



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR – TURMA II**

**RUBÊNIA CAVALCANTE PEREIRA**

**EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS POPULARES**

**CAMPINA GRANDE-PB  
2014**

**RUBÊNIA CAVALCANTE PEREIRA**

**EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS POPULARES**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), em formato de artigo, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física Escolar da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Física Escolar.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Maria Goretti da Cunha Lisboa

**CAMPINA GRANDE-PB  
2014**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

P436e Pereira, Rubênia Cavalcante.

Educação Física Escolar [manuscrito] : contribuições dos jogos populares / Rubênia Cavalcante Pereira. - 2014.  
24 p.

Digitado.

Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2014.

"Orientação: Profa. Dra. Maria Goretti da Cunha Lisboa, Departamento de Educação Física".

1. Educação Física Escolar. 2. Jogos populares. 3. Atuação profissional. I. Título.

21. ed. CDD 372.86

**RUBÊNIA CAVALCANTE PEREIRA**

**EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS POPULARES**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), em formato de artigo, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física Escolar da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Física Escolar.

Aprovado em 03 de Dezembro de 2014

**BANCA EXAMINADORA:**



Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Maria Goretti da Cunha Lisboa (UEPB)

(Orientadora)



Prof<sup>ª</sup> Ms. Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino (UEPB)



Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Jozilma de Medeiros Gonzaga (UEPB)

## **AGREDECIMENTOS**

A Deus pelo dom da vida, por me guiar nesse caminho e iluminar minha mente para que eu possa adquirir conhecimento. Agradeço a Ele por me livrar, sustentar e suprir todas as minhas necessidades, sem Ele nada do que fiz poderia ter sido feito.

A Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Elaine Melo, coordenadora do curso de Especialização em Educação Física Escolar, por sua dedicação.

A professora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Goretti da Cunha Lisboa pela orientação e gentileza.

Aos meus pais Rubens e Sônia, as minhas irmãs Suênia e Suellen, a minha avó Carmita e minha tia Petronila; pelas orações, pelo incentivo e pela força de sempre; Amo vocês!

Aos professores do Curso de Especialização em Educação Física Escolar da UEPB, em especial ao Prof Dr Eduardo Dantas que contribuiu por meio da sua disciplina para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos funcionários da UEPB, pela prontidão e atendimento quando nos foi necessário.

Aos amigos e colegas de curso pelos momentos de amizade, descontração, e construção do conhecimento.

# EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS POPULARES

RUBÊNIA CAVALCANTE PEREIRA<sup>1</sup>

## RESUMO

Hoje em dia é comum observar no momento de lazer e até dentro do ambiente escolar, crianças em posse de algum equipamento eletrônico, como celular, notebook e *tablets*; diferentemente de algumas décadas atrás em que a diversão era ao ar livre, na rua, na calçada de casa, jogando bola, pulando corda, amarelinha; e certamente essa mudança no modelo do lazer tem se propagando até para dentro da escola. É bem verdade que alguns fatores tem sido motivo para essa mudança radical como, por exemplo, o aumento da tecnologia, da violência e até a correria do dia a dia. No entanto, o presente estudo embasado em pesquisas bibliográficas, teve como objetivo analisar e discutir as contribuições dos jogos populares nas aulas de Educação Física Escolar, bem como também apresentar jogos populares possíveis de serem trabalhados nas mesmas. Contribuindo, assim, para valorizar o resgate dos jogos populares nas aulas de Educação Física, mostrando que a experiência sistematizada possibilita uma vida mais saudável, uma vez que os alunos podem com a intervenção do professor de Educação Física estar refletindo, aprendendo e posteriormente os vivenciando fora dos muros da escola de forma consciente. Desta forma, sabendo que o jogo faz parte do bloco de conteúdos da Educação Física, é fundamental proporcionar a experiência com os jogos populares nas aulas, pois além de proporcionar prazer e bem estar na criança, contribui para o exercício de regras e noções de convivência, respeito e desenvolvimento de suas potencialidades motoras e cognitivas que são elementos fundamentais que contribuem efetivamente no desenvolvimento pleno delas.

**Palavras-chave:** Educação Física Escolar. Jogos populares. Jogo.

## 1 INTRODUÇÃO

O jogo popular também conhecido como jogo tradicional faz parte da cultura de praticamente toda criança, isso porque é transmitido de maneira espontânea e não necessita de energia elétrica para funcionar, como no caso dos jogos eletrônicos, nem tão pouco de equipamentos caros como no jogo de Golfe, ou seja, são jogos baratos de fácil acesso e que podem até ser desenvolvido pelas próprias crianças com materiais recicláveis como é o caso do jogo das cinco Marias, jogo de corda e arranca rabo; e outros ainda nem precisam de material, apenas de um espaço, criatividade e vontade para serem vivenciados.

No entanto, o aumento da violência, o avanço da tecnologia e a própria mídia tem muitas vezes, contribuído negativamente na vida das crianças e dos adolescentes, uma vez que

---

<sup>1</sup> Aluna de pós Graduação em Educação Física Escolar na Universidade Estadual da Paraíba.

as crianças muitas vezes são impedidas de brincar na rua para não sofrer nenhum tipo de violência, e acabam por serem entretidas com equipamentos eletrônicos dentro de suas casas. No entanto, é bem comum ouvir dos adultos que quando eles eram crianças brincavam nas ruas de pique-pega, de esconde-esconde, amarelinha, pulavam corda e entre outros jogos populares que hoje em dia tem perdido espaço para os videogames, notebooks, celulares, *tablets*, e como consequência dessa mudança cultural cresce o número de crianças e adolescentes sedentários.

Dessa forma, o presente estudo realizado a partir de fontes bibliográficas como Cadernos, Revistas, PCNs, Atlas, Anais, livros e Artigos Científicos, contribui para valorizar os jogos populares, de maneira que os fortalece como conteúdo relevante da cultura corporal como afirma Soares *et al.*,(2012), sendo estes introduzidos na escola por meio da disciplina de Educação Física.

