

Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-076-6  
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Artigos

2013



**PARANÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
Secretaria da Educação

# RESGATE JOGOS POPULARES PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

José Carlos Lustosa Marques<sup>1</sup>

Vanildo Rodrigues Pereira<sup>2</sup>

**Resumo:** Por meio dos jogos populares e da recreação, a criança se prepara para a vida, amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social. Ela aprende a agir socialmente, a cooperar e a competir com seus iguais, a se submeter e a valorizar as regras sociais existentes na herança cultural. Os Jogos Populares são aqueles conhecidos também como jogos de rua em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade das regras, e sem exigir recursos mais sofisticados, pois sua origem está na cultura popular, descrita por Vieira e Cavalcante (2002). O objetivo deste estudo foi resgatar esses jogos os quais foram perdendo espaço para os jogos eletrônicos. Para o estudo foi aplicada uma pesquisa de investigação com dois grupos. O Primeiro grupo era composto de 30 alunos com faixa etária de 15 anos do 9º ano do Colégio Estadual Douradina Ensino Fundamental e Médio e do segundo grupo fez parte 30 adultos acima de 35 anos, sendo pais ou avós dos educandos. O primeiro desafio foi o Festival de Queimada que envolveu todas as turmas do Ensino Fundamental e Médio, inclusive uma equipe de professoras. Assim a partir do estudo feito e das pesquisas realizadas e desenvolvidas com os alunos do CED, foi possível compreender que os jogos populares, oferecem situações reais de novas/velhas formas de atividades físicas na escola. Desse modo entendeu-se que a proposta contribuiu para desenvolver nos alunos, além da socialização, afetividade e respeito mútuo, também promoveu a prática vivenciada desses jogos os quais são importantes para movimentar as crianças através da prática dos jogos populares para que essas atividades possam continuar vivas nas nossas memórias e especificamente nas nossas manifestações populares.

Palavras-chave: Resgate jogos populares tradicionais; Educação Física Escolar

---

<sup>1</sup> Graduação em Educação Física pela Universidade Estadual Paulista e Pós-Graduação pela FAFIPA E-mail: Thiola@hotmail.com

<sup>2</sup> Professor da Universidade Estadual de Maringá, pós-doutorado em Desenvolvimento Motor pela Universidade de Coimbra (1997). E-mail: vrpereira@uem.br

## 1. INTRODUÇÃO

A ação inicial foi apresentar e discutir com a Direção e Equipe Pedagógica o projeto de intervenção e a implementação do mesmo, e, juntamente com a equipe elaborar o cronograma da implementação que foi realizado com o 9º ano do ensino fundamental.

O passo seguinte foi desenvolver atividades de implementação numa turma de 9º ano do ensino fundamental através de atividades que foram desenvolvidas para o Projeto e as ações pedagógicas previstas aos alunos da turma, também foram debatidas com os alunos questões relativas aos jogos, brincadeiras e brinquedos populares, os quais vêm perdendo espaço nas escolas pelos esportes coletivos, e para equipamentos de alta tecnologia. Essa iniciativa serviu para que os educandos tomassem conhecimento do conteúdo da proposta que foi desenvolvida durante o estudo de que eles fizeram parte e para que entendessem a importância dos brinquedos e brincadeiras populares no desenvolvimento das potencialidades dos alunos e na preservação da identidade e cultura da comunidade.

Como fala Oliveira (1991) essas brincadeiras faz com que os alunos conheçam um mundo e se apropriem originalmente do real o qual está ameaçado de desaparecimento.

Observou-se cada vez mais que o contato dos alunos com jogos, brincadeiras e brinquedos populares, vem perdendo espaço nas escolas para esportes coletivos, e para equipamentos de alta tecnologia. Tendo em vista a importância dos brinquedos e brincadeiras populares no desenvolvimento das potencialidades dos alunos e na preservação da identidade e cultura da comunidade, uma das propostas para minimizar essa problemática foi o uso do laboratório de informática para pesquisas, torneios e o recreio como fonte motivadora para todos os alunos, através dos jogos de peteca, dominó e queimada, cujo objetivo central é resgatar antigos brinquedos e brincadeiras populares junto a comunidade, pais e familiares.

## 1.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Devido à era tecnológica que estamos vivendo, hoje as crianças brincam de videogames, jogos eletrônicos, computadores, celulares, tablets e quase nunca de atividades mais lúdicas e interativas. Os Jogos Populares tem um papel importantíssimo nas aulas de Educação Física que é resgatar o lúdico, as brincadeiras mais tradicionais, pois elas são muito importantes, divertidas e além de tudo muito saudáveis. Brincar de peteca, queimada e dominó eram brincadeiras de antigamente. Mas hoje, pouco se vê crianças realizando essas brincadeiras. Há poucas décadas, era comum aos alunos brincar no recreio, de dominó, queimada e peteca. Hoje, porém as crianças, adolescentes e jovens, permanecem manuseando os celulares, deixando de lado esse jogo tão importante para a socialização. A tecnologia restringiu as brincadeiras fazendo com que as crianças fiquem horas e horas na frente do computador ou mesmo da televisão. Jogos eletrônicos e celulares estão sendo os meios mais utilizados pelas crianças e jovens. Ocupam-se em redes sociais como o facebook, whats up, entre outros. Tudo isso faz com as crianças fiquem muito tempo paradas e sedentárias. Pensando nisso, observando o esquecimento dos jogos populares citados, a proposta faz resgate desses jogos da cultura popular, inserindo essas atividades nas aulas de Educação Física, visto que são de suma importância para o desenvolvimento psíquico, físico e motor da criança. Esses jogos foram desenvolvidos com atividades que os alunos compartilharam com familiares, amigos e a comunidade.

Os jogos Populares: Peteca, Queimada e Dominó, são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a coordenação motora, o espaço temporal, o pensamento, raciocínio, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O resgate dos jogos populares foi mais uma ferramenta de diversificação e valorização das aulas práticas de Educação Física, desenvolvendo capacidades corporais e sociais de maneira espontânea devido a característica lúdica dessas atividades, permitindo uma expressão autêntica e verdadeira dos participantes.

