

USO DE JOGOS RECREATIVOS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NAS TURMAS DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS INICIAIS

USE OF TRADITIONAL RECREATIONAL GAMES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN ELEMENTARY SCHOOL CLASSES IN THE EARLY YEARS

Cristiano Castro de Matos¹

Resumo: Este trabalho pretende abordar aspectos relacionados aos jogos tradicionais recreativos, nos anos iniciais do ensino fundamental. Na primeira parte trataremos como os jogos podem ajudar no desenvolvimento físico, social, cognitivo e do aprendizado dos alunos. Logo após trataremos a metodologia do estudo de caso, fazendo uma pesquisa com oito professores. Trazemos como proposta como os jogos recreativos devem ser incorporados nos currículos de educação física.

Palavras chaves: Jogos tradicionais, aprendizado, educação física.

Abstract: This work intends to approach aspects related to traditional recreational games, in the early years of elementary school. In the first part we will show how games can help in the physical, social, cognitive and learning development of students. Afterwards, we will deal with the case study methodology, conducting a survey with eight professors. We bring as a proposal how recreational games should be incorporated into physical education curricula.

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

Keywords: Traditional games, learning, physical education.

Introdução

Os jogos recreativos tradicionais realizados na escola trazem vários benefícios aos alunos. Proporcionam momentos de alegria, diversão, comprometimento e aprendizado. Os alunos passam a treinar a responsabilidade e disciplina, esse é um dos vários benefícios apontados e que serão abordados nesta pesquisa.

Os jogos tradicionais recreativos são necessários em nossa vida em todas as idades, não podendo ser vistos como apenas diversão ou momentos de lazer, mas como oportunidade de desenvolver a criatividade, a socialização com outros indivíduos, desenvolvendo o raciocínio, a coordenação motora, os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores.

Alguns teóricos como Guedes (2002) e Borges (2002) contribuíram de forma direta e indireta com a sistematização da atividade lúdica, pesquisando a criação de jogos, do brincar, do brinquedo e de seus resultados positivos para o ser humano. A ideia de jogar, assim sendo, pode ser relacionada com o brincar, a atividade que influencia na educação do corpo e da mente das crianças para a vida contemporânea. Segundo Guedes (2002):

Desde os primeiros momentos de vida, a criança tem necessidade de brincar. Com o passar do tempo chega a idade [...], onde ela receberá, entre muitas atividades, as “recreativas”, as quais irão contribuir para um ajuste físico, mental e também social, não esquecendo as tendências da idade e diferenças individuais, pois cada criança tem seu ritmo e sua maturação (p.16).

Nas aulas de Educação Física temos esse espaço de educação corporal aonde os alunos são estimulados a desenvolverem diversas áreas de inteligência, áreas cognitivas, sociais e etc. Um dos objetivos principais de desenvolver as inteligências múltiplas é a participação efetiva dos alunos no processo pedagógico. Segundo Borges (2002):

A educação [...], visa à criação de condições pra satisfazer as necessidades básicas da criança, oferecendo-lhe um clima de bem-estar físico, afetivo social e intelectual, mediante a proposição de atividades lúdicas, que promovem a curiosidade e a espontaneidade, estimulando novas descobertas e o estabelecimento de novas relações, a partir do que já se conhece. (p. 17).

Os jogos em questão apresentam benefícios para o desenvolvimento da criança e do adolescente aumentando a vontade de aprender, crescer, ampliando o interesse pelos conteúdos trabalhados em sala de aula. Os resultados positivos são percebidos pelos professores, alcançando assim, os objetivos previstos nas aulas em suas disciplinas, conforme aponta nossa pesquisa em que os resultados serão abordados mais à frente.

Na contemporaneidade tem-se conhecimento da relevância dos jogos tradicionais recreativos, o quanto são significativos para o desenvolvimento dos alunos em todos os sentidos, no entanto, vários jogos e brincadeiras com o passar dos anos vão sendo esquecidos ou se transformado. Kishimoto (1998, p.35-36) destaca que: “muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam, recebendo novos conteúdos”.

A importância de tais jogos e brincadeiras mostra-se pela força da expressão oral e corporal. Enquanto movimentos espontâneos da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de manter por muito tempo a cultura infanto-juvenil e fazer crescer os modos de convivência social entre os homens.