Os jogos populares nas aulas de Educação Física escolar podem ser vistos tanto como conteúdo quanto como estratégia de ensino, no entanto para que isso ocorra é necessário mais do que apenas proporcionar essa prática mecanicamente, é preciso que haja um planejamento por parte do professor para que só assim possibilite contribuições importantes desses jogos para a criança. Assim, vivenciar os jogos populares é fundamentalmente necessário para o desenvolvimento pleno dos alunos; e resgatá-los nas aulas de Educação Física é um meio de propagar essa cultura popular nas escolas.

Os jogos populares por serem transmitidos de geração em geração, são identificados em diferentes culturas, fazendo parte da vida de muitas crianças que ainda brincam nas ruas, praças, calçadas, parques, e até mesmo dentro de casa e/ou na hora do intervalo nas escolas.

Segundo Betti (1994), a Educação Física é compreendida como uma disciplina curricular que introduz e integra o aluno na Cultura Corporal, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir dos jogos, esportes, danças, lutas e ginástica em favor do exercício crítico da cidadania e do progresso da qualidade de vida.

Como forma de atingir tais proporções, o presente estudo visou analisar e discutir as contribuições dos jogos populares para os alunos nas aulas de Educação Física Escolar; bem como também apresentar jogos populares possíveis de serem trabalhados nas mesmas.

## 2 CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA

É bem verdade que a formação dos professores é constituída por uma extensa grade curricular composta por dança, recreação, capoeira, atletismo, natação, futebol, voleibol, handebol, judô, atividades expressivas, ginástica, manifestações culturais, musculação, anatomia, fisiologia, cinesiologia e outras de acordo com as opções de cada instituição.

Dentre essa gama de conhecimento, certamente se o profissional tiver afinidade com determinado conteúdo pode influenciar diretamente na escolha dele na hora de ministrar as suas aulas de Educação Física Escolar, talvez esse fator explique o forte favoritismo na ministração do conteúdo esportivo.

Trabalhar o conteúdo esporte nas aulas não é o problema, mas restringir-se a ele é negar a riqueza cultural da Educação Física Escolar; Franco (1998) afirma que o conhecimento absorvido historicamente pelo ser humano, seja ele científico, filosófico, tecnológico e ou cultural deve ser trabalhado na escola de forma lógica, coerente e sistematizada, considerando a realidade vivenciada pelos alunos.

Segundo os PCN's Brasil (1997), a Educação Física deve trabalhar com base em três blocos de conteúdos que são eles: Conhecimentos sobre o corpo/ Esporte, jogos, lutas, ginásticas/ Atividades rítmicas e expressivas.

Com relação ao Bloco composto por: Esporte, jogos, lutas e ginásticas, mais especificamente o conteúdo de jogos, Rangel (2004) explica que sendo trabalhado conceitualmente, pode ser explorado de várias formas buscando responder indagações sobre sua história, criação, regras, repertório familiar de diferentes gerações, nomenclaturas regionais, diferenças entre jogo competitivo e cooperativo, etc.

Segundo Lopes (2000), a finalidade no trabalho pedagógico deve ser voltado para o desenvolvimento da autonomia, da organização espacial, do aperfeiçoamento da coordenação motora, do trabalho da atenção, da concentração, da ansiedade, do raciocínio lógico, e, ainda, para melhorar o controle segmentar, desenvolver antecipação e estratégia, criatividade, e no trabalho com o jogo cuidar para que o aluno aprenda a ganhar e a perder. Ele acrescenta ainda que o jogo prepara a criança para vida adulta, e brincando ela desenvolve suas potencialidades.

Entretanto, Santin (1990) adverte que o jogo pode ser visto de duas maneiras, a primeira delas é que ele pode ser contemplado como uma manifestação humana em forma de brinquedo alegre e desvinculado de qualquer outro interesse além do prazer de brincar, ou então o jogo pode ser enxergado como uma maneira de competir e vencer os outros.



Nas aulas de Educação Física os jogos são meios fundamentais para educação dos alunos; Farias Jr. e Alfredo (1974) afirma que os jogos favorecem o desenvolvimento integral do educando, ou seja, eles contribuem para o desenvolvimento físico, psicológico e social dos mesmos.

Diferente do esporte, o jogo possui regras que podem ser flexíveis, adaptadas. Antunes (2001) explica, que o jogo etimologicamente falando, manifesta uma brincadeira, um passatempo, um divertimento, no entanto, este está sujeito as regras que devem ser observadas.

Entretanto, é perfeitamente possível e oportuno também trabalhar os temas transversais como: Ética, saúde e pluralidade cultural descritos nos PCN's Brasil (1997), uma vez que entre outros elementos o jogo promove o respeito, a solidariedade, o companheirismo a atividade física e mental.

Segundo Teixeira e Figueiredo (1970) o jogo instiga a capacidade do aluno, e ainda oportuniza situações em que ele expõe seu caráter, possibilitando ao educador a intervenção direta e quando houver necessidade em suas ações.

Um elemento fundamental para todo ser humano no desenvolvimento do conteúdo, sem dúvidas é o aspecto lúdico. Bertoldo e Ruschel (1995) explicam que brincar é necessário, é agradável, terapêutico e o prazer é objeto essencial para o equilíbrio humano.

Trabalhar com a criança o jogo de forma lúdica e pedagógica, além de oportunizar a expressividade dos sentimentos, a vivência de papéis sociais, a transformação do mundo em sua volta, também contribui para potencializar o conjunto motor da criança e ainda aprimora suas capacidades cognitivas, linguísticas, sociais e afetivas (DIAS; MENDES, 2012).

No entanto, Paula (2012) afirma que para haver desenvolvimento pleno no aluno o educador precisa auxiliá-lo a ter uma postura crítica no mundo, de forma agradável e prazerosa para que o aluno não se sinta pressionado.

O fato é, que os conteúdos da Educação Física não devem ser ensinados apenas com foco no gesto motor correto, mas é de suma importância para o desenvolvimento do aluno que o professor de Educação Física problematize, interprete, relacione, analise com seus alunos as muitas manifestações da cultura corporal com o intuito de que estes aprendam os sentidos e significados repassados nas práticas corporais.

