



## Sequência didática jogos populares nas aulas de Educação Física

M.a Isabel Nunes Zacarias

isabelnunes@pro.educacao.sp.gov.br

<https://lattes.cnpq.br/9268030851668963>

<https://orcid.org/0009-0003-8151-9276>

Dr. Paulo Roberto Brancatti

<https://lattes.cnpq.br/1479442959766102>

Paulo.brabcatti@unesp.br

### Introdução

#### RECURSO EDUCACIONAL

Este material didático-pedagógico é resultante da pesquisa intitulada “ Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de Educação Física no quarto ano do ensino fundamental I”( Pesquisa desenvolvida no primeiro semestre de 2024, em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental I do município de Tupã, como um dos requisitos do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da UNESP / Presidente Prudente), que teve como propósito estabelecer uma sequência didática como referencial metodológico de ensino, para ser trabalhados nas aulas e proporcionar a disseminação dos jogos populares, fundamentado teoricamente, para professores de Educação Física que atuam nas séries iniciais do Ensino Fundamental, que buscam no cotidiano escolar, construir novas práticas educacionais levando em conta as características, necessidades dos alunos, conhecer a história e as mudanças que os jogos populares passaram possibilitando a todos estes sujeitos uma aprendizagem significativa, passem a vivenciar e ensinar outras pessoas os jogos populares.

Atualmente, observamos que as crianças estão deixando de brincar e vivenciar os jogos populares. Isso pode ser devido ao aumento da violência, a ausência de espaços, o avanço da tecnologia e o fato de que as famílias trabalham muito e tem pouco tempo para jogar e brincar com seus filhos, teve como propósito desenvolver conhecimentos sobre os jogos populares nas aulas de Educação Física e que os alunos os disseminem estabelecendo um resgate cultural. A escola tem um papel fundamental, principalmente, nas aulas de Educação Física na qual os jogos fazem parte do conteúdo. Com o planejamento e objetivos claros, esses permitem que





aconteça o resgate e disseminação dos jogos, promovendo oportunidades de conhecerem como eles foram construídos, a cultura, suas modificações, e ressignificações, possibilitando adaptá-los para vivenciá-los em seu cotidiano.

Na sequência didática sobre jogos populares, utilizando, como recursos slides, TV, computadores, plataforma Google formulário, imagens e vídeos e materiais diversificados para experimentação. Os resultados mostraram que a escola é um espaço para que os alunos conheçam os jogos populares, o professor precisa planejar suas aulas além do fazer, permitindo que os alunos conheçam a origem, transformações, se apropriem do conhecimento sobre os jogos e passem a vivenciá-lo em seu cotidiano, ensinando outras pessoas permitindo um resgate a cultura dos jogos populares.

### **Desenvolvimento:**

A sequência didática foi desenvolvida nas aulas de Educação Física com os jogos populares, mas não apenas a ação do jogar, mas a análise da história desses jogos e sua importância cultural, suas transformações ao longo do tempo, assim como, conhecer as diferentes maneiras de jogar, compreender as possíveis adaptações dentro da realidade de cada um, para que os alunos possam aprender, apreciar, vivenciar e disseminar a rica cultura dos jogos populares.

A sequência didática sobre os jogos populares, e se iniciou com a aplicação do primeiro questionário, utilizando o Google formulário, e teve como objetivo levantar os conhecimentos prévios dos alunos sobre a possibilidade jogarem e quais jogos populares conhecem. Outra proposta foi a aplicação de uma aula inicial utilizando os recursos de slides, TV, notebook, imagens, vídeos, cartolinas e canetinhas, cujo objetivo era saber o que os alunos conhecem sobre os jogos populares. Deste modo, foi desenvolvida uma atividade chamada de “Explosão de ideias”, na qual em uma cartolina na parte central estava escrito a palavra “Jogos populares”, os alunos foram escrevendo o que entendiam sobre o tema. Após a leitura, houve a explanação do conceito de jogos populares comparando-o com as ideias colocadas, utilizando recursos como vídeo e imagens, que permitem ao aluno compreender melhor, depois, coletivamente, anotaram em um quadro os conhecimentos trabalhados sobre os jogos.

