



UFAM
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA
COLEGIADO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**JOGOS CULTURAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR (UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA A PARTIR DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO)**

MARIA EDUARDA HOLANDA DA SILVA SALDANHA

MANAUS

2023

MARIA EDUARDA HOLANDA DA SILVA SALDANHA

JOGOS CULTURAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR (UM RELATO DE EXPERIÊNCIA, A PARTIR DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado pela acadêmica Maria Eduarda Holanda da Silva Saldanha, sob orientação do Prof. Dr. Gláucio Campos Gomes de Matos, para obtenção de título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Gláucio Campos Gomes de Matos

MANAUS
2023

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

S162j Saldanha, Maria Eduarda Holanda da Silva
Jogos culturais na educação física escolar (um relato de experiência a partir do estágio supervisionado) / Maria Eduarda Holanda da Silva Saldanha . 2023
52 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Gláucio Campos Gomes de Matos
TCC de Graduação (Licenciatura em Educação Física) -
Universidade Federal do Amazonas.

1. Jogos culturais. 2. Educação física escolar. 3. Estágio supervisionado. 4. Ensino fundamental. I. Matos, Gláucio Campos Gomes de. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA
COLEGIADO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**JOGOS CULTURAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR (UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA, A PARTIR DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO)**

MARIA EDUARDA HOLANDA DA SILVA SALDANHA

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Banca Examinadora designada pelo Colegiado em Licenciatura em Educação Física como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física.

Aprovado em: 02/03/2023

BANCA EXAMINADORA





Professor Doutor Gilmar Eduardo Costa do Couto



AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pela minha vida, e por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo da realização deste trabalho. Agradeço a todos os professores por me proporcionarem o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação, por tanto que se dedicaram a mim, não somente por terem me ensinado, mas por terem me feito aprender. A palavra mestre, nunca fará justiça aos professores dedicados aos quais sem nominar terão os meus eternos agradecimentos.

Agradeço aos meus pais, que foram meu incentivo diário, minha força e um dos meus maiores motivos para ir em busca dos meus sonhos e chegar até aqui. Agradeço ao meu amor, que muitas vezes acreditou mais em mim do que eu mesma, e me incentivou a continuar.

Ao professor Dr. Gláucio Campos Gomes de Matos, por ter sido meu orientador e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade. Aos professores, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional ao longo do curso.

Aos amigos e colegas com quem convivi aos longos anos de curso, que me incentivaram e que certamente tiveram impacto na minha formação acadêmica, agradeço o ambiente amistoso no qual convivemos e solidificamos os nossos conhecimentos, o que foi fundamental na elaboração deste trabalho de conclusão de curso. À instituição de ensino Universidade Federal do Amazonas, essencial no meu processo de formação profissional, pela dedicação, e por tudo o que aprendi ao longo dos anos do curso.

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.

Paulo Freire

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo destacar a contribuição dos Jogos Culturais em Educação Física Escolar. Um dos conteúdos que podem auxiliar os estudantes a elucidarem suas realidades é o Jogo Cultural. Para tanto, a metodologia empregada foi exploratória, com pesquisa bibliográfica incluindo artigos científicos, monografias, livros entre outros. Dado o realizado estudo, a leitura e interpretação em cima das fontes selecionadas, consiste em um relato de experiência, no que integra a construção teórica e as experiências vivenciadas ao longo do estágio supervisionado, conceitos e importâncias de como os jogos culturais ajudam para o desenvolvimento dos alunos, acentuando a relevância do resgate desses jogos no contexto da Educação Física na escola. Ao final da pesquisa, foi possível entender que é possível tratar diversos tipos de conhecimentos e conceitos culturais, ao levar jogos a rotinas da educação física no ensino fundamental II, tendo um resultado de estimulação do desenvolvimento motor e habilidades. O estágio Supervisionado é fundamental para colocar em prática todo o embasamento teórico adquirido durante a formação acadêmica.

Palavras-chave: Jogos Culturais, Educação Física Escolar, Estágio Supervisionado.

ABSTRACT

This Course Conclusion Paper aimed to highlight the contribution of Cultural Games in School Physical Education, b. One of the contents that can help students to elucidate their realities is the Cultural Game. To do so, the methodology used was exploratory research, with bibliographic research including scientific articles, monographs, books, and others. Given the study, the reading and interpretation of the selected sources, it consists of an experience report that integrates the theoretical construction and the experiences lived during the supervised internship, concepts and importance of how cultural games help the development of students, emphasizing the relevance of rescuing these games in the context of Physical Education at school. At the end of the research, it was possible to understand that it is possible to treat several types of knowledge and cultural concepts, when taking games to the routines of elementary I physical education, having a result of stimulating motor development and skills. The supervised internship is fundamental to put into practice all the theoretical foundation acquired during the academic formation.

Keywords: Cultural Games, School Physical Education, Supervised Internship.

LISTA DE ABREVEATURA E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PCN's	Parâmetros Curriculares Nacionais

Sumário

1. INTRODUÇÃO	11
2. PROBLEMA	13
3. OBJETIVOS	13
3.1 Objetivo Geral	13
3.2 Objetivo Específico	13
4. JUSTIFICATIVA	14
CAPÍTULO I – HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA	15
CAPÍTULO II - CULTURA DA ESCOLA	18
5.1 Educação Física inserida nos anos iniciais	18
CAPÍTULO III - JOGOS CULTURAIS	20
6.1 Conceito de Jogo	20
6.2 Contextualização de Jogos Culturais	21
6.3 A importância dos jogos para a formação do educando	22
METODOLOGIA E PROCEDIMENTO DA PRÁTICA DE CAMPO	24
ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	33
8.1 Relatos de Experiências de Regência do Estágio Supervisionado	41
8.2 Relatos de Observação e Coparticipação	41
8.3 Relatos de Regência	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
BIBLIOGRAFIA	48
ANEXO 1	51
ANEXO 2	52

1. INTRODUÇÃO

A Educação física, em particular, nos últimos tempos vem se tornando um meio de socialização nas escolas de forma evidente, avançando em teoria e tecnologicamente para trazer aos alunos melhores métodos e conceitos sobre a área, como citado por Ramos (2018). Entretanto, não se pode deixar de examinar que a Educação Física escolar está ancorada no lado esportivo das atividades e competitivo.

A Educação Física Escolar é uma disciplina que introduz e integra ao aluno na cultura corporal de movimento, formando então o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, como relata Betti (1992). Desta forma, à disciplina é estabelecida objetivos relacionados a aprendizado e aperfeiçoamento do esporte, tendo então o alto rendimento, sendo assim, buscando pelo conhecimento histórico formado pela humanidade e pela experimentação de práticas relacionados a cultura corporal, onde podemos citar os jogos culturais.

Alguns dos jogos são repassados de geração para geração através da oralidade, brincadeiras na rua, construção de brinquedos pelas próprias crianças ou por familiares. Esses jogos são chamados de Jogos Tradicionais ou Culturais, no qual retomam a história, tradições e cultura. De acordo com Kishimoto (2009, pg. 12), enquanto existir a espontânea de jogos populares, os jogos culturais têm a função de se manter a cultura infantil e formar forma de interação social.

Portanto, este trabalho tem como objetivo de trazer um breve histórico do que é a Educação Física, transcorrendo pela história no Brasil e suas influências políticas e sociais ao longo dos anos de forma objetiva e clara, uma vez que a monografia não tem intenção de aprofundar nesse quesito. Conseqüentemente trazendo a cultura da educação física escolar e relato de estágio.

O interesse da pesquisa está acentuado justamente em verificar quais são os jogos e brincadeiras que ainda estão presentes na rotina recreativa dos escolares. Nessa direção, o estudo será desenvolvido através da aplicação de um questionário com crianças da Escola Estadual Coronel Fiúza, no município

do Careiro da Várzea, há 23,4 quilômetros de Manaus. Buscamos identificar a presença do jogo cultural em suas rotinas.

A partir dessas considerações o presente estudo teve como problema quais são as contribuições dos jogos culturais nas aulas de educação física? Desta forma, teve como objetivo analisar o desenvolvimento dos jogos culturais nas aulas de Educação Física durante os anos finais do Ensino Fundamental no município Careiro da Várzea, no estado do Amazonas, na fase do estágio obrigatório.

2. PROBLEMA

Baseando-se nas aulas realizadas durante a fase de regência do estágio curricular supervisionado, nas turmas de 6º e 7º ano do ensino fundamental, utilizando de atividades relacionadas a prática dos jogos culturais: Buscamos observar as contribuições dos jogos culturais nas aulas de educação física.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

- Analisar a contribuição dos jogos culturais nas aulas de educação física.

3.2 Objetivo Específico

- Abordar o conceito de jogos culturais.
- Analisar a importância da prática dos jogos culturais nas aulas de educação física.
- Relatar a experiência de docência na prática dos jogos culturais nas aulas de educação física das turmas de 6º e 7º ano do ensino fundamental.

4. JUSTIFICATIVA

A escola por muito tempo teve como preocupação os métodos corretos e essenciais para o ensino, pouco se sabia sobre o desenvolvimento da criança e sobre como ela aprendia. Entretanto, é uma preocupação continua na história da educação. Alguns pesquisadores compreenderam como as crianças pensam e aprendem, no que resgata a função do jogo e do brincar na aprendizagem infantil.

Porém ainda existem educadores que se preocupam em métodos tradicionais de ensino, é necessário abandonar os velhos conceitos e antigas posturas, como cultivar e desenvolver a prática de alimentar a inteligência, focando somente em livro, uma didática que apenas os professores transmitem conhecimento, tornando os alunos apenas como ouvintes.

Entretanto, para buscar resultados e intervenções de ordem prática, que por sua vez, os alunos não sejam apenas ouvintes, mas que participem das aulas, sendo considerado os seus conhecimentos e dúvidas sobre o tema, referindo-se aos jogos que têm uma grande importância na formação do indivíduo, e que os alunos a partir dele desenvolvam e trabalham estruturas cognitivas, dessa forma, ampliando-as.

