

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**ANA PAULA PEREIRA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DO CONTEÚDO DE ENSINO JOGO NO COMPONENTE  
CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

Recife, 2023

ANA PAULA PEREIRA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DO CONTEÚDO DE ENSINO JOGO NO COMPONENTE  
CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Universidade Federal Rural de Pernambuco como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Licenciada em Educação Física. Sob a orientação da Prof<sup>a</sup>. Dra<sup>a</sup>. Rachel Costa de Azevedo Mello.

Recife, 2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- S586i Silva, Ana Paula Pereira  
A importância do conteúdo de ensino jogo no componente curricular educação física no ensino fundamental anos iniciais / Ana Paula Pereira Silva. - 2023.  
47 f. : il.
- Orientadora: Rachel Costa de Azevedo Mello.  
Inclui referências.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em Educação Física, Recife, 2023.
1. Jogo. 2. Educação Física. 3. Conteúdo de Ensino. 4. Ensino Fundamental Anos Iniciais. I. Mello, Rachel Costa de Azevedo, orient. II. Título

CDD 613.7

---

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**A IMPORTÂNCIA DO CONTEÚDO DE ENSINO JOGO NO COMPONENTE  
CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação Física, da Universidade Federal Rural de Pernambuco, *Campus* Sede, como requisito para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rachel Costa de Azevedo Mello  
Orientadora

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rosângela Cely Branco Lindoso  
Examinadora I

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Flávia Araújo Pinho  
Examinadora II

Dedico este trabalho à minha mãe, *in memoriam*, Antônia Luiza Pereira, que sempre se preocupou com meu aprendizado e mesmo sendo analfabeta, dedicou-se com muito amor e esforço para ensinar o que estava em seu alcance e possibilitar, da melhor forma possível, o acesso à uma educação de qualidade. Obrigada, mãe, por todas as vezes que você se importou comigo e superou as dificuldades para ajudar nas lições de casa, nos trabalhos ou, simplesmente, escutar e dizer que iria dar tudo certo nas provas da faculdade. Você é a minha maior inspiração! É por ter você como referência, que hoje escrevo este trabalho. Gratidão por sempre apoiar meus sonhos e entender as minhas necessidades. Te amo muito!

*Sonhe com aquilo que você quiser. Seja o que você quer ser, porque você possui apenas uma vida e nela só se tem uma chance de fazer aquilo que quer.*

**Clarice Lispector**

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer primeiramente a Deus pelo dom da vida, por todas as vezes que o senhor segurou a minha mão e me fez sentir que estou no caminho certo para alcançar aquilo que pedi e desejei com muita fé e, que agora, estou concluindo. Agradeço a minha mãe que não teve a mesma oportunidade que eu tive, mas que entendia que a educação pode transformar vidas e, por isso, lutou sempre para oferecer o melhor, mesmo diante das suas limitações.

À minha família e, em especial, à duas pessoas, minha irmã Ana Célia e minha sobrinha Nayara Pereira, que foram essenciais nesta caminhada, dando todo suporte para que eu pudesse chegar até aqui. A minha Orientadora Rachel Mello, por ter aceito meu pedido de orientação e por todas as vezes que se dedicou e teve paciência, com as minhas dificuldades de escrita e também pelas horas extras de orientação aos finais de semana.

Aos amigos que fiz durante a graduação fica aqui registrado a minha gratidão, por todos os momentos, de “resenha”, desespero com os trabalhos e provas e até mesmo aqueles momentos tristes, que encontramos consolo em um conselho ou abraço do outro. Aos professores e funcionários do Departamento de Educação Física - DEFIS, que mesmo diante das dificuldades, dedicam-se todos os dias para oportunizar aos alunos uma educação e formação de qualidade.

A minha querida e para sempre amada, Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE ou carinhosamente Ruralinda, por todas as vezes que me senti acolhida e cuidada através das políticas públicas existentes na universidade, em especial a PROGESTI, a casa Feminina 04 e a Casa Samyr Pessoa. Meu queridíssimo Restaurante Universitário – RU, que por tanto tempo, assegurou uma excelente alimentação e também ao Departamento de Qualidade e Vida – DQV, pelo maravilhoso serviço em prol da saúde da comunidade acadêmica da UFRPE. Enfim, agradeço a todos que direta ou indiretamente, fizeram parte da minha vida e que marcaram, de alguma forma, a minha trajetória acadêmica.

## RESUMO

Esta pesquisa tem o propósito de investigar a importância do Jogo enquanto conteúdo de ensino do componente curricular Educação Física, partindo da problemática: Qual a importância do conteúdo de ensino Jogo no componente curricular Educação Física no Ensino Fundamental dos anos iniciais - 1º ao 5º ano? O objetivo geral da pesquisa foi analisar a importância do conteúdo de ensino Jogo no componente curricular Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental em publicações acadêmicas. E como objetivos específicos da pesquisa foi definido: identificar historicamente o conceito de Jogo; compreender o conhecimento da Educação Física escolar; analisar o jogo como conteúdo de ensino nas propostas do Currículo de Pernambuco no Ensino Fundamental anos iniciais; compreender o jogo como conteúdo de ensino da Educação Física escolar. A pesquisa busca responder teoricamente esses objetivos, a partir da análise de artigos relacionados ao tema, utilizando a metodologia de pesquisa bibliográfica qualitativa. Enquanto resultados da pesquisa, podemos afirmar que o conteúdo de ensino Jogo é um importante conteúdo da Educação Física, principalmente no Ensino Fundamental anos iniciais, pois é um conhecimento que colabora na construção de diversos fatores como, desenvolvimento cognitivo, motor, criatividade, aspectos sociais, culturais e emocionais. O Jogo é um conhecimento amplo, que vem sendo desmistificado e assim passamos a entender suas múltiplas dimensões, não sendo associado apenas como apropriação do mundo infantil, do brincar pelo brincar, mas afirmando o seu valor educacional na perspectiva de conhecimento e conteúdo de ensino no âmbito escolar.

**Palavras-Chave:** Jogo; Educação Física; Conteúdo de Ensino; Ensino Fundamental Anos Iniciais.



## ABSTRACT

This research has the purpose of investigating the importance of the Game while content of teaching of the component curricular Physical education, leaving of the problem: Which the importance of the content of teaching Game in the component curricular Physical education in the Fundamental Teaching of the initial years - 1st to the 5th year? The general objective of the research was to analyze the importance of the content of teaching Game in the component curricular Physical education in the years begin of the Fundamental Teaching in academic publications. And as specific objectives of the research it was defined: to identify the concept of Game historically; to understand the knowledge of the school Physical education; to analyze the game as teaching content in the proposals of the Curriculum of Pernambuco in the Teaching Fundamental Initial Years; to understand the game as content of teaching of the school Physical education. The research search to answer those objectives theoretically, starting from the analysis of articles related to the theme, using the methodology of qualitative bibliographical research. While results of the research, we can affirm that the content of teaching Game is an important content of the Physical education, mainly in the Teaching Fundamental Initial Years, because it is a knowledge that collaborates in the construction of several factors as cognitive development, motor, creativity, aspects social, cultural and emotional. The Game is a wide knowledge, that it has been demystified and we started like this to understand their multiple dimensions, not being just associated as appropriation of the infantile world, of playing for playing, but affirming his/her education value in the knowledge perspective and teaching content in the school extent.

