

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
LICENCIATURA

CLEIDSON ROMANO SANTOS DA SILVA
JOSÉ VINÍCIUS PEREIRA DA SILVA
WILLIANE VITÓRIA BARROS SANTOS

**JOGOS POPULARES E SUAS FINALIDADES NAS
AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

RECIFE/2024

CLEIDSON ROMANO SANTOS DA SILVA
JOSÉ VINÍCIUS PEREIRA DA SILVA
WILLIANE VITÓRIA BARROS SANTOS

JOGOS POPULARES E SUAS FINALIDADES NAS AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de Graduado em Educação Física.

Professor Orientador: Me. Juan Carlos Freire

RECIFE/2024

Ficha catalográfica elaborada pela
bibliotecária: Laís Cardoso, CRB-4/PE-1753/P.

- S586j Silva, Cleidson Romano Santos da.
Jogos populares e suas finalidades nas aula de educação física escolar / Cleidson Romano Santos da Silva, José Vinícius Pereira da Silva, Williane Vitória Barros Santos. - Recife: Edição do Autor, 2024.
31 p. : il. color.
- Orientador(a): Me. Juan Carlos Freire.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Brasileiro – Unibra. Licenciatura em Educação Física, 2024.
Inclui Bibliografia.
1. Educação física. 2. Jogos populares. 3. Recreação. I. Silva, José Vinícius Pereira da. II. Santos, Williane Vitória Barros. III. Centro Universitário Brasileiro - Unibra. IV. Título.

CDU: 796

CLEIDSON ROMANO SANTOS DA SILVA
JOSÉ VINÍCIUS PEREIRA DA SILVA
WILLIANE VITÓRIA BARROS SANTOS

JOGOS POPULARES E SUAS FINALIDADES NAS AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Artigo aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Graduado em Educação Física, pelo Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, por uma comissão examinadora formada pelos seguintes professores:

Prof.º Titulação Nome do Professor(a)
Professor(a) Orientador(a)

Prof.º Titulação Nome do Professor(a)
Professor(a) Examinador(a)

Prof.º Titulação Nome do Professor(a)
Professor(a) Examinador(a)

Recife, ____/____/____

NOTA:_____

Dedicação deste trabalho resume-se à dedicação que vi ao longo dos anos em cada um dos professores deste curso, aos meus colegas de curso, que assim como eu encerram uma difícil etapa da vida acadêmica. Ao grande e poderoso Deus, pois sem ele eu não teria capacidade para desenvolver este trabalho. Não poderia deixar de homenagear meus pais, pois é graças aos seus esforços que hoje posso concluir o meu curso e a minha família um exemplo maior de dedicação que tanto admiro. Sem esquecer de dedicar ao nosso mentor que nos ajudou com o desenvolvimento do trabalho e a nós, por nos empenharmos e nos dedicarmos a dar o melhor de si para alcançar o nosso mérito.

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre.”

(Paulo Freire)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 Jogos populares e suas finalidades	11
2.2 Os jogos populares como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar.	12
3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO	14
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	15
4.1 ANÁLISE E DISCUSSÕES	19
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERÊNCIAS	27
AGRADECIMENTOS	31

JOGOS POPULARES E SUAS FINALIDADES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Cleidson Romano Santos da Silva
José Vinícius Pereira da Silva
Williane Vitória Barros Santos
Juan Carlos Freire¹

Resumo: O estudo que está sendo trabalhado é construído por meio de revisões bibliográficas e tem como finalidade explorar como os jogos populares são importantes como um dos conteúdos de ensino, apresentado nas aulas de educação física escolar. A importância desse estudo é destacar a preocupação de como esses jogos estão sendo esquecidos de ser vivenciados e trabalhados na educação física escolar e são jogos muitas vezes que foram vivenciados pelos nossos antepassados, a perda de interesse se dá devido a fatores como a mudança dos padrões socioculturais vivenciados, a urbanização e os avanços tecnológicos. O ensino dos jogos populares nas aulas de educação física escolar é um meio de trazer de volta e prezar pela continuidade de uma história cultural e social do nosso país, trazendo consigo várias finalidades e pontos positivos através da vivência desses jogos, como, no âmbito social trabalhamos a empatia, inclusão, socialização, e na saúde e desenvolvimento é trabalhado o fortalecimento do corpo o sistema cognitivo, a coordenação motora entre outros. Mesmo com a diferença da vivência de cada estado e cidade, os jogos populares podem trazer diversos benefícios e até mesmo chamar a atenção daqueles alunos que não gostam de participar das aulas de educação física, sendo uma vivência mais inclusiva, recreativa e prática. Sendo assim, ressaltamos o que diz a literatura a respeito dos Jogos populares e suas finalidades nas aulas de educação física escolar .

Palavras-chave: Educação física. Jogos populares. Recreação.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são uma forma de entretenimento que permite às pessoas aplicarem aspectos da vida real em um contexto educacional, promovendo o desenvolvimento de habilidades como o respeito às regras, a compreensão de manifestações culturais, a colaboração em equipe e a capacidade de lidar com as derrotas quanto às vitórias (VALLE, 2010, p. 22).

Vivemos em uma época onde a tecnologia avança aceleradamente, inclusive na educação, e proporcionar às crianças Jogos Tradicionais tem sido uma tarefa

¹ Professor(a) da UNIBRA. Titulação e breve currículo. E-mail para contato: nononono@nonoon.com.

cada vez mais difícil. Além de promover o desenvolvimento motor, cognitivo e sócio afetivo, essas atividades são prazerosas, e possibilitam que as crianças conheçam diferentes culturas. Essa vivência nas aulas de Educação Física também traz grande importância no resgate do patrimônio cultural (SANTOS et al. 2019).

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária (KISHIMOTO, 2009 , p. 38).

As aulas de Educação Física devem despertar a curiosidade dos alunos ao aprendizado e a todas as manifestações culturais possíveis a partir do oferecimento de inúmeras práticas corporais, e nada mais adequado e simples que desenvolver os Jogos Tradicionais no âmbito escolar. Esses jogos, considerado parte da cultura popular, devem ser utilizados pelos professores, pois fazem parte da cultura infantil e influenciam diretamente na formação da identidade sociocultural, e a escola deve fazer parte dessa construção histórica do aluno (SANTOS et al. 2019).