Desta maneira a importância dos jogos culturais é compreendido na perspectiva da cultural corporal do movimento, possibilitando explorar as habilidades, transmissões de costumes e valores, aprendizado para diversas áreas do conhecimento, compreensão de regras e expressivo.

Tendo em vista a situação atual dos Jogos Culturais, em meio ao ambiente tecnológico, ao qual os educandos se encontram, este trabalho se justifica, pois dá ênfase ao conteúdo, de forma prática e teórica, no contexto da academia e por extensão à Educação Física escolar. –

CAPÍTULO I – HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Ao falarmos sobre Educação Física, é normal associarmos ao esporte, a estética, saúde ao lazer, mesmo que essas sejam algumas ramificações da Educação física, a mesma não é apenas esses pontos, mas consiste em uma disciplina e o objeto de estudo, ainda por cima quando citamos sobre a Educação Física Escolar. Entretanto essas associadas que foram atribuídas pelo senso comum, não são as corretas, mas surgiram conforme a história da Educação Física no Brasil.

A educação física passou e ainda passa por diversas transformações, desde a sua prática, até os seus objetivos, influenciadas evidencialmente por mudanças sociais, correntes de pensamentos filosóficos, tendências científicas, pedagógicas e até mesmo políticas, fazendo com que este cenário passasse por influências dos médicos, militares, políticas e por inúmeros debates de estudiosos das áreas, até chegar neste conceito atual de Educação física.

Há algumas décadas, a educação física esteve presente em diversas classes, médicas e a institutos militares, porém a partir de 1920 alguns estados federais começaram a realizar reformas educacionais para a incorporar a educação física, pois até então nas escolas eram apenas denominadas como ginásticas (RAMOS, 2018).

Até ao presente momento, apenas o Rio de Janeiro, havia imposto nas escolas a Ginastica, sendo motivado pelo parecer emitido por Rui Barbosa sobre a “Reforma do Ensino Primário, Secundário e superior”, no que defende a equiparação do docente de Ginástica a outros das demais disciplinas e aborda o custoso da Ginastica para a formação do cidadão brasileiro, ressaltando sobre a importância de ter um corpo saudável para sustentar a atividade intelectual (BRASIL, 1997).

Na intenção de sistematizar a ginástica dentro da escola brasileira, surgem os métodos ginásticos (gímnicos). Oriundos das escolas sueca, alemã e francesa, esses métodos conferiam à Educação Física uma perspectiva eugênica, higienista e militarista, na qual o exercício físico deveria ser utilizado para aquisição e manutenção da higiene física e moral (Higienismo), preparando os indivíduos fisicamente para o combate militar (Militarismo). O higienismo e o militarismo

estavam orientados em princípios anátomo fisiológicos, buscando a criação de um homem obediente, submisso e acrítico à realidade brasileira. (SOARES, 2012)

Conseqüentemente, na mesma época alguns Estados brasileiros aderiram a Ginásticas nas escolas, no que surge a educação brasileira uma forte influência do movimento da Escola Nova, no que sobressaiu a importância da Educação Física no desenvolvimento integral do ser humano. Este movimento contribuiu para a formação e durabilidade de finalidades higiênicas da Educação Física no Brasil, pois muitas instituições compartilhavam dos mesmos pensamentos sobre a Educação Física (BRASIL, 1997).

Durante a década de 30, foi realizada a primeira referência de forma clara sobre a Educação Física em textos Constitucionais Federais, através da Constituição desenvolvida, no que a incluía no currículo como prática educativa obrigatória (BRASIL, 1997). Além do mais, na mesma Constituição citava sobre o adestramento físico como maneira de preparar os jovens para defender a nação e cumprir seus deveres com a economia, uma vez que o país passava pelo momento de urbanização e industrialização, desta forma a Educação Física além com o foco militarista e higienista, ainda atribuída para fortalecimento do trabalhador, melhorando a mão-de-obra.

Perante o golpe de 64, a instauração do regime da ditadura militar no país, a Educação Física voltou-se para novas alterações em seus objetivos e incumbências, no que o regime estava pautado sob o caráter nacionalista, o governo militar passou a investir, aderindo funções pautadas pelo nacionalismo, com foco em “tanto na formação de um exército composto por jovens fortes e saudáveis como na tentativa de desmobilização das forças políticas opositoras” (BRASIL, 1997, P.21).

As universidades representavam algumas das principais diretrizes de resistência, o governo militar tomou medidas utilizando a Educação Física para ajudar sobre o regime militar no Brasil, no qual estava incluída a obrigatoriedade da Educação Física no 3º grau, sendo assim, as atividades eram consideradas destituídas de conhecimentos e estavam relacionadas ao fazer, voltada de mão de obra apta para a produção, utilizando-se disso para desapropriar as mobilizações estudantis que eram contra o regime (RAMOS, 2018).

Ao decorrer da história, é possível observar a educação Física sendo inserida por uma visão esportivismo, tecnicismo, no que se destacava por habilidades, apto e mais forte, no qual importava o jovem mais qualificado ou que teria maior potencial para conseguir ganhar.

Dessa forma, devido ao aumento de publicações em livros e revistas, promoção de debates na área, congressos, se deu início a diversas abordagens e tendências pedagógicas que consiste atualmente, no que dispõe em quebrar o modelo tecnicista e tradicional, que foi inserida a anos atrás, no que podemos incluir os mais recentes Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), psicomotricidade, desenvolvimentista, saúde renovada e as críticas. Tais abordagens mesmo que contenham enfoques científicos diferentes, mesmo com pontos divergentes, tem em comum uma busca de uma Educação Física que explora as múltiplas dimensões do ser humano (RAMOS, 2018).

Assim, os jogos são um conteúdo de ensino pautado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no qual possibilita a criação de atividades que ajudam a interação social e aprendizagens. De acordo com BNCC, os jogos possibilitam a ensinar para o estudante formas de viver em diferentes contextos, valores, experiências socioculturais e outras situações da vida.

Através da graduação e do processo de formação pude compreender o contexto histórico em que a Educação Física estava anexada, e hoje compreender a educação Física como uma disciplina é de suma importância, não apenas ligando para a prática esportiva e distração, mas entender que a Educação Física no contexto da escola tem um papel fundamental na formação dos alunos.

CAPÍTULO II - CULTURA DA ESCOLA

A partir dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a Educação Física inicia a ter uma nova identidade no ambiente escolar, sendo assim reestruturada nas representações corporais que foram inseridas em seus conteúdos. Os PCNs destacam-se por uma atuação da Educação Física em jogos, lutas, esportes, danças e ginásticas, tendo característica lúdicas e o envolvimento de diversas culturas corporais (BRASIL, 1997).

A decorrer dos anos houve novas tendências que influenciaram os objetivos e as propostas educacionais da Educação Física, no que enfatizam as práticas pedagógicas reconsideradas através da cultura corporal, a consciência do movimento, o propósito de problematizar, confrontar, interpretar e analisar as manifestações corporais que superam a ideias de gesto motor correto, no que o movimento é entendido em seus sentidos e significados firmados pelas práticas corporais (RAMOS, 2018).

O autor Freire (2009) ressalta que o objetivo a ser alcançado pela educação Física destaca-se também pela execução dos movimentos em termos de habilidades motoras e movimentos coordenados, servindo de base para o desenvolvimento de habilidades mais elaboradas. Este autor destaca que a Educação física não é apenas o movimento do corpo, mas é o não movimento, em atividades como relaxamento.

Em suma, a educação física escolar como disciplina tem foco em oferecer ações associadas a proposta pedagógica da escola, bem como estar ligado aos aspectos culturais, sociais e históricos enfatizando o desenvolvimento dos alunos. Ao atuar no desenvolvimento dos alunos junto as outras áreas do conhecimento garantindo o sucesso do aprendizado e desenvolvimento.

5.1 Educação Física inserida nos anos iniciais

De acordo com a promulgação da Lei n°. 11.274/ 06, o ensino fundamental passou a incluir as do 1° ano crianças de 6 anos de idade, no que completasse o ciclo com 10 anos no 5° ano. Essa adaptação e reestruturação está relacionada ao processo pedagógico, que são aquelas onde os alunos e

suas faixas etárias, estão relacionadas com o processo de desenvolvimento do estudante (ZUNINO, 2008).

Para os autores Gallahue e Ozmun (2003) conseguem classificar esta fase de desenvolvimento como ampliação motor fundamental, no que é caracterizado pela faixa etária de 5 aos 6 anos de idade, onde está inserida a fase de desenvolvimento motor, no que está relacionado o período que as crianças estão ativamente envolvidas na exploração e na experimentação das capacidades motoras e suas habilidades corporais.

Seguindo a lógica de classificação de fase, para o autor Piaget Apud Antunes(1998), ressalta que as idades de 7 aos 11 anos, as crianças estão na fase de desenvolvimento cognitivas das execuções concretas, no que se mostram menos egocêntricas e conseguem aplicar suas ações, princípios lógicos a situações, sendo assim, passam a usar reflexões para resolver problemáticas.

Para os autores Gallahue e Ozmun citam sobre a fase especializado no desenvolvimento transitório

A fase especializada de desenvolvimento motor é o resultado da fase de movimentos fundamentais. Na fase especializada, o movimento torna-se uma ferramenta que se aplica a muitas atividades motoras complexas presentes na vida diárias, na recreação e nos jogos objetivos esportivos. (GALLAHUE E OZMUN, 2003, p. 105).

Ao entender sobre as fases dos estágios do desenvolvimento motor auxilia a compreender dos objetivos específicos sumo e desenvolvidos na Educação Física, a mesma possibilita o desenvolvimento de seus aspectos sociais, culturais, motores, cognitivos e efetivos. Portanto, o conhecimento transmitido pela educação física deve estar associado a realidade social do discente, sendo relevante e desenvolvido para a produção da cultura do movimento relacionado ao modo pedagógico do meio escolar que está inserida.

CAPÍTULO III - JOGOS CULTURAIS

6.1 Conceito de Jogo

Os jogos culturais ou populares são jogos vistos como patrimônios culturais, uma vez que, são repassados de geração a geração, no qual a UNESCO (1989), defende a continuidade das manifestações culturais, no que contribuem com a construção das identidades individuais e coletivas.

