giz.	
Avaliação	• A avaliação acontecerá ao final da aula através uma roda de conversa com os alunos, realizando questionamentos e situações ocorridas, utilizando sempre o recurso do feedback para identificar se os objetivos foram contemplados nas atividades.	

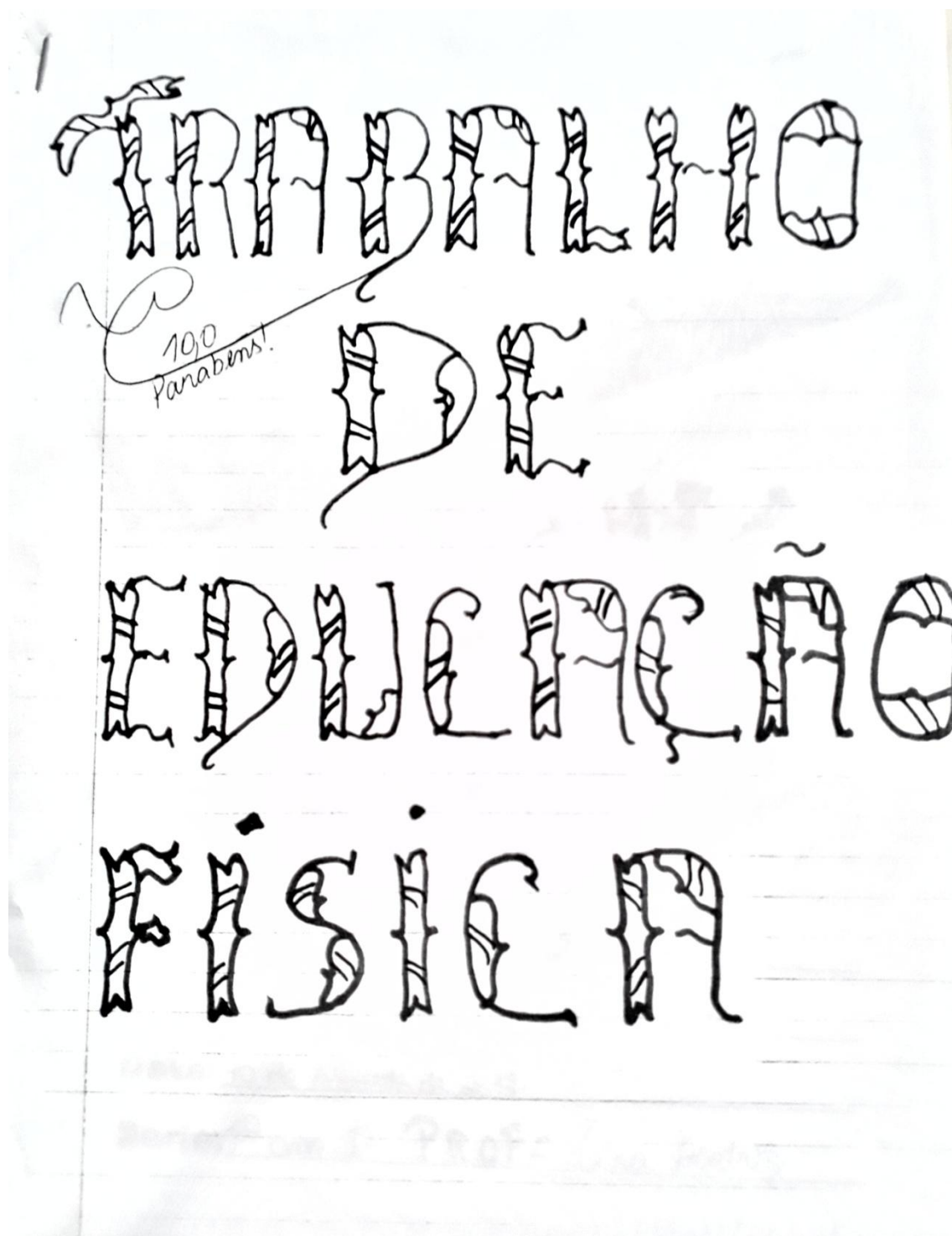


PLANO DE AULA 2 EXPOSITIVA

Componente curricular		Educação Física	Data: 27/11/17
Professora		Ana Beatriz	
Jogos	Série: 1º e 2ºano		
Tema	Jogos Populares		
Objetivos	- Mostrar o que é ressignificação e suas possibilidades dentro dos jogos. - Ressignificar um jogo popular.		
Conteúdos	Ressignificação dos Jogos;		
Procedimentos	- Primeiro momento – exposição oral dialogada do que será realizado na aula. - Segundo momento - Diálogo inicial para identificar até que ponto os alunos sabem o que ressignificação. - Terceiro momento – Aula expositiva sobre ressignificação e suas principais características e possibilidades dentro dos jogos. - Quarto momento – Jogo de perguntas e respostas, relacionadas ao tema proposto. - Quinto Momento – Explicação sobre o trabalho de ressignificação para realizar em casa.		
Instalações	Sala de Aula.		
Recursos	Piloto (quadro)		
