



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

A CONSTRUÇÃO DAS HABILIDADES MOTORAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ATRAVÉS DOS JOGOS POPULARES

Guilherme Amorim de Moraes Cruz

*Universidade Federal de Sergipe – São Cristóvão/Sergipe – Brasil
guibagage@hotmail.com*

Introdução: Percebe-se, principalmente no atual momento histórico em que vivemos a importância do jogo e diversas habilidades motoras que este traz no tocante às aulas de Educação Física. Através de jogos populares, como instrumento incentivador para mudança de comportamento em relação à formação de uma habilidade motora do aluno, tem sido bastante discutido no meio acadêmico. Não existe um conceito certo para jogos populares mais segundo o Dicionário do Folclore Brasileiro (2002, p. 301): Jogo é a expressão popular que compreende o jogo de cartas, de gamão, bilhar, xadrez, etc. Como sinônimo de “brincadeira” infantil, jogo ginástico, motor, é de recente divulgação pedagógica. Duarte Nunes de Leão já registra essa mudança de significação: “E como na palavra jogo, que, querendo dizer, em latim, somente graça ou galantaria de palavras, a conduzimos na significação da palavra LUDENS. E dizemos jogo de cartas, de bola e todas as nas maneiras de Jogos”. **Objetivo:** Tentaremos resgatar os jogos populares dentro da Educação Física, pois suspeitamos que o mesmo esteja sendo esquecido ou deixado de lado também pela sociedade, por diversos motivos e até mesmo pelo próprio professor de Educação Física. Assim, tentaremos resgatar esta prática no cotidiano dos alunos e assim tentar mostrar para a sociedade a importância dos jogos populares para a nossa cultura, além de utilizar o mesmo para a formação de habilidades motoras nas crianças, pois suspeitamos que fosse alarmante o número de pouca variabilidade motora nos alunos. Este estudo é importante, pois pretende contribuir com os profissionais da área de Educação Física escolar direcionada a pouca variabilidade dos alunos em suas habilidades motoras através dos jogos. Também é necessário que os profissionais, essencialmente os da Educação Física, informem aos indivíduos sobre a importância das habilidades motoras, aptidão física e saúde, mas é bom frisar que não basta informar, é necessário formar. **Metodologia:** Quanto aos procedimentos metodológicos, foi realizada uma pesquisa de caráter bibliográfico. Foram utilizados para coletas de dados, artigos e livros de professores que se dedicam ao estudo e desenvolvimento dos jogos populares e habilidades motoras relacionadas à Educação Física, bem como, foi feita a análise de alguns artigos, e utilizados para a sugestão e implantação dos jogos populares e habilidades dentro das aulas. **Desenvolvimento:** Visto que a habilidade motora é um processo comum de controle em movimento, acredita-se que os jogos populares sejam um dos principais elementos para a aquisição de habilidades motoras fundamentais nas aulas de Educação Física, nas crianças a partir da fase da 1ª e 2ª infância, como também pode possibilitar mudanças comportamentais em crianças da referida faixa etária. Através dos jogos as crianças poderão adquirir essas habilidades motoras fundamentais de forma atraente, divertida e prazerosa, podendo causar assim um interesse maior por esses tipos de atividades nas aulas de Educação Física. Procuraremos relacionar a Educação Física com os jogos populares, de forma a mostrar e propor a sociedade que não deve esquecer ou deixar de lado esta cultura com os jogos, pois os mesmo podem ser vistos com muita ênfase na infância principalmente nas brincadeiras com os amigos nas escolas e nas ruas das cidades, mostrando que está culturalmente enraizado na forma de viver do cidadão brasileiro. Com isso não podemos deixar que estas práticas corporais percam espaço para os jogos eletrônicos ou caminhem paralelamente com eles, e assim sejam esquecidos ou percam espaço na nossa cultura. No campo da disciplina Educação Física, tentar construir juntamente com os