Ideias e ações adquiridas pelas crianças provêm do mundo social, incluindo a família e o seu círculo de relacionamento, o currículo apresentado pela escola, as ideias discutidas em classe, os materiais e os pares. O conteúdo das representações simbólicas recebe, geralmente, grande influência do currículo e dos professores. Os conteúdos veiculados durante as brincadeiras infantis bem como os temas de brincadeiras, os materiais para brincar, as oportunidades para interações sociais e o tempo disponível são todos fatores que dependem basicamente do currículo proposto pela escola (KISHIMOTO, 2009 , p. 39).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1997), as atividades nas aulas de Educação Física devem proporcionar vivência e acesso à cultura corporal, mediante diferentes práticas, e o educador deve ter liberdade para adequar seus conteúdos no sentido de proporcionar o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas e sócio afetivas dos seus alunos, sendo elas eficientes para a melhor compreensão e atendimento das necessidades dos mesmos (ARAÚJO, 2014)

Os Jogos Tradicionais podem ser adaptados conforme o número de jogadores, espaço e recursos materiais, logo, é facilmente desenvolvido. Eles podem ser: de rua, de salão, de mesa, de roda, utilizados de forma competitiva ou não, podendo se adaptar ao cotidiano e realidade dos alunos, sem perder sua essência (HUIZINGA, 2004)

“ [...] Lamentavelmente o que observamos é que os jogos como amarelinha, pega-pega, cantigas de roda, dentre outros estão sendo esquecidos e, conseqüentemente, pouco aplicados como conteúdos nas aulas de Educação Física. Apresentar os Jogos Tradicionais nas aulas pode assegurar novos aprendizados e garantir um bom desenvolvimento das habilidades motoras dos alunos, “sem precisar impor às crianças uma linguagem corporal que lhes é estranha” (FREIRE, 2006, p. 24 apud SANTOS et al. 2019).

A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado e objetos, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz-de-conta a criança está aprendendo a criar símbolos (LIMA, 2008).

Cada jogo tradicional narra e reitera a saga de um grupo específico. Ele perpetua e celebra nossa cultura e história, assim como elementos fundamentais da condição humana desde tempos imemoriais: a busca por aventura, a fascinação pelo desconhecido, o confronto com a mortalidade, a busca pela superação pessoal, a interação com os outros, a alegria, e muito mais. Esses são pilares que permeiam esses jogos (FONSECA, 2004).

As aulas de Educação Física tem como objetivo despertar o desejo e a curiosidade dos alunos ao aprendizado principalmente nas manifestações culturais, através do oferecimento de inúmeras práticas corporais, e nada mais conveniente que desenvolver os Jogos populares no âmbito escolar. Para as crianças, e adolescentes as aulas de Educação Física escolar representam lazer e aprendizagem e estes jogos podem ser uma ferramenta muito importante para o ensino (OKMAMOTO, 2011).

Dito isto, o objetivo deste estudo foi analisar a importância dos jogos populares e suas finalidades nas aulas de educação física escolar, tendo em vista também, enfatizar a valorização dos jogos populares. Mostrar a importância do

profissional e suas finalidades nas aulas e os benefícios adquiridos durante a aprendizagem em cada jogo.

Esse estudo busca mostrar aos professores de educação física as finalidades adquirida através dos jogos populares no ambiente escolar, proporcionando interações entre professor e aluno e mostrar os benefícios adquiridos nas aulas de educação física através dos jogos populares, trazendo de volta e vivenciado a cultura passada pelos nossos antepassados enriquecendo as aulas com uma didática que jamais deverá ser esquecida mas ensinada, passada e formar cidadãos.

Os jogos populares fazem parte da nossa construção cultural e é desenvolvida conforme a cultura de cada localidade, elas foram criadas por pessoas ao longo dos anos e passada de geração para geração, mas contudo nos dias atuais estão sendo deixados de lado e sendo esquecido tanto fora das escolas como dentro das escolas, devido às mudanças tradicionais conforme as inovações de jogos e brincadeiras através da tecnologia e muitos outros meios envolvidos. Estamos vivendo uma época onde a tecnologia avança aceleradamente principalmente na educação, e a perda de interesse de muitos profissionais de educação física ou até mesmo das crianças faz com que a abordagem dos Jogos Populares torne uma tarefa cada vez mais difícil.

A importância desses jogos são tão significantes que não deveriam ser esquecidos nem deixados de ser apontados nas aulas de educação física escolar pois através desses jogos temos vários benefícios adquiridos pelos mesmos, promovendo melhorias no desenvolvimento motor cognitivo e sócio afetivo, além de ser jogos prazerosos, faz com que as crianças conheçam diferentes culturas, trazendo grande importância no resgate do patrimônio cultural.

Os jogos tradicionais servem como ferramenta para resgatar a cultura e brincadeiras lúdicas hoje esquecidas, promove e trabalha a interdependência e integralidade e convivência com os demais alunos, os jogos cooperativos resgata também os valores que hoje estão esquecidos pelos alunos e pelas sociedades, hoje os jogos esta sendo bastante utilizados pelos educadores que tenta de certa forma resgatar esses valores e culturas que são muito importantes para a vida do aluno e para que eles possam ser pessoas capazes de brigar e correr atrás dos seus ideais junto à sociedade (ARAÚJO, 2014)

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Jogos populares e suas finalidades

Os jogos tradicionais continuam sendo relevantes e necessários no contexto educacional. Eles oferecem uma alternativa saudável e equilibrada às atividades digitais, permitindo que as crianças explorem seu corpo, sua criatividade e sua capacidade de interação social de maneira física e tangível. Portanto, a inclusão dessas práticas nas aulas de Educação Física não apenas enriquece o currículo escolar, mas também promove a diversidade cultural e o respeito às tradições (SANTOS, 2012, p.67).

A preservação e valorização dos jogos são fundamentais, pois eles não apenas estimulam habilidades físicas, mas também fortalecem aspectos cognitivos e sócio-emocionais das crianças. Ao participarem dessas atividades, os alunos têm a oportunidade de vivenciar manifestações culturais que remontam a gerações passadas, conectando-se com suas raízes e ampliando seu repertório cultural. Além disso, ao proporcionar um ambiente lúdico e prazeroso, os jogos tradicionais contribuem para a formação integral dos estudantes, promovendo a socialização e o desenvolvimento de habilidades interpessoais (FADANELLI, PIOVANI, 2014).