**Keywords:** Game; Physical Education; Teaching Content; Elementary School Early Years.

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1 - Quadro para exemplificar os objetos de conhecimentos e habilidades descritos no documento Currículo de Pernambuco</b>	<b>29</b>
<b>Quadro 2 - Quadro das produções acadêmicas selecionadas</b>	<b>36</b>

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>PROBLEMA DE PESQUISA</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>17</b>
<b>3.1</b>	<b>Objetivo Geral</b>	<b>17</b>
<b>3.2</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>18</b>
<b>4.1</b>	<b>O Jogo como conhecimento histórico da humanidade</b>	<b>18</b>
<b>4.2</b>	<b>O conhecimento da Educação Física Escolar no Ensino Fundamental nos anos iniciais</b>	<b>21</b>
<b>4.3</b>	<b>O Jogo como conteúdo de Ensino nas aulas da Educação Física Escolar</b>	<b>25</b>
<b>4.4</b>	<b>O Jogo como conteúdo de Ensino na proposta curricular da Educação Física no Ensino Fundamental</b>	<b>28</b>
<b>5</b>	<b>METODOLOGIA DA PESQUISA</b>	<b>35</b>
<b>6</b>	<b>PESQUISA BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>36</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>44</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>45</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa refere-se ao Jogo como conhecimento relevante da educação física escolar. O interesse pelo conhecimento/conteúdo de ensino Jogo surgiu desde muito cedo através das aulas de educação física durante o Ensino Fundamental e Médio, e se intensificou com minhas experiências vivenciadas durante a realização dos estágios obrigatórios do Curso de Licenciatura em Educação Física, e especialmente durante a participação no Programa Residência Pedagógica, ofertado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. Durante todo o processo de Estágios e Residência Pedagógica, foi possível apreender que o conteúdo de ensino Jogo detém maior engajamento e participação dos estudantes nas atividades realizadas em situação de aula. Tanto nas aulas dos Estágios, quanto nas aulas do Programa Residência Pedagógica, observei algumas situações didáticas em que o conteúdo de ensino Jogo era vivenciado pelos estudantes nas escolas, nas quais muitos jogos eram facilmente identificados e apreendidos pelos estudantes como, por exemplo, barra bandeira, bola de gude, queimado, entre outros. Também na minha infância, eram jogos que toda criança sabia jogar. De fato, os jogos passam por gerações e fazem parte da memória afetiva desde a infância.

Contraditoriamente, no contexto atual, percebi o quanto o Jogo vem perdendo espaços considerados importantes nas esferas sociais e culturais, uma vez que diversos jogos vivenciados pelas gerações passadas não são mais vivenciados na infância das gerações atuais e não fazem parte do acervo de conhecimentos, de lazer e de diversão de crianças e jovens. Os jogos eletrônicos, disponíveis online, são hoje amplamente utilizados, o que faz com que os jogos populares, por exemplo, percam espaço nas vivências infantis. Assim, também nas escolas, nos recreios, esses jogos começam a perder espaço para outras formas de lazer.

Neste contexto, a Educação Física, enquanto componente curricular, tem como contribuição proporcionar o acesso a esses jogos, enquanto conteúdos de ensino indispensáveis, pois são conhecimentos historicamente construídos pela humanidade e fundamentais para o desenvolvimento infantil.

Em contato com o conteúdo de ensino Jogo, nas vivências na Licenciatura em Educação Física, tive a oportunidade de aprender diversos jogos de culturas regionais e até mesmo os jogos originalmente vindos de outros lugares do mundo. Além disso, esse contato proporcionou a compreensão das contribuições do Jogo para o desenvolvimento e aprendizagens sociais dos estudantes como: interação social, criatividade, desenvolvimento motor, emocional e cognitivo.

Pude observar que a ludicidade, enquanto característica primordial do jogo, se fez presente nas aulas dos projetos vivenciados na licenciatura, observada no desejo pela brincadeira, pela diversão verificada na participação dos estudantes, recriando ou adaptando o jogo de acordo com suas necessidades e interesses. Por fim, diante da minha inquietação a respeito da perda de espaço do Jogo na cultura infantil e a partir de todas as experiências vividas durante a minha formação, decidi me aprofundar e apropriá-lo enquanto tema de pesquisa de monografia, buscando investigar sobre a importância do Jogo como conteúdo de ensino da educação física escolar no Ensino Fundamental.

Para entender sua relevância, consideramos que o Jogo é um fenômeno antigo, um elemento cultural observado entre os seres humanos e animais. Huizinga (2001) defende que a presença dos jogos vai além da vida humana, e não está apenas ligada a civilizações, mas a todos que pensam e são capazes de entender a autonomia que o jogo possibilita. A palavra “Jogo” tem sua origem do latim “iocus” que significa diversão, brincadeira. Diante disto, percebe-se historicamente que a utilização dos jogos seguia prioridades elaboradas e distintas das que temos nos dias atuais, pois o jogo representava, por exemplo, na antiguidade, características lúdicas para obter relaxamento, sem outras finalidades. Segundo Kishimoto (2011):

O jogo visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates) por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. (KISHIMOTO, 2011, p. 31).

Ao longo do tempo, os jogos foram ganhando outros significados além do relaxamento ou recreação, sendo aprimorados e destinados a outras finalidades a partir de suas características enquanto manifestação cultural, com enorme diversidade de formas de jogar ou de adaptar as regras. Caillois (1990) destaca que

o Jogo é uma atividade livre, na qual pode-se criar e reinventar, sendo permitida a improvisação, mesmo considerando suas regras. Ainda Segundo Caillois (1990, p.27): “Só se joga se quiser, quando se quiser e o tempo que quiser. Isso significa que o jogo é uma atividade livre”. Segundo Valle (2010):

A cada tempo histórico, a construção social dos jogos e brincadeiras foi se formando. Primeiro (possuindo como recorte histórico a Idade Média), como uma atividade unicamente adulta, depois, com a liberação dessas atividades também para outras crianças, posteriormente, pela divisão entre esporte (para adultos) e brincadeiras para crianças e, finalmente, nas sociedades mais contemporâneas, o brincar como um ato infantil. (VALLE, 2010, p.21).

Dentro da diversidade de funções do Jogo, há a perspectiva do ensino e aprendizagem através dos jogos com a sua utilização para o processo educacional, no qual se estabelece uma relação entre o jogo e a educação. Segundo Nallin (2005):

O jogo advém do século XVI, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Esse interesse decresceu com o advento do cristianismo, que visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência (NALLIN,2005, p.3).

Na contemporaneidade, o Jogo é utilizado nos componentes curriculares como método de ensino, à exemplo da matemática, para a aprendizagem de seus diversos conteúdos de ensino. O Jogo, presente no processo de ensino-aprendizagem, é pontualmente tratado nas aulas de Educação Física e permite que a sua prática oportunize experimentar diversas manifestações culturais e corporais, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. O Jogo nas aulas do componente curricular Educação Física, é compreendido como um conhecimento historicamente construído e transformado em conteúdo de ensino com valor educativo. O Jogo também está presente como conteúdo de ensino do componente curricular Educação Física nas políticas educacionais de estados e municípios, assim como nas políticas a nível nacional, como a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, que é um documento que determina competências, habilidades e aprendizagens que os alunos devem desenvolver em cada etapa da educação básica.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL 1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual. 2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo. 3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais. 4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas. 5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes. 6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam. 7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos. 8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde. 9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário. **10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.** (BRASIL, 2018, p.223, grifo nosso).

No estado de Pernambuco, os currículos das escolas públicas e especificamente no componente Educação Física foram orientados por um documento normativo chamado Parâmetros Curriculares da Educação Básica de Pernambuco - PCPE, que teve o objetivo de facilitar o acesso e a consulta dos professores e da comunidade escolar, para o planejamento de ensino que inclui a seleção dos conteúdos para as aulas de cada componente curricular. Neste documento, o Jogo está presente como conteúdo de ensino da Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental, sendo trabalhado de forma cíclica. Já em 2013, o Jogo foi proposto para o Ensino Fundamental. Segundo o PCPE (2013):

Jogos e brincadeiras são sinônimos em diversas línguas. Oferecem, tanto aos estudantes, quanto ao professor, a possibilidade de viver conflitos e de buscar solução para eles, assim como estimulam a negociação, a lealdade, a solidariedade e a cooperação de estratégias. Os jogos, graças ao seu valor formativo e educativo, contribuem para a formação da personalidade, para a tomada de decisão coletiva como fator de integração social e socialização, bem como para compreensão das possibilidades e necessidades. (PERNAMBUCO, 2013, p.50).

Atualmente, no estado de Pernambuco, o currículo das escolas públicas estaduais e, especificamente, do componente curricular Educação Física é orientado

por um documento normativo denominado “Currículo de Pernambuco”, que organiza as matrizes curriculares dos diversos componentes do Ensino Fundamental e Médio. Sendo assim, nesta pesquisa, compreendemos o Jogo como conteúdo de ensino do componente curricular Educação Física que, presente na atual proposta curricular, o Currículo de Pernambuco, está legitimado como um dos conhecimentos escolares e um patrimônio cultural da humanidade, reconhecido por professores e estudantes.



## **2 PROBLEMA DE PESQUISA**

Qual a importância do conteúdo de ensino Jogo no componente curricular Educação Física no Ensino Fundamental dos anos iniciais - 1º ao 5º ano?

