



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS,  
SOCIAIS E DA NATUREZA – PPGEN**

**GABRIEL GONÇALVES FREIRE**

**VIDA LONGA AOS JOGOS TRADICIONAIS: SISTEMATIZAÇÃO DE  
CONTEÚDO PARA ENSINO FUNDAMENTAL I**

**PRODUTO EDUCACIONAL**

**LONDRINA - PARANÁ**

**2017**

GABRIEL GONÇALVES FREIRE

**VIDA LONGA AOS JOGOS TRADICIONAIS: SISTEMATIZAÇÃO DE  
CONTEÚDO PARA ENSINO FUNDAMENTAL I**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação, nível Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza como requisito parcial para obtenção de título de “Mestre em Ensino” - Área de Concentração: Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Guerrini

LONDRINA - PARANÁ

2017

## TERMO DE LICENCIAMENTO

Este Produto Educacional e sua respectiva Dissertação estão licenciados sob uma Licença Creative Commons *atribuição uso não-comercial/compartilhamento sob a mesma licença 4.0 Brasil*. Para ver uma cópia desta licença, visite o endereço <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califórnia 94105, USA.



## SUMÁRIO

ORIGEM DA SISTEMATIZAÇÃO DE CONTEÚDO .....	5
SISTEMATIZAÇÃO CURRICULAR.....	7
1° ANO ENSINO FUNDAMENTAL .....	7
2° ANO ENSINO FUNDAMENTAL .....	8
3° ANO ENSINO FUNDAMENTAL .....	9
4° ANO ENSINO FUNDAMENTAL .....	10
5° ANO ENSINO FUNDAMENTAL .....	11
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS.....	12
PRINCÍPIOS EDUCACIONAIS .....	20
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	24
APÊNDICES.....	25

## **ORIGEM DA SISTEMATIZAÇÃO DE CONTEÚDO**

Após a efetivação do processo pedagógico com uma turma de quinto em 2016 no ensino dos jogos tradicionais, ocorreu um processo de reflexão por parte do docente sobre uma possível sistematização de conteúdo para outros anos escolares no Ensino Fundamental I.

O processo de sistematizar o conteúdo jogos tradicionais fortaleceu-se também pela orientação da banca de qualificação da dissertação no dia 20 de setembro de 2017. Na ocasião, sugeriu-se a elaboração de uma sequência didática, pós processo pedagógico realizado, como um produto educacional, coroando o percurso de formação docente e investigação no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza (PPGEN) ofertado pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná campus de Londrina-PR (UTFPR-LD).

Entretanto, ao invés de se elaborar uma sequência didática, criou-se uma sistematização do conteúdo jogos tradicionais, contemplando os doze jogos oriundos da prática pedagógica em 2016 e outros (Jogos de Perseguição e Bets) a partir da experiência docente.

Assim, o objetivo dessa sistematização foi a produção de um material pedagógico que refletisse as experiências do investigador como professor de Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental, bem como socializar uma possível forma de se visualizar a organização dos jogos tradicionais para o público estudantil em questão.

Busca-se nesse processo de socialização, o alcance de outros professores de Educação Física para que, readaptando-o esse produto educacional para sua realidade, consigam organizar o conteúdo dos jogos para suas turmas e anos de escolarização.

A perspectiva da necessária readaptação dessa sistematização vai ao encontro da concepção que

[...] Esses conhecimentos podem ser ensinados em diferentes momentos das aulas, de acordo com a expectativa do planejamento, tanto da escola como um todo, quanto na necessidade da própria disciplina (SANTOS, 2012, p. 72).

Por conseguinte, tal proposta curricular foi embasada teoricamente, pautada a luz de referenciais pedagógicos utilizados na dissertação de mestrado do investigador e considerados no planejamento de ensino efetivado anteriormente.

Optou-se na apresentação da sistematização curricular primeiro para depois apresentar as orientações pedagógicas e princípios educacionais propostos durante sua materialização em sala de aula. Ressalta-se que além dos doze<sup>1</sup> jogos ensinados na prática pedagógica em 2016, acrescentaram-se os Jogos de Perseguição (1º e 2º Anos) e Bets (5º Ano), considerando a experiência do investigador no ensino dos jogos tradicionais anteriormente.

---

<sup>1</sup> Amarelinha, Bola de Gude, Bola Queimada, Bugalha, Elástico, Estrela Nova Cela, Gato Mia, loiô, Pião, Pipa, Pique Bandeira e Sirumba.