Segundo o Coletivo de Autores (2009) o jogo é um modo de expressão corporal que deve procurar desenvolver uma reflexão pedagógica acerca do passado histórico do homem, em relação a suas formas e representações; o jogo pode ser visto simbolizando experiências do passado fundadas e desenvolvidas culturalmente. Ele afirma ainda que o mesmo supre as

necessidade da criança, em especial as de ação. Atua também como meio de estímulo para a criança no exercício do pensamento. E por despertar curiosidade, oportuniza uma sequência criativa que tem o poder de mudar a realidade e o presente, mesmo que de forma utópica.

É de grande relevância escolher um conteúdo que leve em consideração a memória lúdica do indivíduo, assim como também oportunizar a vivência dos jogos de regiões e culturas distintas (COLETIVO DE AUTORES, 2009).

### **3 JOGOS POPULARES E SUAS CONTRIBUIÇÕES**

Segundo Negrine (1994) a palavra jogo é mundialmente utilizada e também dá nome as atividades lúdicas da infância. Freire (1994) explica que não é tarefa fácil definir o jogo, para ele brincadeira, brinquedo, e jogo tem o mesmo significado, embora o jogo na sua prática tenha regras, ganhadores e perdedores.

Já Ferreira (2008) o define como atividades praticadas para divertimento. Enquanto, Piaget (1976) explica o jogo como uma atividade que desenvolve a inteligência da criança, e dentro desse processo de desenvolvimento, existem três classes de jogos, uma para cada etapa, que são eles: jogo de exercício/fase sensório motor que aparece nos primeiros 18 meses de vida, jogo de formação simbólica/fase pré-operatória que surge aproximadamente entre 2 a 7 anos, e o jogo de regras/fase das operações concretas que se manifesta mais tarde na vida da criança entre 7-12 anos aproximadamente, no entanto, permanece e desenvolve-se durante toda a vida adulta. Entretanto, Vygotsky (1997) afirma que o jogo só tem início nas atividades da criança, após os três anos de idade.

Idade esta, que já começa a vivenciar as atividades que um dia foram vivenciadas por seus pais e avós, como por exemplo, o jogo da amarelinha, de pular corda, esconde-esconde, pique e pega, queimada entre outras.

Kishimoto (1999) e Friedmann (1996) apresentam esses jogos populares como jogos tradicionais infantis de autoria desconhecida que são transmitidos oralmente de forma espontânea e estão presentes no dia a dia da criança como forma de manifestação cultural.

A criança, à medida que cresce e desenvolve-se, busca por atividades que irão suprir suas necessidades de conhecimento, criação e superação. Bernardes (2005) explica que na primeira infância as crianças costumam se identificar mais com brincadeiras de rodas como “Ciranda, cirandinha”, “A canoa virou”, “Corre-cutia”, “Terezinha de Jesus”, “O cravo brigou com a rosa”, “Atirei o pau no gato”, “Caranguejo”; Posteriormente elas costumam ser atraídas por jogos populares como pular cordas, bolas de gude, amarelinha, balança caixão, barra

manteiga, esconde-esconde, o gato mia, esconde-esconde, ordem, iô-iô, estátua, bandeirinha; Já perto da pré-adolescência os jogos que exigem a tática como o de bets, queimada, vôlei, caiu no poço; e até jogos com a utilização de papel e lápis como de forca, adedonha, stop, jogo da velha são bastante privilegiados nos seus momentos de lazer.

A presença do jogo no ambiente infantil é de grande importância, haja visto seus pré requisitos, suas exigências para ser jogado. Alguns jogos, por exemplo, exploram a inteligência, paciência, atenção, concentração, raciocínio e estratégia; em outros o praticante deverá usar a sua força, equilíbrio, agilidade, noção espacial, flexibilidade, resistência e outros ainda requerem a cooperação; ou seja, os três pilares de desenvolvimento do educando (Psicológico, motor e social) podem ser trabalhados através do jogo, Huizinga (1999) declara que a civilização surge e se desenvolve no e pelo jogo.

Chateau (1987) diz que o jogo contribui para desenvolver as potencialidades e capacidades da criança já que quando a mesma joga coordena, cria, recria e imagina agregando assim elementos eficazes á suas potencialidades.

Diversas habilidades são organizadas a partir de jogos infantis como, por exemplo, o crescimento físico; desenvolvimento da linguagem; autoestima; criatividade; solução de problemas; e os cinco sentidos: tato, audição, olfato, visão e fala (MARZOLLO E LLOYD, 1972).

As atividades jogadas pelas crianças possuem aspectos que muitas vezes podem retratar situações da vida adulta, como afirma Perfeito (2011) que as regras do jogo imitam muitas vezes as da realidade adulta, contribuindo assim para habilitá-lo para a socialização pós-escola.

No entanto, a mudança cultural no estilo de vida das crianças de hoje em dia, certamente irá refletir negativamente na saúde a curto ou longo prazo, Neto (1996, 1997, 1999) alerta que a diminuição de atividades físicas e esportivas influenciada pela tecnologia ajuda no crescimento da obesidade infantil.

Pois bem, especificamente, com relação aos Jogos populares eles são compreendidos como jogos relacionados à cultura popular e ao folclore e são transmitidos de geração para geração, principalmente mediante a oralidade (SILVA; SAMPAIO, 2011).

Os jogos populares permitem às crianças de maneira espontânea um contato com o outro, e essa interação possibilita entender tanto as suas quanto as limitações do outro, bem como também suas capacidades.

Sejam aqueles praticados por adultos ou pelas crianças, sobretudo as mais humildes; os jogos populares são vivenciados diariamente nos tempos livres, eles favorecem a

socialização e ocorrem constantemente em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e nos pátios das escolas (MELLO, 2006).