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivo Geral**

Analisar a importância do conteúdo de ensino Jogo no componente curricular Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental - 1º ao 5º ano em publicações acadêmicas.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

- Identificar historicamente o conceito de Jogo;
- Compreender o conhecimento da Educação Física escolar;
- Analisar o Jogo como conteúdo de ensino na proposta curricular da educação física no Ensino Fundamental em Pernambuco;
- Compreender o Jogo como conteúdo de ensino da Educação Física Escolar.

## 4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 4.1 O Jogo como conhecimento histórico da humanidade

O Jogo traz consigo uma relação histórica e cultural, que a princípio tinha como finalidade contribuir enquanto vivência relacionada à busca de lazer e distração dos indivíduos, após certas atividades laborais e cotidianas. Segundo Lima (2008):

Na visão de Spencer, destaca Elkonin (1998, p. 15), o jogo é uma inversão artificial da energia que, por não ter aplicação em atividades utilitárias, fica tão disponível para a ação, que procura saída em atividades supérfluas. Torna-se uma necessidade, tendo em vista a superabundância de energia não esgotada nas atividades habituais, e, por outro lado, transforma-se em indispensável, também, nos momentos em que já não se suportam as ocupações úteis e sérias, realizando assim atividades de naturezas diferentes, entre outras, de distração e relaxamento. (LIMA, 2008, p.25).

Há uma imensa amplitude da dimensão do Jogo, vinculada às transformações histórico-culturais. Pode ser compreendido como fenômeno antropológico, uma vez que é constante em todas as civilizações e povos, em todas as dimensões da vida, junto aos avanços que marcaram a evolução humana. De acordo com Murcia e Ortiz (2005):

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. (MURCIA; ORTIZ, 2005, p.9).

O Jogo é uma herança cultural que vem sendo passada de geração em geração, perpetuando-se através das diversas culturas e sociedades, sendo criado e recriado, mas mantendo também características próprias dos locais de origem. Além de sua contribuição cultural, o Jogo tem valor educacional e colabora para o processo de aprendizagem e de desenvolvimento das crianças e jovens, dentro e fora das escolas. É um fenômeno que faz parte da vida de adultos e idosos, portanto, presente em todas as faixas etárias de populações e territórios. Segundo Kishimoto (1997):

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como algo inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar crianças. (KISHIMOTO, 2001, p.17).

No Brasil, a origem dos jogos é composta pela miscibilidade cultural entre indígenas, portugueses e africanos. Os portugueses chegaram para colonizar o Brasil, trazendo sua cultura que foi imposta aos povos originários, com sua visão de mundo definida, o eurocentrismo: os colonizadores europeus consideravam-se culturalmente superiores às outras culturas. Tivemos também a forte influência da matriz cultural africana no período de colonialismo e escravidão no Brasil, com suas crenças e culturas, com um legado que ainda hoje se perpetua, fazendo com que o Brasil seja considerado um país multicultural. Alves (2003) diz que: Os jogos tradicionais brasileiros carregam a marca de nossa miscigenação, a mistura do europeu (essencialmente o português), do negro e do índio fez surgir uma combinação genética e cultural influenciando a vida social do brasileiro. (ALVES, 2003, p.5).

Os jogos populares conhecidos hoje no Brasil são resultado desse processo de miscibilidade cultural, criados e recriados por grupos ou pessoas e, muitas vezes, por anônimos. Esses jogos vão sendo passados de geração em geração e continuam vivos na memória de diferentes populações, reforçando a identidade cultural do país. A exemplo, destacamos o conhecido jogo “queimado” ou “queimada”, que é um jogo muito presente na cultura brasileira, que vem sendo transmitido através das gerações, mesmo não se sabendo ao certo sobre sua origem. Acreditamos que o conhecimento dos jogos populares deve ser valorizado na escola, principalmente aqueles que fazem parte do acervo de conhecimentos de matrizes africanas e indígenas que são, ainda nos dias de hoje, excluídos do processo de escolarização.

Ressaltamos ainda a relevância do Jogo para a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, uma vez que possibilita à criança, criar e explorar suas capacidades motoras, cognitivas e sociais. De acordo com Lima (2008):

O jogo, fonte privilegiada de desenvolvimento proximal, promove avanços nas capacidades humanas superiores: de pensamento, imaginação, memória, linguagem, atenção, concentração, motricidade, socialização e domínio da vontade. Por meio dos jogos e das brincadeiras, a criança amplia de maneira significativa e criativa o conhecimento de si, dos objetos, da natureza e do contexto social no qual está inserida. (LIMA,2008, p.144).

Outro ponto relevante do Jogo é a sua contribuição para o processo de interação e convívio social, uma vez que um dos papéis da escolarização é promover a socialização dos estudantes. O jogo promove atividades em agrupamentos e contribui significativamente para o processo civilizatório relacionado à conquista da condição humana. E neste processo, abre-se a possibilidade do exercício da democracia, uma vez que o jogo envolve negociações de regras do jogo, assim como, de convívio. É necessário compreender que a intervenção dos professores nas atividades do jogo não tem o papel principal de ditar as regras, mas sim de mediar a aprendizagem, visando atender todas as necessidades dos estudantes no processo de construção de regras coletivas e de vivência das regras dos jogos com respeito e civilidade. Ainda de acordo com Lima (2008):

No contexto educacional, o professor exerce o papel de mediador entre a criança e a cultura lúdica, e a sua intervenção é essencial para que os educandos ampliem e diversifiquem os seus conhecimentos sobre jogos e brincadeiras. O oferecimento de condições materiais, espaciais, temporais apropriadas e desafiadoras, possibilita que os educandos, a partir do seu repertório, brinquem, divirtam-se e aprendam com diferentes elementos da cultura, entre outros, a linguagem oral e escrita, o raciocínio lógico, a orientação espaço-temporal, a capacidade estética, a utilização e manuseio de objetos, os elementos naturais, as diferentes categorias de movimento e as competências de relacionamento interpessoal e de auto-conhecimento. (LIMA, 2008, p.144).

Desta forma, podemos compreender o significado do Jogo para o processo educacional desde seus propósitos iniciais até os dias atuais, fazendo parte de diversos períodos históricos, perpetuando-se enquanto acervo fundamental para entendermos povos e culturas.

## 4.2 O conhecimento da Educação Física Escolar no Ensino Fundamental nos anos iniciais

A Educação Física passou por grandes mudanças em relação a sua legitimidade como componente curricular. Ghiraldelli (1998) diz que sua prática pedagógica passou por diversos momentos que foram influenciados por cinco tendências que influenciaram sua presença na escola:

[...] foi possível resgatar cinco tendências da Educação Física brasileira: a Educação Física Higienista (até 1930); a Educação Física Militarista (1930-1945); a Educação Física Pedagógica (1945-1964); a Educação Física Competitivista (pós-64); e, finalmente, a Educação Física Popular. (GHIRALDELLI, 1998, p. 16).

Enquanto componente curricular obrigatório, a Educação Física no Brasil passou por muitas tentativas históricas de consolidação de um modelo de política educacional para o país, tendo o seu primeiro reconhecimento na Constituição em 1937. Segundo Brasil (1997):

Apenas em 1937, na elaboração da Constituição, é que se fez a primeira referência explícita à Educação Física em textos constitucionais federais, incluindo-a no currículo como prática educativa obrigatória (e não como disciplina curricular), junto com o ensino cívico e os trabalhos manuais, em todas as escolas brasileiras. Também havia um artigo naquela Constituição que citava o adestramento físico como maneira de preparar a juventude para a defesa da nação e para o cumprimento dos deveres com a economia. (BRASIL, 1997, p. 20).

A partir das mudanças advindas da redemocratização do país com a Constituição de 1988, foi criada a atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB 9394/96, que assegurou a obrigatoriedade da Educação Física e, conseqüentemente, o ensino de um acervo de conhecimentos referentes às manifestações da cultura corporal a serem ensinadas e apropriadas pelas futuras gerações. Neste sentido, partimos da compreensão que a Educação Física é uma prática pedagógica que tematiza práticas corporais na escola.

A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada aqui de cultura corporal. Ela será configurada com temas ou formas de atividades, particularmente corporais, como as nomeadas anteriormente: jogo, esporte, ginástica, dança ou outras, que constituirão seu conteúdo. O estudo desse conhecimento

visa apreender a expressão corporal como linguagem. O homem se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético ou outros, que são representações, idéias, conceitos produzidos pela consciência social e que chamaremos de "significações objetivas. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 41).