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

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

Segundo Melo (1985), é instintiva a atração das crianças pelos chamados jogos populares infantis. O menino nunca resiste à tentação de correr pular, subir em árvores, banhar-se nos rios e praias, sacudindo os músculos e ajudando o próprio organismo a desenvolver-se. Pelo jogo e pela recreação, a criança se prepara para a vida, amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social. Melo afirma que: Ela “aprende a agir como ser social, a cooperar e a competir com seus iguais, a se submeter e a valorizar as regras sociais existentes na herança cultural, a importância da liderança e da identificação com centros de interesses suprapessoais. De outro lado, internaliza em sua pessoa técnicas de conhecimentos e valores que se acham objetivados culturalmente.”

Os jogos infantis, particularmente os populares e tradicionais, encerram elevada moral, cujos princípios não são outros senão aqueles que recebemos através das normas seculares que o Direito Romano condensou.

De acordo com Kunz (2004), a criança, pelo seu brinquedo e pelo jogo, quer interagir com o mundo, o mundo real, dos objetos, e com os outros. O brincar torna-se para a criança a sua forma de expressão. No seu brincar a criança constrói simbolicamente sua realidade e recria o existente. Porém, alerta Oliveira (1991) esse brincar criativo, simbólico e imaginário enquanto poder infantil de conhecer o mundo e se apropriar originalmente do real está ameaçado de desaparecimento. O responsável por esse desaparecimento é, justamente, a indústria cultural do brinquedo, a mercadorização do brinquedo infantil e a influência da televisão. Estes, como lembramos o autor, dirigem a lógica produtiva, dos objetos prontos, em substituição ao

imaginário criador da criança pelo brinquedo.

De fato, Pereira JR. (1996), refere que o jogo de peteca requer um trabalho graduado de todos os músculos envolvidos, sobretudo os extensivos do tronco; procurando corrigir atitudes defeituosas da coluna vertebral. Proporciona a flexibilidade das articulações, agilidade dos movimentos e a elegância dos gestos e atitudes; educa o controle do sistema nervoso e muscular. Amplia a capacidade respiratória, desenvolve a destreza e aumenta os reflexos. Do ponto de vista social, é uma recreação agradável e processo poderoso de aproximação e de estímulos, inculcando, como jogo coletivo, o espírito de colaboração indispensável e imprescindível à consistência de toda organização social. O jogo de Peteca, individual ou coletiva, é muito belo e atraente quando bem jogado. Um dos mais fáceis pelo pequeno efetivo numérico e modesto material que requer, e um dos mais interessantes pela elevação de seu sentido e atividade exigida dos praticantes. Necessário, portanto, que Clubes e Colégios intensifiquem sua prática e difusão em seus estabelecimentos.

Renson et al. (1997), observando os jogos populares como modelos de adaptação da cultura, que ora aparecem, ora desaparecem, renascendo em lugares diferentes, interpretam que podemos considerar três caminhos para o seu desenvolvimento na atualidade: a desportivização, a pedagogização e a folclorização.

Nesse sentido os estudantes passam a representar suas escolhas, que os fazem interessar-se por determinados jogos dentro da escola. Jogos como o queimado se constituem como um dos poucos jogos em que a contagem de pontos e a construção de vitórias e derrotas das equipes se fazem pelo impacto da bola no corpo físico dos praticantes.

Literalmente, marcam-se e queimam-se os corpos dos adversários, fazendo do queimado um jogo de perseguição e caça ao corpo do oponente.

Essa caçada, na busca de conseguir atingir o outro, que joga do outro lado do campo, é tida como capaz de promover alegria e prazer para os jogadores. O lúdico inserido nesse jogo possibilita na competição uma demonstração de força, habilidade e perícia, para que seja possível acertar o corpo que se movimenta, se esconde e também ataca.

Na queimada, a linha central é a divisória de campo entre os dois grupos. O objetivo é lançar a bola contra o outro grupo, tentando acertar um de seus componentes de modo que o jogador atingido pela bola não consiga segurar a mesma. A criança 'queimada' deverá se dirigir para a linha de fundo do grupo adversário, somente retornando ao seu campo se conseguir 'queimar' alguém da outra equipe. Vencerá o jogo o grupo que conseguir 'queimar' o maior número de jogadores do time adversário, deslocando-os para a linha de fundo do seu próprio campo.

Dantas (1985, p. 70) afirma que, "para se identificar as qualidades físicas intervenientes num desporto, necessita-se saber o que significa exatamente cada uma delas". A definição de cada valência é a seguinte:

a. Força - Qualidade que permite a um músculo ou grupo muscular opor-se a uma resistência. Possui três tipos distintos: 1. Força dinâmica – Tipo de força na qual a resistência se iguala à força muscular produzindo movimento; 2. Força estática – Tipo de força na qual a resistência se iguala a força, não havendo, portanto, movimento; e 3. Força explosiva ou potência – É a conjugação da força com a velocidade. Pode-se apresentar com predominância de força, ou com predominância da velocidade.

b. Resistência - É a qualidade física que permite ao corpo suportar um esforço de determinada intensidade durante um certo tempo. A resistência apresenta-se de três formas: 1. Resistência aeróbica – É aquela cuja principal característica é apresentar uma intensidade pequena e um volume grande, ou seja, na qual há um longo tempo de execução da atividade; 2. Resistência anaeróbica – É aquela observada na realização de exercícios de alta intensidade e, por consequência, de pequena duração; e 3. Resistência muscular localizada (R.M.L) – Observada a nível muscular ou de grupo muscular, refere-se à capacidade deste grupo ou músculo de suportar repetidas contrações.

c. Flexibilidade - Qualidade física expressa pela maior amplitude possível do movimento voluntário de uma articulação ou combinações de articulações num determinado sentido.

d. Coordenação - Expressa a característica observada a partir da aprendizagem do movimento que, através da consciência corporal, vai paulatinamente

integrando mente e corpo, propiciando a combinação motora que permitirá a realização de uma série de movimentos com o máximo de eficiência e economia.

e. Agilidade - Valência física que possibilita mudar a posição do corpo ou a direção do movimento no menor tempo possível.

f. Velocidade - Qualidade física que permite ao indivíduo realizar a ação no menor tempo possível. Apresenta-se de duas formas: 1. Velocidade de Reação – A observada entre um estímulo e a resposta correspondente( p. ex: tiro e partida); 2. Velocidade de Movimento – expressa pela rapidez de execução de uma contração muscular.