Para o autor Huizinga (2000, p. 24) é definida por

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana

Existem múltiplas formas de jogos e maneiras de se jogar, podendo ou não conter objetos físicos ou imaginários, espaço físico ou imaginário. Há jogos que podem ser jogados somente com os movimentos das mãos, as maneiras de jogar são diversas. Por ter inúmeras maneiras de jogar, existem algumas classificações, por exemplo os jogos de cartas, os jogos de dados, os de rua, os educativos, os competitivos, entre outros (RAMOS, 2018)

Para Roger Caillois (1990, p.29-30) apresenta outro conceito de Jogo

[...] livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato sua natureza de diversão atraente e alegre; 2) delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosas e previamente estabelecidos; 3) inserta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar; 4) improdutiva: porque não gera bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida; 5) regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6) fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade à vida normal.

Desta maneira, entende-se que o jogo conjectura de aprendizado social, no que é uma mudança do sentido da realidade. Tornando-se um espaço equivalente a realidade respeitando a regras formuladas pelas circunstâncias.

6.2 Contextualização de Jogos Culturais

Para compreendermos sobre os jogos culturais é importante buscar as raízes folclóricas responsável por seu surgimento no Brasil. Diante a chegada dos colonizadores portugueses ao Brasil, trouxeram consigo culturas de diferentes lugares como Índia, África e outras regiões, de acordo com Ferreira (2015).

Segundo Kishimoto (2003) os portugueses tiveram experiências com outras culturas, como

A experiência anterior dos portugueses na Península, seus contatos sociais e sexuais com os maometanos deixaram idealizada a figura da Moura encantada, um tipo de mulher morena de olhos pretos, que penteava os cabelos e banhava-se nos rios. Essa personagem passou a ser encarnada no Brasil pelas índias nuas, amantes de rios, dotadas de cabelos longos, pretos e penteados. (KISHIMOTO, 2003, p. 17).

Ao iniciar a exploração das riquezas, houve a necessidade de mão de obra para o cultivo das terras e doméstico, sendo assim, introduziram os índios nessas atividades de exploração, entretanto, não obtiveram sucesso por eles não estarem acostumados a essas atividades, impossibilitando a adaptação deles.

Desta forma, buscaram mão de obras de negros escravos. No século XIX, precocemente a abolição da escravatura, deu-se início ao movimento de imigração de origem mediterrânea, para suceder a mão de obra escrava, entretanto, a miscigenação entre essas etnias dos negra, índios e portugueses, teve o marco para o início da nacionalidade brasileira.

O folclore infantil no Brasil tem influência lusitana, no qual os autores Cascudo (1984 apud Kishimoto, 2003, p. 21) refere a ideia da tradição pelos colonizadores, como o Lobisomem, Três cidras do amor, Maria sabida, castelos, tesouro enterrado, medo do escuro e entre outros. Portanto, são responsáveis

pelas belas diversidades de jogos e brincadeiras culturais, que influenciaram da nova visão da realidade.

Sendo assim, os jogos culturais são movimentos da cultura de povos, que representam a forma cultural ao longo tempo, diante isso, se tornam significativas que as gerações atuais conheçam jogos e brincadeiras, para um conhecimento do patrimônio lúdico-cultural.

Posto isso, é possível mensurar a importância do conteúdo do jogo cultural na retomada de aspectos culturais que aos poucos vão sendo esquecidos, mesmo que tenha um significado com um dos conteúdos da cultura corporal na educação física escolar.

6.3 A importância dos jogos para a formação do educando

Vale ressaltar, que neste trabalho, abordamos o termo cultura conhecido e cultivado pelo senso comum, tendo em vista o conceito de cultura pré-existente, no qual refere-se onde exista uma hierarquia, analisando uma cultura mais importante do que a outra.

Amarelinha, 5 marias, barra-bandeira, esconde-esconde, peteca, entre outros, são exemplos de Jogos Culturais que foram criadas, aprendidos e ensinando através das gerações. De acordo com Souza (2001), ressalta que o jogo tem uma influência no desenvolvimento da criança, no que proporciona desde os mais funcionais até os de regras, proporcionando experiências diferenciadas que contribuem na formação da identidade.

As crianças tendem a respeitar as regras e ampliam o seu relacionamento social ao respeitar a si e ao outro, dessa maneira, podem experimentar e vivenciar o domínio do corpo em movimento, emoções e interpretações. O ato de jogar, propõe a criança a liberdade de ação e expressão, ampliando a consciência de mundo e de si mesmo.

Vygotsky(1998) cita que o papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil, através dos jogos que a criança trabalha seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de instruir-se e entrar em uma relação cognitivo com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

As crianças têm a possibilidade de adquirir habilidades e conhecimentos, para isso, a escola deve ter um espaço para esse recurso tão relevante para os

alunos, pois o jogo , além de proporcionar o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo, tem o papel em desenvolver a criatividade dos alunos.

A importante educacional do jogo é referido por Lopes (2000)

O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades [...] Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdo [...] A proposta é ir além do jogo, do ato de jogar, para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo, ampliando desse modo a capacidade do jogo em si a outros objetivos, como profilaxia, exercício, desenvolvimento de habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem.(LOPES, 2000, p. 35-36)

O desenvolvimento humana é um recurso regular, o jogo não pode ser compreendido apenas por uma atividade de passatempo das crianças, sendo um conteúdo importante de ensino de aprendizado. Ao trabalhar com essa dinâmica como um recurso educativo, deve ter em mente que é importante que o professor possibilite situações pacíficas e eficazes para a aprendizagem, não apenas para a transferência de conhecimento, mas criar um ambiente vantajoso que facilite a sua própria produção e construção.

METODOLOGIA E PROCEDIMENTO DA PRÁTICA DE CAMPO

A proposta central do estudo foca em compreender a questão central deste estudo, dessa maneira escolher a pesquisa exploratória e concorda com o autor Prodanvo e Freitas (2013) quando ressalta que

Pesquisa exploratória é quando a pesquisa se encontra na fase preliminar, tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento, isto é, facilitar a delimitação do tema da pesquisa; orientar a fixação dos objetivos e a formulação das hipóteses ou descobrir um novo tipo de enfoque para o assunto. Assume, em geral, as formas de pesquisas bibliográficas e estudos de caso. (PRODANOV e FREITAS, 2013, p. 51-52).

Desta forma, iniciamos uma pesquisa bibliográfica buscando autores relacionados com a área do estudo, incluindo artigos científicos, monografias, livros entre outros. Dado que realizado o estudo, a leitura e interpretação em cima das fontes selecionadas, utilizei desses autores para discutir sobre os Jogos Culturais, conceitos e importâncias como artefatos culturais para desenvolvimentos dos alunos, acentuando a relevância do resgate desses jogos no contexto da Educação Física na escola.

Visto que a levantamento bibliográfico está entreposta no meio acadêmico e tem como finalidade de aprimorar e atualizar o conhecimento, no que vem do princípio de uma investigação científica de obras já publicadas da área e dos temas.

Como refere o autor Andrade (2010, p.25)

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões.

Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (ANDRADE, 2010, p. 25).

A pesquisa de campo procedeu com as fases de observação, participação e regência. Essa última, foi o momento em que pudemos aplicar o questionário, com perguntas abertas e fechadas, sobre o conteúdo jogos. Os dados tabulados, nos permitiu as análises e interpretações.

Por pesquisa de campo, entende, segundo Gonsalves (2001), compreende em uma pesquisa que pretende buscar a informações diretamente com a população pesquisada, sendo exigida que o pesquisador vá ao encontro direto, onde ocorre a pesquisa, reunindo assim um conjunto de informações a serem documentadas. Dessa maneira, este trabalho tem como uma pesquisa quantitativa, no que houve uma coleta de dados através de questionários, utilizando técnicas estatísticas para tratar as informações.

Este trabalho foi realizado através do estágio supervisionado entre os meses de julho a agosto, porém, a aplicação das atividades voltadas para os jogos culturais, tiveram início no mês de julho, mais precisamente no dia 25 de julho de 2022, nos anos finais do ensino fundamental, atendendo 35 crianças de 11 a 13 anos de idade, das turmas de 6ª e 7º ano, da Escola Estadual Coronel Fiúza, escola essa localizada no município de Careiro da Várzea, a 25km de Manaus.

Durante a primeira semana iniciei com a fase de observação, na segunda semana com a fase de participação e nas suas duas últimas semanas com a fase da regência. Ao decorrer das semanas, foi realizada uma coparticipação com o professor responsável, onde era da minha responsabilidade a elaboração de algumas atividades como por exemplo: buscar os alunos em sala, organização para introdução da aula e o aquecimento da aula realizado antes das principais atividades.

Durante o mês de agosto fiquei responsável por toda a estrutura da aula desde o planejamento a execução das aulas, tudo com supervisão do professor responsável das turmas. Durante todo o período do estágio foram utilizados os seguintes materiais: computador, Datashow, bandeiras, tacos, garrafas, pincel,

caderno, lousa e apagador. Todas as atividades foram realizadas na sala de aula e na quadra de esporte da escola.