Na atual conjuntura, a Educação Física como componente curricular tem a sua base de conhecimentos da cultura corporal: o jogo, a ginástica, a dança, a luta e o esporte, e não se limita a uma mera atividade que visa o desenvolvimento de qualidades físicas e de gestos motores técnicos do indivíduo. Ao contrário, traz como propósito para os professores a tarefa de sistematizar conteúdos de ensino que potencializam a compreensão da realidade, o caráter crítico e a reflexão sobre um conhecimento histórico, social e corporal da humanidade: as práticas corporais.

“Nessa perspectiva da reflexão da cultura corporal, a expressão corporal é uma linguagem, um conhecimento universal, patrimônio da humanidade que igualmente precisa ser transmitido e assimilado pelos alunos na escola”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 29).

Nesta perspectiva, o estudante atribui um sentido próprio às práticas corporais, que tem também uma significação dada socialmente, e nem sempre coincide com a atribuída pelo estudante.

“Por essas considerações podemos dizer que os temas da cultura corporal, tratados na escola, expressam um sentido significado onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as intenções objetivos da sociedade”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 42).

Assim, entendemos que o sentido/significado está relacionado à historicidade das práticas corporais, as suas origens históricas e ao seu valor educativo no currículo, que vai se modificando com a passagem do tempo. Há, neste sentido uma interdependência do jogo, do esporte, da ginástica e da dança, enquanto temas da Educação Física com os grandes problemas sócio-políticos como:

“ecologia, papéis sexuais, saúde pública, relações sociais do trabalho, preconceitos sociais, raciais, da deficiência, da velhice, distribuição do solo urbano, distribuição da renda, dívida externa e outros”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 42).

A reflexão sobre esses temas/conteúdos de ensino é fundamental para que os estudantes possam compreender a realidade social, interpretando-a e explicando-a a partir dos seus interesses de classe social. A seleção e organização de conteúdos de ensino deve promover a leitura da realidade, e para isso o professor deve ensinar sobre a origem dos conteúdos e sobre o que determinou a necessidade de seu ensino.

Os conteúdos da Educação Física são conhecimentos necessários à apreensão do desenvolvimento sócio-histórico das práticas corporais, enquanto conhecimentos a serem sistematizados no Ensino Fundamental e no Médio. Os conhecimentos do jogo, da ginástica, do esporte, da luta, da dança e das práticas corporais de aventura são conteúdos culturais universais e na Educação Física são conteúdos de ensino escolares.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992) há princípios curriculares no trato com o conhecimento desses conteúdos. O trato com o conhecimento é o processo realizado pelo professor de selecionar, organizar e sistematizar os conteúdos de ensino. Dentre os vários princípios propostos pela teoria pedagógica Crítico Superadora para seleção dos conteúdos está a

“Relevância social do conteúdo” que significa “compreender o sentido e o significado do mesmo para a reflexão pedagógica escolar” e para “compreensão dos determinantes sócio-históricos do aluno, particularmente a sua condição de classe social”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 19).

Outro princípio curricular para seleção, organização e sistematização dos conteúdos de ensino é o da “Contemporaneidade do conteúdo” que significa considerar o que de mais moderno existe no mundo contemporâneo, “mantendo-o informado dos acontecimentos nacionais e internacionais, bem como do avanço da ciência e da técnica”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 20). Outro princípio curricular é o de “Adequação às possibilidades sócio-cognoscitivas do aluno” que significa “adequar o conteúdo à capacidade cognitiva e à prática social do aluno, ao seu próprio conhecimento e às suas possibilidades enquanto sujeito histórico”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 20).



Segundo o Coletivo de autores (1992), os professores após selecionarem os conteúdos de ensino devem considerar a necessidade de organizá-los e sistematizá-los, fundamentado em princípios metodológicos. E para isso, destacamos o princípio do “confronto e contraposição de saberes”, que significa “compartilhar significados construídos no pensamento do aluno através de diferentes referências: o conhecimento científico ou saber escolar é o saber construído enquanto resposta às exigências do seu meio cultural informado pelo senso comum”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 20).

Outro princípio curricular é o da “simultaneidade dos conteúdos enquanto dados da realidade”, que significa que os conteúdos devem ser organizados e apresentados de maneira simultânea, sem fragmentação da realidade, nem explicados isoladamente” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 20). Outro princípio curricular para a organização dos conteúdos é o da “espiralidade da incorporação das referências do pensamento”, que significa “compreender as diferentes formas de organizar as referências do pensamento sobre o conhecimento para ampliá-las”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 21).

Essas considerações remetem a um outro princípio curricular, o da “provisoriedade dos conhecimentos” que significa desenvolver a noção de historicidade compreendendo os conhecimentos desde a sua gênese, “como o conhecimento foi produzido historicamente pela humanidade e o seu papel na história dessa produção”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 21).

Esses princípios curriculares são fundamentais para que os conhecimentos possam ser organizados pelos professores de educação física na escola. Especificamente em relação ao conteúdo Jogo, esses princípios curriculares contribuem para que os professores possam possibilitar a aprendizagem do amplo acervo de jogos. Ao serem apropriados pelos alunos, esse acervo, parte do patrimônio cultural da humanidade, preserva a cultura das gerações anteriores, possibilitando novas criações. Além disso, a aprendizagem do Jogo é um direito dos estudantes de terem acesso a esses conhecimentos, que passam a ser valorizados ao se adotar tais princípios curriculares para organização dos conteúdos na educação física escolar.

### 4.3 O Jogo como conteúdo de Ensino nas aulas da Educação Física Escolar

O Jogo é um conhecimento que deve ter destaque no contexto escolar porque contribui para vários processos educativos, incluindo a ampliação do acervo de conhecimentos culturais de crianças e jovens.

“O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 45).

O desenvolvimento infantil requer atividades que impulsionam o desenvolvimento humano da criança e o Jogo cumpre um papel fundamental neste sentido. Conforme o Coletivo de Autores (1992):

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. A ênfase no propósito/objetivo do jogo acentua-se com o desenvolvimento da criança. Sempre esse propósito objetivo é o que decide o jogo, justifica a atividade e determina a atitude afetiva da criança. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 45).

É fundamental valorizar a memória lúdica da comunidade e dos estudantes proporcionando na escola, o conhecimento dos jogos da comunidade local, das diversas regiões brasileiras e de outros países. O Jogo, enquanto conteúdo de ensino da Educação Física Escolar, possibilita aos estudantes vivenciarem experiências motoras, cognitivas e socioafetivas, promovendo a aprendizagem de habilidades que desenvolvem a criatividade, a socialização, a cooperação e o pensamento crítico. “É fundamental o desenvolvimento das regras na escola, porque isso permite à criança a percepção da passagem do jogo para o trabalho”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.46).

Além disso, é uma forma de cultura corporal, presente em diferentes contextos sociais, e que deve ser valorizada e explorada no processo educativo. Presente em várias culturas, o Jogo é um conhecimento construído pela humanidade ao longo dos séculos. Neste sentido, em nosso país, foram criados ao longo dos séculos, inúmeros jogos que vêm sendo transmitidos de geração em

geração. Foram criados, muitas vezes, por pessoas anônimas e trazem em suas origens as matrizes europeias, africanas e indígenas.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), o Jogo pode ser organizado por ciclos de escolarização para o Ensino Fundamental. Essa proposta de sistematização do Jogo explora o conhecimento do jogo, possibilitando o ensino de forma crítica, ao considerar sua historicidade e a possibilidade de tematização. Assim, a teoria pedagógica Crítico Superadora, propõe a organização do Jogo nos seguintes ciclos de escolarização no Ensino Fundamental:

[...] O Jogo no Ciclo de Educação Infantil (Pré-Escolar) e no Ciclo de Organização da Identificação da Realidade (1ª a 3ª séries do Ensino Fundamental) a) Jogos cujo conteúdo implique o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação. b) Jogos cujo conteúdo implique reconhecimento das propriedades externas dos materiais/objetos para jogar, sejam eles do ambiente natural ou construídos pelo homem. c) Jogos cujo conteúdo implique a identificação das possibilidades de ação com os materiais/objetos e das relações destes com a natureza. d) Jogos cujo conteúdo implique a inter-relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal dela, como forma de facilitar o sucesso da ação e da comunicação. e) Jogos cujo conteúdo implique inter-relações com as outras matérias de ensino. f) Jogos cujo conteúdo implique relações sociais: criança-família, criança-crianças, criança-professor, criança-adultos. g) Jogos cujo conteúdo implique a vida de trabalho do homem, da própria comunidade, das diversas regiões do país, de outros países. h) Jogos cujo conteúdo implique o sentido da convivência com o coletivo, das suas regras e dos valores que estas envolvem. i) Jogos cujo conteúdo implique auto-organização. j) Jogos cujo conteúdo implique a auto-avaliação e a avaliação coletiva das próprias atividades. k) Jogos cujo conteúdo implique a elaboração de brinquedos, tanto para jogar em grupo como para jogar sozinho[...] O Jogo no Ciclo de Iniciação à Sistematização do Conhecimento (4ª a 6ª séries do Ensino Fundamental) a) Jogos cujo conteúdo implique jogar tecnicamente e empregar o pensamento tático. b) Jogos cujo conteúdo implique o desenvolvimento da capacidade de organizar os próprios jogos e decidir suas regras, entendendo-as e aceitando-as como exigência do coletivo. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 46-47).