Darido e Rangel (2005) revelam que herdamos os jogos populares dos portugueses, índios e negros de forma numerosa. Friedmann, (1996) explica que o seu valor é incalculável e faz parte da história de vida de cada indivíduo, grupo ou linhagem e ainda como parte da cultura lúdica infantil agregam valores, práticas, modos de pensar e de ensino.

Embora nas ruas tenha diminuído a vivência dos jogos populares, eles sempre foram vivenciados pelas crianças, no entanto, não existem registros de quem os criou. Kishimoto (1992) explica que a origem desses jogos é desconhecida, sabe-se apenas que são práticas passadas dos adultos para as crianças por meio de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. Os povos Gregos e do Oriente antigamente brincaram de amarelinha, empinavam papagaios, jogava pedrinhas, dentre outras.

Esses Jogos citados acima entraram no nosso país através dos portugueses, outros advindos da cultura indígena e africana, ou seja, embora sejam vivenciados nos dias de hoje pelas crianças, são jogos praticados, desde centenas de anos, que se propagam oralmente de geração em geração (KISHIMOTO, 1994).

Ele acrescenta, ainda, que esses jogos são desenvolvidos a partir do repertório mais antigo e adaptados às peculiaridades locais. É por isso que dependendo da região em que o jogo tradicional é vivenciado, podemos encontrar diferenças na nomenclatura, como por exemplo, pique corrente que também é conhecida como toca ajuda.

O jogo popular pode ir muito além de ser apenas um meio de se divertir, de passar o tempo, ou de contribuir para fazer novos amigos, porém, através deles diversas situações fundamentais na vida de qualquer ser humano podem ser proporcionadas, como por exemplo, o fato de lidar com a vitória, com a derrota, com o respeito mútuo, e/ou com a cooperação; são aspectos que valorizam, desenvolvem e moldam o caráter de quem vivencia determinadas situações propiciadas pelos jogos populares.

Embora os jogos possuam perfil de descanso, de divertimento e até de passatempo, são meios ricos de ampliar elementos psicomotores como construção da personalidade, aumento da linguagem, significado rítmico, orientação espacial e integração em grupo (GUEDES, 1991; BRAGADA, 2002).

Existem jogos populares que proporcionam movimentos de arremessar e passar a bola, parecidos com os dos jogos esportivos coletivos handebol e basquetebol, como por exemplo, o jogo do mata também conhecido como queimada, que utiliza o passe por cima do ombro permitido, assim, desenvolver as capacidades motoras condicionais de resistência, força,

velocidade e coordenativas: coordenação geral, capacidade de reação, de equilíbrio, entre outras explica Bragada (2002).

Para que os alunos vivenciem esses jogos populares na escola, é importante e necessário que haja o resgate dessa cultura, para que as crianças tenham oportunidade de experimentar a riqueza desses jogos, e assim preservar e dar continuidade a essa relevante manifestação cultural.

Segundo Paula (2012) os jogos e brincadeiras, oportunizam ao aluno empregar suas diversas potencialidades, favorecendo o seu desenvolvimento pleno, compreendendo a exercitar regras e noções de convivência e respeito.

Freidmann (1996) assegura que os jogos e brincadeiras são ricos recursos metodológicos e devem ser utilizados não só porque é divertido, mas principalmente pelo fato de resgatar parte da cultura lúdica infantil.

Os jogos e brincadeiras populares oportunizam tanto a valorização cultural quanto o desenvolvimento humano. As brincadeiras cantadas e de roda, por exemplo, trabalham entre outros aspectos a coordenação o desenvolvimento de percepção, observação e atenção, uma vez que as crianças precisam cantar, gesticular e se movimentar (CAVALLARI e ZACHARIAS, 1994).

Uma pesquisa realizada com professores do Ensino Fundamental I de escola pública e privada, no Município de Macapá, revelou que, mais de 75% dos professores entrevistados afirmaram que os jogos populares são importantes e bem quistos pelas crianças; os mais utilizados e que as crianças mais gostam em suas aulas de Educação Física são: pular corda, bandeirinha, pega-pega e queimada (RODRIGUES; FERREIRA; RAMOS, 2012).

Um outro jogo popular bastante vivenciado pelas crianças e o famoso jogo da amarelinha, segundo Freire (2006) ela exige da criança força para saltar e coordenação motora fina para lançar o objeto, elementos estes importantíssimos para execução de outras atividades. Freire e Scaglia (2003) afirmam ainda que o jogo da amarelinha desenvolve o equilíbrio, coordenação motora, inclusive coordenação espacial. Porém, Kishimoto (1993) adverte que: para haver benefícios cognitivos, sociais e motores na criança, o jogo precisa ser desenvolvido de forma livre e espontânea.

Um estudo realizado com nove professores de séries iniciais de uma escola pública do município de Camaquã/RS mostrou que os principais benefícios advindos da prática dos jogos populares são: desenvolvimento motor, intelectual, social e psicológico das crianças, inclusive o de adquirir valores, o que melhora na formação de seu caráter (VARGAS, LUIZ, 2005).

É possível que ao vivenciar o jogo as crianças usem sua criatividade para adaptá-lo, seja ao ambiente, seja ao número de participantes ou até mesmo as próprias regras. Taffarel (1985) explica que ao estimular a criatividade, está sendo proporcionada aos alunos a formação de adultos críticos.

Friendmann (1996) afirma que os jogos populares possibilitam as crianças experiências sociais que serão importantes na formação da sua personalidade, ou seja, o jogo com a finalidade de educar certamente oportuniza a melhora no convívio social, do caráter e o auxílio no processo de aprendizagem.

Dessa forma, conteúdos como a dança, o esporte ou o jogo precisam ser trabalhados visando o aprendizado do aluno, para tanto é necessário que o mesmo seja instigado a discutir regras e estratégias, a observá-lo de forma crítica, analisá-los esteticamente, avaliá-los eticamente, recriá-lo e dá um novo significado, progredindo assim para além do mero movimento perfeito (BRASIL, 2001).

