

JOGOS DA CULTURA POPULAR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

RENATA ZANIN
MATHEUS GRAEFF
HANI ZEHDİ AMINE AWAD
Faculdade Assis Gurgacz – FAG – Cascavel – Paraná – Brasil
hani@hani.com.br

RESUMO

A cultura popular caracteriza o modo de vida de uma determinada população por meio de comidas típicas, de religião, de danças, de jogos, de brinquedos e de brincadeiras. Contudo, fatores como o crescimento urbano, a falta de segurança e os espaços públicos de lazer, contribuem para o afastamento das crianças dos jogos da cultura popular. A partir da concepção de que esses jogos contribuam no desenvolvimento corporal e cultural, vemos a escola como um meio para resgatá-los no ambiente infantil. Dessa forma, este estudo teve por objetivo identificar a importância que os professores que ministram as aulas de Educação Física atribuem aos jogos da cultura popular junto às séries iniciais do Ensino Fundamental do município de Cascavel - PR. A amostra foi composta por 9 professores que ministravam as aulas de Educação Física nas séries iniciais da rede pública e particular de ensino. Trata-se de uma pesquisa descritiva, instrumentada por um questionário contendo 5 questões. Os dados coletados foram analisados por meio de estatística descritiva com percentuais máximos e mínimos das respostas obtidas. A partir dos dados obtidos, foi possível identificar que a maioria dos professores é formada em Educação Física e compreende o que são os jogos da cultura popular. No entanto, quando questionados sobre o resgate dos jogos da cultura popular em suas aulas, revelam utilizar esporadicamente os brinquedos populares como estratégia para a aplicação dos jogos. Diante disso, para que a criança tenha acesso a momentos lúdicos que privilegie os jogos da cultura popular no ambiente escolar, esses jogos devem fazer parte do planejamento anual dos conteúdos abordados pelos professores. Além disso, acredita-se na importância da formação acadêmica específica da área para a obtenção do sucesso almejado nas aulas de Educação Física.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Popular. Jogos da cultura Popular. Educação Física.

INTRODUÇÃO

A cultura popular distingue o modo de vida de uma determinada população, por meio de suas danças, jogos, brinquedos, brincadeiras, comidas típicas, religião, entre outros, podendo ser percebida a partir de duas concepções. A primeira, cuidar de todos os aspectos de uma realidade social, isto é, diz respeito a tudo aquilo que caracteriza a existência social de um povo. A segunda refere-se, mais especificamente, ao conhecimento, às ideias e às crenças que existem nesse meio social (SANTOS, 1994).

De acordo com Brandão (1982), o folclore é público, anônimo, coletivizado, tradicional e persistente, funcional à sua cultura e passível de modificações. Diferencia-se, ainda, por ser comunicado oralmente de uma pessoa à outra, de uma geração a seguinte por imitação, sem organização de situações formais de ensino-aprendizagem (FRIEDMANN, 1996). Além disso, considera-se que o folclore infantil seja a manifestação da prosperidade natural da criança: suas potencialidades físicas, motoras, sensoriais, intelectuais, emocionais e sociais.

Tendo em vista tais potencialidades, pode-se observar que o jogo é um dos modos mais apropriados para esse desenvolvimento, pois, de acordo com Coletivo de Autores (2002), o jogo é um invento do homem, em que sua intencionalidade e curiosidade resultam em um processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente, satisfazendo, em especial, a necessidade de “ação” da criança.

Huizinga (1980) considera o jogo uma atividade ou ocupação voluntária, exercida, dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas definitivamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, seguido de um sentimento de tensão, de alegria e de uma consciência do ser diferente da vida cotidiana.

Tratando dos jogos tradicionais, Friedmann (1996) avaliza que dizem respeito à produção cultural de uma determinada população, acumulada por meio de um longo período de tempo, sendo incorporado pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura para a outra. Awad (2006) acrescenta afirmando que os jogos populares infantis são, geralmente, desenvolvidos em ruas, em quintais, em terrenos baldios, em pátios escolares e praticados, na maioria das vezes, por crianças de classe social de baixa renda.