Entre vários objetivos do trabalho com os jogos recreativos tradicionais foram selecionados os seguintes:

- Fazer com que a criança receba desde a primeira infância, atendimento em sua formação integral, dando continuidade à educação familiar;
- Contribuir na formação do caráter e no enriquecimento da personalidade e moral da criança e do adolescente;
- Desenvolver o espírito cooperativo de grupo ajudando a criar a ordem social plena;
- Fortalecimento das relações humanas e sociais;

- Desenvolver as características físicas, psíquicas e motoras;
- Adquirir o domínio do corpo;
- Conhecer suas capacidades e limitações;
- Ter consciência de si mesma criando possibilidades de desenvolver-se e crescer de forma saudável;
- Criar gosto pela atividade física e preparar a criança para as aulas de Educação Física (EF).

Entendemos que se faz necessário dar oportunidade aos alunos para brincar, jogar e se movimentar nas aulas de Educação Física, mas para que eles também tenham o conhecimento de suas tradições, deve-se inserir o desenvolvimento cultural de seu povo, com o intuito de chamar a atenção de todos e despertar o gosto pelos conteúdos desenvolvidos em sala de aula e nas quadras, campos e espaços reservados para realização das aulas de Educação Física.

Os professores utilizam e valorizam sempre o trabalho como os jogos recreativos tradicionais em suas aulas de EF afirmando que o trabalho tanto em sala de aula com os espaços reservados para as aulas de EF tem resultados positivos em suas ações pedagógicas de forma muito satisfatória para o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes, como aponta nossa pesquisa.

Trazendo uma definição o jogo é necessário na vida do ser humano. Os jogos são atividades em que o ser humano se exercita e brinca. Também permite um bom desenvolvimento do sistema nervoso diminuindo a tensão e melhorando toda a musculatura do corpo humano, ganhando mais resistência e enrijecendo os músculos ganhando força para disputar.

As atividades definidas por jogos e brincadeiras poderão gerar aprendizagem nos alunos dentro e fora da sala de aula, os jogos aparecem como um meio de ensino para o bom desempenho e desenvolvimento integral do aluno através das aulas de Educação Física. No quadro em anexo apresentamos alguns dos jogos recreativos tradicionais com seus objetivos e procedimentos.

Desta forma compreendemos como os jogos são necessários para o desenvolvimento infantil. A educação física, como atividade de ensino ramifica-se para as áreas cognitivas e sociais, trazendo

benefícios aos alunos. Os jogos recreativos tradicionais, assim sendo, conforme a BNCC (2017) apontam estar voltados a socialização, mas também ao conhecimento e incorporação de aspectos culturais incorporados aos currículos de ensino de educação física.

A educação e o papel da escola nos anos iniciais

Segundo o Currículo em Movimento (2014), a educação passa por diversas transições e faz parte do papel da escola, acompanhar todas as etapas das transições que exige dos profissionais atuantes nas escolas, acolhimento e estratégias de acordo com a necessidade do aluno.

Pode-se conceituar a educação, para Becker (2014), “a educação é a doutrina segundo a qual todo o conhecimento tem sua origem no domínio sensorial, na experiência.” Portanto o aluno obtém o conhecimento através de experiências.

Já, Moran (2013), explica que o cenário atual da educação no Brasil, apontando os principais problemas enfrentados, como a diferença da qualidade de ensino oferecido entre a rede pública e a rede privada, os altos índices de repetências, os casos de indisciplina, a evasão escolar e o desrespeito aos professores.

Moran (2013), também destaca que as instituições de ensino, precisam inovar constantemente como meio de prender a atenção dos alunos para a educação, por ser uma área que se não oferecer qualidade, poderá causar danos em diversas áreas, sendo o desenvolvimento e a área profissional a mais prejudicada por uma educação ineficiente.

E ainda, segundo, Moran (2013), a educação é uma série de fatores, como, a forma da transmissão do conteúdo cultural a ser adquirido e da inovação utilizada como facilitadora da educação. As instituições de ensino, estão buscando as mudanças tanto sociais quanto as mudanças tecnológicas, podendo então, fazer uso dos recursos utilizar todos os recursos encontrados como facilitadores do ensino e quando necessário, pode-se adaptá-los a um novo objetivo.