Acrescentando mais alguns conceitos nesse estudo, para Donald (1980, p.2)

A educação física pode ser simplesmente definida como educação através ou por meio do físico. Isto implica que os alvos ou finalidades da educação física são os mesmos da educação geral. Assim, o professor de educação física esforça-se para alcançar os alvos da educação através ou por meio de grande atividade muscular.

Esta compreensiva definição de aptidão total permite identificar, de um modo geral, a principal responsabilidade com as crianças que têm os professores de educação física. Os ingredientes orgânicos perceptíveis da aptidão física incluem força muscular, resistência muscular, potência muscular, flexibilidade muscular, aptidão cardiovascular e cardiorrespiratória.

A primeira, força muscular, é definida como uma força que um músculo ou grupo de músculos pode exercer contra a resistência em um esforço máximo. Já a resistência muscular é a habilidade de um músculo trabalhar contra uma resistência moderada durante longos períodos. Potência muscular, é caracterizada por movimentos de potência incluem provas como salto em altura, salto em distância, e aquelas atividades que requerem partidas rápidas. A flexibilidade muscular é comumente interpretada como o limite de movimento de uma articulação em particular medido em graus. A aptidão cardiovascular, algumas vezes chamada aptidão cardiorrespiratória, esse tipo de aptidão de alto nível pertence aos participantes de corridas de longa duração e de provas de natação. Uma excelente condição cardiorrespiratória reflete um coração forte, bons vasos sanguíneos e adequado funcionamento dos pulmões.

Para Marcellino (2003), partir dos primeiros anos de vida a criança passa a amadurecer a cada dia, tornando-se cada vez mais próxima da forma adulta. A grande importância do período infantil pode ser destacada pela fase em que se iniciam as relações interpessoais e interambientais; portanto quanto mais rico for o ambiente, melhores possibilidades de desenvolvimento pessoal poderão ocorrer. E também dependendo da época de amadurecimento biológico, melhor ou pior poderá ser o entendimento da criança em relação ao estímulo. Pois para diferentes momentos da vida, o nível de amadurecimento dos sistemas corporais também possui diferentes ritmos.

Com isso pretendo dizer que o conteúdo da Educação Física deveria estar voltado ao desenvolvimento dessas questões, internas e externas, na infância. Esse é o período para se iniciar o projeto de cidadania, visando a um adulto bem desenvolvido. Nesse sentido, as atividades serão meios para atingir esses objetivos. Até mesmo o esporte pode ser objeto dessa ação. Porém é preciso entender que não seja apenas a área do esporte a fazer isso, pois a Educação Física tem um universo enorme de opções para o movimento humano.

Desse modo, fica adotado como conteúdo da área de Educação Física Escolar, o movimento humano, trabalhado através de atividades com componentes lúdicos, visando o desenvolvimento humano, pensando na pessoa que é a criança, interagindo conteúdos vivenciados na quadra, com conteúdos das salas de aula. Assim numa Educação Física integrada com a educação a criança precisa utilizar o corpo e o movimento desse corpo, para interagir com o mundo.

Darido (2007, p. 156) Afirma que, “os jogos são um patrimônio da humanidade. Eles são muito parecidos com as brincadeiras que fazemos desde crianças, mas têm regras próprias que devem ser respeitadas para que eles possam ocorrer”.

Os jogos permitem uma cooperação ou competição com os companheiros. Essas situações podem ser encontradas em jogos e brincadeiras da cultura popular apresentada a seguir.

Qual a importância do jogo para o ser humano? Alguns autores, como João Batista Freire, admite que o ser humano é lúdico, portanto o jogo seria inerente à sua existência.

A palavra jogo representa uma infinidade de significados de acordo com o contexto. Permitindo uma flexibilidade de regulamentações que o esporte não admite, os jogos pode compreender diferentes espaços, materiais, tempo, número de participantes etc., podendo ainda se manifestar nas formas competitiva, cooperativa ou recreativa. Assim é possível incluir entre os jogos as brincadeiras populares, os jogos de salão, de tabuleiro, grandes jogos (queimada, pique-bandeira), e as brincadeiras infantis de maneira geral.

A falta de espaço nas grandes cidades brasileiras confinou a maioria das brincadeiras de rua ao pátio da escola ou à aula de educação física. Também é nas capitais que mais se percebe a influência da televisão, da mídia em geral e dos brinquedos eletrônicos no repertório de atividades infantis.

É comum crianças apontarem, como suas brincadeiras preferidas, programas de TV. A lista de brincadeiras preferidas ainda pode trazer o videogame ao lado da batata quente e da bolinha de gude. Em algumas escolas, meninos e meninas locomovem-se com desenvoltura na perna de pau. A peça de madeira parece um brinquedo incomum atualmente, mas ainda pode causar encanto.

## **JOGO DE DOMINÓ**

Talvez um dos jogos mais conhecidos do planeta, suas origens são obscuras justamente por ser um dos jogos praticados pelos seres humanos há mais tempo. Mesmo pessoas que não gostam do jogo ou crianças que ainda não entendem as regras, gostam de usar suas peças como blocos de construção ou como elementos em intrincados desenhos que se desenrolam diante de todos com o simples movimento de queda sequencial das peças; o famoso efeito dominó.