## SISTEMATIZAÇÃO CURRICULAR

### 1º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

CONTEÚDO (JOGO)	ASSUNTOS	Nº SUGERIDO DE AULAS	OBJETIVOS NORTEADORES
Jogos de Perseguição (Pega-pega e variações)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível origem (Período Primitivo);</li> <li>• Definição do que são jogos de perseguição;</li> <li>• Variações de jogos (organização e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estabelecer relações entre o jogo estudado e o contexto em que se vive</li> <li>• Recriar possíveis fases e as regras do jogo estudado</li> </ul>
Elástico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Origem do material Elástico;</li> <li>• Forma tradicional de jogar (organização e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	2 a 4	
Amarelinha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem (Bretanha/Império Romano, Antigo Egito);</li> <li>• Variações de nomenclatura (influência regional);</li> <li>• Variações no jeito de desenhar e jogar (organização e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	2 a 3	
Jogo escolhido pelos estudantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem</li> <li>• Variações no jeito de jogar (organização e regras)</li> </ul>	1 a 3	

Quadro 1: Conteúdos para o 1º Ano do Ensino Fundamental

Fonte: Elaborado pelo autor

## 2º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

CONTEÚDO (JOGO)	ASSUNTOS	Nº SUGERIDO DE AULAS	OBJETIVOS NORTEADORES
Jogos de Perseguição (Pega- pega e variações)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível origem (Período Primitivo);</li> <li>• Definição do que são jogos de perseguição;</li> <li>• Variações de jogos (organização e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	2 a 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estabelecer relações entre o jogo estudado e o contexto em que se vive</li> <li>• Recriar possíveis fases e as regras do jogo estudado</li> </ul>
Gato Mia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classificação como jogo de perseguição;</li> <li>• Forma tradicional de jogar (organização e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	1 a 2	
Estrela Nova Cela	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variações de nomenclatura (influência regional);</li> <li>• Forma e fases tradicionais de jogar</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	1 a 3	
Jogo escolhido pelos estudantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem</li> <li>• Variações no jeito de jogar (organização e regras)</li> </ul>	1 a 3	

Quadro 2: Conteúdos para o 2º Ano do Ensino Fundamental

Fonte: Elaborado pelo autor



## 3º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

CONTEÚDO (JOGO)	ASSUNTOS	Nº SUGERIDO DE AULAS	OBJETIVOS NORTEADORES
Bola de Gude	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível origem (Antigo Egito);</li> <li>• Variações de nomenclatura (influência regional);</li> <li>• Variações de bolinhas de gude e de jogos (organização e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	2 a 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estabelecer relações entre o jogo estudado e o contexto em que se vive</li> <li>• Recriar possíveis fases e as regras do jogo estudado</li> </ul>
Bugalha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem (Antiga Grécia);</li> <li>• Variações de nomenclatura (influência regional)</li> <li>• Forma tradicional de jogar (organização, fases e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	2 a 4	
Bola Queimada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem (Papônia/Europa Meridional)</li> <li>• Forma tradicional de jogar</li> <li>• Variações no jeito de jogar (organização, determinação do campo e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	1 a 3	
Jogo escolhido pelos estudantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem</li> <li>• Variações no jeito de jogar (organização e regras)</li> </ul>	1 a 3	

Quadro 3: Conteúdos para o 3º Ano do Ensino Fundamental

Fonte: Elaborado pelo autor

## 4º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

CONTEÚDO (JOGO)	ASSUNTOS	Nº SUGERIDO DE AULAS	OBJETIVOS NORTEADORES
Pião	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível origem (5 séculos a.C);</li> <li>• Variações de piões e de manobras</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	3 a 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estabelecer relações entre o jogo estudado e o contexto em que se vive</li> <li>• Recriar possíveis fases e as regras do jogo estudado</li> </ul>
loiô	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem (7 séculos a.C);</li> <li>• Variações dos loiôs e de nomenclatura (influência regional)</li> <li>• Forma tradicional de jogar (organização, manobras e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	3 a 4	
Sirumba	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem no Brasil (Assis Chateaubriand - PR)</li> <li>• Variações no jeito de jogar (organização, determinação do campo e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	1 a 2	
Jogo escolhido pelos estudantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem</li> <li>• Variações no jeito de jogar (organização e regras)</li> </ul>	1 a 3	