Dario (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".

Diante disso, percebe-se a importância de os educadores valorizarem e incentivarem a prática desses jogos no ambiente escolar. Essas atividades não devem ser vistas como obsoletas e ultrapassadas, mas sim como elementos essenciais para o desenvolvimento integral das crianças, contribuindo para a formação de cidadãos críticos, criativos e culturalmente conscientes. Assim, ao resgatar e promover os jogos tradicionais, as escolas não apenas enriquecem o repertório de experiências dos alunos, mas também cumprem um papel fundamental na preservação e promoção da cultura popular e do patrimônio histórico-cultural (FADANELLI, PIOVANI, 2014).

Segundo Friedmann (1995), o Jogo Tradicional tem um papel fundamental como instrumento para o desenvolvimento das capacidades físicas, motoras, sociais, afetivas, cognitivas e linguísticas das crianças. Desse modo os jogos

tradicionais são uma fonte valiosa de aprendizado e crescimento para as crianças, proporcionando oportunidades únicas para desenvolver amplas habilidades essenciais para a vida.

2.2. Os jogos populares como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar.

A educação física escolar é uma área muito abrangente onde os alunos podem conhecer diversas atividades, praticá-las e levar consigo durante a sua vida principalmente quando se trata de atividades culturais pois são raízes de gerações, para entendermos a real finalidade dos jogos populares como um dos elementos fundamentais na formação do aluno nas aulas de educação física (OKAMOTO, 2011).

De acordo com Brasil (1998, p. 21). O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

Os jogos podem ter características lúdicas e ao mesmo tempo educativo, porém o ambiente escolar deve ofertar para os alunos ferramentas de aprendizagens significativas com ensinamentos de fácil absorção contemplando o processo de aprendizagem do aluno. Segundo o autor, ele afirma que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer que seja a idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização do conhecimento (ANTUNES, 2005, p. 14).

A ludicidade é uma proposta que incentiva o processo de aprendizagem no desenvolvimento dos estudantes estimulando sua autonomia, dando sentidos significativos na sua formação, uma vez que os jogos passam a ser reconhecidos como um instrumento de ensino e aprendizagem.

A comunicação entre professor/aluno na sala de aula deve ser objetiva com interações entre ambos sabendo que o presente objetivo do professor é ter o jogo como uma das bases no processo de ensino visando a importância do jogo e suas finalidades, o que será trabalhado e aproveitado durante a dinâmica em sua aula. O professor é um agente intermediador deste aprendizado, ele é o que dará a direção deste desenvolvimento. O professor de Educação Física que observa com atenção o seu aluno percebe que ele possui grande satisfação em inventar, descobrir, fazer e partilhar, por este motivo estes devem incluir os Jogos Tradicionais em seus planos de trabalho, e não desenvolver apenas as “tradicionais” modalidades esportivas (BORIN, 1996).

A prática do jogo tradicional ela deve sempre está sendo aplicada nas aulas de educação física, o enriquecimento e o conhecimento das vivências adquirida através de cada jogo ensina o aluno diretrizes e regras que irão favorecer a educação dos alunos. Segundo Antunes (1999). Os professores devem ampliar o repertório educativo para que os alunos vivenciem os Jogos Tradicionais não apenas em datas comemorativas ou ainda em festas escolares, que eles ampliem este desenvolvimento, despertando nos alunos com mais frequência e dinamismo, o interesse pela cultura do seu país, preservando as tradições destes jogos para que esta vivência não se perca no esquecimento, ficando para sempre na memória.

O jogo tradicional é importante pois através dele há um enriquecimento de valores ao Contrário de uma educação excessivamente técnica, o jogo popular estimula vários valores sociomotores, a prática do jogo popular é um dos elementos indispensáveis desenvolvendo no aluno aprendizagens significativas funcionando como um facilitador de habilidades, valores, atitudes gestos, autonomia na forma de pensar, entre outros.

3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Foi realizado um estudo de natureza qualitativa, já que a pretensão não é de quantificar os dados, mas analisá-los os sentidos e significados. Conforme Minayo (2010) a pesquisa qualitativa:

Se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2001).

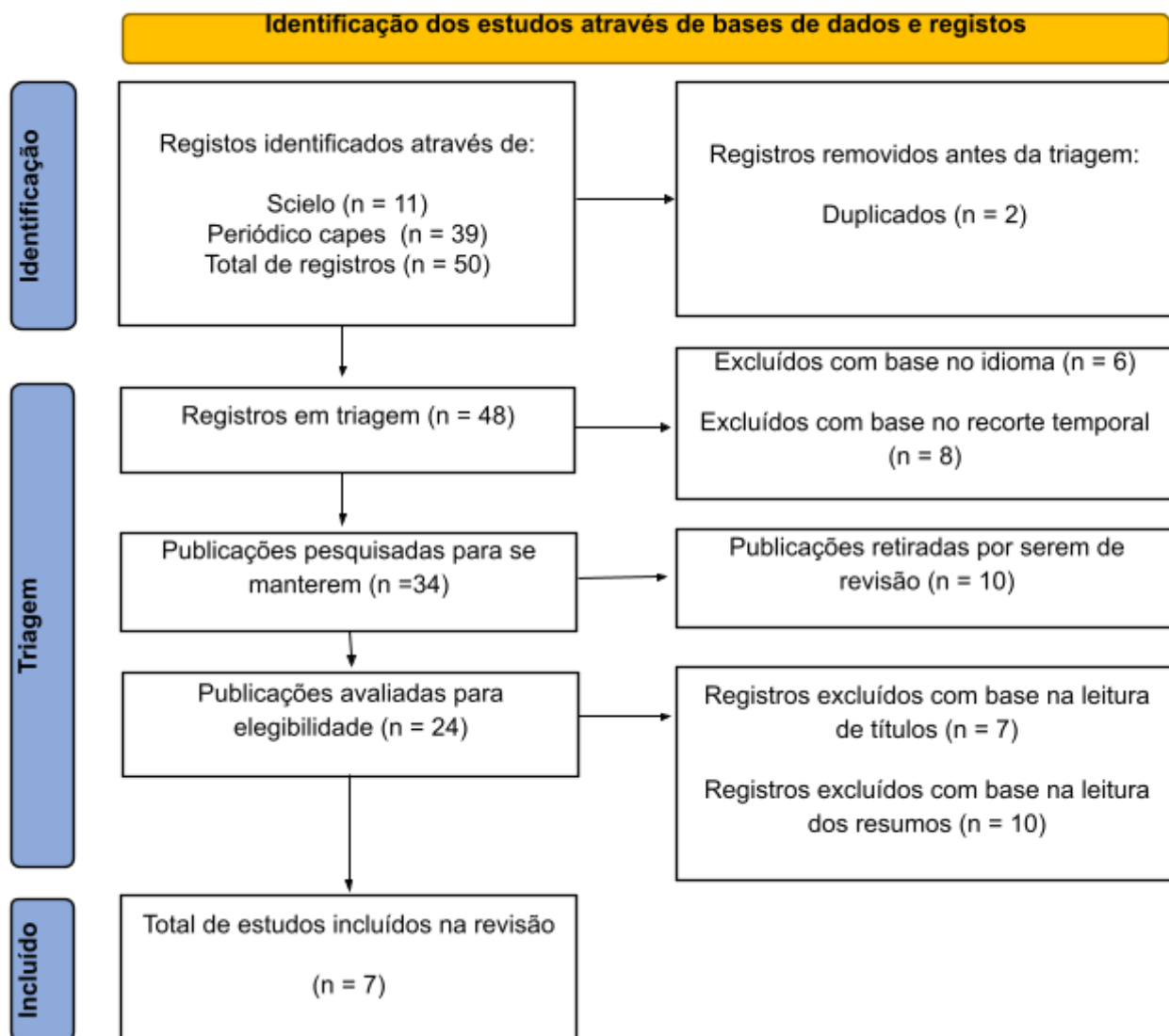
Foi realizada uma pesquisa bibliográfica para identificar estudos que tratam do tema investigado. Esse tipo de pesquisa é elaborada por meio de trabalhos já executados por outros autores, cujos interesses conferidos eram os mesmos. Gil (2010) aponta as suas vantagens afirmando que:

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Esta vantagem se torna particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados senão com base em dados secundários (GIL, 2010).

Para conhecer a produção do conhecimento acerca dos jogos populares e suas finalidades nas aulas de educação física escolar foi realizado um levantamento bibliográfico nas bases de dados eletrônicas Scielo e periódico Capes. Como descritores para tal busca, foram utilizados os seguintes descritores: Jogos populares e educação física, e os operadores booleanos para interligação entre eles foram: AND e OR. Os critérios de inclusão do uso dos artigos foram: 1) estudos publicados dentro do recorte temporal de 2014 a 2024; 2) estudos com conteúdo dentro da temática estabelecida; 3) artigos na Língua Portuguesa; 4) artigos originais. Os critérios de exclusão do uso dos artigos foram: 1) estudos indisponíveis na íntegra; 2) estudos com erros metodológicos; 3) estudos repetidos 4) estudos que não estavam dentro do contexto do trabalho.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Figura 1 Fluxograma de busca dos trabalhos



Quadro 1: Resultados encontrados nos levantamentos bibliográficos.

AUTORES	OBJETIVOS	TIPO DE ESTUDO	POPULAÇÃO INVESTIGADA	INTERVENÇÃO	RESULTADOS
Jean Ranyere , Neyfsom Carlos Fernandes Matias (2023) .	Este trabalho teve como objetivo explorar a relação com o saber construído durante as atividades lúdicas exercidas por crianças do 5º ano do Ensino Fundamental, com ênfase no brincar com objetivos pedagógicos presente no contexto escolar proposto pelas professoras.	Pesquisa de delineamento exploratório-des critivo, com abordagem qualitativa.	Os participantes do estudo foram 16 alunos de duas escolas, uma pública e uma privada, do 5º ano do ensino fundamental.	Os estudantes foram divididos igualmente entre sexo, tipo de escola e características de motivação em atividades escolares (se motivados ou desmotivados) .	A partir das entrevistas, observou-se que o brincar aparece como uma atividade dotada de valor pelas crianças.
Rodrigo Wanderley Sousa Cruz, Pierre Normand o Gomes-da -Silva, João Francisco Magno Ribas .	O objetivo principal é investigar/criar práticas pedagógicas para diferentes públicos e contextos, tomando a situação de movimento como a instância básica para o conhecimento e a transformação de si e do mundo, na perspectiva da interação, implicação e integração.	investigação teórica	Diferentes públicos.	Objetiva estabelecer dupla abordagem teórica sobre a comunicação no jogo.	Confirmamos, assim, a extraordinária função socializadora dos jogos tradicionais, funcionando como lugar adequado para as aprendizagens comunicativas e competências sociais, necessárias na sociedade do bem-estar do século 21.

SANTOS, Luciana da Cruz, LIMA, Davi, BORRAGI NE, Solange O.F. (2019)	Nesse contexto, o estudo objetiva identificar como os professores de Educação Física compreendem os Jogos Tradicionais e analisar se os utilizam em suas aulas proporcionando resgate cultural.	Pesquisa qualitativa descritiva.	14 professores de educação física escolar.	O estudo trata de uma pesquisa qualitativa descritiva, onde foi utilizada revisão bibliográfica seguido de um estudo de campo, com a aplicação de um questionário com questões abertas para 14 (Catorze) professores de Educação Física.	Diante as respostas apresentadas, identificamos que os Jogos Tradicionais são entendidos pelos professores como conteúdo de extrema importância e de fácil aplicação. Constatamos que 100% dos professores entrevistados possuem conhecimento sobre o que são Jogos Tradicionais.
COIMBRA, Walnier Rodrigues, VALERIO, Elry Cristine Nickel (2022)	Teve como objetivo identificar a opinião dos docentes em relação aos Jogos e Brincadeiras no desenvolvimento integral dos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental na cidade de Belo Horizonte – MG	Pesquisa de campo.	Pesquisa feita por 100 professores.	Foi realizada uma pesquisa de campo, descritiva com enfoque qualitativo, aplicando um questionário semi estruturado, numa amostra de 100 professores.	De acordo a maioria dos respondentes deste estudo, nota-se que a maioria teve experiência na infância com jogos e brincadeiras tradicionais, mas poucos as utilizam de forma assídua, apesar de reconhecerem que estes podem ser usados em todas as disciplinas. Afirmaram que os maiores benefícios estão relacionados à interação em grupo, capacidade de raciocínio e concentração,