Além do mais, foi feito um levantamento estatístico baseados nos questionários que foram aplicados, sendo eles: no primeiro tempo a aplicação do questionário, no que buscava saber o quanto eles conheciam sobre os jogos culturais, antes de fazer a explanação do conteúdo jogo, no segundo momento foi realizado o segundo questionário para saber o que tinham compreendido durante as aulas. Após a resposta dos alunos, foi feito tratamento estatístico, a ser apresentado na análise e discussão dos resultados. Da mesma forma, veremos a aplicação da regência, conforme os planos de aula:

		UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA				PLANO DE AULA Nº 3	
ESCOLA: Escola Estadual Coronel Fiúza		TURMAS: 6º ano		FAIXA ETÁRIA: 12 anos			
HORÁRIO: 09h:30min às 10h:15min		LOCAL: Sala de aula		DATA: 09/08/2022			
ACADÊMICOS (A): Maria Eduarda Holanda da Silva Saldanha.							
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTO		RECURSOS	AVALIAÇÃO		
Apresentar os jogos culturais. Desenvolver atividades envolvendo os jogos culturais. Oportunizar a prática dos jogos culturais em sala de aula.	Jogos culturais	AULA TEÓRICA 1º Momento (15 minutos) No primeiro momento, a professora passou um questionários aos alunos, para que eles respondessem. 2º Momento (20 minutos) No segundo momento, através de alguns slides, a professora apresentará o conteúdo abordado no questionário, utilizando de alguns conceitos e vídeos demonstrativos para a melhor a compreensão dos alunos. Neste mesmo momento, a turma estará livre para realizar perguntas e tirar suas dúvidas. 3º Momento (10 minutos) Neste terceiro momento, a professora utilizará de alguns exemplos abordados nos slides, e deixará os alunos livres para terem o contato com as atividades passadas. Em seguida, espalhará os alunos em grupos no chão, disponibilizará algumas pedrinhas, e desafiará eles a conseguirem realizar a atividade de maneira correta.		Lousa Pincel Apagador Caderno Computador Data show	A avaliação será observacional, identificando as dificuldades apresentadas pelos alunos durante a execução da atividade.		





UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA



PLANO DE AULA
Nº 4

ESCOLA: Escola Estadual Coronel Fiúza

TURMAS: 7º ano

FAIXA ETÁRIA: 13 anos

HORÁRIO: 08h:30min às 09h:15min

LOCAL: Sala de aula

DATA: 11/08/2022

ACADÊMCOS (A): Maria Eduarda Holanda da Silva Saldanha.

OBJETIVOS	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTO	RECURSOS	AValiaÇÃO
<p>Apresentar os jogos culturais.</p> <p>Desenvolver atividades envolvendo os jogos culturais.</p> <p>Oportunizar a prática dos jogos culturais em sala de aula.</p>	Jogos culturais	<p>AULA TEÓRICA</p> <p>1º Momento (15 minutos) No primeiro momento, a professora passou um questionários aos alunos, para que eles respondessem.</p> <p>2º Momento (20 minutos) No segundo momento, através de alguns slides, a professora apresentará o conteúdo abordado no questionário, utilizando de alguns conceitos e vídeos demonstrativos para a melhor a compreensão dos alunos. Neste mesmo momento, a turma estará livre para realizar perguntas e tirar suas dúvidas.</p> <p>3º Momento (10 minutos) Neste terceiro momento, a professora utilizará de alguns exemplos abordados nos slides, e deixará os alunos livres para terem o contato com as atividades passadas. Em seguida, espalhará os alunos em grupos no chão, disponibilizará algumas pedrinhas, e desafiará eles a conseguirem realizar a atividade de maneira correta.</p>	<p>Lousa</p> <p>Pmcel</p> <p>Apagador</p> <p>Caderno</p> <p>Computador</p> <p>Data show</p>	<p>A avaliação será observacional, identificando as dificuldades apresentadas pelos alunos durante a execução da atividade.</p>



		UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA				PLANO DE AULA Nº 8	
ESCOLA: Escola Estadual Coronel Fiúza			TURMAS: 6º ano		FAIXA ETÁRIA: 12 anos		
HORÁRIO: 09h:30min às 10h:15min			LOCAL: Quadra		DATA: 16/08/2022		
ACADÊMICOS (A): Maria Eduarda Holanda da Silva Saldanha.							
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTO			RECURSOS	AVALIAÇÃO	
<p>Apresentar os jogos culturais.</p> <p>Desenvolver atividades envolvendo os jogos culturais.</p> <p>Oportunizar a prática dos jogos culturais em sala de aula.</p>	Jogos culturais	AULA PRÁTICA 1º Momento (05 minutos) No primeiro momento, a professora iniciará a aula com um breve alongamento. 2º Momento (20 minutos) No segundo momento, a professora irá separar a turma igualmente em três grupos, e posicionará esses grupos em determinados locais da quadra. Em seguida, entregará para cada um, uma peteca e pedirá para que eles brinquem com ela de forma livre, onde todos consigam participar. Varição: juntar os três grupos, determinar a quantidade de passes que eles precisam fazer com a peteca sem deixa-la cair no chão. E assim que atingirem o que foi determinado, ir aumentando a quantidade de passes e consequentemente o grau de dificuldade. 3º Momento (10 minutos)			Lousa Pincel Apagador Caderno	A avaliação será observacional, identificando as dificuldades apresentadas pelos alunos durante a execução da atividade.	
		No terceiro momento, a professora deixará eles escolherem uma atividade dentre as brincadeiras que conhece para então realiza-la. 4º Momento (10 minutos) Neste quarto momento, como uma atividade de volta a calma, a professora irá dividir a turma em pequenas duplas, distribuir 5 pedrinhas para cada, e realizar o jogo das 5 Marias, atividade está apresentada a eles na aula teórica.					





		UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA				PLANO DE AULA Nº 9	
ESCOLA: Escola Estadual Coronel Fiúza			TURMAS: 6º e 7º ano		FAIXA ETÁRIA: 12 e 13 anos		
HORÁRIO: 10h:15min às 11h:00min			LOCAL: Sala de aula		DATA: 17/08/2022		
ACADÊMICOS (A): Maria Eduarda Holanda da Silva Saldanha.							
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTO	RECURSOS	AVALIAÇÃO			
<p>Apresentar os jogos culturais.</p> <p>Desenvolver atividades envolvendo os jogos culturais.</p> <p>Oportunizar a prática dos jogos culturais.</p>	<p>Jogos culturais</p>	<p>AULA TEÓRICA</p> <p>1º Momento (05 minutos) No primeiro momento, a professora iniciará com um breve alongamento.</p> <p>2º Momento (35 minutos) No segundo momento, a professora formará 4 grupos com a mesma quantidade de alunos, onde realizará a brincadeira do "Rouba a bandeira". Em cada lado da quadra, terão dois grupos disputando entre si, e aquele que vencer duas vezes, será classificado para disputar a final com o outro grupo vencedor. A final será realizada na quadra inteira, onde cada metade será de uma equipe.</p>	<p>Bandeira</p>	<p>A avaliação será observacional, identificando as dificuldades apresentadas pelos alunos durante a execução da atividade.</p>			





	UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA			PLANO DE AULA Nº 10
ESCOLA: Escola Estadual Coronel Fiúza		TURMAS: 7º ano	FAIXA ETÁRIA: 13 anos	
HORÁRIO: 08h:30min às 09h:15min		LOCAL: Quadra	DATA: 18/08/2022	
ACADÊMICOS (A): Maria Eduarda Holanda da Silva Saldanha.				
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTO	RECURSOS	AValiação
<p>Apresentar os jogos culturais.</p> <p>Desenvolver atividades envolvendo os jogos culturais.</p> <p>Oportunizar a prática dos jogos culturais em sala de aula.</p>	Jogos culturais	<p>AULA PRÁTICA</p> <p>1º Momento (05 minutos) No primeiro momento, a professora iniciará a aula com um breve alongamento.</p> <p>2º Momento (20 minutos) No segundo momento, a professora formará 4 grupos com a mesma quantidade de alunos, onde realizará a brincadeira do "Rouba a bandeira". Em cada lado da quadra, terão dois grupos disputando entre si, e aquele que vencer duas vezes, será classificado para disputar a final com o outro grupo vencedor. A final será realizada na quadra inteira, onde cada metade será de uma equipe.</p> <p>3º Momento (20 minutos) No terceiro momento, a turma será dividida em duplas. Em cada lado da quadra, terão um par de tacos, uma bola e um par de garrafas pets, para jogarem o tacobol. A princípio 4 duplas iniciarão participando, duas em cada lado</p>	<p>Bandeira</p> <p>Bola</p> <p>Tacos</p> <p>Garrafas</p>	<p>A avaliação será observacional, identificando as dificuldades apresentadas pelos alunos durante a execução da atividade.</p>

		da quadra, mas sempre que um jogo terminar, a dupla que perdeu passará a vez a outra dupla.		
--	--	---	--	--



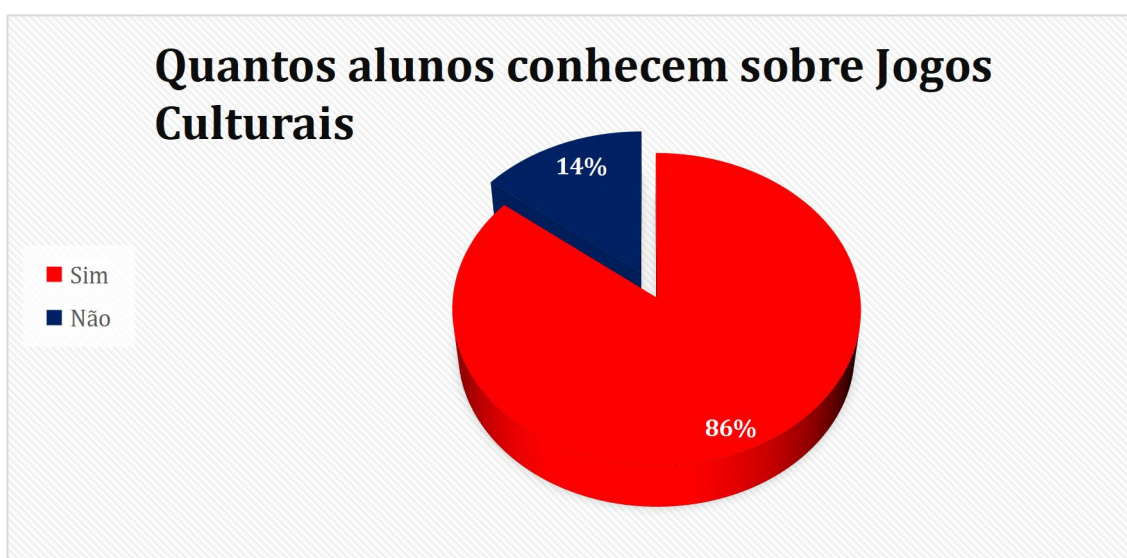
ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O estudo discute sobre os Jogos Culturais, no que a educação física tem sua transcendência no âmbito escolar, no que possibilita uma boa prática motora desses jogos, pois é essencial para o processo de desenvolvimento geral do aluno, no que muitas das vezes é a primeira vez que o aluno trabalha em grupo, sendo assim será trabalhado a base a um desenvolvimento saudável a esse aluno (SILVA, 2011).