Quadro 4: Conteúdos para o 4º Ano do Ensino Fundamental

Fonte: Elaborado pelo autor

## 5º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

CONTEÚDO (JOGO)	ASSUNTOS	Nº SUGERIDO DE AULAS	OBJETIVOS NORTEADORES
Pipa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível origem (Antiga Grécia, Antiga China);</li> <li>• Variações de pipas</li> <li>• Utilização do cerol ou não</li> <li>• Disputas/Relos (regras e formatos)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	2 a 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estabelecer relações entre o jogo estudado e o contexto em que se vive</li> </ul>
Pique Bandeira	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem (Escoteiros);</li> <li>• Forma tradicional de jogar (organização e regras)</li> <li>• Variações no jeito de jogar (campo e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	1 a 2	
Bets	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem no Brasil (Influência do críquete e dos trabalhadores ingleses)</li> <li>• Variações no jeito de jogar (organização, determinação do campo e regras)</li> <li>• Movimentos Básicos</li> </ul>	2 a 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recriar possíveis fases e as regras do jogo estudado</li> </ul>
Jogo escolhido pelos estudantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possível Origem</li> <li>• Variações no jeito de jogar (organização e regras)</li> </ul>	1 a 3	

Quadro 5: Conteúdos para o 5º Ano do Ensino Fundamental

Fonte: Elaborado pelo autor

## ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Essa sistematização, coerente com a orientação teórica que fundamentou a prática pedagógica em 2016, foi elaborada a partir da perspectiva histórico-crítica proposta por Gasparin (2002). Nesse sentido, tratou-se da organização de conteúdo em que durante sua materialização e adaptação, almeja-se a adoção de cinco passos pedagógicos: Prática Social Inicial do Conteúdo, Problematização, Instrumentalização, Catarse e Prática Social Final do Conteúdo.

Planejar dentro dessa linha de trabalho apresenta-se para os professores e alunos como algo muito complexo. Em primeiro lugar, o planejamento, para a grande maioria, não é essencial para ministrar suas aulas. Em segundo lugar, com muita frequência, o que é planejado não é depois posto em prática. Portanto é considerado perda de tempo dedicar-se a esse tipo de tarefa (GASPARIN, 2002, p. 152).

Reconhecendo a complexidade de se planejar orientado pela perspectiva histórica-crítica e defendendo que o processo de planejamento deve ser concebido como algo inerente ao ato pedagógico, e não ser tomado como perda de tempo, a seguir, apresentam-se as orientações de implementação desse produto educacional com os cinco passos pedagógicos.

Assim, a *Prática Social Inicial do Conteúdo*, primeiro passo assumido pelo docente, deve ser o momento de identificação dos saberes prévios estudantis sobre o conteúdo jogos tradicionais. “O interesse do professor por aquilo que os alunos já conhecem é uma ocupação prévia sobre o tema que será desenvolvido” (GASPARIN, 2002, p. 16).

Nessa sistematização sugere-se que a prática social inicial do conteúdo jogos tradicionais materializa-se em sala de aula por meio de uma ficha avaliativa (Apêndice A), testada no processo pedagógico junto com a turma do quinto ano.

Busca-se inicialmente, portanto, conhecer os saberes prévios dos estudantes que traduzem a realidade em que vive e como os jogos tradicionais são identificados por eles. Embora, sugere-se a adoção da ficha avaliativa, destaca-se que cada professor precisa identificar as possibilidades de

concretizar a prática social inicial a partir de necessidades específicas dos estudantes, conteúdo e contexto com o qual atua.

Considerando os saberes prévios a serem identificados na prática social inicial, deixou-se um espaço destacado em vermelho para que o docente inclua jogos e assuntos a partir dos interesses e conhecimentos dos estudantes. A experiência pedagógica promovida em 2016 mostrou como os estudantes se sentem “ouvidos” quando podem selecionar alguns jogos de interesse coletivo.

A possibilidade dos estudantes indicarem alguns conteúdos vai ao encontro da perspectiva de que

[...] os próprios conteúdos devem incluir elementos da vivência prática dos alunos para torna-los mais significativos, mais vivos, mais vitais, de modo que eles possam assimilá-los ativa e conscientemente (LIBÂNEO, 1994, p. 128).