Para Kishimoto (1992), o jogo popular não é inato, mas uma obtenção social que é transmitida do ser mais experiente, para o menos experiente, contudo, esse artifício é cortado quando a criança entra na escola. Nesse ocasião, a criança passa por um processo de homogeneização, em que não consente ter contato com crianças mais velhas, mais experientes, o que as atrapalha de aprender novos jogos.

Dessa maneira, o jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e exprimem valores, costumes, possibilidades de pensamento e ensinamentos, sendo que seu valor é inestimável e compõe, para cada indivíduo, parte fundamental da sua história de vida (FRIEDMANN, 1996).

A partir dessas exposições, a escola parece ser o local mais adequado para a ampliação cultural e corporal, pois é nesse ambiente que a criança experimenta o contexto social em que está inserida, apreende qual sua importância para tornar a sociedade mais construtiva, torna-se capaz de criticar e de assinalar o certo do errado (dentro do seu sistema de valores) (FRIEDMANN, 1996), além de incitar o desenvolvimento de capacidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais (MOREIRA, 2006).

Diante disso, Friedmann (1996) exhibe um dos caminhos para resgatar os jogos populares, indicando a valorização do material que se tem na comunidade, no bairro e na escola, gerando encontros de avós, de pais e de filhos, para que partilhem suas brincadeiras de infância, bem como a construção de brinquedos empregados em seu tempo de lazer.

Entretanto, notamos, na atualidade, múltiplos fatores que promovem o afastamento das crianças, dos jovens e dos adultos das tradições de seus ancestrais, entre eles, os costumes da vida moderna, em que as atividades que estão em destaque tornam-se mais importantes do que as manifestações de outras épocas. Além disso, a pouca valorização do Folclore pelas autoridades competentes e pelos educadores que atuam no âmbito escolar, não incentivando a produção das manifestações folclóricas em diferentes contextos e momentos do universo escolar e da aula (MOREIRA, 2006). Ademais, a diminuição dos espaços físicos, devido ao crescimento das cidades, à escassez de segurança, à redução do tempo para brincar ocasionado pela nova estruturação familiar e social (FRIEDMANN, 1996), ao estímulo ao consumismo por meio da propaganda e ao grande volume de brinquedos industrializados (MARCELINO, 2002), podem ser destacados também.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), não é necessário existir uma posição contra a experiência e o conhecimento que faz parte do mundo contemporâneo, pois isso é necessário quando se pensa que o alvo da educação é proporcionar a leitura da realidade. Apesar disso, a vivência e o entendimento dos jogos populares cumprem papel importante na construção da identidade cultural de uma determinada população, além de ser uma possibilidade de enfrentamento dos padrões de esportivização da Educação Física, que parecem ainda se perpetuar (FARIA JUNIOR, 1996).

Diante disso, o objetivo do presente estudo foi identificar a importância que os professores que ministram as aulas de Educação Física atribuem aos jogos da cultura popular junto às séries iniciais do Ensino Fundamental do município de Cascavel - PR.

Mais especificamente, pretende-se conhecer, no âmbito escolar, as concepções que os professores de Educação Física têm de jogos da cultura popular; verificar as estratégias

utilizadas pelos professores de Educação Física para resgatar os jogos da cultura popular nas anos iniciais do Ensino Fundamental; identificar os principais jogos da cultura popular aplicados junto aos alunos dos anos iniciais nas aulas de Educação Física Escolar.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente estudo foi realizado a partir das normas que regulamentam as pesquisas com seres humanos contidas na resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde, seguindo as normas do comitê de ética em pesquisa da Faculdade Assis Gurgacz do município de Cascavel – PR e caracterizou-se como uma pesquisa descritiva analítica. A amostra foi composta por 09 professores, sendo 06 da rede municipal e 03 da rede particular de ensino que ministram aulas de Educação Física para as séries iniciais do Ensino Fundamental da cidade de Cascavel – PR.