#### **4 CARACTERÍSTICAS DE JOGOS POPULARES**

A curiosidade está enraizada no ser humano, e se faz necessário conhecer como alguém criou ou teve a idéia de criar determinada coisa. No caso do jogo da amarelinha, Santos (2009) cita que ela surgiu como um ritual de travessia do morto para a eternidade.

Já o Jogo de queimada, surge com referência ao treinamento do exército do rei europeu Papus que era realizado com arremessos de bolas de fogo, visando se proteger dos ataques bárbaros na Papônia.

Ele cita, ainda, outro jogo bem conhecido, o de bola de gude, que antigamente era praticado com pedras preciosas, que quando foram feitas escavações arqueológicas no túmulo de crianças egípcias, encontraram bolinhas polidas de jade e ágata.

No que diz respeito a nomenclatura de alguns jogos, estas podem ser distintas conforme a região vivenciada. O jogo da amarelinha é conhecido como academia (Rio de Janeiro), macaca (Bahia e Pará) e avião (Rio Grande do Norte); Mello (1989) explica que os jogos populares infantis embora sejam o mesmo vivenciado em regiões diferentes, podem possuir outros nomes, como por exemplo: amarelinha, também conhecida como academia, casa de boneca, macaca ou avião; o chicote-queimado, conhecido também como chicotinho-queimado, peia-quente, caça ao tesouro, etc.

**5 EXEMPLOS DE JOGOS POPULARES QUE PODEM SER TRABALHADOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA, BEM COMO TAMBÉM SUAS CARACTERÍSTICAS E SEUS RESPECTIVOS VALORES:**

<b>JOGO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>CARACTERÍSTICA E IMPORTÂNCIA</b>
<b>Queimada</b>	Esta é uma brincadeira que trabalha a noção de estratégia e trabalho em equipe: São necessárias duas equipes, o objetivo do jogo é eliminar os adversários com boladas e fugir das tentativas deles de eliminá-lo.	O aluno precisa em grupo buscar uma estratégia para vencer o adversário, superando seus limites e respeitando o outro. Desenvolve habilidades de força, agilidade, equilíbrio, flexibilidade...
<b>Pique Bandeira ou bandeirinha</b>	Esta é uma brincadeira que trabalha a noção de estratégia e trabalho em equipe: divididas em times, as crianças têm de atravessar o território inimigo e pegar a bandeira do adversário sem deixar que a sua seja roubada. Se um jogador for “pego”, seus colegas se organizam para resgatá-lo sem deixar o objetivo principal de lado.	O aluno precisa em grupo buscar uma estratégia para vencer o adversário, superando seus limites e respeitando o outro. Desenvolve habilidades de força, agilidade, equilíbrio, flexibilidade...
<b>Pique corrente ou Toca ajuda</b>	Uma criança corre atrás de outras e tenta pegá-las. O que for pego, segura na mão do colega e juntos pegam os outros e assim sucessivamente.	Atividade que favorece a convivência com o coletivo. Desenvolve agilidade, velocidade, cooperação.
<b>*Elefante colorido</b>	“O toca” tenta pegar os colegas, mas antes ele “grita” uma cor, quem não toca nessa cor, “O toca” tenta pegá-lo.	Atividade que favorece a convivência com o coletivo. Desenvolve agilidade e raciocínio.
<b>Amarelinha. Também conhecida como “pular macaca”</b>	Consiste em pular com uma perna só, alternadamente, nos quadrados riscados no chão, sem pisar na linha”	Atividade tanto para jogar em grupo, como sozinho. Desenvolve equilíbrio, força, coordenação, noção espacial, lateralidade. Se em grupo for jogada trabalha a ansiedade e o respeito, pois um deve esperar a vez do outro.
<b>Bobinho (com as mãos ou os pés)</b>	Enganar o colega que se posiciona no centro da roda, com o objetivo de não deixá-lo pegar na bola.	Jogo que trabalha o pensamento tático; Desenvolve equilíbrio, coordenação, força, agilidade, cooperação, resistência.

<b>Morto-vivo</b>	Ao comando de morto, os alunos agacham, ao comando de vivo os alunos levantam	Atividade que favorece raciocínio, equilíbrio, força e resistência.
<b>Cabo de Guerra</b>	Os alunos dispostos em 2 equipes posicionadas em fila indiana uma de frente para a outra, puxam a corda a equipe que puxar o grupo oposto para dentro da área demarcada no meio, vence.	Jogo que implica na cooperação e competição, desenvolve: força, resistência, equilíbrio e cooperação.
<b>Adoleta:</b>	Consiste em cantar e bater na Mão do colega posicionado um ao lado do outro em círculo.	Trabalha concentração, ritmo, coordenação, lateralidade, interação social.
<b>Arranca-Rabo:</b>	Cada um com uma fita presa atrás, na altura da cintura.	É necessário agilidade, concentração e tática.
<b>Jogo da velha/ jogo do galo</b>	Dois indivíduos com o objetivo de formar uma linha horizontal ou vertical ou ainda diagonal de três xis ou círculos, em uma das nove entrelinhas de uma figura de quatro linhas em forma de cerquilha.	Trabalha concentração, tática e proporciona interação social.
<b>Bolinha de gude</b>	Pode ser adaptado com fichas de garrafas.	Desenvolve coordenação motora fina, interação social e a criatividade, pois as fichas podem ser decoradas.
<b>Corda com provas</b>	Dois indivíduos cada um segura de um lado da corda, os outros devem saltar a medida que são dadas voltas na corda. A criança Também pode praticar sozinha. As músicas podem ser mudadas para aumentar o nível de dificuldade.	Trabalha cooperação, noção espacial, coordenação, equilíbrio, força e criatividade.
<b>Corrida de saco</b>	Dentro do saco o aluno percorre uma determinada distância, saltando. Os sacos podem ser decorados pelos próprios alunos.	Desenvolve coordenação espacial, equilíbrio, criatividade, interação social e agilidade.
<b>Escravos de Jó</b>	Passa o objeto, ao ritmo da música cantada. O objeto pode ser desenvolvido pelas próprias crianças. Trabalhando assim a criatividade.	Desenvolve coordenação, interação social, percepção, criatividade, concentração.
<b>Cinco Marias</b>	Joga o “objeto” para cima e tenta pegá-lo e ao mesmo tempo pega o outro que está no solo. O objeto pode ser desenvolvido pelas crianças, trabalhando assim a criatividade.	Coordenação, interação social, criatividade, concentração.