O estudo foi desenvolvido para que pudéssemos examinar sobre os conhecimentos dos alunos e professores sobre os Jogos culturais, com as turmas do ensino Fundamental II (anos finais de 6° e 9°ano) de acordo com a BNCC (2018). Sendo assim, nossas aulas sobre Jogos Culturais iniciaram em Agosto, tendo como objetivo central de saber o que os alunos do 6° e 7° ano conheciam sobre o tema, à vista disso, foi aplicado um questionário com perguntas simples (anexo 1). Sendo assim, o primeiro questionário foi feito para as duas turmas, contendo 35 alunos ao todo, e o mesmo, foi composto por 6 questões, sendo as duas últimas pessoais. Dessa forma foi classificado:

Questão 1: “Você sabe o que são jogos culturais ?”

Diante as respostas, foi possível identificar que os alunos compreendem o que são Jogo Culturais com sua propria definições. Constatamos que 86% conseguiram explicar em suas palavras o que eram os Jogos Culturais, mas



que apenas 14% não sabiam conseguiram informar.

Gráfico 1- Alunos que sabiam o que eram jogos culturais antes das aulas

Isto posto, os alunos buscaram a colocar uma definição, no qual definiram como jogos e brincadeiras, sendo educativo e vários tipos de jogos, sendo assim, a definição assemelha-se com Ramos (2018) denominava múltiplas formas de m múltiplas formas de jogos e maneiras de se jogar, podendo ou não conter objetos físicos ou imaginários, espaço físico ou imaginário. Há jogos que podem ser jogados somente com os movimentos das mãos, as maneiras de jogar são diversas.

Questão 2 : “ Você já praticou?”

100% dos alunos disseram que já tinham praticado algum jogo cultural, dessa maneira, por ter alunos que já conheciam alguns jogos e que sugeriram



para que pudéssemos jogar.

Gráfico 2- Alunos que já praticaram algum jogo cultural antes das aulas

Para o autor Freire (2009) é importante que a educação física seja alcançada por todos, desatando-se a execução dos movimentos que a base para o desenvolvimento das habilidades elaboradas, motoras e coordenadas.

Questão 3 : “ Você ainda prática?”

Ao perguntar se eles continuavam a praticar os jogos, 80% disseram que praticavam, porém alguns relataram que praticavam apenas na escola. Os outros 20% disseram que não, sem justificativas.

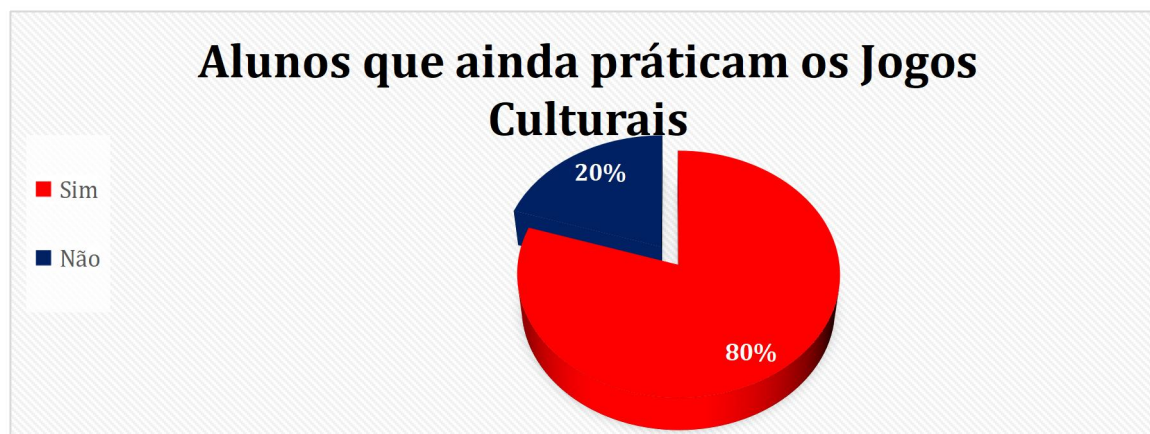
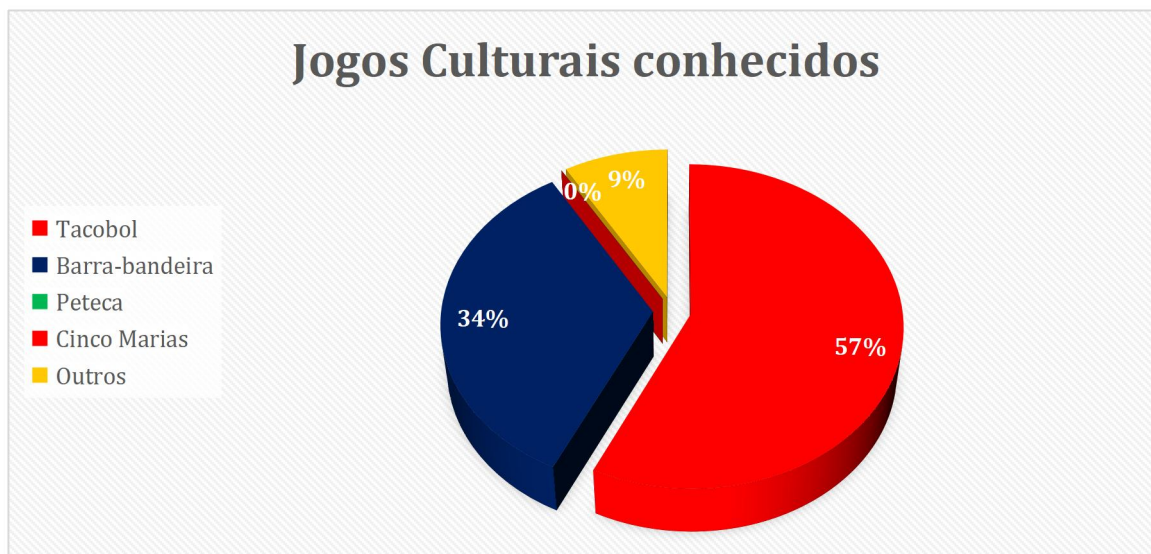


Gráfico 3- Alunos que já praticaram algum jogo cultural antes das aulas

As duas questões seguintes, revelam os jogos culturais que os alunos conhecem e quais eles mais gostam, e observando as respostas, pude visualizar que os alunos que disseram que não sabiam descrever o que era os Jogos Culturais, já tinham praticado e ainda continuavam a praticar, sem saber o que estavam a jogar, sendo assim, pode-se considerar que 100% dos alunos têm o conhecimento sobre os jogos culturais.



Questão 4 : Quais jogos culturais você conhece?

Gráfico 4- Jogos Culturais conhecidos antes das aulas.

Conforme as respostas dos alunos, foi possível realizar um levantamento de jogos culturais que os alunos conhecem. Portanto, identifica-se que a maioria, 57% dos alunos, conhecem o tacobol, 34% barra-bandeira, 0% peteca e cinco marias, 9% citaram jogos esportivos. Para (1984 apud Kishimoto, 2003, p. 21), os jogos são resultados das divers diversidades trazidas pelos colonizadores, no que influenciam os jogos e brincadeiras escolhidas pelos alunos.

Questão 5: “Jogo que mais gosta?”

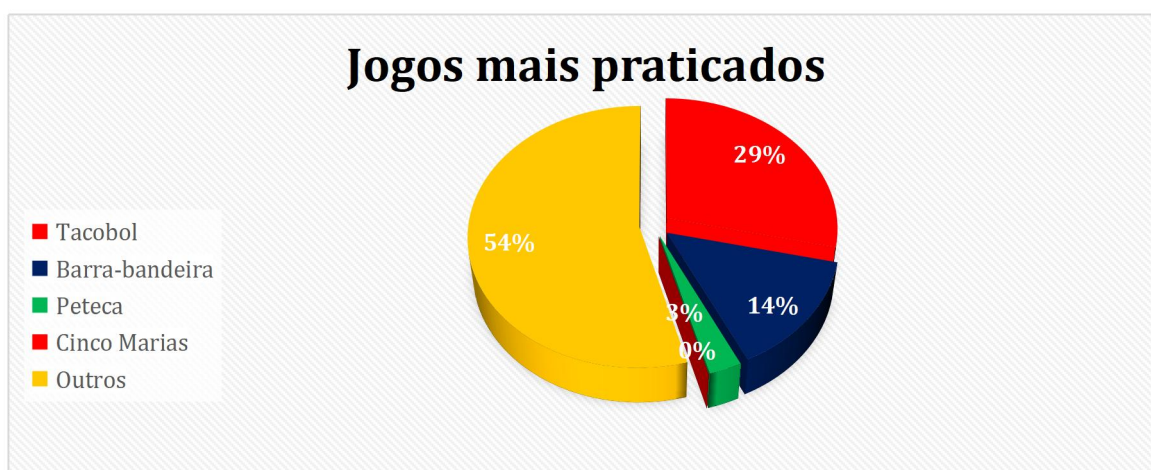


Gráfico 5- Jogos que os alunos mais gostam antes das aulas.

Por sequência, a outra questão é sobre os jogos que eles mais gostam, tendo uma porcentagem bem maior em outros jogos com 54%, sendo assim, os jogos culturais tiveram porcentagens de 29% com o tacobol, em seguida tivemos a barra-bandeira com 14%, peteca 3% e 0% cinco marias.

E por fim, os alunos responderam à última questão que perguntam sobre a opinião do que achavam sobre os jogos culturais, no qual a maioria respondeu que os jogos são importantes e legais. Entretanto, é nossa opinião que os alunos saibam sobre os jogos culturais, não somente teórico, mas que conheçam também na prática, para que se desenvolva um vínculo com a cultura, logo levando-os a se relacionar ao desenvolvimento afetivo (respeito, regras, socialização, aceitação de perder etc.)