					confirmando em parte a hipótese deste estudo.
FERREIRA, Marta Madalena Tavares de Menezes, FREDERIC HI, Danielli da Silva, COLLE, Jackeline Teixeira Del, MOREIRA, Lindaiane Rodrigues Soares, MENEZES, Maria Santa Tavares (2020)	Este trabalho tem como objetivo principal de estudo, fundamentar o espaço e as relações do lúdico como facilitador da aprendizagem na sala de aula, além de buscar o entendimento de como os professores percebem a ludicidade como um dos instrumentos importantes na vida da criança e verificar a relação de interdisciplinaridade em sala de aula.	pesquisa de campo	27 crianças com idade entre 5 e 6 anos e uma professora.	A pesquisa teve o seguinte encaminhamento: formulação de um questionário com perguntas objetivas aplicada a 27 crianças com idade entre 5 e 6 anos.	Ao realizar o presente trabalho, pode-se concluir que o lúdico é essencial na vida da criança e que a escola e o professor devem ser meios que proporcionem momentos prazerosos para seus educandos, buscando os recursos necessários para o melhor desenvolvimento das atividades.
Saymon Dias Alves, Carla Ramalho (2022).	Nessa perspectiva, este artigo tem como objetivo central investigar os significados que os Jogos Populares tiveram na vida escolar de universitários(as) de Montes Claros – Minas Gerais, durante as aulas de Educação	Pesquisa Qualitativa .	Alunos (as) Universitários acima dos 18 anos, a idade dos (as) questionados (as) variou entre 19 e 22 anos.	O estudo foi caracterizado de forma qualitativa; foi aplicado um questionário online para universitários(as) da cidade de Montes Claros - Minas Gerais.	Concluimos que a vivência e significados a respeito dos Jogos Populares resultaram de uma experiência tanto individual quanto coletiva, além de essa prática, quando inserida nas aulas, ter contribuído diretamente para o desenvolvimento integral dos alunos(as).

	Física na Educação Básica.				
Divanalmi Ferreira Maia, Álvaro Luís Pessoa de Farias, Marcos Antonio Torquato de Oliveira (2020).	Promover atividades que ampliem nas crianças habilidades através dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento integral das mesmas dentro das aulas de Educação Física.	O estudo foi desenvolvido através de um relato de experiência, realizado através de aulas práticas e teóricas.	Turma do primeiro ano do ensino fundamental. 12 meninas e 8 meninos faixa etária entre 7 e 8 anos .	O estudo foi desenvolvido através de um relato de experiência, realizado através de aulas práticas e teóricas, registradas através de fotos e vídeos.	Foi possível perceber que os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas na contribuição de alguns desenvolvimentos, como: motor, afetivo, social e cognitivo dos alunos.

Após os critérios de inclusão e síntese, foi feita a leitura minuciosa de cada estudo.

4.1 ANÁLISE E DISCUSSÕES

Conforme Divanalmi, Álvaro e Marcos (2020) Diante das observações dos autores foi possível perceber que os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas na contribuição de alguns desenvolvimentos, como: motor, afetivo, social e cognitivo dos alunos, pois observou-se uma melhoria na participação das aulas, na socialização com os colegas, no respeito com os que não desenvolviam as atividades no mesmo tempo que os demais. O principal objetivo do estudo foi de promover atividades que ampliem nas crianças habilidades através dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento integral das mesmas dentro das aulas de Educação Física.

O estudo foi desenvolvido através de um relato de experiência, realizado através de aulas práticas e teóricas. A experiência foi realizada em uma escola da rede municipal do Cariri Ocidental Paraibano, numa turma de primeiro ano do ensino fundamental composta de vinte alunos, sendo doze meninas e oito meninos com faixa etária entre seis e sete anos (DIVANALMI, ÁLVARO E MARCOS, 2020).

A metodologia foi baseada em planos de aula, por meio de aulas práticas e teóricas utilizando jogos e brincadeiras como instrumentos de mediação no trabalho pedagógico, oferecendo materiais necessários e adequados com um espaço bem

estruturado para desenvolver as atividades. A pesquisa foi realizada através de aulas práticas e teóricas durante três semanas, com duração de quarenta e cinco minutos. As aulas teóricas foram desenvolvidas na sala de aula e as práticas na quadra (DIVANALMI, ÁLVARO E MARCOS, 2020).

Ao final do estudo foi possível perceber que o uso de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é indispensável, pois existe uma influência direta deles com as necessidades dos alunos, pois quando eles se sentem emocionalmente envolvidos com as atividades realizadas, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e de aprendizagem, havendo momentos de construção de conhecimentos (DIVANALMI, ÁLVARO E MARCOS, 2020).

Semelhantemente, outras pesquisas encontraram resultados similares, como no estudo de Jean e Neyfson (2023) que teve o objetivo de explorar a relação com o saber construído durante as atividades lúdicas exercidas por crianças do 5º ano do Ensino Fundamental, com ênfase no brincar com objetivos pedagógicos presente no contexto escolar proposto pelas professoras. Dessa forma, foram elaboradas três categorias de análise que permitiram apreender várias informações sobre como as crianças percebem as brincadeiras que realizam e como elas entendem o brincar.

O ambiente escolar elegeu para a pesquisa 16 alunos de duas escolas, uma pública e uma privada, do 5º ano do ensino fundamental. Os estudantes foram divididos igualmente entre sexo, tipo de escola e características de motivação em atividades escolares (se motivados ou desmotivados). A pesquisa foi realizada e dividida em 3 etapas a primeira etapa foi a preparação a segunda etapa os dados foram submetidos para a unitarização e a terceira etapa, denominada categorização, foi realizada levando-se em conta os critérios de validade, exaustividade, homogeneidade, exclusividade e objetividade exigidos, (JEAN E NEYFSON, 2023).

Com isso, foram entrevistados quatro alunos motivados e quatro alunos desmotivados em cada escola. O resultado se deu a partir das entrevistas, onde observou-se que o brincar aparece como uma atividade dotada de valor pelas crianças. Todos os participantes relataram gostar de fazê-lo e ocupar diferentes ambientes para tal, como os espaços de casa, a rua e a escola (JEAN E NEYFSON, 2023).