Entre os recursos disponíveis, os que mais recebem atenção por parte dos alunos, são os tec-

nológicos com interações virtuais que mexem com a curiosidade, portanto a nova ferramenta, pode proporcionar muitos benefícios a educação de forma generalizada.

Conforme Almeida e Moran (2015), os educadores, são peças importantíssimas no avanço da educação, devido sua liberdade e as diversas opções, porém nota-se que a maioria não, desempenha seu papel, lecionando da esperada e com a dedicação necessária, além de terem uma formação pedagógica inadequada.

Almeida e Moran (2015), também destacam que é inegável o domínio do conteúdo, por parte dos professores, mas os mesmos não apresentam motivação de utilizar dinâmicas que contribua para o processo de aprendizagem. E por essa falta de motivação, muitos alunos são afetados, causando um grande despreparo no futuro.

Portanto, o direito a educação, proporciona a todos, a capacitação, a preparação necessária para que a sociedade continue se desenvolvendo com pessoas capacitadas.

Em relação ao papel da escola, segundo o autor Belther (2017), a escola é um ambiente educacional e de formação. O ambiente escolar está presente durante toda formação do aluno, tanto na formação educacional, quanto na formação moral. Durante nossa vida, pertencemos a diversos grupos, independentemente do tamanho dos mesmos. E cada grupo, tem suas características.

Diante disso, Belther (2017), mostra que escola procura entender e ajudar o aluno a desenvolver sua individualidade, estimulando sua independência e seu entendimento de forma mais autônoma. A escola é responsável por ligar o aluno e a sociedade, ao mesmo tempo que deve preservar a criança e ensinar como é a vida na sociedade.

E torna-se sua responsabilidade contribuir para esse desenvolvimento, estabelecendo convivência harmônica, relações de igualdade e se preocupando com formas de melhoria para o bem-estar de todos. Além de propor alternativas e que sejam interessantes para superar as dificuldades de executar esse desenvolvimento, buscando auxílio do próprio grupo escolar e da sociedade, por ela também fazer parte da comunidade escolar.

Já Belther (2017), também ressalta que essa integração, escola sociedade, colabora muito

com o desenvolvimento educacional dos alunos, por gerar espaço para reflexão, que servem de base para soluções e decisões. E embora seja um desafio, conseguir inserir essa atuação de forma efetiva, é possível trabalhar suas técnicas educacionais estimulando a ampliação da visão que pode ajudar a transformar vidas.

Esse trabalho, realizado dentro do ambiente escolar, colabora consideravelmente na formação do caráter do aluno como cidadão. Ele possibilita dar novos significados a forma de ver a vida, reestruturando as experiências que o aluno adquiriu nos grupos a qual pertence, oferecendo a ele uma identidade própria, o que proporciona uma base educacional altamente benéfica.

De acordo Oliveira (2014), a atuação da escola na transformação social, está interligada tanto ao ambiente escolar quanto a vida em sociedade, além disso o autor detalha que a gestão da escola deve ter entendimento da sua responsabilidade na formação de cidadãos, por ter poder e o dever de estimular e fornecer as condições necessárias para as transformações sociais.

Os jogos recreativos nas aulas de educação física- um estudo de caso.

Buscamos nesta pesquisa apresentar através de pesquisas bibliográficas e entrevistas como os jogos recreativos, são ou não, um potencial que estimula a aprendizagem física e corporal ajudando a desenvolver aspectos cognitivos, sociais e culturais dos alunos, já abordados acima.

Os jogos recreativos tradicionais são práticas lúdicas geralmente passadas através da tradição oral, estes são ensinados e aprendidos pelas crianças de forma bem intuitiva. Temos nestes jogos então esse legado que se constitui no aprendizado de saberes e costumes transmitidos ao longo do tempo (BORGES, 2002). Ainda de acordo com este autor os jogos recreativos tradicionais realizados na escola trazem vários benefícios aos alunos proporcionando momentos de alegria, diversão, comprometimento com o aprender e passando a ter responsabilidade disciplinando-os e aprendendo a ganhar e perder em várias situações.