Essa organização do conhecimento do Jogo em ciclos de escolarização é uma proposta que abre várias possibilidades de ampliação do conhecimento e vivência do Jogo nas aulas de Educação Física destinadas ao Ensino Fundamental. Por exemplo, no primeiro ciclo, a proposta de “Jogos cujo conteúdo implique a elaboração de brinquedos, tanto para jogar em grupo como para jogar sozinho” possibilita aos estudantes a identificação dos jogos e brinquedos e dos materiais que podem ser usados. O professor pode propor a criação de brinquedos para jogar, em agrupamentos ou sozinho. O próprio processo de elaboração de materiais didáticos visa ampliar as aprendizagens e a criatividade dos estudantes.

O primeiro ciclo vai da pré-escola até a 3ª série. É o ciclo de organização da identidade dos dados da realidade. Nele o aluno encontra-se no momento da síncrese. Tem uma visão sincrética da realidade. Os dados aparecem (são identificados) de forma difusa, misturados. Cabe à escola, particularmente ao professor, organizar a identificação desses dados constatados e descritos pelo aluno para que ele possa formar sistemas, encontrar as relações entre as coisas, identificando as semelhanças e as diferenças. Nesse ciclo o aluno se encontra no momento da "experiência sensível", onde prevalecem as referências sensoriais na sua relação com o conhecimento. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 23).

Posteriormente, nos ciclos finais do Ensino Fundamental, inicia-se o ciclo de iniciação à sistematização do conhecimento, no qual os estudantes vão adquirindo maior atividade mental e capacidade de abstração, confrontando o conhecimento com as suas representações da realidade.

O aluno dá um salto qualitativo nesse ciclo quando começa a categorizar os objetos, classificá-los e associá-los. O segundo ciclo vai da 4ª à 6ª série. É o ciclo de iniciação à sistematização do conhecimento. Nele o aluno vai adquirindo a consciência de sua atividade mental, suas possibilidades de abstração, confronta os dados da realidade com as representações do seu pensamento sobre eles. Começa a estabelecer nexos, dependências e relações complexas, representadas no conceito e no real aparente, ou seja, no aparecer social. Ele dá um salto qualitativo quando começa a estabelecer generalizações. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 23).

Diante disto, uma organização escolar por ciclos possibilita um maior acompanhamento do desenvolvimento dos estudantes e um maior tempo para apropriação dos conhecimentos nos ciclos de escolarização, possibilitando um trabalho que valoriza o desenvolvimento cognitivo, contribuindo para a construção da sistematização do conhecimento pelos estudantes.

#### **4.4 O Jogo como conteúdo de ensino na proposta curricular da Educação Física no Ensino Fundamental**

Este tópico aborda a análise do conteúdo de ensino Jogo sob a perspectiva da proposta curricular vigente nas escolas públicas do estado de Pernambuco: o Currículo de Pernambuco para o Ensino Fundamental. O Currículo de Pernambuco (2019) foi desenvolvido em colaboração entre a Secretaria Estadual de Educação e a União dos Dirigentes Municipais de Educação e também com a contribuição de gestores e professores do estado. O documento busca nortear e sistematizar o ensino, aproximando assim o aluno de sua cultura e realidade local. O Currículo de Pernambuco tem como objetivo colaborar com a construção da orientação pedagógica das escolas do estado, que auxiliam na formação do indivíduo. O trabalho em prática do currículo, tem sido essencial para Educação Física no estado de Pernambuco, isso porque, a incorporação de referências à identidade cultural local, é de fato, valiosa no processo de ensino-aprendizagem, especialmente ao incorporar elementos culturais relevantes da região.

A proposta curricular do estado de Pernambuco tem como objetivo fornecer uma referência de conhecimentos para os processos de aprendizagem, permitindo que, ao final de cada ano do Ensino Fundamental, o aluno seja capaz de alcançar diversos objetivos educacionais. O currículo fornece indicadores concretos sobre o progresso dos estudantes, ao longo das etapas do ensino fundamental, conforme descrito em Pernambuco (2019):

O processo de ensino e aprendizagem de Educação Física no ensino fundamental deve contemplar as seguintes competências específicas: 1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual. 2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo. 3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais. 4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas. 5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes. 6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam. 7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos. 8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o

envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde. 9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário. 10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. (PERNAMBUCO, 2019, p. 264-265).

O currículo pode ajudar os estudantes a desenvolverem uma compreensão mais profunda e significativa dos temas da cultura corporal e especificamente conhecimento do Jogo, relacionando-o à sua própria realidade e contexto cultural. Isso pode aumentar o engajamento dos estudantes, e tornar o ensino mais relevante e significativo, além de promover a valorização da cultura local. Segundo Pernambuco (2019):

Sendo assim, à Unidade Brincadeiras e Jogos cabe a discussão das influências exercidas por determinados contextos e grupamentos sociais sobre a configuração de práticas de movimento corporal que não sejam rigidamente regulamentadas, considerando, para tanto, os seguintes objetos de conhecimento: (1) Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (subdividido em brinquedos e brincadeiras populares); e (2) Tipos de jogos (subdividido em: jogos sensoriais; jogos populares; jogos de salão; jogos eletrônicos; jogos teatrais; jogos cooperativos e jogos esportivos). (PERNAMBUCO, 2019, p. 261).

A organização das propostas curriculares da Educação Física se dá através do projeto político pedagógico da escola, que visa implementar uma matriz curricular com a sistematização dos conteúdos de cada componente curricular. Para isso, deve-se ter como referência as orientações descritas, representadas por: Unidades Temáticas, Objetos de Conhecimento e Habilidades.

**Quadro 1: Quadro para exemplificar os objetos de conhecimentos e habilidades descritos no documento Currículo de Pernambuco**

<b>CURRÍCULO DE PERNAMBUCO</b>		
<b>BRINCADEIRAS E JOGOS</b>		
<b>ANO</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADES PE</b>

1º	<p>Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares)</p> <p>Tipos de jogos</p> <p>(Jogos sensoriais e Jogos populares)</p>	<p><b>(EF12EF01PE)</b> Vivenciar e recriar diferentes brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais dos colegas.</p> <p><b>(EF12EF02PE)</b> Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e/ou escrita), as brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando de forma inclusiva a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p>
2º	<p>Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares)</p> <p>Tipos de jogos (Jogos sensoriais)</p>	<p><b>(EF12EF03PE)</b> Identificar as experiências e o conhecimento sobre o Jogo, e perceber a vitória e a derrota como parte integrante dele, sugerindo e experimentando estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p> <p><b>(EF12EF04PE)</b> Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a vivência em uma perspectiva inclusiva de brincadeiras e jogos, na escola e fora dela, e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p>
3º	<p>Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais)</p>	<p><b>(EF35EF01PE)</b> Vivenciar brincadeiras e jogos populares de Pernambuco, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural, identificando suas experiências e o seu conhecimento sobre os jogos populares, de salão, teatrais (uso de linguagem e expressão corporal), sensorial (estimulação dos sentidos e desenvolvimento da percepção e sensibilidade) e esportivos.</p>
4º	<p>Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares)</p>	<p><b>(EF35EF02PE)</b> Sugerir e experimentar estratégias que possibilitem a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana.</p> <p><b>(EF35EF03PE)</b> Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.</p>