Como propõe Gallahue e Ozmun (2003) essa interação podemos classificar a fase do desenvolvimento como uma ampliação motor fundamental, a exploração e novas interações com o foco de estimular novas capacidades motoras, sendo assim esse primeiro momento do questionário foi possível estimular o quanto os alunos estão envolvidos com os jogos, dependendo se são ou não jogos culturais.

No momento, também foi realizado um questionário para os professores, sendo que apenas dois professores responderam. De modo consequente, o questionário dos professores apresentava seis questionamentos, com a mesma visão dos alunos, porém mais específico, no anexo 2, sendo assim, a primeira pergunta estava direcionada sobre o que achavam sobre os jogos culturais, ambos responderam que são jogos e brincadeiras que exercitam o corpo e a mente, contribuindo para desenvolvimento e interação com os demais.

É importante que neste questionário falamos sobre a importância dos jogos, ambos citaram sobre ajudar sobre o desenvolvimento e situações da sociedade, a compreensão do mundo, no qual contribui para o físico, social e psíquico, sendo assim, tendo uma visão de bases teóricas, no que vai de acordo com a BNCC(2018) e por Lopes (2000), que cita a importante fortalecimento autonomia dos alunos, fortalecendo condições e ferramentas para interagir criticamente diferentes conhecimentos.

As últimas perguntas estão relacionadas para o mesmo objetivo, no qual é como é aplicado os jogos, dessa forma, os professores citam que aplicam

sobre atividades realizadas durante as aulas, intervalos para que haja uma interação com os outros alunos de turmas diferentes, mas com a mesma faixa etária. Nesta proposta, podemos ver a Educação Física escolar sendo aplicada, no qual a disciplina favorece ações relacionadas a propostas pedagógicas.

Em suma, nota-se que o jogo é uma manifestação cultural, social e histórico, no faz parte da vida das pessoas, e que na nossa cultura está relacionada ao mundo da criança, que de alguma nem todos brincam ou conhecem, no que dificulta a construção e evolução da cultura, seja no colégio ou na sociedade. O trabalho de Ramos (2018) a importância de explorar a história da educação física, no que houve reformas educacionais para que hoje fosse o que é a Educação física, sendo assim, existe a busca da exploração das múltiplas dimensões do ser humano e suas habilidades.

Dessarte, ao decorrer do semestre, os alunos vivenciaram aulas teóricas e práticas, em quadra busquei que os alunos pudessem interagir com todos da turma, separando em duplas ou grupos, propondo jogos como rouba bandeira, 5 marias, cabo-de-guerra e entre outros, discutindo e destacando as diferenças entre as regras.

Conforme a experiência de aula no ensino fundamental, foram realizadas de acordo com o cronograma de datas e atividades. Porém foi observado que as aulas práticas das turmas de 6º e 7º ano, público-alvo do trabalho, aconteciam no mesmo horário e local, o que de certa forma, pelo pouco tempo e espaço, as aulas acabavam não sendo aproveitadas de maneira correta, levando em consideração também a questão de os conteúdos teóricos eram distintos e na maioria das vezes não eram abordados na aula prática devido esta situação.

Apesar das problemáticas, foi possível alcançar o objetivo central sobre os Jogos Culturais, além de complementar o conceito apontado do início de que os jogos culturais além de ser transmitidos de forma oral de geração para geração e não sabermos a sua origem, suas regras podem ser modificadas, e os modos de jogar podem receber características de cada tempo e cultura.

No trabalho de Piaget Apud Antunes(1998), foi analisado a fase de desenvolvimento cognitivas das execuções das práticas, revelando que os alunos demonstraram menos egocêntricos e conseguiram aplicar os jogos, de forma dos princípios lógicos a situações propostos a eles.

Após as aulas teóricas e práticas, foi realizado o segundo tempo de questionário, no que foi realizado com as turmas de 6° e 7° ano. A primeira pergunta do questionário foi referida sobre o que eles sabiam sobre os jogos culturais, como resultado, 3% não sabia dizer o que era os jogos culturais, os 97% conseguiram responder conforme as aulas ministradas.

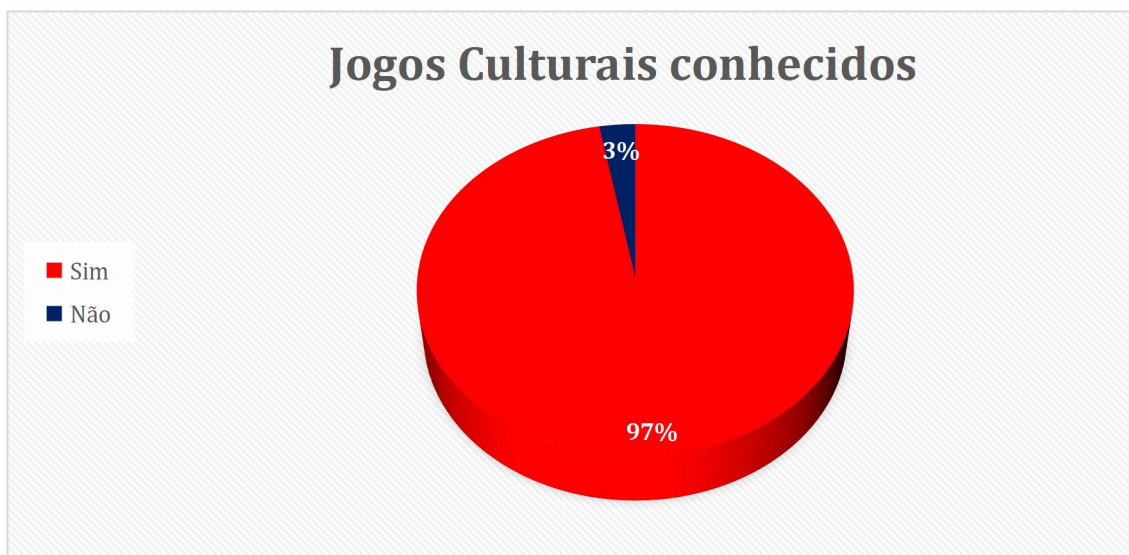


Gráfico 6- Alunos que sabiam o que eram jogos culturais após as aulas

A definição deles foram baseadas nas aulas teóricas dadas em sala de aula, no que houve sobre a contextualização de jogos culturais, sendo assim, argumentam sobre jogos trazidos de diversos lugares como Ferreira (2015) ressaltou.

A segunda atividade resultou em 100%, continuando a mesma porcentagem do primeiro questionário, além do mais, relataram que tiveram mais oportunidades em praticar nas aulas em quadra. Consequentemente, a terceira pergunta realizada era se continuavam a praticar os jogos, tendo resultados de 85% praticam os jogos, seja no intervalo, em casa ou na rua com os amigos, 6% praticam as vezes, 11% disseram que não praticam, mesmo conhecendo os jogos apresentados em aula.

Segundo o trabalho de Vygotsky(1998) foi possível observar a análise do ato de brincar na constituição do pensamento infantil, através dos jogos que a criança trabalha seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, sendo assim, há uma importância muito grande que a instituição escolar trabalhe os jogos para que haja essa possibilidade de adquirir as habilidades.

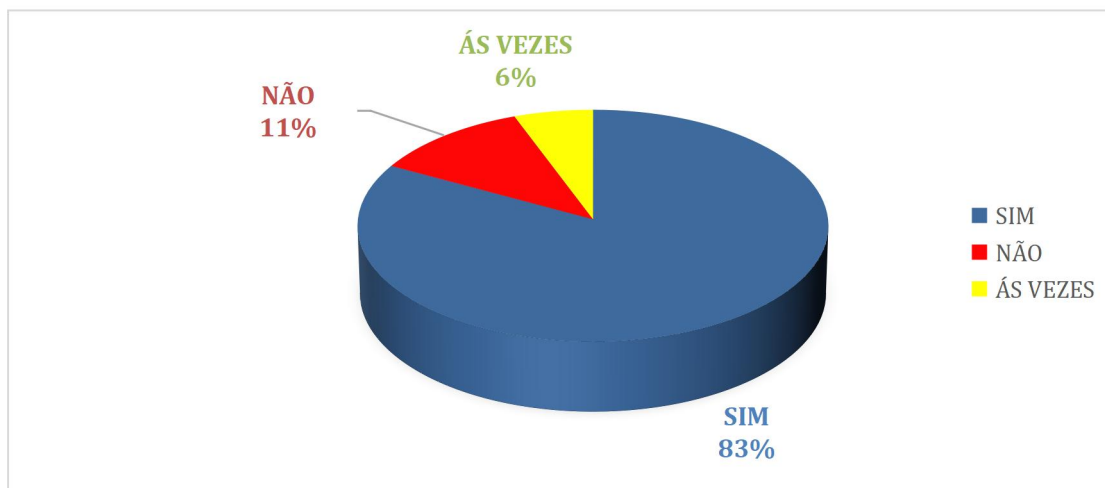


Gráfico 7- Frequência que os alunos praticam os jogos após as aulas.

Em seguimento, a questão era sobre os que eles conheciam de jogos culturais, após as aulas teóricas e práticas, é notável que os alunos adquiriam conhecimento sobre os jogos, dessa maneira, conhecendo mais de dois jogos, como 43% Tacobol, no qual tivemos 57% no primeiro questionário, sendo o mais conhecido entre os jogos. Barra- bandeira houve um aumento, no que agora 36% dos alunos conhecem esse jogo, 12% cinco marias, 5% o jogo da peteca, sendo que no primeiro questionário tinha como resultado 0%.