Isso não significa abandono da tarefa do professor, pois, parte-se do princípio de que tanto a escolha quanto a definição dos conteúdos é tarefa do professor (LIBÂNEO, 1994). Por isso, a sistematização aqui proposta reserva apenas um espaço, mas importante, para que o professor escute os estudantes e selecione outros jogos e assuntos além daqueles já anunciados em cada ano.

Decorrente da prática social inicial surge um processo reflexivo sobre o conteúdo e o contexto social em que se inserem os estudantes, denominado de *Problematização*. A problematização configura-se no momento de análise junto com os estudantes da realidade social em que se vive atualmente, relacionando-a com o conteúdo. “A problematização é um desafio, ou seja, é a criação de uma necessidade para que o educando, através de sua ação, busque o conhecimento” (GASPARIN, 2002, p. 35).

A reflexão sobre a marginalização de alguns jogos tradicionais e a consideração desses como patrimônios da cultura podem ser temas centrais do processo de problematização, suscitados intencional e conscientemente pelo docente.

Alguns questionamentos podem favorecer que a problematização aconteça promovendo uma reflexão pelos estudantes sobre os jogos

tradicionais atualmente. Abaixo, sugerem-se alguns questionamentos durante a transposição didática da sistematização do conteúdo elaborada para o segundo ano:

- Vocês acham que o jogo Estrela Nova Cela é bastante conhecido pelas crianças de hoje?
- Tem alguma coisa que se parece com os Jogos de Perseguição que a gente vê fora da escola?
- Por que os Jogos de Perseguição são mais conhecidos que a Estrela Nova Cela? (em hipótese, pode ser um fato)?
- Nos jogos de vídeo game existem jogos parecidos com o Gato Mia, Estrela Nova Cela ou Jogos de Perseguição? Se sim, quais e como eles são parecidos?
- Em quais lugares vocês costumam jogar/brincar fora da escola?
- Quais lugares próximos a suas casas podem ser utilizados para a vivência dos jogos Estrela Nova Cela, Gato Mia e Jogos de Perseguição?

O ato de refletir sobre a realidade em que se situa o conteúdo, deve ser um processo constante no ato pedagógico, ou seja, “[...] é o fio condutor de todo o processo de ensino-aprendizagem” (GASPARIN, 2002, p. 50).

Após a prática social inicial e o processo de problematizar tanto a realidade quanto o conteúdo, se iniciará a *Instrumentalização* dos jogos sugeridos na sistematização. Assim, a instrumentalização se configurará como momento em que o professor mediará a elaboração do conhecimento, colocando em uma relação recíproca os estudantes e os jogos tradicionais.

É no momento de instrumentalização que surgem as mais variadas formas de planejar as aulas, os objetivos, bem como são efetivados os procedimentos metodológicos de ensino-aprendizagem. Assim como a problematização deve ser materializada a partir das necessidades estudantis e intenção docente, o mesmo compreende-se para a instrumentalização.

Por exemplo, no ensino da Bugalha para turma de terceiro ano sugerida na sistematização, os professores criarão seus próprios procedimentos metodológicos de ensino-aprendizagem, seja na organização

dos estudantes em grupos ou individualmente, seja no ensino das ações motoras antes das regras ou das regras antes dos movimentos etc.

Na sistematização do conteúdo aqui proposta, são sugeridas quantidades mínimas e máximas aproximadas de aulas para o ensino dos jogos no processo de instrumentalização. Para se chegar aos números de aulas para cada jogo se considerou o processo pedagógico com a turma do quinto ano em 2016 bem como a experiência docente com outras turmas e com o trato pedagógico desse conteúdo em anos anteriores.

Por conseguinte, em síntese, a instrumentalização é o momento do saber fazer docente-discente em sala de aula, em que se evidencia como o estudo dos jogos tradicionais pode contribuir para a resolução dos problemas antes levantados e alcance dos objetivos pedagógicos. O “como fazer” de cada docente ajudará na incorporação do conteúdo pelos estudantes.

Incorporados os conteúdos relativos aos jogos tradicionais na instrumentalização, chega-se o passo pedagógico denominado por Gasparin (2002) de *Catarse*, no qual os estudantes serão solicitados a apresentá-los ao docente. Na apresentação dos saberes incorporados durante a instrumentalização, identifica-se a proximidade da solução dos questionamentos levantados no passo pedagógico de problematização.