5º	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares)	<b>(EF35EF04PE)</b> Sistematizar e recriar, individual e coletivamente, vivenciando, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis, identificando e respeitando as suas possibilidades e limitações corporais, como também, do outro, explorando os espaços existentes na comunidade para o lazer, educação, saúde e trabalho.
----	--	--

Fonte: Quadro adaptado

No Currículo de Pernambuco (2019), as Unidades Temáticas são os temas ou eixos de conteúdo que abrangem os principais assuntos a serem desenvolvidos na Educação Física ao longo do ano letivo. Essas unidades são estruturadas de forma sequencial e progressiva, considerando a faixa etária e o nível de ensino dos estudantes. Os Objetos de Conhecimento descrevem o que os estudantes devem saber e compreender em termos de conceitos, princípios e teorias relacionadas à disciplina. Segundo Pernambuco (2019):

Nesse sentido, para o ensino fundamental, prevê-se, em Educação Física, o ensino dessas Unidades Temáticas a partir de uma organização progressiva dos conhecimentos que esteja devidamente contextualizada em função do tempo pedagógico destinado ao processo de construção das aprendizagens, à mobilização dos saberes discentes e à ênfase na compreensão das práticas corporais como produções culturais da humanidade como fundamento para a organização do trabalho pedagógico - à dinâmica sociocultural na qual se manifesta. (PERNAMBUCO, 2019, p. 261).

Os conteúdos de ensino são colocados como objeto de conhecimento na proposta curricular do Currículo de Pernambuco (2019): Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) e Tipos de jogos (Jogos sensoriais e Jogos populares). Estes têm como habilidades, respectivamente:

(EF12EF01PE) Vivenciar e recriar diferentes brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais dos colegas.

(EF12EF02PE) Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e/ou escrita), as brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando de forma inclusiva a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. (PERNAMBUCO, 2019, p. 267).



Neste sentido, essas são as referências de conhecimento da educação física, do Jogo no Currículo de Pernambuco (2019), que devem ser consideradas pelos professores para os planejamentos de ensino e para as aulas do Ensino Fundamental nos Anos Iniciais. Podemos constatar a valorização da cultura, uma vez que os jogos populares fazem parte do acervo e da memória que confere identidade territorial às comunidades e populações. Além disso, são jogos que têm origem ancestral de matrizes africanas e indígenas, como também advindas dos colonizadores europeus. Por isso, é relevante que a Educação Física trate esse conhecimento enquanto o conteúdo de ensino nas aulas, como uma forma de preservar os jogos populares enquanto acervo cultural e patrimônio da humanidade.

Ainda sobre os conteúdos de ensino, o Currículo de Pernambuco (2019) propõe: Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos sensoriais) abordando a construção), propõe-se como habilidades:

(EF12EF03PE) Identificar as experiências e o conhecimento sobre o Jogo, e perceber a vitória e a derrota como parte integrante dele, sugerindo e experimentando estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF04PE) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a vivência em uma perspectiva inclusiva de brincadeiras e jogos, na escola e fora dela, e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade. (PERNAMBUCO, 2019, p. 268).

A partir disso, podemos entender que as vivências através do Jogo, possibilitam às crianças explorarem, diversos meios de fomentar o trabalho em equipe, respeitando e criando habilidades sociais pela comunicação e a dinâmica dessas atividades nas situações que os alunos irão precisar para eventuais resoluções de problemas.

A proposta do objeto de conhecimento do Currículo de Pernambuco (2019) para o 4º ano, destaca: Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais):

(EF35EF01PE) Vivenciar brincadeiras e jogos populares de Pernambuco, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural, identificando suas

experiências e o seu conhecimento sobre os jogos populares, de salão, teatrais (uso de linguagem e expressão corporal), sensorial (estimulação dos sentidos e desenvolvimento da percepção e sensibilidade) e esportivos. (PERNAMBUCO, 2019, p. 269).

A partir deste ponto de vista, no Currículo de Pernambuco (2019), as brincadeiras e jogos populares constroem a percepção do aluno que se insere diante da sua realidade e sua cultura, relacionando os aspectos que representam memórias e prazeres que estão ligados às expressões corporais e historicamente ligadas ao seu cotidiano local.

Os jogos de características: Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos sensoriais) contribuem para a construção das seguintes habilidades:

(EF35EF02PE) Sugerir e experimentar estratégias que possibilitem a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana.

(EF35EF03PE) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas. (PERNAMBUCO, 2019, p. 270)

Nesta perspectiva, podemos perceber no Currículo de Pernambuco (2019), a vinculação que essas vivências têm com as questões culturais, pois são uma forma de preservar o contato com as tradições de várias regiões e países, além de aproximar o estudante do valor histórico que cada geração passa a deixar como patrimônio cultural.

Por fim, no 5º ano, os objetos de conhecimento na proposta do Currículo de Pernambuco (2019) são os seguintes: Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares) e tem como habilidades:

(EF35EF04PE) Sistematizar e recriar, individual e coletivamente, vivenciando, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis, identificando e respeitando as suas possibilidades e limitações corporais, como também, do outro, explorando os espaços existentes na comunidade para o lazer, educação, saúde e trabalho. (PERNAMBUCO, 2019, p. 271).

No processo desenvolvimento das crianças é importante que as mesmas mantenham o contato com práticas corporais, levando em consideração atividades que as oportunizem criar e recriar situações que possam ampliar as suas relações dentro e fora da escola, ampliando os conhecimentos de forma que ofereçam oportunidades para a socialização e o lazer.

Podemos verificar através da apresentação da matriz curricular da educação física e especificamente do conteúdo de ensino Jogo nos anos iniciais do Ensino Fundamental do Currículo de Pernambuco (2019) que, além da valorização de ter o aspecto de legalidade, tem também a valorização expressa na legitimidade deste conhecimento para o processo de escolarização, a partir do componente curricular Educação Física. Sem dúvida, essa organização curricular demonstra indícios da importância do Jogo enquanto conhecimento a ser ensinado no Ensino Fundamental nos anos iniciais.

## 5 METODOLOGIA DA PESQUISA

Essa pesquisa, de natureza bibliográfica, utilizará como fonte de busca de publicações (artigos) no site de referência da área de educação: o Portal Periódicos CAPES/MEC (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Ministério da Educação). Para a realização da busca dos artigos, foram colocados como termos de busca, as palavras: “Jogo”, AND “Educação Física”, AND “Conteúdo de Ensino” AND “Ensino Fundamental Anos Iniciais”. Os filtros de pesquisa foram: “artigos” “artigos revisados por pares” e “artigos dos últimos 10 anos”, sobre o tema na plataforma Periódicos Capes. Com os filtros aplicados, foram encontrados 12 artigos, sendo utilizado apenas 5 que se aproximavam do tema da pesquisa.

## 6 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

A pesquisa bibliográfica foi realizada a partir da seleção e análise dos artigos respondendo, assim, a problemática: Qual a importância do conteúdo de ensino Jogo no componente curricular Educação Física no Ensino Fundamental nos anos iniciais- 1º ao 5º ano?

**Quadro 2: Quadro das produções acadêmicas selecionadas**

<b>ANO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>TÍTULO</b>
<b>2018</b>	<b>Carolina Bohns Mattea Mário Renato Azevedo Daiana Lopes Rosa Eduardo Lucia Caputo Felipe Fossati Reichert Pedro Curi Hallal</b>	<b>Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental: intensidade dos esforços físicos e conteúdos desenvolvidos.</b>
<b>2019</b>	<b>Fabiana Pomin Lucimar Rosa Dias</b>	<b>Educação das relações étnico-raciais em aulas de educação física: uma abordagem conceitual.</b>

2019	<b>Claube Camile Soares Lima</b> <b>João Francisco Magno Ribas</b> <b>Raquel Valente de Oliveira</b>	<b>O sentido do jogo na Educação Infantil e no ensino fundamental: uma análise acerca da Base Nacional Comum Curricular.</b>
2019	<b>Tiago Aparecido Nardon</b> <b>Fernando Jaime González</b>	<b>Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação.</b>
2021	<b>Leandro Fernandes Garcia</b> <b>Evandro Antônio Corrêa</b> <b>Glauco Nunes Souto Ramos</b> <b>Lilian Aparecida Ferreira</b>	<b>Polibol na educação física: análise de um processo de ensino na escola.</b>

Fonte: Autoria Própria.