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

professores, tanto da escola, como da graduação nas universidades e faculdades que podemos trabalhar com este tema no nosso cotidiano em nossas aulas. Tentando trazer o que os alunos praticam ou fazer em seus lares e na hora de lazer para dentro da escola. Trabalhando com este de forma didático-pedagógico, mostrando a importância do mesmo para a nossa cultura e dando aos nossos alunos consciência de que os jogos populares fazem parte de nossa cultura e não podemos deixá-lo de lado nem deixar com que eles sejam esquecidos ou substituídos. A Educação Física é uma área bastante apropriada para se trabalhar com os jogos populares, mais infelizmente muitos professores não utilizam essa forma de atividade. Isto porque que motivo ou por culpa de quem? Da Escola? Do professor? Dos alunos? Muitos autores acreditam que é um somatório de tudo isso, já que todo o conhecimento ou bagagem cultural do aluno fica do portão do colégio para fora. Em que numa citação podemos ver como: “As brincadeiras e os jogos infantis são elementos essenciais à formação de uma criança. É por meio do lúdico que ela vai incorporando certos valores à sua personalidade e ampliando o seu conhecimento de mundo”. (SOLER, 2006, p. 43). Falando um pouco mais sobre os jogos populares na Educação Física, encontramos um comentário bastante interessante sobre as aulas de Educação Física: A aula de Educação Física, por ser “aberta”, “ao ar livre”, muitas vezes é confundida com improvisações sem objetivos, pois quem vê não entende qual o objetivo trabalhado. Por isso mesmo, muitas vezes o professor desiste de utilizar atividades lúdicas populares, temendo ser mal interpretado, já que está permanentemente sendo avaliado. (SOLER, 2006, p. 44). Com isso, acreditamos que os jogos populares nas aulas de Educação Física, para possibilitarem um desenvolvimento cada vez maior das habilidades motoras fundamentais. Incentivando com isso o movimento dessas crianças, onde com o desenvolvimento dessas habilidades motoras poderemos possibilitar a essas crianças, futuramente, também a práticas de várias modalidades esportivas com certa eficiência, como também a variabilidade das várias práticas motoras que apareçam em seu dia-a-dia. Trabalhar o lúdico das crianças através de manifestação popular, que podem está se perdendo ou deixando de ser repassado de geração em geração. Assim podemos perceber que crianças nem conhecem os jogos populares, por causa dos jogos eletrônicos, por morarem em lugares violentos e seus pais não deixa eles saírem de casa e até mesmo pais que não deixam seus filhos ficarem na rua de casa brincando com os amigos e preferem os mesmos trancados dentro de casa. Com isso, procuramos observar ou propor aos professores de Educação Física, abordar esta prática em suas aulas e assim levar ao conhecimento de seus alunos o conhecimento do que se realiza ou se realizava em nossa cultura, já que esta prática pode estar perdendo espaço na sociedade atual. Também não podemos criticar a tecnologia, pois a mesma veio para ajudar e nunca prejudicar a população, propôs assim, não só mostrar as crianças ou alunos que não existe uma única forma de brincar, mas sim várias formas de se divertirem, aprenderem e ter a convivência social, como pode ver na citação a seguir: A brincadeira infantil enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar dentro do ambiente escolar. (Fadeli et al, apud Kishimoto, s/a, p. 06). Como também ao processo de transmissão dos jogos populares, abordado nas aulas de Educação Física que se falar assim: O jogo popular não é inato, mas uma aquisição social que é passada do ser mais experiente, para o menos experiente, mas o processo de aquisição é interrompido quando a criança entra na escola, pois ela entra num processo de homogeneização que não permite ter contato com crianças mais velhas, mais experientes, o que as impede de aprender novos jogos. (Calegari e Prodócimo apud Kishimoto, 2006, p. 135). E assim, através destes jogos populares, procuramos formar também nos alunos uma aquisição de habilidades motoras fundamentais, de forma que eles pudessem se adequar a qualquer desafio que venha aparecer em suas vidas. Desta forma falando sobre a formação de habilidades motoras fundamentais, ou seja, uma variação motora de todos os seus movimentos, pois se acredita-se que nas aulas de Educação Física juntamente com os jogos populares pode-se trabalhar de forma lúdica