<b>Batata quente ou passa a bola</b>	Cada participante deve passar a bola para a pessoa ao seu lado. Uma pessoa do lado de fora canta "Batata-quente, quente, quente... Queimou...". No final da frase, quem estiver com a bola na mão, paga uma prenda.	Trabalha agilidade, coordenação, interação social, concentração.
<b>*Anel</b>	A criança passa o anel por dentro da mão dos colegas e escolhe em qual irá deixá-lo, posteriormente escolhe uma criança para tentar adivinhar com quem está o anel; caso ela acerte será a nova dona do anel.	Trabalha Interação social, concentração.
<b>Cuscuz ou palito</b>	Faz-se um morro de areia e finca um palito no alto; vai se tirando um pouquinho de terra em cada jogada, quem derrubar o palito perde o jogo.	Trabalha Interação social, coordenação motora, concentração.
<b>Pula carniça ou sela mula</b>	Todos fazem uma fila, curvam-se e apóiam as mãos sobre os joelhos, com uma distancia de 2m um do outro. O último salta sobre o colega apoiando as suas mãos nas costas do mesmo.	Trabalha Interação social, coordenação motora, equilíbrio, força

*\*As atividades que dependem de uma liderança trabalha entre outros aspectos a timidez e o respeito.*

Os jogos populares acima citados possuem características e importâncias fantásticas para o desenvolvimento pleno dos indivíduos que os vivenciam, no entanto, para que os alunos sejam beneficiados com as contribuições dos jogos populares, é fundamental que o professor leve em consideração o espaço, a maturidade dos alunos, as regras do jogo, sua história e o numero de participantes visando sempre atingir o objetivo proposto em suas aulas.

É interessante adequar o jogo popular ao numero de participante para não deixar os alunos muito tempo esperando sua vez em determinada atividade, porque se isso acontecer ele pode ficar disperso e acabar bagunçando na aula.

Permitir que o aluno faça adaptações nas regras para jogar, também é importante para que o mesmo desenvolva sua criatividade.

## **6 SUGESTÃO DE ALGUMAS QUESTÕES E ATIVIDADE NO DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Além de vivenciar na parte prática o conteúdo de jogos populares é fundamental também trabalhar o contexto histórico, para haver uma reflexão crítica por parte dos alunos.

Dessa forma, algumas questões podem nortear o professor de Educação Física durante as aulas ministradas de jogos populares, como por exemplo:

- 1- O que são jogos populares?
- 2- Onde surgiu e quem criou os jogos populares?
- 3- Descreva jogos ou brincadeiras populares que seus pais brincaram e que vocês já vivenciaram?
- 4- Hoje em dia nos centros urbanos não vemos com frequência as crianças vivenciando essa prática! Por quê?
- 5- Qual ou quais atividades tem tomado o lugar dos jogos populares no tempo livre das crianças?
- 6- Quais os benefícios e malefícios dessa troca dos jogos populares por vídeo game, *tablet*, celulares, Tv... ?
- 7- Qual a importância dos jogos populares para a vida (desenvolvimento) das crianças?
- 8- Atividade realizada em grupo. Depois de conhecer um pouco sobre os jogos tradicionais, o grupo vai escolher um brinquedo ou jogo popular e trazer para sala de aula para apresentar aos colegas de sua sala.  
(Vocês devem levar o brinquedo escolhido e ensinar com qual material necessário se constrói, como fazê-lo e como jogá-lo).

## 7 VISÃO RESUMIDA DOS AUTORES QUE EMBASARAM ESTA PESQUISA EM RELAÇÃO ÀS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS POPULARES PARA OS ALUNOS QUE OS VIVENCIAM

AUTOR (ES)	CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS POPULARES
<b>Marzollo e Lloyd (1972)</b>	Trabalha o crescimento físico; desenvolvimento da linguagem; autoestima; criatividade; solução de problemas; e os cinco sentidos: tato, audição, olfato, visão e fala;
<b>Farias Jr. (1974)</b>	Desenvolvimento social, desenvolvimento físico, desenvolvimento psicológico
<b>Taffarel (1985)</b>	Formar adultos críticos
<b>Guedes (1991); Bragada, (2002)</b>	Construção da personalidade, aumento da linguagem, significado rítmico, orientação espacial e integração em grupo
<b>Kishimoto (1993)</b>	Benefícios cognitivos, sociais e morais quando trabalhado de forma livre e espontânea
<b>Cavallari e Zacharias (1994)</b>	Valorização cultural e desenvolvimento humano.

	Trabalha a coordenação o desenvolvimento de percepção, observação e atenção.
<b>Freidmann (1996)</b>	Resgate de parte da cultura lúdica infantil, pelo qual estão agregados valores, práticas, modos de pensar e de ensino e ainda melhora a personalidade.
<b>Antunes (2001)</b>	Instiga a capacidade do aluno e trabalha o caráter
<b>Oliveira (2001)</b>	Desenvolvimento de uma cultura solidária
<b>Bragada (2002)</b>	Desenvolver as capacidades motoras condicionais de resistência, força, velocidade e coordenativas: coordenação geral, capacidade de reação, de equilíbrio, entre outras.
<b>Freire e Scaglia (2003)</b>	Desenvolve o equilíbrio, coordenação motora e coordenação espacial.
<b>Vargas e Luiz (2005)</b>	Desenvolvimento motor, intelectual, social e psicológico e ainda trabalha valores (melhora o caráter)
<b>Freire (2006)</b>	Desenvolve força e coordenação motora
<b>Mello (2006)</b>	Favorecem a socialização
<b>Perfeito (2011)</b>	Habilita-os para a socialização pós-escola
<b>Paula (2012)</b>	Contribui para o exercício de regras e noções de convivência e respeito, além de desenvolver potencialidades.