A primeira vez que um registro escrito menciona a existência do jogo de dominó remonta aos anos de 234 a 181 A. C. na época do imperador Hui Tsung e que teria sido

inventado por dos servos desse imperador. Por lá, o jogo de dominó era conhecido como “Kwat p’ai” (tabletes de ossos). No ocidente o jogo do dominó tem seu primeiro registro pelos idos do século XIII, provavelmente trazido pelo navegador Marco Pólo. Em terras brasileiras o jogo de dominó aportou por volta do século XVI, trazido pelos portugueses, e virou passatempo para os negros escravos.

Essas versões são contestadas por inúmeros estudiosos que afirmam ter o jogo aparecido de forma “natural” em diversas civilizações espalhadas pelo planeta. Seu nome vem do latim (Domino Gratias – graças a Deus). Tal fato deriva-se da semelhança das peças com as golas dos trajes sacerdotais de então. Outra vertente diz que o nome é derivado dessa expressão; mas que foi incorporado como nome do jogo porque os sacerdotes a pronunciavam ao fazer uma boa jogada.

O dominó mais conhecido é aquele que tem a peça conhecida como “sena”. Uma pedra com o duplo seis em sua configuração. Contudo, existem dominós (raramente encontrados atualmente) que trazem um “duplo nove” ou um “duplo doze”. Também para crianças que ainda não conhecem os números ou que preferam cores mais fortes e chamativas; existem dominós de animais, objetos, flores, cores, símbolos e uma verdadeira infinidade de temas.

As regras podem variar; mas, no geral, são essas:



Cada jogador recebe sete peças e impede que os outros as vejam. Sai o jogador que tiver a “sena” (duplo seis) ou os duplos imediatamente inferiores, um a um em ordem decrescente. A “mesa gira” em sentido horário, partindo sempre de quem “saiu” com o duplo seis. E cada peça deve ser posta de acordo a combinar perfeitamente com uma das extremidades da carreira que vai se formando. Se o jogador da vez ficar sem pedras passíveis de jogo, ele deve “comprar” uma pedra do monte de compra até que seja possível ele efetuar uma jogada. Se, mesmo assim, isso não acontecer e o monte

de compra se esgotar; ele “perde a vez” para o próximo jogador. O objetivo é ficar sem nenhuma peça em mãos ou, no caso do “trancamento do jogo”, quando nenhum jogador tem peças possíveis de serem jogadas e não há mais monte de compras; o vencedor é quem tem o menor número de pontos nas mãos, somados todas as unidades marcadas nas faces de cada pedra restante em seu poder. A partida também pode ser decidida por pontuação, em combinação prévia, e normalmente a tabela usada é a seguinte: Um ponto na batida simples. Dois pontos na batida com o carroção (os duplos). Três pontos na batida em que o jogador usa uma pedra com o mesmo número das extremidades das carreiras. Quatro pontos quando a batida é feita com um carroção que tem os mesmos números das duas pontas da carreira.

[novedadesdeinformatica.com.br/jogos-online/jogo-domino-historia-tradicao-diversao-garantida](http://novedadesdeinformatica.com.br/jogos-online/jogo-domino-historia-tradicao-diversao-garantida)



### **Quando onde surgiu a peteca?**

Não se sabe exatamente quando a peteca surgiu, mas sabe-se que desde antes do descobrimento do Brasil ela já era praticada pelos **índios** brasileiros; sendo inventada no Brasil.

Naquela época ela era utilizada pelos **índios** como atividade esportiva para ganho de aquecimento corporal durante o inverno. E também como um instrumento de recreação.

Junto com rituais e festas dos **índios** o jogo de peteca era praticado, tendo como centro as tribos localizadas no estado de Minas Gerais. E dessa forma foi se perpetuando a mania de se jogar peteca, virando o que é hoje.

### **O que significa o nome "peteca"?**

Como foram **índios** que a inventaram, o nome é Tupi sendo peteca – bater com a mão. Ou em outra definição significa bater e se divertir.

Queimada é um jogo esportivo muito usado como brincadeira infantil. O material utilizado é uma bola de vôlei ou de borracha, de tamanho médio. O local é um terreno plano, de forma retangular, demarcado por linhas que deve ter mais ou menos 16 m de comprimento por 8 m de largura, dividido em dois campos iguais, por uma linha reta e bem visível traçada no solo. O tamanho do terreno pode variar conforme o número de jogadores.

O jogo pode conter vinte ou mais jogadores. As qualidades desenvolvidas são movimento, destreza, domínio e cooperação. O objetivo do jogo é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada campo. O grupo vencedor será aquele que fizer o maior número de prisioneiros dentro de um tempo pré-estabelecido, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários.

Cada time fica situado em um campo e um dos jogadores de cada lado deverá ser colocado atrás da linha de fundo do campo adversário.

A partida do jogo é iniciada com o apito do instrutor, assim um jogador do partido a quem coube a bola arremessa-a ao campo adversário com o objetivo de atingir, “queimar”, algum jogador adversário.

O jogo de queimada também pode ser conhecido por outras denominações, como: Barra Bola; Bola Queimada; Cemitério; Mata-mata; Mata-soldado; Queimado; Caçador no estado do Paraná e Rio Grande do Sul; Carimba no estado do Ceará; Baleado no estado da Bahia.

A brincadeira do jogo de queimada não existe número estabelecido de participantes, as regras não são muito rígidas, porém o objetivo é o mesmo: Eliminar a equipe oposta.

Para desenvolver tais conteúdos é necessária a observação e atenção aos conhecimentos já adquiridos pelos alunos que são extremamente relevantes para o bom desenvolvimento dos mesmos. Segundo o Coletivo de Autores (1992,) os alunos trazem muitas experiências e que estas devem ser levadas em consideração no processo ensino/aprendizagem. Os conteúdos devem ser selecionados e organizados com coerência e com o objetivo de promover a leitura da realidade, sendo passível de

adequação as possibilidades sócio-cognoscitiva dos alunos. Há também que considerar na seleção dos conteúdos a realidade material da escola e a adequação de instrumentos teóricos e práticos. O professor deve considerar a peculiaridade de cada fase pela qual o aluno passa as particularidades de cada jogo, brincadeira ou esporte que possam auxiliar o educando no seu desenvolvimento integral.