Além disso nos achados de Ferreira et. al. (2020) o objetivo principal do estudo é fundamentar o espaço e as relações do lúdico como facilitador da

aprendizagem na sala de aula, além de buscar o entendimento de como os professores percebem a ludicidade como um dos instrumentos importantes na vida da criança e verificar a relação de interdisciplinaridade em sala de aula. Onde foi realizada uma pesquisa de campo com crianças de 5 e 6 anos do centro de educação infantil de Naviraí - MS .

A pesquisa teve o seguinte encaminhamento: formulação de um questionário com perguntas objetivas aplicada a 27 crianças, onde os entrevistadores reuniram as crianças em grupo de três, as perguntas foram lidas às crianças para que as mesmas escolhessem a opção que melhor lhes conviesse. Também foi elaborado um questionário com pesquisa objetiva e dissertativa para que a professora da classe respondesse (FERREIRA ET. al., 2020).

Após a aplicação dos questionários, os resultados foram apresentados em forma de gráfico e dissertação dos dados da pesquisa. No primeiro gráfico os dados coletados apresentam que 100% das crianças gostam de brincar. O segundo gráfico verificou-se que 100% das crianças gostam de brincar com os colegas. No terceiro gráfico de acordo com os dados coletados verificou-se que 100% das crianças se sentem felizes ao brincar com os seus colegas. Mostrando que a ludicidade atua positivamente no processo de brincadeiras. (FERREIRA ET. al., 2020).

Houve também a análise obtida a resposta da professora entrevistada e a mesma disse que de acordo com as respostas apresentadas pela professora, pode considerar que as brincadeiras são um processo que facilita a aprendizagem. Pois ela é capaz de estimular os sentidos da criança relacionando a brincadeira e o conteúdo proposto em aula. Pode - se concluir que o resultado obtido pelo estudo foi que o lúdico é essencial na vida da criança e que a escola e o professor devem ser meios que proporcionem momentos prazerosos para seus educandos, buscando os recursos necessários para o melhor desenvolvimento das atividades (FERREIRA ET. al., 2020).

Em linha com esse pensamento Saymon e Carla (2022), realizaram uma pesquisa com o objetivo de investigar os significados que os Jogos Populares tiveram na vida escolar de universitários durante as aulas de Educação Física ao longo da Educação Básica. O estudo foi caracterizado de forma qualitativa; foi aplicado um questionário online para universitários da cidade de Montes Claros–Minas Gerais. Cujo o foco principal foi a investigação dos sentidos e

significados dos Jogos Populares para 10 universitários na Educação Básica, através de questionários online.

Os universitários quando questionados sobre a importância dos Jogos Populares como conteúdo para a Educação Física. Segundo o Universitário 1, os jogos “ampliam as possibilidades tanto do professor quanto dos alunos de interagirem entre si e conhecerem a identidade da comunidade a que pertencem”. Além disso, a Universitária 6 complementa: “busca incentivar, desde criança, preceitos básicos que levamos para a vida toda, tais como: espírito de comunidade, união, competitividade, etc.”. E ainda, de acordo com o Universitário 10, é importante “para conhecimento de culturas que esses jogos estão relacionados e também para desenvolvimento do indivíduo” (SAYMON E CARLA, 2022).

Ainda na resposta do Universitário 10, percebemos outro aspecto que complementa a ideia de socialização que é o desenvolvimento individual dos alunos. Nessa categoria foram analisadas as respostas dos acadêmicos questionados quanto a função dos Jogos Populares na Educação Física escolar. Para a Universitária 7, “a prática dos Jogos Populares na Educação Física escolar possibilita o desenvolvimento de habilidades, promovem a interação entre os participantes, a noção de coletividade, e por meio deles conhecemos diferentes culturas”. A Universitária 8 complementa dizendo que os jogos “Buscam incentivar, desde criança, preceitos básicos que levamos por toda a vida (SAYMON E CARLA, 2022).

O Universitário 2 afirma que a função dos Jogos Populares está ligada ao fato de que “melhoram as habilidades de trabalho em equipe, assim como, o desenvolvimento cognitivo e motor de quem os pratica”. Pelas respostas dadas pelo Universitário 2 e pelas Universitárias 7, 8 e 9, observamos que os Jogos Populares têm como função o desenvolvimento de aspectos tanto ligados ao físico e biológico quanto ao social (SAYMON E CARLA, 2022).

Podemos observar que através das respostas dos acadêmicos investigados foi possível perceber que a prática dos Jogos Populares no âmbito escolar faz com que esses alunos tenham tido o entendimento sobre a história e a cultura por trás dessas práticas. Com isso, ratificamos que os Jogos Populares são um conteúdo importante da Educação Física Escolar que devem ser trabalhados com mais frequência, já que sua prática contribui com o desenvolvimento integral do aluno (SAYMON E CARLA, 2022).

Da mesma forma, o estudo de Santos, Lima, Borrachine (2019)), tem o objetivo de identificar como os professores de Educação Física compreendem os Jogos Tradicionais e analisar se os utilizam em suas aulas proporcionando resgate cultural. Foi realizada uma pesquisa qualitativa descritiva, onde foi utilizada revisão bibliográfica seguido de um estudo de campo, com a aplicação de um questionário com questões abertas para 14 professores de Educação Física que se disponibilizaram participar da pesquisa, de nove escolas de ensino fundamental I e II do município de Jandira-SP.

O questionário apresentou dois momentos. O primeiro contou com informações pertinentes ao perfil dos professores de Educação Física participantes e o segundo momento com questões específicas aos Jogos Tradicionais e a aplicação desse conteúdo em suas aulas, composto de 5 (cinco) questões abertas e fechadas. O estudo foi desenvolvido para refletir sobre a percepção dos professores sobre a aplicação dos Jogos Tradicionais nas aulas de Educação Física (SANTOS, LIMA, BORRACHINE, 2019).

Na primeira etapa do questionário, identificada como parte A, buscamos obter informações gerais sobre os participantes e constatamos que os professores em sua maioria, possuem grande vivência e experiência na educação escolar em relação aos níveis de ensino que atuam: fundamental I e fundamental II. Na parte B, composta de 5 questões, foi identificado que os Jogos Tradicionais são entendidos pelos professores como conteúdo de extrema importância e de fácil aplicação. Constatamos que 100% dos professores entrevistados possuem conhecimento sobre o que são Jogos Tradicionais, apontaram que os Jogos Tradicionais podem auxiliar de alguma forma no resgate dos valores culturais. (SANTOS, LIMA, BORRACHINE, 2019).