Antecedendo à etapa de coleta de dados, estabeleceu-se contato com a direção da escola e com o setor pedagógico visando à apresentação dos objetivos e da metodologia da pesquisa, assim como a autorização do estabelecimento de ensino para a aplicação do questionário entre os professores. Após esse contato, foi entregue aos avaliados o termo de consentimento livre e esclarecido, o qual, ao assinarem, autorizavam a sua participação no estudo.

Realizada a entrega do termo de consentimento livre e esclarecido já assinado, iniciou-se a coleta de dados, agendando, previamente com os professores, o dia adequado para que o questionário pudesse ser aplicado de forma individual e em uma sala reservada nas dependências dos respectivos estabelecimentos de ensino, sem limitação de tempo para responder.

As informações relativas à importância que esses professores atribuem aos jogos da cultura popular junto às séries iniciais do Ensino Fundamental foram obtidas por meio de um questionário com 5 questões, sendo 3 abertas e 2 fechadas.

O tratamento estatístico dos dados foi por meio de procedimentos descritivos, com valores percentuais máximos e mínimos das respostas obtidas.

RESULTADOS

Neste momento apresentam-se os resultados e as discussões pertinentes ao estudo, na tentativa de oferecer subsídios para uma reflexão sobre a importância que os professores, que ministram a disciplina de Educação Física do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano, atribuem aos Jogos da Cultura Popular.

Procurou-se, inicialmente, apresentar o perfil dos sujeitos entrevistados, identificando sexo e formação acadêmica. De acordo com os dados obtidos, 100% dos entrevistados de escolas públicas e particulares são do sexo feminino, desses, 77,8% são formados em Educação Física, 11,1% são formados em Pedagogia e 11,1% possuem apenas magistério. Como podemos observar, 22,2% não possuem formação acadêmica pertinente à disciplina buscada no estudo.

Buscamos, junto aos entrevistados, compreender o entendimento sobre Jogos da Cultura Popular. De acordo com as respostas obtidas, 22,2% apresentam respostas confusas, 77,8% compreendem o que são jogos da cultura popular, entretanto, destes, apenas 22,2% conseguem definir, com maior clareza, o seu entendimento. Essas informações são destacadas a seguir:

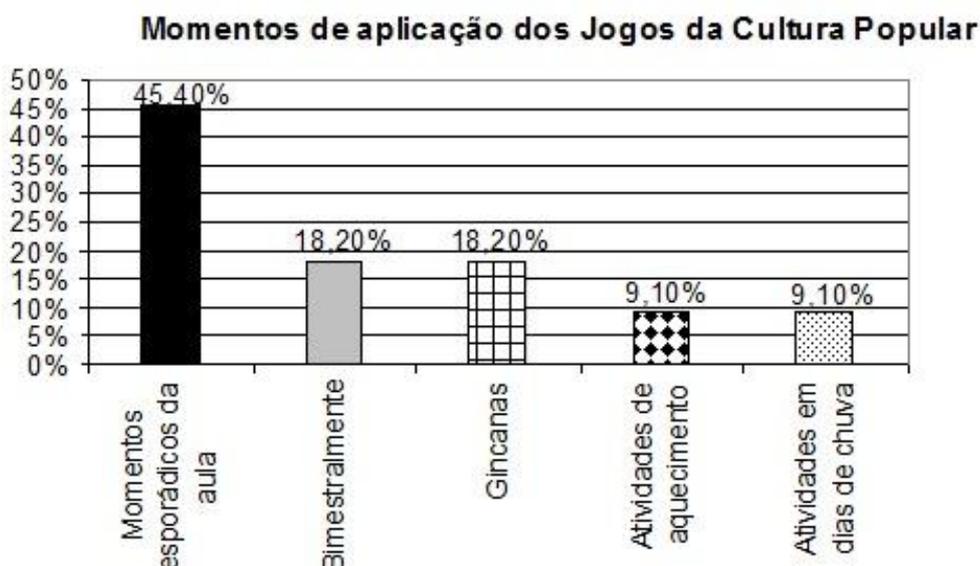
“São jogos que são repassados de geração em geração e que, com o tempo, estão sendo esquecidos e deixados de lado. São jogos que representam à cultura de uma localidade” (Respondente 4).