A *Catarse* é a síntese do cotidiano e do científico, do teórico e do prático a que o educando chegou, marcando sua nova posição em relação ao conteúdo e à forma de sua construção social e sua reconstrução na escola. [...] Significa, outrossim, a conclusão, o resumo que ele faz do conteúdo aprendido recentemente (GASPARIN, 2002, p. 128).

Geralmente, a apresentação dos saberes incorporados dos estudantes decorre de um processo intencional de avaliação por parte do professor. Esse processo pode ser promovido por atividades coletivas ou individuais.

Na perspectiva de uma avaliação como forma de expressão do conhecimento individual dos estudantes, o docente pode utilizar uma gama de procedimentos avaliativos aprendidos durante seu percurso formativo. Isso exige do estudante

[...] uma relação direta com ele a partir de muitas tarefas (orais e escritas), interpretando-as (um respeito a tal subjetividade), refletindo e investigando teoricamente razões para soluções apresentadas, em termos de estágios evolutivos do pensamento, da área de conhecimento em questão, das experiências de vida do aluno (HOFFMANN, 1994, p. 75).

Embora esse produto educacional seja uma sistematização de conteúdo para o Ensino Fundamental I e não compilados de instrumentos avaliativos, sugere-se a adoção de dois para as turmas de quinto ano: elaboração de uma redação e história em quadrinho.

Ambos os procedimentos avaliativos contribuíram com a catarse realizada em 2016 com a turma de mesmo ano em seriação escolar. A escolha pelo uso desses dois procedimentos avaliativos relaciona-se com certo avanço, esperado pedagogicamente, da escrita e organização do pensamento dos estudantes dessa faixa etária e ano escolar.

Por meio delas pode se verificar, por exemplo, imagens 01 e 02 o conhecimento elaborado com as aulas a partir do objetivo de conscientizar a turma sobre a necessidade de preservação cultural dos jogos tradicionais atualmente.



- Elabore uma redação sobre o conteúdo jogos populares a partir das aulas de educação física. mínimo 10 linhas.

O que eu aprendi?...

Nas aulas de educação física eu aprendi muito sobre os jogos populares, regras, regras, fatos de jogar e estratégias. Cada jogo tem um jeito diferente de jogar e aprender; e a maioria dos jogos populares é vindo da cultura dos pais, avós, tios etc. Muitas pessoas querem preservar estes jogos que são um patrimônio cultural de todos, e além disso temer novos conserto de jogos por exemplo os eletrônicos, hoje em dia temer muitos jogos do tipo como futebol, jogos de ação e estes jogos se encontram nos celulares, video games entre outros. Tenho muitos jogos que eu nunca tinha jogado e eu aprendi muitos então as aulas me auxiliaram muito no meu conhecimento.

Imagem 01- Redação estudantil  
 Fonte: Aula de Educação Física (26 de Outubro, 2016)

Na primeira, com a elaboração de redação, os estudantes podem expressar suas aprendizagens em relação aos jogos estudados no quinto ano de acordo com os objetivos estabelecidos antes e durante o processo pedagógico. Sobre a organização da redação em relação ao número de linhas, título, enunciado etc., compreende-se que ficará a critério do professor.



**Imagem 02– História em Quadrinho estudantil**  
**Fonte: Aula de Educação Física (26 de Outubro, 2016)**

Na segunda, elaboração de história em quadrinhos, os estudantes também poderão expressar seus saberes incorporados ao longo dos encontros anteriores. Porém, requer a adoção de recursos diferenciados em sua composição por parte dos estudantes, por exemplo, saber iniciar, prosseguir e terminar uma mesma história utilizando desenhos e diálogos.

Ressalta-se que a adoção desses dois procedimentos avaliativos pode ser um desafio para as aulas de Educação Física, uma vez que dependendo da perspectiva sobre a finalidade da área em ambiente escolar, tais procedimentos passarão longe das carteiras estudantis.

Por isso, espera-se que o passo pedagógico da catarse nas aulas de Educação Física seja inerente a uma concepção desse componente curricular como área de conhecimento. Nesse sentido, as expressões dos saberes incorporados dos estudantes ganham força em instrumentos que registrem as aprendizagens construídas dos estudantes que, em última análise, também expressam os processos de ensino da Educação Física.