Avaliação	A avaliação acontecerá ao final da aula através uma roda de conversa com os alunos, realizando questionamentos e situações ocorridas, utilizando sempre o recurso do feedback para identificar se os objetivos foram contemplados nas atividades.		

ANEXOS

ANEXO A – Trabalhos sobre os jogos e brincadeiras populares que os pais e avós praticavam quando crianças



Brincadeiras

Bolinha de Jude

Respeitar as margens!

Jogadas num círculo feito no chão de terra por crianças. O objetivo é fazer a bolinha do adversário e tirá-la de dentro do círculo.

Bolinha de Sabão

também

Faz-se espuma em um copo com água e sabão. Para as bolhas vão pois existe também kits para fazer no mercado.



Brincando de roda

Parabéns!
10,0

TRABALHO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Colégio Tempo de Crescer
Data: 28 de agosto de 2017
Estudante: Yersonilton Cuiel Alves
Professora Ana Beatriz
2º ano B.

Pula corda



pião



Bicicleta

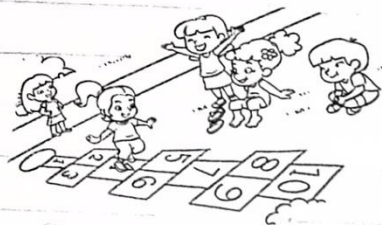


Bolas de gude.

Roda



Bola de gude



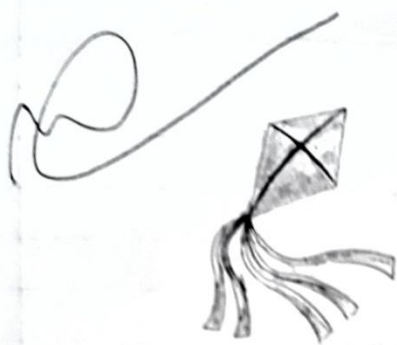
Amarelinha



ioiô



Bola



Pipa



Boneca



quebra-cabeça

meus pais e avós brincavam
quando era criança de Bola,
pula corda, - bicicleta, etc.