“Jogos tradicionais que passam de geração em geração e que muitas vezes são esquecidos pelos profissionais. Os jogos sempre fazem parte do folclore de uma região, contam a história e o cotidiano de um povo e deve ser resgatado” (Respondente 5).

Observa-se, por meio das respostas obtidas, que os respondentes, além de apresentarem os seus entendimentos, destacam a importância de resgatar a cultura arraigada nos jogos populares para que não seja esquecida a tradição cultural de um povo.

Na sequência, questionamos se os professores que ministram aulas de Educação Física no Ensino Fundamental aplicam jogos da cultura popular em suas aulas. De acordo com as respostas, 100% dos respondentes afirmam utilizar-se dos jogos populares em suas aulas. Contudo, de acordo com o gráfico I, 45,4% asseguram aplicar jogos populares em momentos esporádicos das aulas, 18,2% aplicam bimestralmente, 18,2% aplicam em gincanas escolares, 9,1%, em atividades de aquecimento e 9,1%, em dias de chuva.

GRÁFICO I - Momentos da aula de Educação Física em que são aplicados Jogos da Cultura Popular

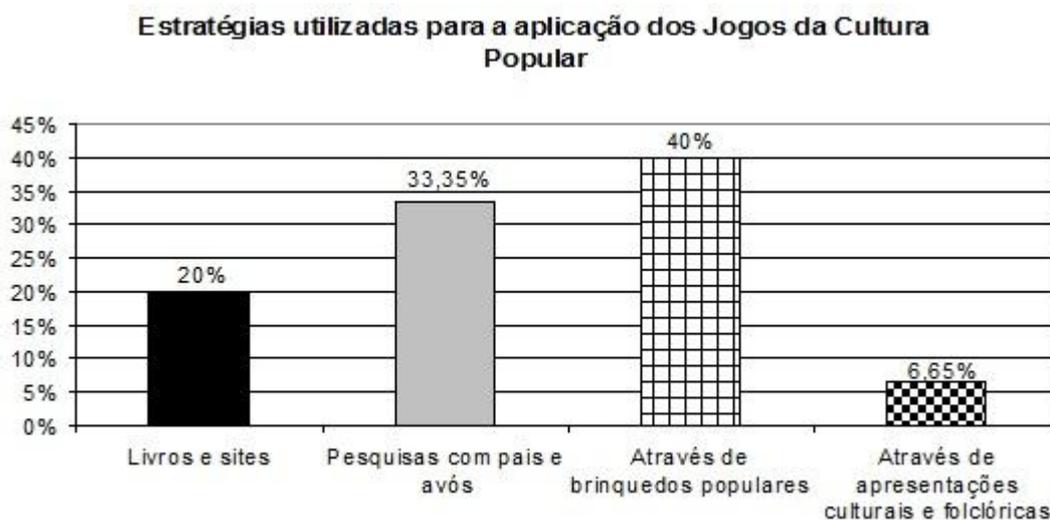


Fonte: Produzido pelos pesquisadores.

Esses dados reforçam o estudo realizado por Santos e Kocian (2006) em Rio Claro - SP, em que os pesquisadores observaram que o conteúdo de Jogos da Cultura Popular e brincadeiras infantis não estavam presentes no planejamento anual da disciplina de Educação Física da escola, mas o conteúdo era utilizado nos momentos em que os alunos não estavam participando da aula.

Na busca de responder um dos objetivos desse estudo, buscou-se conhecer as estratégias utilizadas para a aplicação dos jogos da cultura popular.