Após as atividades, realizou-se uma sequência didática, contendo aulas planejadas sobre os jogos populares, como: amarelinha, elástico, bolinha de gude, cinco Marias, taco e rouba bandeira e alguns outros jogos populares como os jogos de perseguição, ciranda e queimada, justificando que eles fizeram parte do levantamento dos conhecimentos prévios. Considerando





que a proposta pedagógica das aulas foi ir além do fazer, abordou-se as possíveis origens dos jogos e sua influência na cultura, suas características e modificações ao longo do tempo, e possíveis adaptações dos jogos no cotidiano. Também os alunos confeccionaram o jogo cinco Marias com materiais alternativos como tampinhas de garrafa, pedaços de TNT, barbantes e grãos, levando o jogo para casa e para que pudessem jogar em seu cotidiano e, assim, ensinar outras pessoas. O jogo de elástico que os alunos confeccionaram, também foi disponibilizado para que o levassem para casa bem como, as sete bolinhas de gude dadas aos alunos pela pesquisadora, facilitando assim que os vivenciassem em suas residências.

Uma outra proposta desenvolvida na sequência, utilizando textos, imagens, vídeos e análises de obras, na qual os alunos construíram conhecimentos sobre o artista plástico Ivan Cruz e refletiram sobre suas obras “Brincadeiras de Criança” (Ivan Cruz é um artista plástico brasileiro, que teve uma infância onde jogou e brincou muito) depois escolheram alguns jogos presentes nas obras para que pudessem vivenciá-los, bem como, confeccionaram cartazes com objetivo de divulgar os jogos populares que foram expostos no pátio da escola.

#### **Considerações finais:**

Embora estejamos longe de concluir a proposta aqui iniciada, é imprescindível reconhecer a importância do planejamento do conteúdo dos jogos populares nas aulas de Educação Física. Dessa forma, os alunos têm a oportunidade de conhecer as possíveis origens dos jogos populares, refletir sobre eles e vivenciá-los, aprendendo a apreciar e valorizar a cultura popular. Ao experimentarem e compartilharem esses jogos com outras pessoas, ajudam a preservar essa tradição, garantindo que a cultura dos jogos populares permaneça viva na memória das crianças e faça parte de suas vidas.

Ainda, a partir das atividades realizadas, plantou-se a pequena semente da disseminação dos jogos populares, pois os alunos puderam ensinar aos seus familiares e amigos pois relatavam que costumavam jogavam com os irmãos mais novos, e os alunos que eram filhos únicos, relatavam que jogavam com seus familiares que lhes ensinavam outras maneiras de jogar.

A proposta trouxe o uso diferentes recursos como textos, vídeos, imagens, confecções e trabalho em grupo. Todos os recursos foram pensados a partir do componente curricular de Educação Física com seus conteúdos, competências e habilidades específicas a serem desenvolvidas nas aulas. Desta forma, o aluno é protagonista do seu processo de ensino e





aprendizagem, no qual o diálogo, a criação, a reflexão, a adaptação e o trabalho coletivo permitem a aprendizagem significativa.

A proposta de permitir o diálogo entre os alunos, professor e família, trouxe a construção de novos conhecimentos, aumentando o repertório cultural sobre os jogos populares. A discussão proporcionou também que os alunos aprendessem a respeitar a opinião dos colegas e saber que ali está presente muito mais do que um movimento, que o jogo transmite sentimentos, valores, história e cultura, permitindo que a comunidade saiba que durante as aulas de Educação Física são explorados diversos conhecimentos.

Em suma a sequência didática elaborada sobre os jogos populares permite que os professores de Educação Física entendam que os jogos populares podem ser planejados muito além da execução do movimento, que eles têm uma história e estão associados a cultura popular de um povo. É importante ter momentos em que os alunos conheçam suas possíveis origens e os relacionem com a cultura, o que, muitas vezes, permite que os alunos descubram sua identidade e a cultura presente da comunidade em que vivem. Os alunos também passaram a entender que existem diferentes maneiras e linguagens, dessa forma, os alunos apreciam, vivenciam e compartilham as brincadeiras fora da escola, promovendo a disseminação da cultura dos jogos populares. Além disso, o professor aprende muito com seus alunos ao criar espaços para o diálogo coletivo em suas aulas. Esse processo fortalece a relação com as famílias, pois os alunos costumam compartilhar em casa o que aprenderam nas aulas de Educação Física. Como resultado, a comunidade passa a valorizar ainda mais as aulas, reconhecendo sua importância para o desenvolvimento dos alunos e para a preservação dos jogos populares na vida das pessoas.