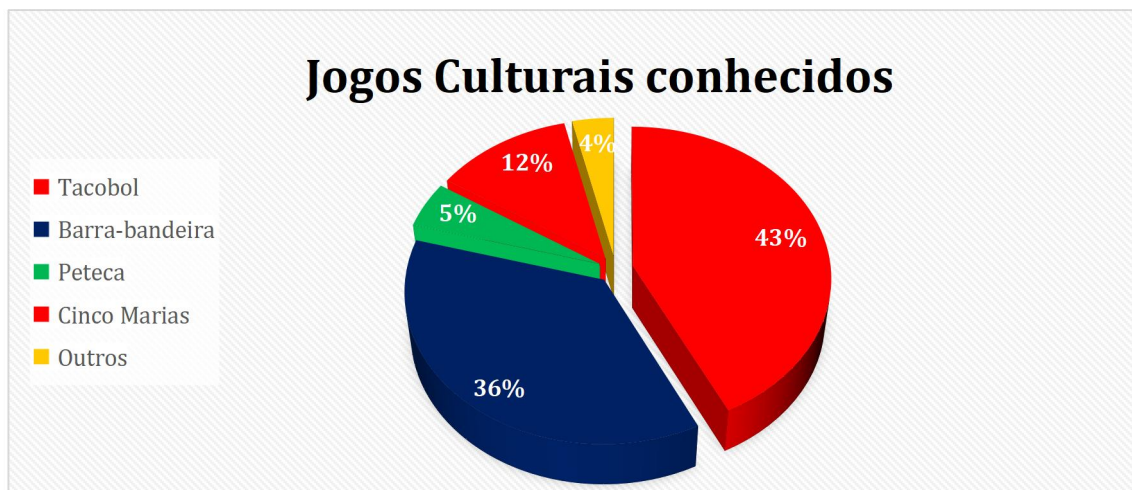


Gráfico 8- Jogos Culturais conhecidos após as aulas.

Os jogos são vistos como patrimônio cultural, já que são repassados de geração a geração, construindo identidade individuais e coletivas, e ao ver por esse lado, os alunos relataram que estes jogos os seus pais e tios brincavam quando eram mais novos, como visto na UNESCO, refere-se também a importância e a preservação dessa cultura dos jogos repassados de geração a geração.

A outra questão referia-se sobre os jogos que mais gostavam, tendo um resultado relevante comparado a respostas do primeiro questionário, neste pude observar que alunos escolheram mais de um dos jogos culturais, sendo os de maiores porcentagens, conforme isto, os resultados foram de 34% Tacobol e barra-bandeira, 8% para peteca e cinco marias, no qual estes jogos



não eram conhecidos pelos alunos e 16% para outros jogos.

Gráfico 9- Jogos que os alunos mais gostam após as aulas

A última questão que foi realizada para eles, foi o que achavam dos jogos culturais, as respostas tiveram um ponto importante, no que se referiram sobre melhorar os movimentos do corpo, isto se refere em habilidades, é um ponto importante, pois eles entendem que os jogos não é somente brincadeira ou momentos recreativos, isso quer dizer que eles reconhecem que os jogos têm um papel importante para o desenvolvimento motor e de habilidade.

Os trabalhos Lopes (2000), Souza (2001), Gallahue e Ozmun (2003) mostram que os jogos para as crianças é um meio de expressar suas habilidades e uma preparação para situações da vida adulta, quando a criança aprende brincando faz com que elas desenvolvam suas potencialidades, valores, conceitos e conteúdo. Dessa forma, os outros autores desses comparativos também afirmam sobre a importância dos jogos e os desenvolvimentos das crianças no contexto âmbito escolar

8.1 Relatos de Experiências de Regência do Estágio Supervisionado

A educação física tem sua importância no ambiente escolar que é facilitar uma boa prática motora, pois ela é indispensável no processo de desenvolvimento geral da criança, constantemente é a primeira situação em grupo que ela suporta e não são mais o centro das atenções, essas experiências cognitivas, afetivas e motoras darão fundamento a um desenvolvimento saudável a essas crianças (SOUZA, 2001).

O estágio ocorreu em uma escola municipal de ensino fundamental do município de Careiro da Várzea - Amazonas, onde foi dividido em três etapas: observação, coparticipação e por fim regência. A escola possui dois professores de Educação Física um para atuar de primeiro ao quinto ano dos anos iniciais do ensino fundamental e outro de sexto ao nono ano dos anos finais do ensino fundamental.

O espaço físico da escola é composto por: sala de aula, sala dos professores, biblioteca, secretaria, diretoria, sala de recursos, sala de orientação pedagógica, banheiro para os funcionários, banheiro femininos, banheiro masculinos, cozinha, refeitório, quadra de esportes, pátio internos, dispensa e depósito de materiais. Os materiais disponíveis para o uso do professor nas aulas de Educação Física fornecido pela escola foram: Durante todo o período do estágio foram utilizados os seguintes materiais: computador, Datashow, bola de futsal, bola de vôlei, rede, bandeiras, tacos, garrafas, pincel, caderno, lousa e apagador a quadra, qualquer outro material que possa ser descrito neste relatório foi de intervenção dos acadêmicos do estágio.

8.2 Relatos de Observação e Coparticipação

Foram observadas durante os meses de estágio as aulas de Educação Física ministradas pelo professor na quadra e na sala, as atividades que ele desenvolvia, durante essas aulas que ocorriam em quatro turmas, três vezes por semana com cada turma em diferentes horários, as aulas foram ministradas pelo professor e teve a minha participação como estagiária de Educação Física. As atividades trabalhadas pelo professor regente da escola foram: futebol, vôlei, ginástica, futebol, handebol e futsal.

Foi desenvolvida atividade conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como de salto em distância, que está de acordo com

habilidades da EF04MA09 (reconhecer as frações unitárias mais usuais $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/10$ e $1/100$ como unidades de medidas menores do que uma unidade, sendo utilizada a reta numérica como recurso) com objetivo de trabalhar conhecer os dois tipos de saltos, identificar as diferenças e semelhanças entre o salto em altura e salto em distância e vivenciar as atividades de saltos em altura e distância, focando em habilidades motoras.

Ginástica, habilidades de acordo com BNCC EF12EF09 (participar da ginástica, identificando as potencialidades e os limites do corpo, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal) e EF12EF10 (descrever, por meio de múltiplas linguagem corporal oral, audiovisual e escrita), comparem essas habilidades com as solicitadas em outras práticas corporais e com situações do cotidiano, respeitando as diferenças de movimento que se manifestam de diversas maneiras de acordo com a diversidade cultural.

Futsal, Futebol e Handebol sendo assim as habilidade conforme a BNCC estão EF89EF01 (atuar em diferentes papéis como jogador, arbitro e técnico, e desfrutar dos esportes de rede, campo e taco, com foco em invasão e combate) EF89EF02(desfrutar dos esportes de rede, campo e taco, com foco em invasão e combate, usando habilidades técnico-tática básicas) EF89EF03 (formulação e utilização de estratégias para solucionar os desafios propostos pelo jogo), EF89EF04 (identificar os elementos técnicos individuais, sistema de jogo e regras das modalidade praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base no critérios da lógica) e EF89EF06 (localizar locais disponíveis na comunidade para a pratica de esportes e das demais praticas corporais, propondo e reproduzindo alternativas no tempo livre).

Sendo assim, sugerimos aos estudantes pesquisar, analisar e recriar modalidades de invasão com regras e requisições motoras complexas em relação àquelas praticadas em anos anteriores, retomando seus elementos comuns. As atividades são pontuadas por reflexões e análises dos estudantes, em um ambiente de descoberta e participação coletiva.

Desta forma, estas atividades objetivaram o desenvolvimento motores de locomoção, agilidade, flexibilidade, lateralidade, força, espaço-temporal, coordenação visual, coordenação auditiva, coordenação manual, manipulação de objetos. Estas atividades tiveram como objetivo lúdico, o correr, pular, saltar, lançar, chutar, e principalmente o confiar, trabalho em equipe.

8.3 Relatos de Regência

Durante o mês de agosto realizei as atividades de Educação Física presentes na instituição de ensino, sendo supervisionado pelo professor responsável, foram nove aulas ministradas para quatro turmas, com as turmas de 6° ao 9° anos, entretanto as turmas de 6° e 7° foram ministrados os jogos culturais, com o foco em buscar aprendizado, socialização da turma com os colegas e trabalhar o maior número possível de habilidades motoras e o raciocínio lógico do educando.

Atividade um: a primeira parte da aula iniciei com a aula teórica, com o objetivo de apresentar os jogos, desenvolver atividades dos jogos culturais e criar oportunidades a prática deles. Dessa forma, a aula foi dividida em: aula teórica e aula prática dos jogos ministrado em sala de aula. Tendo em destaque os Jogos como 5 marias, tacobol, peteca e barra bandeira.

A primeira aula foi realizada o questionário com os alunos, e após realizada, prossegui com apresentação de slides, com os conceitos e exemplos sobre o tema abordado, e ao finalizar a aula teórica, propus aos alunos a jogar o jogo das cinco marias, no qual apresentaram interesse.

Este jogo também conhecido como "brincadeira dos cinco saquinhos", ou "das cinco pedrinhas", que devem ter tamanhos aproximados. No caso dos saquinhos, são de material de tecido. Antes de iniciar a jogar, demonstrei as regras como:

- Deve iniciar o jogo jogando todos os saquinhos no chão e pegar um deles sem tocar nos demais; jogar para o alto o saquinho selecionado, durante o tempo que pega um dos outros quatro que estão no chão, e sem encostar nos restantes, pegar o saquinho na volta, com a mesma mão, antes que ele caia no chão, logo repetir o mesmo para os demais saquinhos
- Mais uma vez, deve jogar os cinco saquinhos no chão e pegar um, sem tocar nos restantes, repetir a etapa anterior, porém agora de dois em dois saquinhos.
- Novamente repetir, porém desta vez pegando um saquinho e depois os três restantes.

- Outra vez, deve jogar os saquinhos, pegar um, lançar para o alto, pegar os quatro saquinhos restantes simultaneamente e em seguida pegar o aquele que estava no ar sem deixar cair.
- Por fim, jogar os cinco saquinhos no chão e pegar um sem tocar nos demais, apenas com a outra mão, formar um túnel, no qual os demais saquinhos restantes deverão ser passados, sendo um de cada vez, enquanto o saquinho escolhido estiver no ar
- Vence quem passar todas as fases.