Descrevendo o campo de pesquisa os oito professores participantes declaram que aplicam os

jogos recreativos tradicionais nas aulas de Educação Física. Para isso foram elaboradas sete perguntas, com oito professores atuantes na rede pública. Os resultados desta pesquisa, baseadas na prática de sala de aula, serão abordados. Traremos esses resultados juntamente com argumentos teóricos para assim chegarmos a uma conclusão sobre a utilização dos jogos recreativos e sua eficácia pedagógica.

Os professores denominados como P1, P2, P3, P4, P5 e P6 afirmam que utilizam os jogos recreativos tradicionais como: baleado, amarelinha, corrida de saco, pega-pega, esconde-esconde, pula corda e cantiga de roda. Os professores P7 e P8 declaram que utilizam apenas os seguintes jogos recreativos tradicionais: Jogo das cadeiras, morto – vivo e baleado. A primeira pergunta relacionada a este universo dos jogos tradicionais foi a seguinte: Como são trabalhados os jogos recreativos nas aulas de educação física. Seguem os resultados.

Tabela 1: Jogos recreativos nas aulas de Educação Física

PROFESSORES	RESPOSTAS DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS
P1	De forma organizada, com atenção e os interesses dos alunos em sala de aula e no pátio da escola.
P2	Na sala de aula e no pátio de forma organizada.
P3	São trabalhados na sala de aula e no pátio de forma bem saudável.
P4	Procuro trabalhar de maneira dinâmica e prazerosa a fim de resgatar valores na vida da criança. As aulas são realizadas em sala de aula e no pátio da escola.
P5	Na maioria das vezes, as aulas acontecem dentro da sala de aula, pois a escola ainda não oferece um espaço mais apropriado com cobertura como quadra ou ginásio de esporte.

P6	São trabalhados com dinâmismos, para que as aulas sejam prazerosas e alegres e acontecem nos espaços da escola e em sala de aula.
P7	Uma vez por semana na sala de aula ou no espaço aberto da escola.
P8	É trabalhado em grupos em sua maioria o professor explica os objetivos da aula e de que forma irá acontecer, sendo realizadas em sala de aula ou na área da escola.

Fonte: Dados da pesquisa

Destacamos que nos relatos dos oito professores os jogos tradicionais são utilizados em sala de aula e em espaço aberto (podendo ser quadra poliesportiva ou não) estes resultados são importantes pois nos mostram como os jogos já são utilizados e reafirmam a importância de que sejam incluídos nos currículos de Educação física. Somente o P5 ressaltou que em sua escola não há espaço fora da sala de aula. No entanto a adaptação ao espaço da sala, nos mostra a versatilidade destes jogos. Ainda pontuamos que os professores devem optar por esses jogos como forma de recursos metodológicos, contribuindo para o desenvolvimento da inteligência da criança visando à aprendizagem (FRIEDMANN, 1996).

Seguiremos para a seguinte pergunta, que diz respeito ao engajamento ou não dos alunos nas atividades lúdicas. Para isso perguntamos como é a participação dos alunos nas aulas de E.F.

Tabela 2: Avaliação da participação dos alunos nas aulas de Educação Física

PROFESSORES	RESPOSTAS DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS
P1	Sim, demonstram interesse nas atividades a qual é proposta.
P2	Sim.
P3	Sim.
P4	Sim, interagindo com toda equipe.
P5	Sim. Na verdade a disciplina de educação física vem sendo negligenciada em razão de contratempos de carga horaria que gera maiores demandas de outras disciplinas. no entanto, havendo as aulas os alunos demonstram bastante interesse e participação.
P6	Sim, pois esse momento é de grande, valia tanto para os alunos e também para o professor.
P7	Sim, os alunos participam e gostam muito.
P8	Sim, percebo que os alunos participam ativamente principalmente quando são aulas práticas e diversificadas.

Fonte: Dados da pesquisa

A resposta é unânime para todos os profissionais, desta forma percebemos como estes jogos podem ser utilizados para causar engajamento e interação nas turmas. São atrativos para chamar a atenção dos alunos e criar interesse pela prática esportiva. Outro ponto interessante que aparece é a questão do currículo, da quantidade de horas-aulas dedicadas a educação física. Um dos argumentos levantados é que estas aulas são somente para cumprir horários, porém esta pesquisa pontua como

esta disciplina é importante para desenvolver também a cognição dos alunos.