Após a transposição didática dessa sistematização curricular, perpassando pela identificação dos saberes prévios estudantis, problematizando-os face o contexto social, agindo frente ao conteúdo proposto e identificando os conhecimentos elaborados, chega-se ao passo pedagógico de socialização dos saberes para além da sala de aula.

Esse último passo pedagógico é a *Prática Social Final de Conteúdo* que, além da socialização do saber elaborado também promove um posicionamento do estudante na realidade que vive, reorientado por esse mesmo saber construído.

A Prática Social Final é a nova maneira de compreender a realidade e de posicionar-se nela [...] É a manifestação da nova postura prática, da nova atitude, da nova visão do conteúdo no cotidiano (GASPARIN, 2002, p. 147).

A nova maneira de compreender a realidade e de se posicionar nela dependerá da qualidade do saber elaborado em sala de aula. Além disso, outros elementos favorecem a socialização do conhecimento e posicionamento do estudante, por exemplo, saber como se socializar e como se posicionar.

Com isso, compreende-se que os procedimentos adotados por cada estudante decorrerá de suas formas de interpretação do conteúdo, de suas necessidades e da mediação do professor. O docente pode e deve orientar os estudantes para uma prática social final de conteúdo.

Em relação a orientação do passo pedagógico prática social final do conteúdo, nesse produto educacional, sugere-se que os estudantes auxiliem os professores em adaptações necessárias para os próximos anos. Assim, os professores que utilizarem essa sistematização de conteúdo têm, na prática social final dos estudantes, ferramenta possível de adaptação e ressignificação das sistematizações futuras.

Por fim, além da orientação pedagógica proposta por Gasparin (2002), assumida nessa sistematização de conteúdo, pensou-se também na adoção de princípios educacionais a ser considerados durante o ato de ensino dos jogos tradicionais.

## PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

Nesse sentido, coerente com a proposta dos cinco passos pedagógicos e com toda a reflexão promovida na dissertação, sugere-se a adoção de ao menos dois princípios educacionais: *contextualização do conteúdo e reconhecimento dos estudantes como atores sociais*.

No primeiro, contextualização do conteúdo, deve ser contemplada a relação existente entre os jogos tradicionais e a sociedade contemporânea, sobretudo o contexto local em que os estudantes estão inseridos. A pergunta norteadora do princípio de contextualização é “Por que não discutir com os alunos a realidade concreta a que se deva associar a disciplina cujo conteúdo se ensina?” (FREIRE, 1996, p. 30).

Retorna-se, portanto, a importância atribuída ao processo de problematização durante as aulas para que o princípio educacional da contextualização embase todo o processo pedagógico. É preciso contextualizar, por exemplo, o Pega-pega no primeiro ano com os estudantes, como também o jogo Bets no quinto.

Com isso, questões sugeridas anteriormente no passo pedagógico de Problematização são favoráveis ao processo de contextualização dos jogos tradicionais nos cinco primeiros anos do ensino fundamental. Por isso, o processo de reflexão nas aulas de Educação Física é essencial desde o primeiro ano do ensino fundamental, enfrentando o preconceito de que nessa faixa etária os estudantes são incapazes de pensar no conteúdo e no contexto ao mesmo tempo.

No segundo princípio educacional assumido nessa sistematização, reconhecimento dos estudantes como atores sociais, considera-se relevante a identificação dos saberes prévios estudantis e os modos como interpretam os jogos ensinados. Busca-se com esse princípio não só o reconhecimento, mas também, a valorização dos estudantes como atores sociais, produtores de cultura (SARMENTO, 2004; CORSARO, 2009)

Ressalta-se nesse princípio que o professor deve oportunizar situações em que os jogos possam ser recriados e socializados entre os estudantes, concedendo-lhes sentidos diversificados. A observação das aulas inerentes desse estudo identificaram momentos em que os estudantes recriaram alguns jogos ou fases, por exemplo, Gato Mia, Amarelinha, Estrela Nova Celta e Elástico. Assim, o princípio de reconhecimento e valorização dos estudantes como atores sociais é fundamental para a efetivação dos momentos de criação e recriação dos jogos estudados.

No primeiro ano, por exemplo, pode se pedir para os estudantes criarem novas regras para os Jogos de Perseguição ou novas sequências de movimentos com o elástico. No quinto ano, os estudantes podem modificar as regras e espaço de campo no Pique Bandeira ou elaborar outros tipos de Pipas diferentes daquelas ensinadas pelo professor.