Para o Coletivo de Autores (1992, p. 87), a Educação Física deve possibilitar aos alunos “[...] a percepção da totalidade das suas atividades, uma vez que lhe permite articular uma ação (o que ela faz), com o pensamento sobre ela (o que pensa) e com o sentido que dela tem (o que sente)”.

## **2. METODOLOGIA**

A produção didática desenvolvida durante as aulas de Educação Física no Colégio Estadual Douradina Ensino Fundamental e Médio como parte do programa de metas estipuladas pelo PDE (Programa de Desenvolvimento Educacional) da Secretaria de Estado da Educação do Estado do Paraná (SEED) tratou de uma Unidade Didática destinada a alunos do 9º ano do Ensino Fundamental e que teve por objetivo analisar o conhecimento dos alunos de 13 aos 14 anos do ensino fundamental com o intuito de integrar as práticas corporais com o desenvolvimento cognitivo – afetivo-social das crianças por meio dos jogos populares.

Dessa forma, possibilitar atividades que pudessem identificar o conceito que os alunos apresentam acerca dos Jogos Populares. Diagnosticar e identificar por meio de questionário e aula prática o conhecimento dos alunos do 9º ano do ensino fundamental sobre os jogos: Queimada, peteca e dominó.

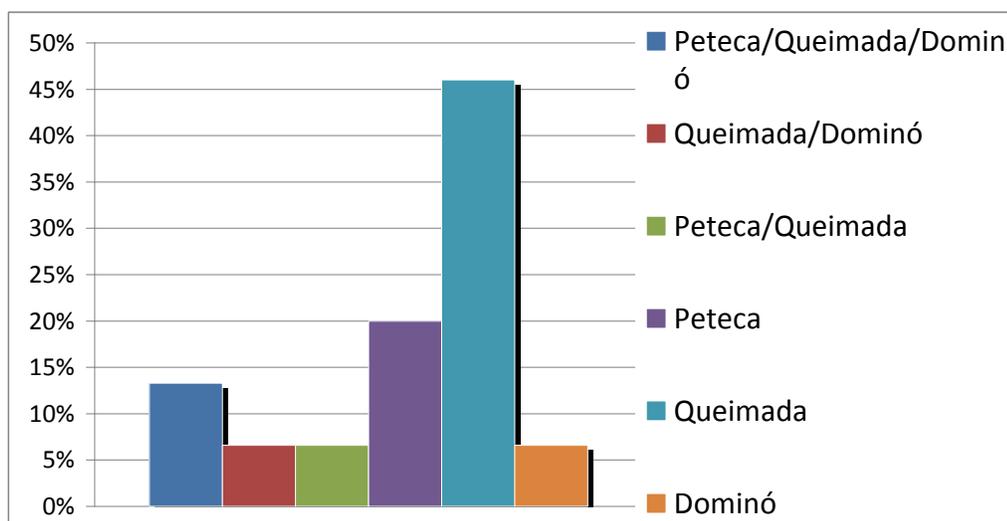
Também foi aplicada uma pesquisa de investigação com dois grupos de pessoas. O primeiro grupo composto de 30 alunos com faixa etária abaixo de 15 anos do 9º ano do Colégio Estadual Douradina Ensino Fundamental e Médio. O segundo grupo composto por 30 adultos acima de 35 anos, sendo pais ou avós dos educandos.

Foram aplicadas 4 perguntas através de questionário. As perguntas selecionadas tiveram como proposta analisar, pesquisar, comparar e investigar sobre jogos populares com estes dois grupos.

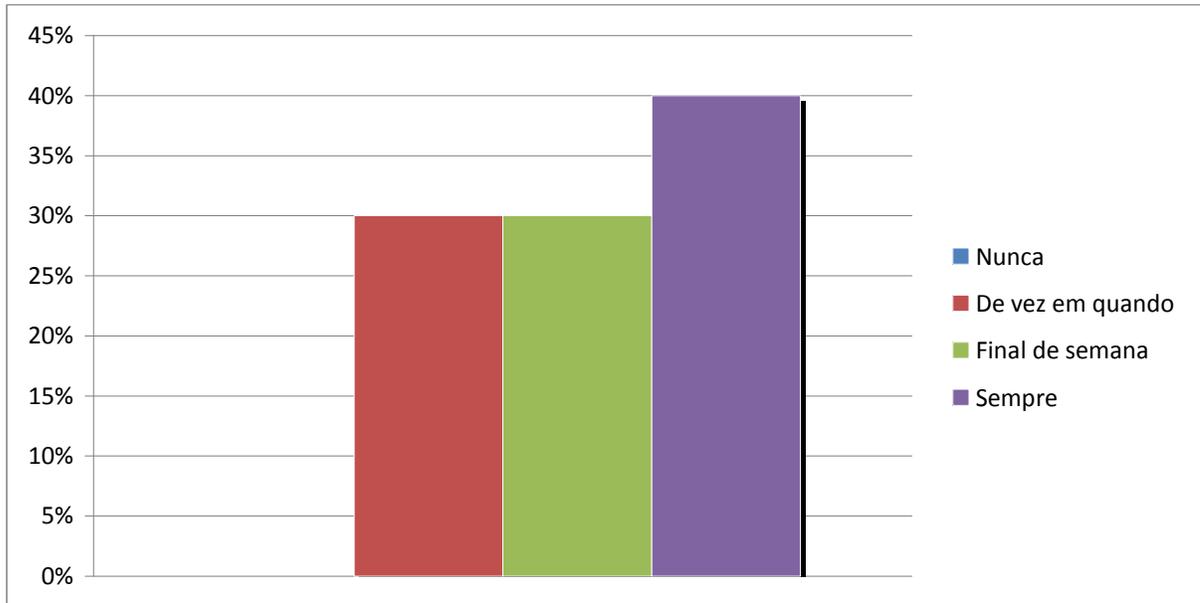
Com base nas respostas obtidas por meio de questionários foi utilizado recurso de análise de forma quantitativa dos resultados. Essa técnica possibilitou captação dos indicadores mais relevantes e importantes para se atingir os objetivos propostos. Pela utilização do método comparativo abriu-se a possibilidade de comparar a evolução dos jogos populares, mudanças e preferência dos dois grupos e também propiciando diferentes oportunidades para que os alunos percebessem seu corpo no espaço e sua capacidade de desenvolvimento motor dentro das variadas práticas corporais possíveis nas aulas de Educação Física através dos jogos populares e que também pudesse oferecer condições para que os alunos demonstrassem interesse nas atividades teóricas e práticas dos jogos populares e ainda que os educandos explorassem diferentes situações e percebessem que a Educação Física é muito mais que um simples ato de jogar bola.