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

estas habilidades motoras dos alunos, formando assim um vasto repertório motor, como também facilitando a aquisição de novos conteúdos dentro da Educação Física e não apenas os jogos populares e a formação de habilidades motoras fundamentais como podem ver na citação a seguir: Assim, por tudo o que já foi dito, acreditamos que os jogos populares seriam um conteúdo muito interessante de ser abordado nas aulas de Educação Física Escolar, não só para explorar e aproveitar todos os aspectos positivos que a aplicação de tais jogos nos oferece, mas também contribuir com esse processo de transmissão que nos últimos tempos parece estar um tanto comprometido. (CALEGARI e PRODÓCIMO, 2006, p. 135). Visto que a habilidade motora é um processo comum de controle em movimento, compreendemos que os jogos populares poderão desenvolver cada vez mais as crianças, onde através desses jogos às crianças poderão adquirir habilidades motoras fundamentais de forma atraente, divertida e prazerosa, podendo causar assim um interesse maior por esses tipos de atividades nas aulas de Educação Física, já que se acredita que essas crianças tenham que ter desenvolvido suas habilidades por volta dos seis anos, Segundo Gallahue & Ozmun (2001, p. 258), “as crianças possuem um potencial desenvolvimentista para estarem nos estágios amadurecidos dado maiores partes das habilidades motoras fundamentais por volta da idade de seis anos”. Para desenvolver essas habilidades não depende apenas da idade, Segundo Gallahue & Ozmun (2001, p. 257), “embora relacionada à idade, a aquisição de habilidades motoras fundamentais maduras não é dependente da idade, mas de numerosos fatores, da tarefa em si, do individuo e do ambiente”. Nas 1ª e 2ª séries, as crianças passam por um período de desenvolvimento e refinamento das habilidades motoras fundamentais. Cada padrão motor, tanto o locomotor, quanto o estabilizador e o manipulativo, deve ser entendido e trabalhado de forma separada, inicialmente. Depois de apreendidos tais movimentos serão combinados para formar habilidades específicas (esportivas). O domínio esperado destes movimentos fundamentais é prioritário para o desenvolvimento motor das crianças. Através das atividades motoras, que se acredita que pode ser adquirida com os jogos populares uma cultura bastante ampla, por causa da convivência com outras crianças, possibilitando assim também a civilização. Já que o mundo atual condiciona o se-movimentar das crianças, já que se observa que os espaços para o brincar está cada vez mais reduzido e delimitado, em que as crianças muitas vezes estão impossibilitadas de adquirir cada vez mais habilidades motoras. Um dos principais fatores que prejudicam atualmente as capacidades motoras das crianças e a pode ser a grande importância que se está dando aos jogos tecnológicos, assim o mundo do se-movimentar foi substituído por máquinas, aparelhos eletrônicos e brinquedos industrializados. Onde podemos ver nessa afirmação encontrada em um texto: O homem parece, num mundo de aparelhos de alta tecnologia, mais como um faulty construction, uma construção fala. O homem não foi de certa forma, recortado sobre medidas perfeitas. Nosso corpo de hoje é o corpo de ontem, é, também hoje o corpo de nossos pais e é hoje, ainda, o corpo de nossos antepassados. Ele é, na linguagem moral, morfológicamente constante: visto numa perspectiva de um aparelho, ele é preso (não livre), rebelde e teimoso: quanto à ascensão aos aparelhos, ele é conservador, sem progresso, antiquado, que não se pode revidar e, enfim, um peso morto. Ou, de outra forma: os sujeitos da liberdade e da não liberdade foram trocados: Livres são as coisas, não livre é o homem. (Anders apud Kunz, 1980, p. 33). Portanto, tentamos com este trabalho, não somente demonstrar a relevância de explorar tal conteúdo, mas também mostrar alguns resultados de uma tentativa de colocar em prática tal proposta. **Considerações finais:** Tentamos com este artigo, trabalhar junto aos professores de Educação Física da(s) escola(s), mostrando a vivência dos jogos populares de forma a promover também a formação de habilidades motoras fundamentais nesses alunos. Levando a esses alunos o aperfeiçoamento de suas brincadeiras populares ou a descoberta destas práticas para alguns alunos se for o caso. Pois, depois de alguns relatos e vivências pudemos observar que tem algumas pessoas que não conhecem os jogos populares, por onde mora ser bastante violento ou porque durante sua infância ficavam