Após o estudo e análise dos dados coletados verificou-se que os professores utilizam em seus planos de trabalho, nas aulas de Educação Física, os Jogos Tradicionais. Constata-se claramente o conhecimento dessa prática e sua importância no desenvolvimento dos alunos, evidenciando assim que, além dos benefícios trazidos pelos Jogos Tradicionais no desenvolvimento geral dos alunos, eles possibilitam resgatar esses jogos dentro da escola, assegurando o entendimento e as vivências de parte de nossa cultura (SANTOS, LIMA, BORRACHINE, 2019).

Esse estudo é consistente com o de Coimbra (2022) que verificou-se na pesquisa os professores que já trabalhavam com os jogos e brincadeiras tradicionais no cotidiano. E também afirmaram que os maiores benefícios estão relacionados à interação em grupo, capacidade de raciocínio e concentração. Ele teve o objetivo de identificar a opinião dos docentes em relação aos Jogos e Brincadeiras no desenvolvimento integral dos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental na cidade de Belo Horizonte – MG.

No estudo foi realizada uma pesquisa de campo, descritiva com enfoque qualitativo, aplicando um questionário semi estruturado, numa amostra de 100 professores. Buscou-se por pesquisas relacionadas ao desenvolvimento infantil: aspecto motor, afetivo, cognitivo e social, além dos jogos e brincadeiras no contexto escolar e a dinâmica de aulas proposta pelos professores. Utilizadas no passado, destacando as percepções do aprender brincando e brincar aprendendo no ensino fundamental, com a mediação dos jogos e brincadeiras em sala de aula. O questionário contou com um total de 21 questões, sendo 17 delas objetivas com opções de respostas que variavam de 4 a 5 respostas definidas e 4 questões abertas (COIMBRA, 2022).

Nas questões fechadas pede-se aos participantes da pesquisa que escolham uma das alternativas apresentadas. 1- Jogos e brincadeiras utilizados nos dias atuais para o desenvolvimento dos alunos: 54% dos professores utilizam os jogos e brincadeiras tradicionais, 19% dos professores preferem e priorizam os jogos e brincadeiras de tabuleiro, 13% utilizam os jogos digitais, 9% não utilizam nenhum tipo de jogo ou brincadeira, 5% preferem permitir que as próprias crianças da classe levem seus jogos e brinquedos para serem utilizados nas aulas. (COIMBRA, 2022).

No 2 momento foi a Contribuição dos jogos e brincadeiras nas aulas: 56% dos professores enfatiza que os jogos e brincadeiras tradicionais, do passado, possuem relevante contribuição em suas aulas. 38% utilizam os jogos e brincadeiras tradicionais e acreditam que a criança aprende através da brincadeira. 6% dos entrevistados também acreditam nos jogos e brincadeiras tradicionais, utilizam tal estratégia por compreender que facilita a aprendizagem. Em relação ao problema da pesquisa, após feita a análise do referencial teórico e a pesquisa de campo, os professores identificaram nitidamente formas e processos para aplicação dos jogos e brincadeiras antigas, entendeu-se que existe uma importância prática desses jogos (COIMBRA, 2022).

Além disso, estudos adicionais como o de Pierre e João (2015), tiveram com o fim de analisar a lógica interna do jogo, e a pedagogia da corporeidade, com sua analítica existencial do movimento, para compreender o modo de agir dos jogadores. Na especificidade das abordagens, o jogo tradicional-popular recebeu uma análise objetivo-funcional e subjetivo-cultural das ações dos jogadores em sua interação com o ambiente do jogo.

Com o objetivo principal de investigar/criar práticas pedagógicas para diferentes públicos e contextos, tomando a situação de movimento como a instância básica para o conhecimento e a transformação de si e do mundo, na perspectiva da interação, implicação e integração. Realizaram uma investigação teórica, para diferentes públicos onde foi feita uma dupla abordagem teórica sobre a comunicação no jogo. Para tal, foi proposta a praxiologia motriz, que:

“[...] A praxiologia motriz é o estudo da lógica interna dos jogos e esportes a partir das regras ou normas de funcionamento. Onde acontece a tomada de decisão da estratégia, como acontece a comunicação do jogador ou jogadores envolvidos do mesmo time ou do time adversário e também como o jogo acontece e a forma como ele funciona.” (PARLEBAS, 2001, apud PIERRE E JOÃO, 2015).

Assim, neste ensaio analítico-propositivo, o jogo foi apresentado como situação de movimento privilegiada para os processos de ensino aprendizagem na escola. É nessa perspectiva da dupla interpretação do jogo, pela lógica interna (praxiologia motriz) e pela analítica existencial (pedagogia da corporeidade), que apontamos um caminho metodológico de aprendizagem do jogador. E na problematização das situações de movimento, por meio de variações nas regras, que se ensina ao jogador a buscar soluções inteligentes (PIERRE E JOÃO, 2015).

Tendo alguns tópicos apresentando a interação dos jogadores na participação dos jogos tradicionais na escola, enfatizando a tomada de decisão, a interação entre eles e a conscientização da aprendizagem através dos jogos. Com isso os resultados confirmam a extraordinária função socializadora dos jogos tradicionais, funcionando como lugar adequado para as aprendizagens comunicativas e competências sociais, necessárias na sociedade do bem-estar do século 21 (PIERRE E JOÃO, 2015).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou analisar a importância dos jogos populares nas aulas de Educação Física escolar, enfatizando a valorização dessas práticas como ferramentas fundamentais para o desenvolvimento integral dos alunos. Diante do exposto, ficou evidente que os jogos tradicionais possuem um papel relevante não apenas para o desenvolvimento motor, cognitivo e socioafetivo das crianças, mas também como um meio de preservação e valorização da cultura popular, que é transmitida de geração em geração.