Para atingir esses objetivos a proposta foi desenvolvida e realizada num período de quatro meses perfazendo um total de 32 horas iniciado em fevereiro de 2014.

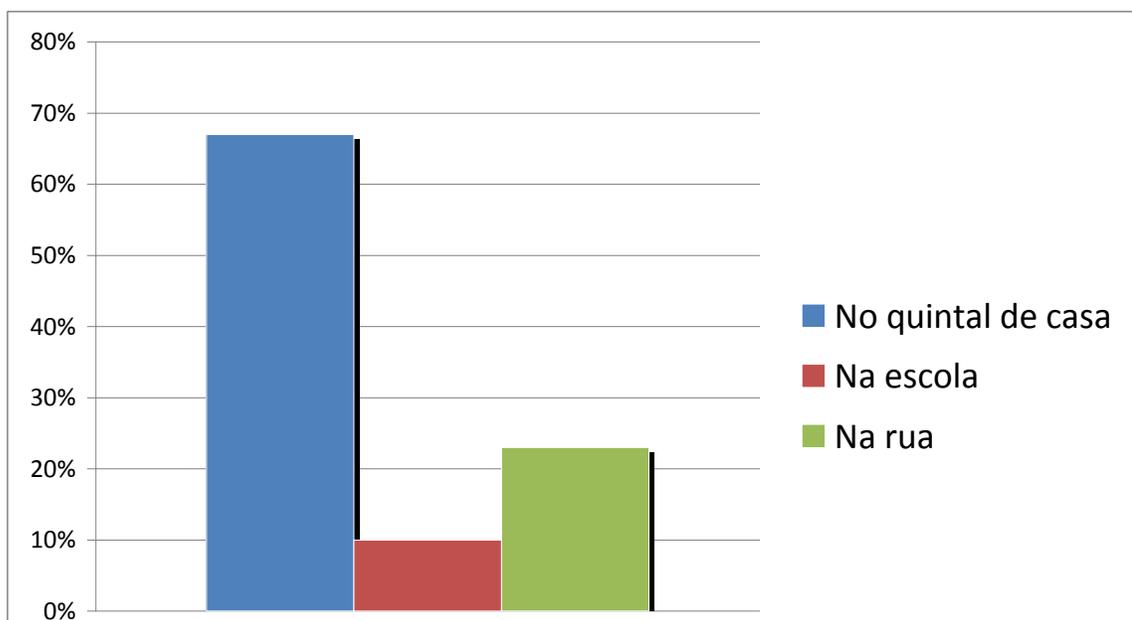
De acordo com os dados levantados na pesquisa, pode-se dizer que os jogos e brincadeiras populares eram conhecidos pelos pais dos alunos, pois 100% dos pais já tinha brincado desses jogos.



A opção mais apontada foi Peteca/Queimada/Dominó com um pouco mais de 45% dos participantes. As outras opções apontando esses jogos separadamente foram pouco votadas. Isso revela que, diferentemente dos filhos, os pais praticavam de todos esses jogos e com mais diversidade.

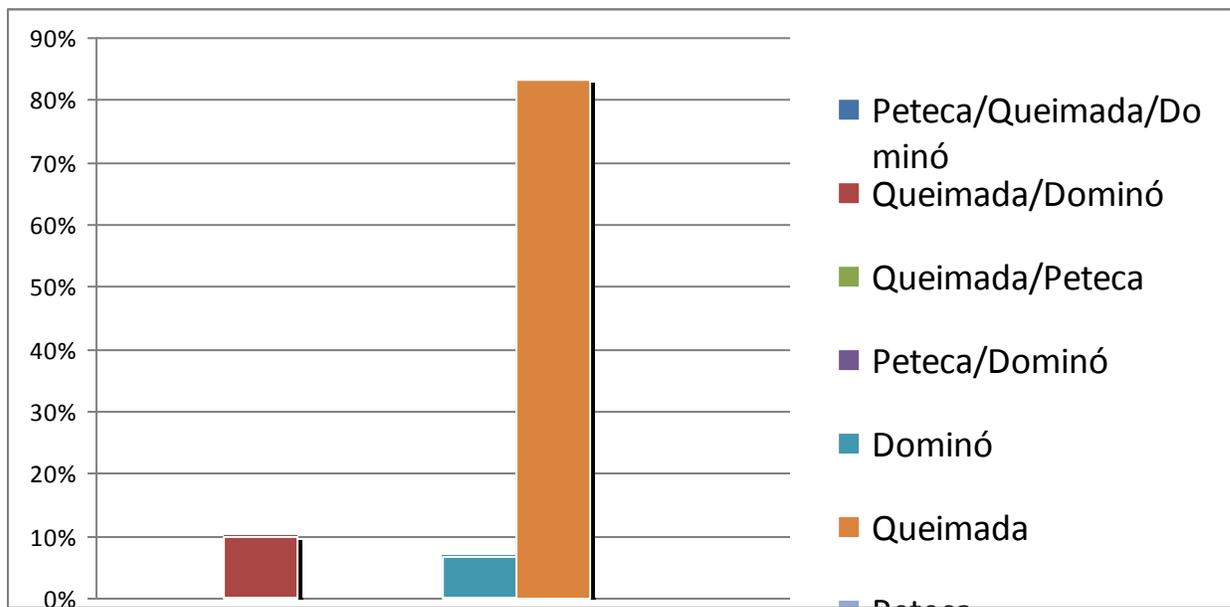


40% dos pais responderam que brincava sempre. 30 % dos pais disseram que praticam essa atividade de vez em quando. Os outros 30% disseram que praticavam geralmente nos finais de semana.