Colégio Tempo Gospel

10.0
Parabéns!

JOGOS DOS

MEUS PAIS

E AVÓS

Recup
2017

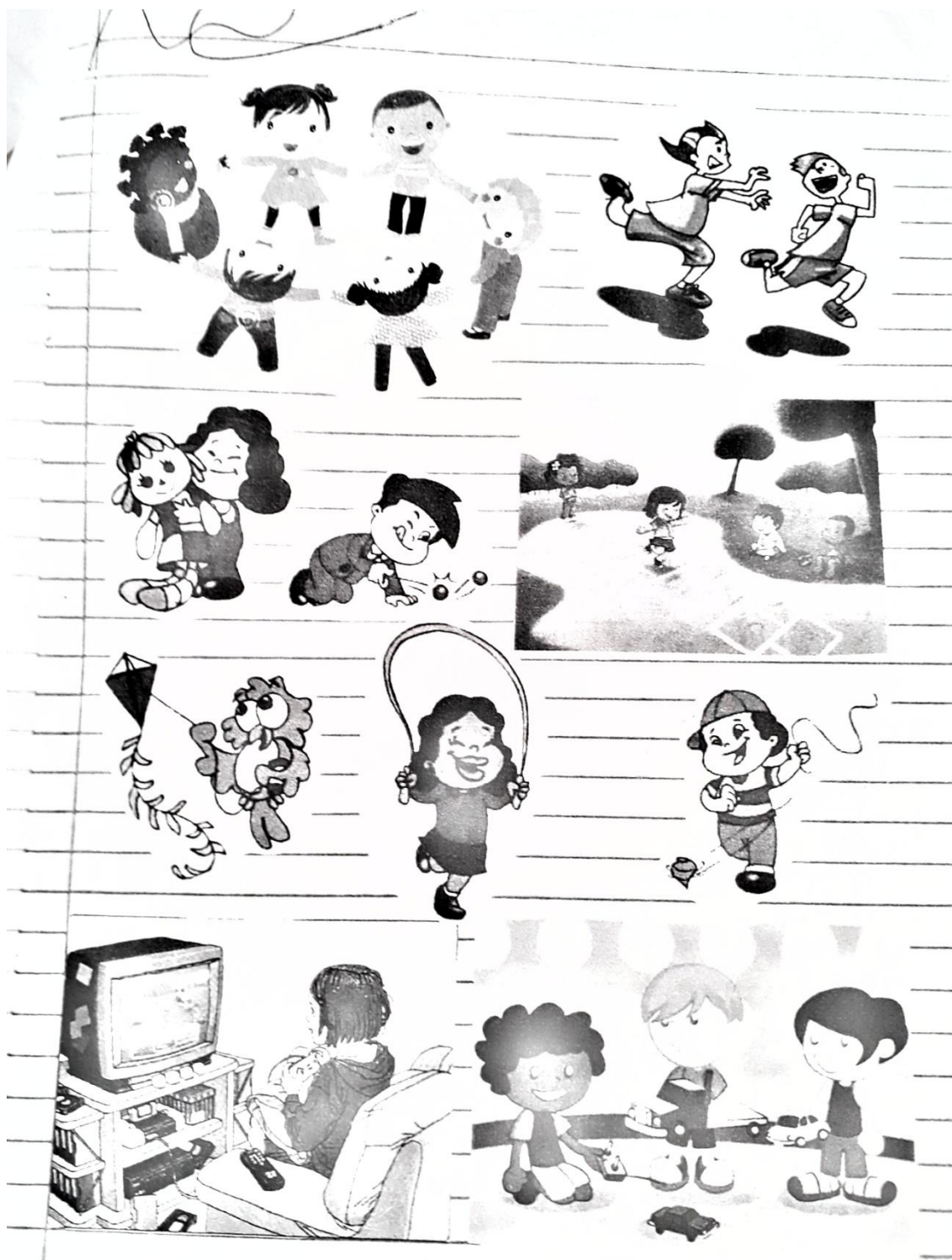
Os jogos que meus pais e avós brincavam quando criança.

- Mamã: Boneca, Carrinho, Corda, elástica, pega-pega, escondi-esconde, Brincadeira, arídeo - game, patins, bola e algumas brincadeiras populares.

- Papai: Carrinho, brincadeira de carrinhos, pião, bola de gude e pião.

- Vovô (materna): Boneca, carrinho, amarelinha, bola, corda e outras brincadeiras populares.

- Vovô (paterna): Boneca, corda, roda, pega-pega, passar o anel e outras brincadeiras populares.



ANEXO B - Trabalho sobre ressignificação de um jogo popular

TRABALHO DE ED. FÍSICA

10,0
Parabéns!

Colégio Tempo de Crescer.
Recife, 04 de novembro de 2017.
Aluna: Glória Machado da Costa.
Professora: Ana Beatriz.
Série: 1º ano (B).

Pega-Pega:



A brincadeira
nunca para!



Me pegue se puder

Regras:

- 1ª) O pega vai ser escolhido pelo par ou ímpar (Quem for perdendo, vai competindo até o último jogador)
- 2ª) O pega escolhe o objeto no local que deve ser tocado (tem que ser bem difícil, para aumentar a dificuldade dos jogadores de tocar).
- 3ª) Quem alcançar o objeto, fica lá até que o último jogador consiga chegar, se o pega conseguir pegar alguém, todos tem que recommear o jogo e os que estavam tocando o objeto tem que correr novamente até chegar no novo objeto escolhido pelo pega da vez.
- 4ª) Se todos os jogadores conseguirem chegar ao objeto escolhido no início, o pega permanece, mas escolhi um novo objeto para recommear o jogo.