Os resultados encontrados reforçam que, em um contexto educacional cada vez mais dominado pela tecnologia, os jogos tradicionais são essenciais para resgatar experiências lúdicas e culturais que enriquecem o processo de ensino-aprendizagem. Ao proporcionar um ambiente prazeroso e interativo, estes jogos possibilitam que os alunos vivenciem aspectos culturais e históricos de maneira prática, o que contribui para a formação de cidadãos críticos e conscientes de suas raízes. As conclusões deste estudo apontam que é possível integrar os jogos tradicionais às aulas de Educação Física de maneira eficaz, promovendo o desenvolvimento global dos alunos e a preservação do patrimônio cultural. Para isso, é essencial que os educadores reconheçam o valor dessas atividades e recebam o suporte necessário para adaptá-las ao contexto escolar contemporâneo.

Como recomendação para trabalhos futuros, sugere-se a realização de pesquisas de campo que analisem a percepção dos alunos e professores sobre a utilização de jogos tradicionais nas aulas, bem como a efetividade dessas práticas na promoção do aprendizado e desenvolvimento social. É importante, também, explorar estratégias que facilitem a integração dos jogos populares ao currículo escolar, considerando as particularidades de cada comunidade e respeitando a diversidade cultural existente.

Dessa forma, espera-se que este estudo contribua para a reflexão sobre a importância dos jogos tradicionais na formação dos alunos e para o incentivo à preservação dessas práticas nas escolas, garantindo que a riqueza cultural herdada dos nossos antepassados continue a ser transmitida às próximas gerações.

REFERÊNCIAS

SANTOS, Luciana da Cruz. LIMA, Davi. Jogos tradicionais na educação física escolar: percepção dos professores sobre sua utilização nas aulas. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Maio de 2019. Disponível em:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/jogos-tradicionais.pdf>

KISHIMOTO, M. T. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 12.ed. **São Paulo: Cortez**, 2009. p.38-39. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brinquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf

ARAÚJO, J.A. Jogos cooperativos como instrumento de inclusão social na Educação Física escolar. **Revista Digital. Buenos Aires**, Ano 19, no 193, Junho de 2014.

Disponível em <http://www.efdeportes.com>

HUIZINGA, R. Homo ludens: o jogo como elemento de cultura. 4o edição. **São Paulo: Editora Perspectiva S.A.**, 2004.

OKAMOTO, Sueli Ribeiro de Souza. O Jogo Popular como Conteúdo de Ensino nas Aulas de Educação Física. **Trabalho de Conclusão de Curso Monografia (Especialização em Educação Física na Educação Básica)** – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011

FONSECA, Ingrid. Ferreira. Jogos jogados com a bola de gude: a atração e o fascínio que marcam os seus atuais e ex-jogadores. **Rev. Licere**. Belo Horizonte, p.119, 2004.

VALLE, L. L. D. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Editora Fael, 2010

LIMA, J.M. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. **São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista**, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Petrópolis: Vozes, 1997, p.12 .

DARIDO, Suraya Cristina. **Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola**/Suraya Cristina Darido, Osmar Moreira de Souza Júnior. - Campinas, SP: Papirus, 2007.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

ANTUNES, Celso. **A linguagem do afeto: como ensinar virtudes e transmitir valores**. Campinas: Papirus, 2005.

BORIN, Júlia. **Jogos e resoluções de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP, 1996.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais (PCNs) matemática: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Friedmann, A. (1995). Jogos Tradicionais. Publicação: Série Idéias n. 7. São Paulo: FDE, pp. 54-61. Consult. 4 Set 2007, disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=017

FADANELLI, PIOVANI. **valorização do conteúdo jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física**. Paraná: 2014. Disponível em http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_artigo_eberson_luiz_fadanelli.pdf

Ranyere, Jean e Matias, Neyfsom Carlos Fernandes. A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares. Psicologia: Ciência e Profissão [online]. 2023, v. 43 [Acessado 4 Setembro 2024], e252545. Disponível em: . Epub 19 Jun 2023. ISSN 1982-3703. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003252545>.

COIMBRA, Walnier Rodrigues. VALERIO, Elry Cristine Nickel. Jogos e brincadeiras no ensino fundamental da rede municipal de Belo Horizonte. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 07, Ed. 03, Vol. 01, pp. 47-86. Março de 2022. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-e-brincadeiras>, DOI: 10.32749/[nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-e-brincadeiras](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-e-brincadeiras)

SANTOS, Luciana da Cruz. LIMA, Davi. 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

Cruz, Rodrigo Wanderley Sousa, Gomes-da-Silva, Pierre Normando e Ribas, João Francisco Magno. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos [online]. 2015, v. 96, n. 244 [Acessado 4 Setembro 2024], pp. 683-701. Disponível em: . ISSN 2176-6681. <https://doi.org/10.1590/S2176-6681/347013683>.

A importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 11, Vol. 18, pp. 101-114. Novembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia>

FERREIRA, Marta Madalena Tavares de Menezes. Et al. Relação criança/brincadeira: Análise e discussão dos resultados de pesquisa de campo com crianças de 5 e 6 anos do Centro de Educação Infantil de Naviraí-MS. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano

05, Ed. 09, Vol. 06, pp. 53-67. Setembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/crianca-brincadeira>

Dias Alves , S., & Chagas Ramalho, C. (2022). JOGOS POPULARES E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR - SIGNIFICADOS PARA OS(AS) UNIVERSITÁRIOS(AS) DE MONTES CLAROS - MG. Revista Ciranda, 6(02), 75–89. <https://doi.org/10.46551/259498102022019>

MAIA, D. F.; FARIAS, Álvaro L. P. de; OLIVEIRA, M. A. T. de. JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA. Cenas Educacionais, [S. l.], v. 3, p. e8623, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/8623>. Acesso em: 17 set. 2024.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, a Deus, que fez com que nossos objetivos fossem alcançados durante todos os nossos anos de estudo.

Aos nossos pais, que nos ajudaram nessa caminhada até chegarmos ao término dessa fase tão esperada, desgastante e temida.

Aos professores, que nos passaram seus conhecimentos através de suas aulas, fazendo com que tenhamos uma boa bagagem, tanto na parte teórica quanto na parte prática.

Ao nosso orientador, que conduziu o trabalho com paciência e dedicação, sempre disponível a compartilhar todo o seu vasto conhecimento.

Foi pensando nas pessoas que executamos este projeto, por isso dedicamos este trabalho a todos aqueles a quem esta pesquisa possa ajudar de alguma forma.