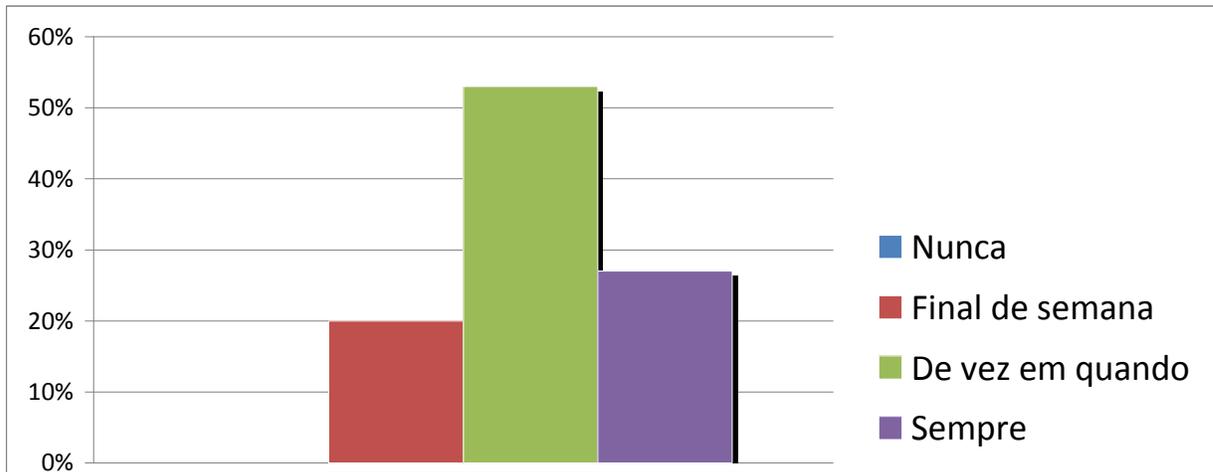


Em relação a perguntava sobre onde esses pais costumavam brincar, a maioria, ou seja, mais de 60% apontou que brincam no quintal de casa. Uma pequena parte dos pais, pouco mais de 20% disse que brincava na rua. A opção brincava na escola foi uma porcentagem bem pequena menos de 10%. Assim, de acordo com o estudo os jogos e brincadeiras populares eram muito comuns e faziam a alegria de muitas crianças brasileiras de décadas atrás. Como expressaram os autores pesquisados até bem pouco tempo atrás, era comum aos alunos brincar no recreio, de dominó, queimada e peteca. Hoje, porém a maioria das crianças e adolescentes manuseiam os celulares e com isso deixam de lado a socialização. A tecnologia também tem restringido as brincadeiras fazendo com que as crianças fiquem horas e horas na frente do computador ou mesmo da televisão.

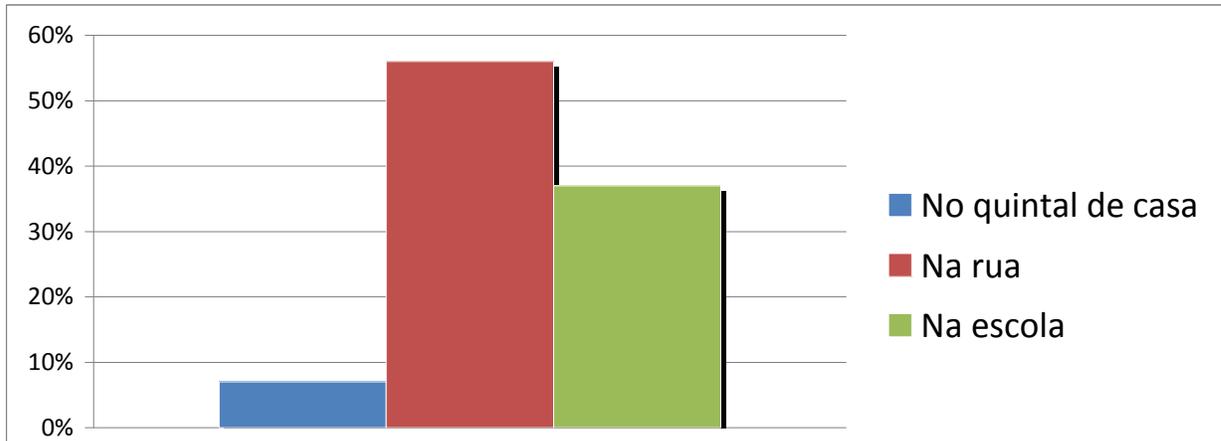
Mas de acordo com os dados levantados na pesquisa, pode-se dizer que os jogos e brincadeiras populares ainda são conhecidos e fazem a alegria de muitas crianças brasileiras. 100% dos alunos responderam que já brincou de jogos populares.



A grande maioria, mais de 80%, respondeu que a queimada é uma brincadeira ainda comum. 10% por centos dos alunos apontaram queimada e dominó.



50% responderam que brincava de vez em quando. Mais de 20% dos alunos disseram que praticam sempre essa atividade. Outros 20% que geralmente o fazem nos finais de semana.