As afirmações dos autores incluídos no presente estudo mostram que de fato, mais do que meras brincadeiras, os Jogos Populares são Conteúdos importantes que precisam ser vivenciados nas aulas de Educação Física.

Os benefícios mais citados pelos autores do quadro acima, envolvem os elementos da capacidade humana como de força, coordenação e equilíbrio; seguidos por afirmativas de autores que defendem a importância dos jogos populares para cognição, em que por meio deles podem ser trabalhados o raciocínio, atenção e percepção; outros citaram contribuições relevantes para a convivência social como de respeito e solidariedade; e apenas um autor apontou que os jogos populares ajudam a desenvolver os cinco sentidos: tato, audição, olfato, visão e fala.

O desenvolvimento na formação de adultos críticos, também foi citado, ou seja, os benefícios dos jogos populares existem e não apenas no momento da vivência, mas se perpetuam de forma progressiva contribuindo assim inclusive para um futuro favorável do indivíduo, uma vez que adultos bem desenvolvidos, certamente terão mais oportunidades na sua vida.

Dessa forma, é indispensável oportunizar as crianças nas aulas de Educação Física os jogos populares, pois embora a nossa sociedade sofra com o crescimento da violência ou até com o uso desordenado da tecnologia por parte das crianças, manter viva essa cultura, valorizá-la e propagá-la para que possa fazer e/ou continuar fazendo parte das atividades da vida diária das crianças é de fundamental importância para que assim possam obter os

benefícios advindos da vivência desses jogos populares e como consequência obter saúde e qualidade de vida.

## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A população mundial cresce dia após dia de forma numerosa e esse crescimento exige cada vez mais das habilidades e capacidades do ser humano, ou seja, na sociedade adulta os mais capacitados tem mais oportunidades. Neste contexto os jogos populares proporciona as crianças muitas situações em que elas imitam ações de socialização, afetividade e de respeito mútuo como de um adulto; ou seja, elas aprendem e experimentam formas de comportamento que lhes irão ser bastante útil na vida pós-escola.

Por se tratar de atividades lúdicas, que instiguem a criatividade, os jogos populares são bem apreciados pelas crianças, e esse fator deve ser bem aproveitado pelo professor, unindo o útil ao agradável, ao ensinar esse conteúdo e seus valores impregnados na nossa cultura, contribuindo assim, para que não sejam esquecidos e trocados por jogos tecnológicos.

Portanto, explorar a riqueza educativa dos jogos populares nas aulas de Educação Física, contribui para o resgate cultural, desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional do aluno, como também para tornar as aulas dinâmicas, atraentes e construtivas.

Os jogos populares são ferramentas fundamentais no processo de aprendizagem e de construção do cidadão e estão diante do professor, trazidos muitas vezes pelos próprios alunos, e isso é maravilhoso pelo fato de que os Jogos populares permitem aos alunos a espontaneidade, uma vez que possibilitam ações que lhes dão alegria, divertimento e prazer.

No jogo além de ser trabalhada na criança a questão da obediência, haja vista as regras pré-estabelecidas, Oliveira (2001) afirma que ela experimenta a vitória e a derrota, conhece e ajudam umas as outras, e esse espírito solidário e de amizade embora seja desenvolvido de maneira lúdica são de fundamental importância no desenvolvimento de uma cultura solidária.

No entanto, para que haja importantes benefícios para as crianças que os vivenciam é necessário mais do que simplesmente deixá-los aprender sozinhos nas ruas, ou no intervalo das aulas, mas as crianças e o conteúdo precisam ser bem trabalhados de maneira que sejam valorizados os seus conhecimentos nas aulas de Educação Física, visando não apenas o desenvolvimento de habilidades do repertório motor, mas também da consciência corporal e dos valores agregados na convivência social.

Diante do objetivo do estudo de analisar e discutir as contribuições dos jogos populares para os alunos nas aulas de Educação Física Escolar, conclui-se que agregam benefícios tanto para o professor que tem a oportunidade de trabalhá-los como ferramenta pedagógica e, sobretudo como conteúdo em suas aulas, quanto para o aluno, uma vez que os quatro pilares do desenvolvimento pleno podem ser envolvidos e enriquecidos no trabalho com os mesmos.

Logo, os jogos populares são herança cultural fundamental para a criança, e precisam ser explorados nas aulas de Educação Física, haja visto que contribuem para o resgate da cultura infantil, bem como também para o exercício de regras e noções de convivência e respeito; além de desenvolver a concentração; criatividade; cooperação; raciocínio lógico; potencialidades motoras condicionais de resistência, força, flexibilidade, equilíbrio, agilidade, velocidade e coordenativas: coordenação geral, capacidade de reação, e de equilíbrio.

Portanto, os jogos populares para a criança são tidos como alegres brincadeiras, mas que na verdade quando trabalhados nas aulas de Educação Física Escolar, se tornam conteúdos que agregam contribuições importantes para o desenvolvimento pleno das crianças.

## **SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: GAMES OF CONTRIBUTIONS POPULAR**

### **ABSTRACT**

Nowadays it is common to see in leisure time and even within the school environment, children in possession of any equipment, such as mobile, notebook and tablet computers; unlike some decades ago when the fun was outdoors, on the street, in the house driveway, playing ball, jumping rope, hopscotch; and certainly this change in leisure model is spreading up into the school. It is true that some factors have been reason for this radical change, for example, the increase in technology, violence and even the rush of everyday life. However, this study grounded in literature searches, aimed to analyze and discuss the contributions of popular games in physical education classes, and also present several popular games being worked on them. Thus contributing to enhance the rescue of the popular games in Physical Education , showing that systematic experience enables a healthier life , since students can with the intervention of the PE teacher be reflecting , learning and experiencing the later outside the walls of the school consciously. Thus, knowing that the game is part of the physical education content block, is essential to provide the experience with the popular games in class, as well as providing pleasure and well-being in children, contributes to the exercise of coexistence and notions, respect and develop their motor and cognitive capabilities that are fundamental elements that effectively contribute in developing full of them .