O artigo **“Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental: intensidade dos esforços físicos e conteúdos desenvolvidos”**, teve como objetivo “caracterizar as aulas de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental das escolas públicas e privadas da cidade de Pelotas, RS”. A metodologia propôs a análise da duração e a intensidade dos esforços físicos durante as aulas, com uma amostra de 19 escolas da zona urbana e rural de Pelotas, em 93 turmas e 404 alunos. Foi utilizado o instrumento System for Observing Fitness Instruction Time (SOFIT), para as observações de 275 aulas de Educação Física e através do acelerômetro Actigraph wGT3X+foi mensurado o nível de atividade física dos estudantes durante as aulas. Nos resultados foi verificado que a duração média de tempo das aulas de Educação Física foi de 29,9 minutos (DP 8,1), sendo: 14,2 minutos (47,8%) em atividades sedentárias, 7,8 minutos (26,2%)

em atividades leves, 2,8 minutos (9,3%) em atividades moderadas e 4,9 minutos (16,7%) em atividades físicas vigorosas. As aulas tiveram jogos estruturados (36,0%) e a ação do professor gerenciando (45,6%) foi a mais observada. A conclusão da pesquisa evidenciou a necessidade de um maior aproveitamento do tempo das aulas para o desenvolvimento de atividades físicas moderadas a vigorosas e a Educação Física do 1º ao 5º ano se mostrou estruturada e planejada pela ação do professor.

Podemos observar que esta pesquisa está voltada muito mais para a mensuração dos esforços físicos do que para os conteúdos de ensino das aulas. Consideramos fundamental que a educação física seja valorizada a partir do conhecimento cultural a ser ensinado. O jogo enquanto conteúdo de ensino nos anos iniciais do ensino fundamental está sistematizado em várias propostas curriculares dos estados brasileiros, inclusive no estado de Pernambuco, como mostra a citação a seguir do Currículo de Pernambuco (2019):

Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares); Tipos de jogos; (Jogos sensoriais e Jogos populares) **(EF12EF01PE)** Vivenciar e recriar diferentes brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais dos colegas. **(EF12EF02PE)** Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e/ou escrita), as brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando de forma inclusiva a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. (PERNAMBUCO, 2019, p. 267).

Não estamos, com isso, desconsiderando a pesquisa analisada, mas contudo, é importante não somente identificar o esforço físico dos estudantes, mas valorizar as aprendizagens culturais e sociais. E isso significa contemplar a análise dos conteúdos propostos para as aulas, que no caso específico desta pesquisa, foi o Jogo.

O artigo **Educação das relações étnico-raciais em aulas de educação física: uma abordagem conceitual**, traz como tema a experiência realizada nas aulas de Educação Física sobre a diversidade étnico-racial em uma escola pública de Curitiba com alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Na metodologia utilizou-se de jogos e brincadeiras africanos e indígenas, nas dimensões de conteúdo; procedimental, conceitual e atitudinal. Utilizou-se diário de campo, fotografias e filmagem como registro das vivências das atividades. Como resultados,

os autores identificaram que os alunos aprenderam novos conceitos sobre aspectos das culturas negra e indígena que colaboraram na superação de ideias preconceituosas valorizando o patrimônio cultural brasileiro.

A análise deste artigo nos traz a reflexão sobre a origem dos jogos no Brasil, que é composta pela miscibilidade cultural entre indígenas, portugueses e africanos. No processo de colonização, apesar da imposição cultural dos colonizadores aos povos originários e africanos, com sua visão de mundo definida pelo eurocentrismo, tivemos a forte influência da matriz cultural africana. O período de colonização e escravidão deixou um legado que se perpetuou, e influenciou na vivência dos jogos na vida cotidiana. Essa pesquisa, ao trazer a análise, mostrou a importância dos professores garantirem que esse conhecimento identitário, que contribui para superação de preconceitos sociais e históricos, seja apropriado pelos estudantes e, por isso, sua inserção nas aulas de educação física deve ser valorizada.

O artigo **“O sentido do jogo na Educação Infantil e no ensino fundamental: uma análise acerca da Base Nacional Comum Curricular**, objetivou identificar o sentido do Jogo disposto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na Educação Infantil e nos distintos componentes curriculares do Ensino Fundamental – anos iniciais e anos finais. Foi realizada uma análise documental, de caráter qualitativo. Constatou-se a importância do jogo na Educação Infantil para o desenvolvimento das aprendizagens e habilidades das crianças. Constatou-se que no Ensino Fundamental, dependendo do componente curricular, o jogo apresenta-se como “um conteúdo com fim em si mesmo, como na Educação Física e na Arte. E ainda que o jogo como meio (metodologia) para ensinar os conteúdos específicos de cada disciplina, e também que o jogo encontra-se ausente na Matemática e nas Ciências. A conclusão é que a cultura do Jogo, enquanto construção social, precisa ser vivenciada em um determinado tempo e espaço, levando em consideração sua importância no desenvolvimento do indivíduo durante a infância e a adolescência, ancorado por documentos de caráter educacional como a BNCC, na qual determina, norteia e orienta as práticas pedagógicas da Educação Básica.

Os autores realizaram um estudo documental que explorou o jogo e sua inserção na educação infantil e no Ensino Fundamental e constatou diferentes percepções sobre essa inserção no processo de ensino e aprendizagem escolar. Especificamente sobre o jogo no ensino fundamental, anos iniciais, concordamos



com a análise dos autores, uma vez que, de acordo com os autores, o Jogo deve ser considerado um conteúdo com fim em si mesmo, como na Educação Física. enfatizamos que o Jogo, enquanto conteúdo de ensino da Educação Física Escolar, traz um conhecimento histórico e cultural, acompanhado de experiências motoras, cognitivas e socioafetivas, que podem promover a criatividade, a socialização, a cooperação e o pensamento crítico e daí ser indispensável no processo de escolarização.

O Jogo ensinado nas aulas de Educação Física, deve ser considerado um conhecimento que traz contribuições a partir de suas características intrínsecas: ludicidade, socialização, competição, convivência com regras e o próprio acervo de jogos produzidos pela humanidade. Um dos vários princípios propostos na teoria pedagógica Crítico Superadora para seleção dos conteúdos. Segundo o Coletivo de Autores:

A relevância social do conteúdo significa compreender o sentido e o significado do mesmo para a reflexão pedagógica escolar e para compreensão dos determinantes sócio-históricos do aluno, particularmente a sua condição de classe social". (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 19).

Assim, a partir desse princípio de seleção de conteúdos de ensino, verificamos a importância do Jogo na Educação Física como conteúdo de ensino e não como meio para aprender outros conteúdos de outros componentes curriculares.

O artigo **Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação** traz como tema as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como e potencializadoras das aprendizagens e tem como objetivo verificar alterações no processo de ensino de conteúdos da Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental com o uso das TIC. Na metodologia de pesquisa utilizou-se o diário de campo para registro de unidade didática sobre jogos populares e tradicionais para duas turmas do terceiro ano, onde para uma delas foram usadas as TIC e para a outra não. Os resultados apontaram quatro categorias de análise: a) organização do trabalho docente; b) limitações das TIC nas aulas; c) potencialidades das TIC nas aulas; d) as TIC no ensino da Educação Física na perspectiva do professor.

A pesquisa traz contribuições importantes sobre a valorização do jogo e das brincadeiras em relação às TICs para os estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

De acordo com Lima (2008, p. 44):

O jogo, fonte privilegiada de desenvolvimento proximal, promove avanços nas capacidades humanas superiores: de pensamento, imaginação, memória, linguagem, atenção, concentração, motricidade, socialização e domínio da vontade.

Isso faz com a aprendizagem sejam potencializadas com uso das TICs.

Essa pesquisa mostrou a relação do jogo com as TICs no ensino da Educação Física na perspectiva do professor no Ensino Fundamental. “Por meio dos jogos e das brincadeiras, a criança amplia de maneira significativa e criativa o conhecimento de si, dos objetos, da natureza e do contexto social no qual está inserida. (LIMA, 2008, p. 144). Assim, percebemos que o Jogo amplia a capacidade de pensar sobre a realidade, e a tecnologia pode contribuir para as aprendizagens, o que reforça a importância do jogo em todas as fases do processo de ensino - aprendizagem da Educação Física.