Dessa maneira, ao aplicar este jogo foi possível seguir as habilidades da BNCC, no que se refere ao experimentar, fruir, assimilar e reproduzir diferentes brincadeiras e jogos da cultura presentes no contexto comunitário local e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, no qual busca também valorizar o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico, ferindo-se a habilidade EF12EF01 (experimentar, aproveitar e recriar diferentes jogos e brincadeiras da cultura popular).

A outra habilidade que pode citar é a EF12EF02, no qual diz sobre explicar, por meio de múltiplas linguagens, seja ela corporal, visual, oral e escrita. Sendo assim, as brincadeiras e os jogos culturais, do contexto comunitário local e regional, sendo reconhecido e valorizado sobre a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

Atividade dois: Realizei o jogo da peteca. O objetivo geral deste jogo é estimular a criança a desenvolver suas capacidades, fortalecer os eles e ampliar seus conhecimentos sobre o jogo. No primeiro momento, iniciei a aula com um breve alongamento. Antes de iniciar o jogo, expliquei como se joga a peteca, ressaltando que existem duas regras que:

- Saque: caso a peteca passe por baixo da rede, fora do campo ou se tocar na rede, o saque passará para o outro time.
- A equipe tem 30 segundos para marcar ou a outra equipe recebe o saque.

Em seguida, separei a turma igualmente em três grupos, e posicionei esses grupos em determinados locais da quadra. Após isso, entreguei para cada um, uma peteca e pedi para que eles brincassem com ela de forma livre, onde todos conseguissem participar. Depois de um determinado tempo, juntei

os três grupos, e determinei a quantidade de passes que eles precisavam fazer com a peteca sem deixá-la cair no chão. E assim que atingiram o que foi determinado, aumentei a quantidade de passes e conseqüentemente o grau de dificuldade.

De acordo com BNCC, este jogo refere-se a habilidades EI03O03 (a aplicação de relações interpessoais, no qual desenvolve atitudes de participação e cooperação) e EI03ET02 (observar e descrever mudanças em diferentes materiais resultantes de ações sobre eles), e por último a habilidade EL03CG05 (sobre coordenar as habilidades manuais adequados a seus interesses e necessidade em situações diversas)

Atividade três: Aula de Rouba a Bandeira, também conhecida como Barra bandeira, habilidades BNCC EF0HI10 (identificar diferentes formas de trabalhos existentes na comunidade, seus significados e sua importância), no que consiste em inventariar os patrimônios materiais e imateriais da humanidade e analisar mudanças e permanências desses ao longo do tempo.

O objetivo do jogo consiste em trazer a bandeira que está sob posse da equipe adversária. Para evitar que a outra equipe vença, os jogadores devem proteger as bandeiras em seus campos ao mesmo tempo que tentam capturar a outra, no campo adversário.

Entretanto, existem regras para dificultará a captura da bandeira, no qual consiste que a outra equipe “congele” os adversários se entrarem em seu campo, o foco é roubar a bandeira sem que sejam congelas pelos adversários.

Iniciei a aula com um breve alongamento. Em seguida, formei 4 grupos com a mesma quantidade de alunos, onde realizei com eles a brincadeira do “Rouba a bandeira”. Em cada lado da quadra, coloquei dois grupos disputando entre si, e aquele que venceu duas vezes, foi classificado para disputar a final com o outro grupo vencedor. Realizei a mesma atividade com os grupos vencedores na quadra inteira, onde cada metade era de uma equipe.

Atividade quatro foi realizada o tacobol, um dos jogos que os alunos mais conheciam dos demais, este jogo possibilita para que os alunos mobilizem conhecimentos sobre esportes de campo, analisando habilidades motoras e as capacidades físicas requisitadas, técnicas e táticas na experimentação do papel de jogador. A BNCC cita as habilidade referente nas EF89EF01, EF89EF02, EF89EF03, EF89EF04 e EF89EF06.

A turma foi dividida em duplas. Em cada lado da quadra, posicionei um par de tacos, uma bola e um par de garrafas pets, para jogarem o tacobol. A princípio 4 duplas iniciaram participando, duas em cada lado da quadra, mas sempre que um jogo terminava, a dupla que perdeu passava a vez a outra dupla que estava aguardando fora.

Portanto, ao vivenciar esses jogos com os alunos, pude perceber que os alunos sabiam quase todos os jogos, contudo, demonstraram as suas variadas e formas de jogar, para que esses jogos fossem realizados. Desta maneira, foi possível levar o conhecimento das origens, formas clássicas do jogar, suas classificações e suas variações em relação ao campo e formas de jogar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos culturais produzidos pelo homem ao longo da sua história, esses Jogos foram produzidos, reproduzidos, reinventados, e ainda hoje, estão presentes em nossa vida, dessa forma sendo vivenciados através do seu objetivo mais lúdico, sendo praticados para diversão normalmente em locais públicos e de fácil acesso, como ruas, praças, praias, pátios etc.

Diante das suas qualidades singulares, os jogos populares adquirem um papel importantíssimo na comunicar-se das diversidades culturas e na formação de sujeitos com possibilidades de compreenderem que vivemos em uma sociedade multicultural.

Durante o decorrer do estágio supervisionado, foi possível observar que as atividades de Educação Física propostas pelo professor contemplam um maior número de conteúdos estipulados pelo PCN respeitando e obedecendo a faixa etária dos educandos, sendo assim, respeitando as brincadeiras jogos presentes nos Jogos Culturais.

Ao término do estudo entendemos que os objetivos de aprendizagens anteriormente planejados foram almeçados, com os estudos dos Jogos Culturais (jogo das cinco marias, peteca, barra bandeira e tacobol) os alunos foram além do simples, estudaram a manifestação cultural jogo tradicional, e suas características, compreendendo o contexto histórico de cada jogo, suas classificações, suas variações em relação ao campo e jeitos de jogar, recriando novas formas de jogo e até mesmo de material utilizado.

Sendo assim, os jogos auxiliam para com o desenvolvimento infantil, o brincar pode ser usado como uma ferramenta para estimular déficits e dificuldades encontradas em alguns aspectos desenvolvimentistas. Porém, o professor de Educação Física deve estar atento ao desenvolvimento global infantil e não se prender a aspectos casual uma vez que todos os aspectos estão relacionado e exercem influências uns para com os outros.

BIBLIOGRAFIA

- BETTI, M. **Educação Física e Sociedade**. São Paulo: Movimento. 1991
- BETTI, Mauro. **Ensino de 1º e 2º graus: Educação Física para que?** Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Vol.13, n. 2, 1992.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular. 3ª versão**. Brasília, 2023. Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>> Acesso em: 7 Jan. 2023
- BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física/ Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília, 1998.
- BRASIL, S. E. F. **Parâmetros curriculares nacionais. Educação física /Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF. 1997.96p. disponível em: . Acesso em 20 jan 2023
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetro Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 2001.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais** : Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa (Por): Cotovia, 1990.
- Cunha, André Lúcio Ferreira da. **A construção de brinquedos e o trabalho** [manuscrito] : possibilidades e limites da Educação Física na Educação Infantil / André Lúcio Ferreira da Cunha. - 2022. XLVIII, 49 f.
- FERREIRA, Rafael Duarte. **O jogo tradicional no contexto: o que sobrou?** Florianópolis, 2015
- FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 2009
- GALLAHUE D.& OZUMUN J. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. Phorte Editora. São Paulo, 2003.

HUIZINGA, Jonh. Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo. Perspectiva, 2004

HUIZINGA, L. **Homo lundens**. 4ed. São Paulo: Perspectiva,2000

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 15ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. 127p.:

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 10^a ed.

LOPES, M. G.. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. 3^a Edição. São Paulo (SP):Editora Cortez: 2000.

MINAYO, Cecília de Souza(Org). **Pesquisa social: Teoria método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2008

Petrópolis (RJ): Vozes, 2003.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. D. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2^a. ed. Novo Hamburgo: Universiade Freevale, 2013.

RAMOS, Cesar dos Santos. **A importância dos Resgate Dos Jogos Populares nas Aulas de Educação Física**, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em:

<https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/10585/Ramos%2C%20Kayo%20Cesar%20dos%20Santos.%20%282018%29.%20A%20import%C3%A2ncia%20do%20resgate%20dos%20jogos%20populares.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Acesso: 7 Jan. 2023

SILVA, V. S. et al. **A importância da Educação Física Escolar no desenvolvimento motor de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental**: EFDesportes.com, revista digital Buenos Aires - ano16 nº 156 maio de 2011.<http://www.efdeportes.com/efd156/a-educacao-fisica-escolar-do-ensinofundamental.htm> Acesso em 17 de Jan. 2023

SOARES, Everton Rocha. **Educação Física no Brasil: da origem até os dias atuais**. EFDeportes.com, Revista Digital · Año 17 · N° 169 | Buenos Aires, Junio

de 2012. 34 Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd169/educacao-fisica-no-brasil-daorigem.htm>. Acesso em Fev. 2023

SOUZA, E. R. Do **Corpo Produtivo ao Corpo Brincante**: O Jogo e suas Inserções no Desenvolvimento da Criança. Tese de Doutorado. Florianópolis (SC): Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Dez. 2001.

UNESCO. **Declaração Mundial sobre Educação para Todos**: satisfação das necessidades básicas de aprendizagem. 1989.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo (SP): Martins Fontes,

ZUNINO, A.P. **Educação Física: 1º ao 5º ano**. Curitiba: Positivo, 2008

**ANEXO 1**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Nome: _____

Turma: _____ Idade: _____

Data: _____

1. Você sabe o que são jogos culturais

2. Você já praticou?

3. Você ainda pratica?

4. Quais você conhece?

5. Qual você mais gosta?

6. O que você acha dos jogos culturais?



ANEXO 2

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

Nome: _____

1. O que você acha dos jogos culturais?

2. Qual a importância dos jogos culturais?

3. Você aplica os jogos culturais?

4. Como você aplica ?

5. Que tipo de jogos culturais você aplica?

6. Com que frequência você aplica?