Ainda sobre a cognição, a seguir, a pergunta feita para os profissionais da educação foi sobre o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Como você avalia o desenvolvimento cognitivo dos alunos através da prática dos jogos recreativos tradicionais?

Tabela 3: Desenvolvimento cognitivo

PROFESSORES	RESPOSTAS DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS
P1	O desenvolvimento dos alunos é avaliado de acordo com a prática de atividades, na qualidade de realização da concentração.
P2	Estimula o raciocínio aumenta a capacidade de concentração, organização e ajuda a tomar decisões.
P3	Através da sua participação e desempenho.
P4	Através de ferramentas como: Desempenho individual e coletivo, registros da evolução qualitativa dentro da proposta de um determinado jogo.
P5	Os jogos nada mais são do que brincadeiras e pesquisas já comprovaram a importância do lúdico para o desenvolvimento não só cognitivo como também psicossocial do indivíduo.
P6	Cada aluno traz uma bagagem repleta de sentidos e significados, que não devem ser desconsiderados. Afinal a Educação Física ainda compreende o conceito de culturas sem profundidade. Sendo assim, todo homem é sujeito de sua própria história.

P7	Os jogos nada mais são do que brincadeiras, eles vêm se desenvolvendo a cada dia.
P8	Através do avanço em termos cognitivos, através das aulas práticas, pois toda atividade que envolve grupos e equipes tende a desenvolver a interação, o respeito mútuo entre a equipe. Os jogos tradicionais trazem uma prática interessante para os alunos.

Fonte: Dados da pesquisa

Todos os professores afirmaram, baseados em suas práticas e estudos próprios, que os jogos estimulam o desenvolvimento cognitivo dos alunos. No entanto um dado interessante a ser apontado é a afirmação que os jogos melhoram a concentração dos alunos. Além disso os jogos na escola ajudam os professores a mediar a construção das ações e pensamentos para gerar possibilidades de respostas das mais variadas e criativas possíveis na solução de problemas de corpo inteiro, cognitivo, afetivo, social e motor de todos os alunos envolvidos nas aulas.

Assim podemos confirmar com Alcides Scaglia e João Batista Freire (2003) que

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

Os oito professores pesquisados afirmaram que o trabalho com os jogos recreativos tradicionais proporciona diversas formas de interação entre os alunos, melhoram o aprendizado, a cognição, concentração além de contribuírem com a socialização dos alunos.

Além do que já apontamos, ao perguntar sobre os benefícios para os alunos os professores apontam as seguintes características.

Tabela 4: Benefícios para os alunos

PROFESSORES	RESPOSTAS DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS
P1	Desenvolve a atenção, a disciplina, o espírito em equipe, a cooperação e o raciocínio.
P2	Uma grande variedade de movimentos, e atuam no desenvolvimento de uma melhor consciência corporal, melhorando a motricidade, a cognição e ajuda na socialização.
P3	Desenvolvimento integral melhorando a consciência corporal, a motricidade, a cognição e ajuda na socialização.
P4	Proporcionar o desenvolvimento e aprendizagem dos nossos
	alunos.
P5	Brincando o indivíduo estabelece contatos sociais, desenvolve e potencializa habilidades, conhecimentos e a personalidade.
P6	Os jogos recreativos tradicionais podem proporcionar uma vivência motora saudável, é uma forma de difundir a cultura popular, de caráter físico e mental.
P7	Desenvolvendo as aulas, com muito conhecimento e habilidades na sala de aula e no seu dia a dia.
P8	Manter viva a cultura esportiva de algumas localidades, fomentando as atividades locais.

Fonte: Dados da pesquisa.

Os professores apontaram aspectos relacionados a socialização, cognição, motricidade, socialização. A consciência corporal foi citada pelos P2 e P3. Assim podemos constatar que todos os professores da pesquisa reconhecem o papel dos jogos e da educação física, assim como sua importância.

Nossa próxima questão diz respeito ao resgate dos jogos recreativos no mundo contemporâneo, tecnológico.