### Referências bibliográficas:

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

AZOUBEL, R. **Bolinhas de gude**. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/2/1/bolinhas-de-gude>. Acesso em 29 març. 2024.

BLIKSTEIN, P. Digital fabrication and 'making' in education: the democratization of invention. In: **WALTER-HERRMANN, J.; BUCHING, C.** (Eds.). *FabLabs of machines, makers and inventors*. Bielefeld: Transcript, 2013. p. 1-22.

BRASIL Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.





\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação física** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997

BROUGUÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 8ª ed. 2020.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem**. Petropolis, RJ, Vozes, 2017.  
CALEGARI, R., L, C. PRODÓCIMO, E. **Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática**. Motriz, Rio Claro, v.12 n.2 p.133-141, mai./ago. 2006.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia de ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

COSTA, K. A. A história dos jogos e das brincadeiras. **Rev. Primeira Evolução**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 12, 2021.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, S. C. **Relação entre ensinar a fazer e ensinar sobre o fazer na educação física escolar**. Cap.2 Temáticas da Formação em Serviço no ProEF. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

ELLOUMI, A; PARLEBAS, P. **Análise sociocultural dos jogos esportivos tradicionais tunisianos**. **Fitness Performance Journal**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2,p. 136-145, mar./abr. 2009.

FERNANDES, F. **O folclore em questão**. São Paulo. HUCITEC, 1978.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**, Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 2ª ed. 1987.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis; o jogo, a criança e a educação** Rio de Janeiro: Petrópolis, Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. (Org.). **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

\_\_\_\_\_. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

MACHADO, T. S, BRACHT, V. O impacto do movimento renovador da educação física nas identidades docentes: uma leitura a partir da “teoria do reconhecimento” de Axel Bonnet, **Rev. Movimento**, vol. 22, núm. 3, jul.-set., 2016, pp. 849-860

MARIN, L. C. STEIN, F. **Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade**. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/feff/article/view/33983/19805> Acessado em 05 jul. 2023.





PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología* motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PALMA, et al, Jogos Tradicionais no Contexto Educativo, **Rev. Kinesis** vol. 33 nº 2, jul-dez 2015, p. 99 – 113.

PIAGET, J; INHELDER, B. **A Função Semiótica ou Simbólica. I: \_\_\_\_\_ A Psicologia da criança.** 3 ed. Rio de Janeiro: Difel, 2007.

SÃO PAULO. **Secretaria de Educação do Estado de São Paulo.** Currículo Paulista, SEDUC/Undime SP. São Paulo: SEDUC/SP, 2019.

SARAMAGO, S.S.S. Metodologias de pesquisa empírica com crianças, sociologia, **Rev. Problemas e práticas**, n.º 35, 2001, pp. 9-29.

----- S.S.S. **O protagonismo das crianças.** Tese de doutorado em Sociologia. Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, Lisboa, 2005.

SANTOS, L. C. LIMA, D. **Jogos tradicionais na educação física escolar: percepção dos professores sobre sua utilização nas aulas.** *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento.* Ano 04, Ed. 05, Vol. 06, pp. 202-217 Maio de 2019. ISSN: 2448-0959.

SANTOS, G.F.L. **Origem dos jogos populares: em busca do “elo perdido”.** Disponível em: [https://www.jogostradicionais.org/\\_files/ugd/490e1c\\_8339fdbd787d480d830a47e747271afd.pdf](https://www.jogostradicionais.org/_files/ugd/490e1c_8339fdbd787d480d830a47e747271afd.pdf) acesso em 09 jun. 2023.

VIGOTSKI, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: \_\_\_\_\_ **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.