Para contemplar ambos os princípios educacionais nessa sistematização curricular, após reflexão sobre a experiência pedagógica construída em 2016, sugere-se a adoção de dois objetivos a ser alcançados pelos estudantes no ensino de cada jogo na proposta:

- Estabelecer relações entre o jogo estudado e o contexto em que se vive (princípio da contextualização do conteúdo);
- Recriar possíveis fases e as regras do jogo estudado (princípio do reconhecimento dos estudantes como atores sociais).

Na inserção de tais objetivos inseridos na sistematização, buscando-se a adoção dos princípios educacionais pelo professor, ressalta-se o papel autônomo de cada docente da formulação dos objetivos pedagógicos, aqui promovida pelo investigador.

Isso significa que a elaboração dos objetivos pressupõe, da parte do professor, uma avaliação crítica das referências que utiliza, balizadas pelas suas opções em face dos determinantes sócio-políticos da prática educativa (LIBÂNEO, 1994, p. 121).

Assim, os objetivos da prática pedagógica serão dinâmicos, inerentes aos contextos em que os jogos tradicionais forem ensinados. A adoção desses na sistematização representa tanto uma preocupação com a efetivação dos princípios educacionais propostos, como coerência com a exigência indispensável deles para o trabalho docente futuro.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORSARO, William A. Reprodução Interpretativa e Cultura de Pares. MÜLLER, Fernanda.; CARVALHO, Ana M. A. (Orgs.). **Teoria e prática na pesquisa com crianças**: Diálogos com Willian Corsaro. São Paulo: Cortez, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática docente. São Paulo: Terra, 1996.

GASPARIN, João L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. Campinas: Autores Associados, 2002.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação Mediadora**: uma prática em construção da pré-escola à universidade. 4ª ed. Porto Alegre: Educação e Realidade, 1994.

LIBÂNEO, José C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.


SANTOS, Gisela F. L. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SARMENTO, Manuel .J. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, Manuel .J.; CERIZARA, Ana .B. **Crianças e miúdos**: perspectivas sociopedagógicas da infância e da educação. Porto: ASA, 2004.



## APÊNDICES

### APÊNDICE A - Ficha Avaliativa Primeira Aula

 <b>Prefeitura Municipal de Cambé</b> <small>Secretaria Municipal de Educação</small> <small>ESCOLA MUNICIPAL IRMÃ HILDA SOARES - ENSINO FUNDAMENTAL</small>	
ALUNO(A): _____	DATA: ____/____/____
PROFESSOR: _____	TURMA: _____

ATIVIDADE AVALIATIVA DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
5º ANO - 2º TRIMESTRE  
Jogos Populares

- 1) Marque os tipos de jogos conforme solicitado a baixo:
- A)** Com “J” se você já jogou
  - B)** Com “N” se você nunca jogou
  - C)** Pinte com a cor **azul** aqueles que você ainda joga

<input type="checkbox"/> Amarelinha	<input type="checkbox"/> Jogo de Elástico	<input type="checkbox"/> Pique Bandeira
<input type="checkbox"/> Bola Queimada	<input type="checkbox"/> Jogos com Corda	<input type="checkbox"/> Mãe da Rua
<input type="checkbox"/> Esconde-esconde	<input type="checkbox"/> Ioiô	<input type="checkbox"/> Lenço Atrás
<input type="checkbox"/> Bets	<input type="checkbox"/> Bilboquê	<input type="checkbox"/> Pega-pega
<input type="checkbox"/> Jan Ken Po	<input type="checkbox"/> Pipa	<input type="checkbox"/> Balança caixão
<input type="checkbox"/> Bugalha	<input type="checkbox"/> Pião	<input type="checkbox"/> Pé na lata
<input type="checkbox"/> Bola de Gude	<input type="checkbox"/> Trilha	<input type="checkbox"/> Jogo da velha
<input type="checkbox"/> Dama	<input type="checkbox"/> Dominó	<input type="checkbox"/> Xadrez
<input type="checkbox"/> Estrela nova cela	<input type="checkbox"/> Stop	<input type="checkbox"/> Sirumba
<input type="checkbox"/> Gato mia	<input type="checkbox"/> Cobra Cega	<input type="checkbox"/> Policia e Ladrão

- 2) Tem algum jogo que você pratica e não está na tabela? Se sim, quais?

- 3) Qual jogo que nunca praticou você gostaria de aprender?