Tabela 5: Resgate dos jogos tradicionais

PROFESSORES	RESPOSTAS DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS
P1	Faz uma relação da tecnologia com o tradicional buscando o interesse nas atividades.
P2	Nos dias atuais, com a facilitação do acesso as informações e as novas tecnologias tornam-se cada vez mais difícil para os professores de educação física, visando facilitar o processo ensino aprendizagem. É importante ressaltar que o professor
	devera aperfeiçoar seus conhecimentos.
P3	Trazendo, para a sala de aula, e interagindo com os alunos. Ou fazer uma investigação com a família para saber de que eles brincavam quando crianças.
P4	O professor deverá conhecer diversas técnicas de jogos recreativos tradicionais e integrá-los nas diversas disciplinas para despertar nos alunos um interesse por esses jogos.

P5	Primeiro o professor necessita tomar consciência da importância dessa prática depois inseri-la no cotidiano de suas aulas motivando aqueles que tanto serão beneficiados.
P6	Despertar nos alunos os interesses pelas manifestações culturais, proporcionar variadas práticas corporais; favorecer o contato com a cultura que está ligada aos costumes populares.
P7	O professor precisa ter consciência da importância da tecnologia, sem esquecer suas raízes brincadeiras eradas pelos seus pais e avós.
P8	Quando o professor trabalha em sua sala os jogos tradicionais, sem dúvida está resgatando a identidade, os brincadeiras a cultura.

Fonte: Dados da pesquisa.

Os professores P1, P2, P3, P5 e P8, afirmam que trabalham de forma paralela com as tecnologias buscando sempre valorizar os jogos recreativos tradicionais acreditando sempre no resgate da identidade cultural dos alunos. Já os demais professores declaram que:

O professor devera conhecer diversas técnicas de jogos recreativos tradicionais e integrá-los nas diversas disciplinas para despertar nos alunos um interesse por esses jogos (P4).

Despertar nos alunos os interesses pelas manifestações culturais, proporcionar variadas práticas corporais; favorecer o contato com a cultura que está ligada aos costumes populares (P6).

O professor precisa ter consciência da importância da tecnologia, sem esquecerem suas raízes brincadeiras herdadas pelos seus pais e avós. Dessa forma, eles acreditam que os professores deverão adquirir diversas técnicas e ter consciência da importância da tecnologia para o desenvolvi-

mento dos alunos. Nesse cenário, perguntou-se aos docentes: Qual a importância dos jogos recreativos tradicionais para o rendimento da aprendizagem dos alunos?

Tabela 6: Ensino e rendimento

PROFESSORES	RESPOSTAS DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS
P1	Contribui para a socialização, à criatividade a coordenação e desenvolve a percepção e a atenção.
P2	A prática de atividade física contribui para o crescimento e desenvolvimento do país oportuniza momentos de competição e melhorar a autoestima, valorizando a cooperação e reconhecer regras que retém valores de sociabilidade.
P3	Tem uma grande relevância, pois é através do brincar que adquirimos conhecimentos múltiplos, habilidade e interação,
P4	Além de ser uma atividade divertida, estimula as várias inteligências, ensinado os alunos descrever valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes de suas responsabilidades e deveres.
P5	Os jogos são instrumento pedagógico que podem ser utilizados como importante recurso facilitador da aprendizagem.
P6	Diante desta questão, percebe-se que os jogos recreativos tradicionais não podem ser esquecidos, pois possuem a função lúdica e prazerosa.
P7	Os jogos são de grande importância para o desenvolvimento dos alunos, são instrumentos muitos utilizados em sala de aula.

P8	É tem seu lado importante, pois proporciona aos alunos da sociedade moderna outras aprendizagens que já não são aplicadas devido ao excesso da educação contemporânea.
----	--

Fonte: Dados da pesquisa

Conforme as respostas dos oito professores pesquisados podemos afirmar que os jogos são de grande importância para o rendimento na aprendizagem dos alunos contribuindo de forma significativa. Socializando, desenvolvendo a percepção, cooperando e reconhecendo regras, adquirindo conhecimentos múltiplos, estimulando várias inteligências, ensinando os alunos a descobrirem valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes de suas responsabilidades e deveres.