**Keywords:** School Physical Education. Popular games. Game.

## 9 REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2001
- BERNARDES, E. L. **Jogos e brincadeiras: ontem e hoje**. Cadernos de História da Educação - n.º. 4 - jan./dez. 2005
- BETTI, M. **Valores e finalidade na educação física escolar: uma concepção sistêmica**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v.16, n.1, p. 73-81, 1994.
- BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. M. **Jogo, brinquedo e brincadeira: Uma revisão conceitual**. Oficina de Educação, 1995.
- BRAGADA, J. **Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola**. Lisboa: Centro de Estudos e Formação Desportiva, 2002
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 2001.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/ SEF, 1997.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos temas transversais, ética**. Brasília: MEC/ SEF, 1997.
- CAVALLARI, V. R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com Recreação**. Ícone. São Paulo, 1994.
- CHATEAU, J. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus Editorial, 1987.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia de Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 2009.
- DARIDO S.C.; RANGEL, I.C.A. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- DIAS, G.; MENDES, R. **As potencialidades do jogo no desenvolvimento da criança**. 2012 Disponível em:< <http://www.efdeportes.com/efd173/jogo-no-desenvolvimento-da-crianca.htm>>. Acesso em: 27 Ago 2014.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo; Pioneira, 1992.
- KISHIMOTO, T .M. **Jogos Tradicionais Infantis**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. **Os jogos tradicionais infantil**. Rio de Janeiro: vozes, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

- LOPES, M. G. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar.** 3ª Edição. São Paulo. Editora Cortez: 2000.
- FARIA Jr., A. G. **Introdução à didática de Educação Física.** 2.ed. Botafogo: Fórum, 1974.
- FERREIRA, A. B. H. **Dicionário Alrélio Ilustrado.** Curitiba: Positivo, 2008
- FRANCO, L. A. C. **A escola do trabalho e o trabalho da escola.** São Paulo: Cortez, 1998.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 2006.
- FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como Prática Corporal.** São Paulo: Scipione, 2003.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 1994.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.
- GUEDES, M. **As crianças e os jogos tradicionais.** Revista Horizonte, 43, 9-14. 1991
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- MARZOLLO, J.; LLOYD, J. **Aprender através da brincadeira.** New York: Harper & Row. 1972 .
- MELLO, A. M. **Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis.** São Paulo: Ibrasa, 1989.
- MELLO, A. M. **Jogos Tradicionais e Brincadeiras Infantis.** Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro. CONFEF, 2006.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Prodil, 1994.
- NETO, C. **Desporto radical ou radicalização do desporto.** Revista Horizonte, 1, 4-6. 1996.
- NETO, C. Tempo & espaço de jogo para a criança: rotinas & mudanças sociais. In C. NETO (Eds), **O jogo e o desenvolvimento da criança.** Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana. 1997. p. 10-22.
- NETO, C. O jogo e os quotidianos de vida da criança. In KREBS, R; COPETTI F;
- BELTRAM T. (Eds), **Perspectivas para o Desenvolvimento Infantil.** Brasil: SIEC - Santa Maria. 1999. p. 49-66.
- OLIVEIRA, P. S. **Cultura solidária, feições lúdicas.** IN: OLIVEIRA, P. S. (Org.). **O lúdico na cultura solidária.** São Paulo: Hucitec, 2001.

- PAULA, J. A. **Uma pequena revisão bibliográfica sobre a presença de jogos.** 2012. Disponível em: <[http://www.saltodoceu.mt.gov.br/index.php?modulo=ver\\_publicacao&id\\_menu=155&retorno=publicacoes&id\\_pub=87&pagina=1](http://www.saltodoceu.mt.gov.br/index.php?modulo=ver_publicacao&id_menu=155&retorno=publicacoes&id_pub=87&pagina=1)>. Acesso em: 14 Julho 2014.
- PERFEITO, R. S. **O jogo como um relevante conteúdo de ensino na formação do sujeito e na prática escolar.** 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd153/o-jogo-como-um-relevante-conteudo-de-ensino.htm>>. Acesso em: 20 Julho 2014.
- PIAGET, J. **A formação de símbolo na Criança: Imitação, jogo , imagem e representação.** Trad. de Álvaro Cabral e Cristiane Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- RANGEL, I. C. A. **Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física.** São Paulo: UNESP, 2004.
- RODRIGUES, N. R. D.; FERREIRA, G. S.; RAMOS, A. T. O. **Os jogos tradicionais nas aulas de Educação Física escolar.** 2012. Disponível: <<http://www.efdeportes.com/efd171/os-jogos-tradicionais-de-educacao-fisica.htm>>. Acesso em: 30 Out 2014.
- SANTIN, V. **Educação Física: outros caminhos.** Porto Alegre: EST, 1990.
- SANTOS, G. F. L. **Origem dos jogos populares: em busca do “elo perdido”.** IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar. Anais. Londrina: UEL. 2009.
- SILVA, J.V.P.; SAMPAIO, T.M.V. **Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento.** 2011. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/2770/1854>>. Acesso: 19 Jul 2014.
- SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino da educação física.** São Paulo: Cortez, 2012.
- TAFFAREL, C.N.Z. **Criatividade nas aulas de educação física.** Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1985.
- TEIXEIRA, M. S.; FIGUEIREDO, J. S. **Recreação para Todos: manual teórico-prático.** 2. ed. São Paulo: Obelisco, 1970.
- VARGAS, S R. S; Luiz, F. P. **A importância dos jogos no desenvolvimento educacional da criança.** 2005. Disponível em: <<http://guaiba.ulbra.br/seminario/eventos/2005/artigos/psicologia/12.pdf>>. Acesso em: 18 Jul 2014.
- VYGOTSKY, L. **Aprendizagem e desenvolvimento: um processo sócio histórico.** São Paulo: Scipione, 1997.