No artigo **“Polibol na educação física: análise de um processo de ensino na escola”** o objetivo foi analisar um processo de ensino com o polibol em aulas de Educação Física. Foi utilizada como metodologia, a abordagem qualitativa especificamente, a pesquisa-ação. Participaram da amostragem 75 estudantes de três turmas de 5º ano de uma escola pública municipal de Ensino Fundamental Anos Iniciais. Foram utilizados questionários, registros de imagens das atividades e desenhos elaborados pelos estudantes sobre as vivências do jogo numa unidade didática de 12 aulas com mapeamento, planejamento, tema/problematização, ressignificação, aprofundamento, ampliação, registro e avaliação. Os resultados revelaram: alta receptividade entre os alunos; alterações conceituais observadas nos conhecimentos relativos ao esporte; problematização da competição exacerbada e reflexões sobre a integração dos estudantes; aprofundamento e ampliação dos conhecimentos sobre esporte; questões de gênero e inclusão e respeito; responsabilidade e cooperação no jogo; dificuldade em compreender a dinâmica do Polibol; presença significativa da influência do futsal. Os autores concluem que a tematização do Polibol, fortaleceu a valorização de uma produção cultural local por parte dos estudantes, ampliando suas perspectivas para além da exclusividade dos

esportes já conhecidos, envolvendo um olhar autêntico para os processos de produção das práticas corporais.

Neste artigo observamos que foi realizado um estudo sobre o processo de ensino e aprendizagem de um conteúdo de ensino específico do Jogo, o Polibol. Os autores abordam aspectos sobre a metodologia de ensino e os resultados alcançados através do método da pesquisa ação. Nos resultados, no entanto, há uma confusão em relação ao tema Jogo, uma vez que o jogo é uma categoria temática que difere da categoria esporte. Apesar dos autores afirmarem, nos resultados que a tematização do Polibol fortaleceu a valorização de uma produção cultural local por parte dos estudantes, afirmam também que esta tematização ampliou perspectivas para além da exclusividade dos esportes já conhecidos, envolvendo um olhar autêntico para os processos de produção das práticas corporais. Esta conclusão nos chama atenção, pois não há clareza da diferença entre jogo e esporte.

Nos resultados apontados pelos autores foram: aprofundamento e ampliação dos conhecimentos sobre esporte; questões de gênero e inclusão e respeito; responsabilidade e cooperação no jogo; dificuldade em compreender a dinâmica do polibol; presença significativa da influência do futsal. Os autores concluem que a tematização do Polibol:

Fortaleceu a valorização de uma produção cultural local por parte dos estudantes, ampliando suas perspectivas para além da exclusividade dos esportes já conhecidos, envolvendo um olhar autêntico para os processos de produção das práticas corporais. (GARCIA, et. al, 2021).

A partir destes resultados, destacamos a relevância do Jogo enquanto conteúdo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, como fase crucial para a aprendizagem e progresso das crianças. Rizzi e Haydt (1998, p. 15) diz que:

No período de 7 a 12 anos, os jogos tornaram-se cada vez mais coletivos e menos individualistas, uma vez que a criança já tem noção do que seja cooperação e esforço grupal, e exige regras definidas para regulamentar o jogo. Ela observa e controla os outros membros do grupo para verificar se estão seguindo adequadamente as regras. A violação das regras gera grandes discussões. Nesta fase, surge um forte sentimento de competição. O fato de perder torna-se quase intolerável para algumas crianças, dando origem a cenas de choro e até mesmo de agressão. O educador deve procurar despertar o espírito de cooperação e de trabalho conjunto no sentido de metas comuns. A criança precisa de ajuda para aprender a

vencer e sem ridicularizar e humilhar os derrotados e para saber perder esportivamente, sem se sentir diminuída ou menosprezada.

Como componente curricular o Jogo, tem como característica proporcionar aprendizagens que referem-se aos valores educativos fundamentais como a cooperação, a inclusão e o respeito que são essenciais para as relações sociais. E essa pesquisa contribuiu para constatar se as atividades relacionadas ao jogo devem ser ensinadas a partir de uma intervenção pedagógica construída através do exercício do respeito da inclusão e cooperatividade em todos os aspectos relacionados ao convívio escolar.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante das análises apresentadas, os objetivos da presente pesquisa foram alcançados, relacionando a teoria sobre o Jogo com a análise dos artigos que trouxeram como resultado, diversos aspectos relacionados a relevância do conteúdo da educação física “Jogo” nos anos iniciais do Ensino Fundamental, e a suas formas infundáveis de aprendizado na escolarização das crianças.

Percebemos na análise dos artigos que o Jogo é um conhecimento que impacta na construção de diversos fatores como desenvolvimento cognitivo, motor, criatividade, apropriação da cultura, aspectos sociais e emocionais. O jogo é um conhecimento amplo com múltiplas dimensões, não podendo ser associado apenas ao mundo infantil, do brincar pelo brincar, mas sendo reconhecido o seu valor educacional na perspectiva de conteúdo de ensino na educação física escolar.

Assim, ao fazer parte do processo de ensino-aprendizagem dos estudantes na educação física nos anos iniciais do Ensino Fundamental, traz contribuições relevantes para construção do conhecimento, assegurando uma atmosfera inclusiva e participativa. O referencial teórico utilizado e a pesquisa bibliográfica realizada, demonstraram a real importância do Jogo como conhecimento cultural, diverso, múltiplo, inclusivo e necessário para preservação de um patrimônio cultural da humanidade a ser ensinado na Educação Física no Ensino Fundamental nos anos iniciais.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Álvaro Marcel Palomo. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 01-15, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>. Acesso em: 21 mar. 2023.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci\\_abstract](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_abstract). Acesso em: 21 mar. 2023.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasil, Ministério da Educação. Brasília, DF, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 15 mar. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.394**, Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 1996. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em: 15 mar. 2023.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa, Ed. Cotovia, 1990. Disponível em: [doceru.com/doc/s1800c1](https://doceru.com/doc/s1800c1). Acesso em: 15 mar. 2023.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

FERNANDES GARCIA, Leandro; CORRÊA, Evandro Antônio; SOUTO RAMOS, Glauco Nunes; FERREIRA, Lilian Aparecida. Polibol na educação física: análise de uma experiência de ensino na escola. **Caderno de Educação Física e Esporte**, Marechal Cândido Rondon, v. 19, n. 2, p. 11–17, 2021. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernodfisica/article/view/26997>. Acesso em: 15 abr. 2023.

GHIRALDELLI JUNIOR, Paulo. **Educação Física Progressista**. São Paulo: Loyola, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, Claube Camile Soares; RIBAS, João Francisco Magno; OLIVEIRA, Raquel Valente de. O sentido do jogo na Educação Infantil e no ensino fundamental: uma análise acerca da Base Nacional Comum Curricular. **Revista Triângulo**, v. 12, n. 2, p. 73–88, 2019. Disponível em: <https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/revistatriangulo/article/view/3466>. Acesso em: 15 abr. 2023.

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

MATTEA, Carolina Bohns; AZEVEDO, Mário Renato; ROSA, Daiana Lopes; CAPUTO, Eduardo Lucia; REICHERT, Felipe Fossati; HALLAL, Pedro Curi. Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 32, n. 3, p. 361–370. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/170068>. Acesso em: 15 abr. 2023.

MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. São Paulo: Artmed, 2005.

NALLIN, Cláudia Góes Franco. **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2005. Disponível em: <https://acervus.unicamp.br/index.html>. Acesso em: 15 abr. 2023.

NARDON, Tiago Aparecido; GONZALEZ, Fernando Jaime. Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação. **Rev. Motrivivência**, Florianópolis, v. 31, n. 59, p. 01-15, 2019. Disponível em: [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S217580422019000300010&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S217580422019000300010&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 15 de abr. 2023.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação **Currículo de Pernambuco**: ensino fundamental. Recife, 2019. Disponível em: <http://www.afogadosdaingazeira.pe.gov.br/selecao-simplificada/CURRICULO-DE-PERNAMBUCO-ENSINO-FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2023.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. **Parâmetros para a educação básica de Pernambuco**: parâmetros na sala de aula: educação física – ensino fundamental e médio. Recife, 2013.

POMIN, Fabiana; DIAS, Lucimar Rosa. Educação das relações étnico-raciais em aulas de educação física. **Olhares: Revista do Departamento de Educação da Unifesp**, v. 7, n. 1, p. 81–94, 2019. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/olhares/article/view/6836>. Acesso em: 15 abr. 2023.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1998.

VALLE, Luciana de Luca Dalla. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Fael, 2010.