Por fim trataremos de aspectos relacionados a cultura corporal. As respostas dos oito professores pesquisados que consideram a aplicação dos jogos recreativos tradicionais parte integrante da cultura corporal.

Tabela 7: Cultura corporal

PROFESSORES	RESPOSTAS DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS
P1	Sim.
P2	Sim, porque culturais podem influenciar no resgate dos valores
P3	Sim.

P4	Sim, pois contribuem com grande valor como recursos pedagógicos, enriquecendo o processo ensino- aprendizagem.
P5	Sim, sem dúvidas inclusive pode ser um recurso de desenvolvimento de autoimagem e da tomada de consciência da aceitação preservação e manutenção do corpo.
P6	Sim, pois desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio corporal e mental.
P7	Sim, um recurso de rendimentos e de conhecimento.
P8	Sim, sem dúvida. Nosso corpo fala e atende também a estímulos brincar ou jogar com atividades tradicionais envolve o seu como um todo e resgata culturas esquecidas.

Fonte: Dados da pesquisa.

Conforme demonstrado acima os jogos tradicionais são momentos importantes para a socialização e desenvolvimento cognitivo dos alunos. Após esta pesquisa ressaltamos quatro principais eixos, nas falas dos professores, que apontam para que os jogos sejam acrescentados no currículo escolar de educação física. São eles:

1) Desenvolvimento de aspectos relacionados a socialização, estes podem servir de primeiro momento nas aulas do início do ano buscando proporcionar maior interação entre os alunos;

2) Aspectos relacionados a ética, e cidadania: os jogos e sua dimensão de cooperação, de regras e resultados (ganhar ou perder) trabalha questões importantes para o convívio social, os preparam de certa forma para a cidadania;

3) Relacionados ao ambiente de aprendizagem estas atividades permitem que diversas inteli-

gências sejam levadas em conta como a física-corporal e ajuda a trabalhar a motricidade e cognição;

4) Afirmção cultural e contextualização com as regionalidades. Certas nuances dos jogos, que podem variar de região para região também podem ser abordadas pelos professores buscando uma educação que leve em consideração as diferenças culturais;

Salientamos e reforçamos que os jogos recreativos tradicionais, já utilizados nas aulas, porém de forma facultativa, devam ser incorporados aos currículos escolares nas aulas de educação física, buscando uma escola mais divertida e inclusiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M. E. MORAN, J. M. Integração das tecnologias na educação. Brasília. Ministério da Educação, 2015.

BECKER, F. A epistemologia do professor: o cotidiano da escola. Petrópolis: Vozes, 2ª edição, 2014.

BELTHER, J. M. Educação Infantil. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017.

BETTI, M. Atitudes e opiniões de escolares de 1º grau em relação à Educação Física. In: XIV SIMPÓSIO DE CIÊNCIA DO ESPORTE. 1986. São Caetano do Sul.

Anais. São Caetano do Sul. Celafiscs. Fec. do ABC, 1986. p. 66.

BORGES, Célio José. Educação Física para o pré-escolar. 5. ed., Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Brasília: DF, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Organização de Alexandre Moraes. 16.ed.

São Paulo: Atlas, 1998.

BRASIL. Emenda Constitucional nº. 14, de 13/05/1996. Brasília: DF, 1996.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases. Brasília: DF, 1996.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96). Brasília: DF, 1996.

BRASIL. Lei de Diretrizes e B. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Educação Física. Ensino Fundamental. Brasília/DF: MEC/SEF, 1998.

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

Currículo em Movimento. Publicado em 2018. Disponível em: <file:///ED%20AMBIENTAL/ACurrículo-em-Movimento-Ed-Infantil_2018.pdf> Acesso em 01 set. 2019.

FREIRE, João Batista, SCAGLIA, Alcides. Educação como prática corporal. São Paulo: Scipione, 2003.

GUEDES, Maria Herminia de Sousa. Oficina da Brincadeira. 3. ed., Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

MORAN, J. M. Dificuldades de aprendizagem: um olhar psicopedagógico. Curitiba: InterSaberes, 2013.

OLIVEIRA, M. A. C. Psicopedagogia: a instituição educacional em foco. Curitiba: InterSaberes, 2014.