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

trancadas dentro de casa apenas desfrutando de jogos eletrônicos. E, com isso, suspeitamos que esta prática popular possa estar perdendo espaço para a grande diversidade de tecnologia existente em nossa sociedade, apesar de não haver a menor intenção de criticar a evolução tecnológica. Com isso, realizamos essa pesquisa com o intuito de ajudar ou proporcionar, juntamente com os professores de Educação Física, a vivência dos jogos populares para os alunos e então construir mostrando a existência desta prática e assim utilizando a mesma de forma que possamos contribuir com a formação de habilidades motoras fundamentais nestes alunos no âmbito escolar.

Referências

- BOGDAN, R.C.; BIKLEN, S.K. Notas de campo. In *Investigação qualitativa em educação: uma introdução às teorias e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994. p.150-175.
- CANFIELD, Jefferson Thadeu. *A aprendizagem de habilidades motoras II: o que muda com a prática?* São Paulo: Suplemento, n.3, 2000, p. 72-78.
- CASCUDO, Luiz da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 11 ed. São Paulo: Global, 2002, p. 301.
- KUNZ, Elenor. O interesse na análise do movimento pelas atividades lúdicas: brinquedo e jogo. In: *Transformação didática do esporte*. Ijuí: Ed. UNIJUI, 1994. p. 86-102.
- _____. Fundamentos normativos para as mudanças no pensamento pedagógico em Educação Física no Brasil. In: CAPARRÓZ, F. E. "*Educação Física escolar: política, investigação e intervenção*." Vitória, ES: PROTEORIA, 2001.
- _____. *Brincar e Se-Movimentar: Fundamentos para a compreensão do Mundo de Vida e Mundo de Movimento da criança na atualidade*.
- _____. Uma concepção para o conceito de movimento humano. In: *Educação Física: ensino & mudanças*. Ijuí, RS: UNIJUI Ed., 1991. p. 162-186.
- _____. Idem: a questão da educação infantil. KUNZ, Elenor. In: GRUNENVALDT, José Tarcísio [et al]. *Educação Física, esporte e sociedade: temas emergentes*. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, Departamento de Educação Física, 2007. 151 p. (Coleção educação física, esporte e sociedade: temas emergentes, v. 1).
- GALLAHUE, D. & OZMUN, John C. *Compreendendo o Desenvolvimento Motor: Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos*. São Paulo: Phorte, 2001.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1990. 243 p.
- PELLEGRINI, Ana Maria. A aprendizagem de habilidades motoras I: o que muda com a prática? *Revista Paulista de Educação Física*. São Paulo: Suplemento, n.3, 2000, p. 62-71.
- SOLER, Reinaldo. *Educação Física: uma abordagem cooperativa*. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.
- TANI, Go. *Comportamento Motor: aprendizagem e desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005, p. 24.
- THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. *Métodos de Pesquisa em Educação Física*. Rio Grande do Sul: Artmed, 2002, 419p.
- TONELLO, Mara Georgiana Marques; PELLEGRINI, Ana Maria. A utilização de demonstração para a aprendizagem de habilidades motoras de educação física. *Revista Paulista de Educação Física*. São Paulo, v. 12, n. 2, 1998, p. 107-114.
- TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. *Introdução em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.