Onde esses alunos costumam brincar, a maioria, ou seja, mais de 50% apontou que brincam na rua. Uma boa parte dos alunos, mais de 30% disse que brincam na escola. No quintal de casa é porcentagem bem pequena que brinca, menos de 10%. Assim, de acordo com o estudo os jogos e brincadeiras populares ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras.

Desse modo Vieira e Cavalcante (2002) já afirmaram que os Jogos populares são aqueles conhecidos também como jogos de rua, em que seus elementos podem

ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticados, pois sua origem esta na cultura popular.

## **CONCLUSÃO**

O Projeto Resgate Jogos Populares, trouxe para os alunos do Colégio Estadual Douradina a alegria e a motivação em participar de atividades que havia se perdido com o tempo, para isso foi desenvolvido com a turma do 9º “A” que prontamente aceitaram a proposta. O primeiro desafio foi o Festival de Queimada que envolveu todas as turmas do Ensino Fundamental e Médio, inclusive uma equipe de professoras. Pode-se dizer que o evento foi além das expectativas, pois atingiu 90% dos alunos do colégio. Com o festival de queimada foi importante perceber o quanto é enriquecedor a participação dos alunos, pois participaram de atividades com conteúdos culturalmente relevantes, mas que para essa geração estavam esquecidas. O evento estimulou o diálogo, a convivência, o trabalho em grupo, aspectos tão necessários na formação dos nossos alunos da era digital.

A maior alegria dos alunos foi a inclusão da Queimada nos JECED, Jogos Escolares Colégio Estadual Douradina, evento tradicional em nosso Município, a qual deu a oportunidade de muitos alunos participarem. Esse é de fundamental importância, visto que uma boa parte dos alunos era excluída de participar das modalidades coletivas: futsal, voleibol e handebol. A queimada foi a realização de um sonho, pois relatos de alguns alunos, revelou que muitos nunca tinham entrado no Ginásio de Esportes, e a modalidade da queimada veio proporcionar a inclusão e a participação de todos os alunos do colégio.

Assim a partir do estudo feito e das pesquisas realizadas e desenvolvidas com os alunos do CED foi possível compreender que os jogos populares, oferecem situações reais de novas/velhas formas de atividades físicas na escola. Sabe-se que atividades físicas não acontecem apenas na escola, mas também em qualquer lugar, em que as crianças podem conhecer melhor as suas habilidades, independente dos jogos praticados. Desse modo entendeu-se que a proposta contribuiu para desenvolver

nos alunos, além da socialização, afetividade e respeito mútuo, também promoveu a prática vivenciada desses jogos os quais são importantes para movimentar as crianças através da prática dos jogos populares garantindo um maior enriquecimento a respeito do mesmo e uma maior compreensão para se preservar esses jogos e para que eles possam continuar vivos nas nossas memórias e especificamente nas nossas manifestações populares.

### 3. REFERÊNCIAS

- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física*. Brasília: MEC /SEF, 1997.
- COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia de ensino de educação física*. São Paulo: Cortez, 1992.
- DANTAS, Estélio H. M., 1950. *A Prática da preparação física* / Estélio H. M. Dantas; ilustrações de Cia. Coelho. – Rio de Janeiro: Ed. Sprint, 1985.
- DARIDO, Suraya Cristina. *Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola*/Suraya Cristina Darido, Osmar Moreira de Souza Júnior. – Campinas, SP: Papirus, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8.ed. 2005.
- KUNZ , Elenor. *Transformação didático- pedagógica do esporte*. 2004.
- MARCELINO, Nelson carvalho. *Lúdico, educação e educação física*/ org. 2.ed. – Ijuí: Ed. Unijuí, 2003.
- MATHEWS, Donald. K. *Medida e avaliação em educação física* / Donald K. Mathews; ilustração de Nancy Alisson Close. – 5. Ed. – Rio de Janeiro: Ed. Interamericana, 1980.
- MELO, Veríssimo de. *Folclore infantil: acalantos, parlendas, adivinhas, jogos populares, cantigas de roda*. Belo Horizonte- MG: Editora Itatiaia Limitada, 1985.
- PEREIRA JUNIOR, Cícero Cerqueira. *Peteca: esporte ou recreação?*. Belo Horizonte: Editora Universidade Federal de Minas Gerais, 1996.
- RENSON, R. et alii. (1997). The reinvention of tradition in sports and games. In: DOOL-TEEPER, G. (ed.). Ancient traditions and current trends in physical activity and sport. Berlin: ICSSPE/CIEPSS. p. 8-13.

REVERDITO, Riller Silva, *Pedagogia do Esporte: Jogos coletivos de invasão*/ Riller Silva Reverdito, Alcides José Scaglia. – São Paulo: Phorte, 2009.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. *Diretrizes curriculares da educação básica: Educação física*. Paraná, 2008.

[peteca.ueuo.com/Peteca-de-pena-Historia.html](http://peteca.ueuo.com/Peteca-de-pena-Historia.html)

[novidadesdeinformatica.com.br/jogos-online/jogo-domino-historia-tradicao-diversao-garantida](http://novidadesdeinformatica.com.br/jogos-online/jogo-domino-historia-tradicao-diversao-garantida)

[brasilecola.com/educacao-fisica/jogo-queimada](http://brasilecola.com/educacao-fisica/jogo-queimada).

#### Sites dos Vídeos

<http://www.youtube.com/watch?v=CUncBTo4ERs>

<http://www.youtube.com/watch?v=nBcF5dGcaT8>

<http://www.youtube.com/watch?v=IjFUZ0dwyc>

[http://www.youtube.com/watch?v=\\_yv9UD3NmLM](http://www.youtube.com/watch?v=_yv9UD3NmLM)

<http://www.youtube.com/watch?v=4yodL5eA-y4>

<http://www.youtube.com/watch?v=qgklUkMCqbs>

<http://www.youtube.com/watch?v=HLSYID4iw4M>

<http://www.youtube.com/watch?v=u9zVEILHyL4>