GRÁFICO II - Estratégias utilizadas para a aplicação dos Jogos da Cultura Popular nas aulas de Educação Física

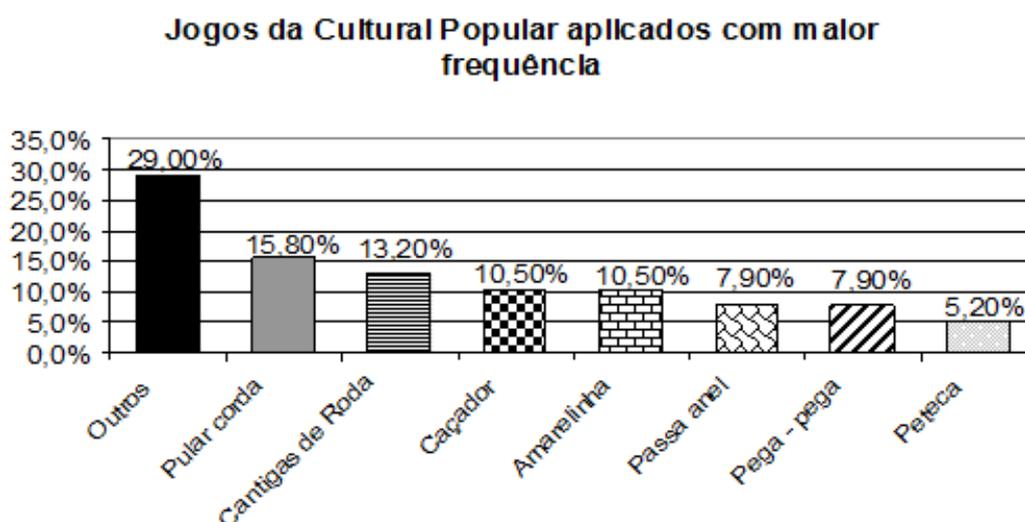


Fonte: Produzido pelos pesquisadores.

Podemos observar, por meio do Gráfico II que 40% dos educadores respondentes aplicam jogos da cultura popular por meio da utilização de brinquedos populares. Também com percentual significativo, 33,35% dos professores fazem com que os alunos pesquisem sobre os jogos da cultura popular junto aos familiares e com menor frequência, 6,65% aplicam por meio de apresentações culturais e folclóricas.

Em estudo realizado por Calegari e Prodócimo (2006), mostrou-se que brinquedos como peões, elásticos, petecas, bolinhas de gude que, normalmente, não são utilizados nas aulas de Educação Física, incentivaram os alunos a participarem da aula com mais euforia, estimulando, também, o aumento da criatividade.

GRÁFICO III - Jogos da Cultura Popular aplicados com maior frequência nas aulas de Educação Física



Fonte: Produzido pelos pesquisadores.

De acordo com o Gráfico III, os jogos da cultura popular aplicados com maior frequência pelos professores nas aulas de Educação Física são: esconde-esconde, elástico, pular tabua, bet's, pé-na-lata, bilboquê, batata quente, jogo da velha, ovo choco, perna-de-pau e dominó, denominados no gráfico como Outros (29%), seguido de pular corda com 15,8% e com menor percentual a peteca com 5,2%.

Quando questionados sobre a importância que deve ser atribuída aos Jogos da Cultura Popular, 100% dos professores entrevistados afirmam ser extremamente importante, entretanto, 33,3% não souberam definir com clareza por quais fatores esses jogos deveriam ser aplicados nas aulas de Educação Física e outros 66,7% apresentaram motivos que levariam a aplicação desses jogos em suas aulas. Dessa forma, podemos destacar algumas respostas:

“...Nossas crianças hoje não brincam mais na rua, não criam suas brincadeiras, estão muito paradas, apenas com jogos eletrônicos e somos nós professores que temos o dever de resgatar isso e incentivá-las, para que levem essas brincadeiras para o seu dia-a-dia, na casa, bairro, comunidade, tirando-as do computador e da TV” (Respondente 7).

“Os jogos populares fazem parte da cultura de uma região, contam a história e o folclore de um povo” (Respondente 5).

CONCLUSÃO

Este estudo buscou identificar a importância que os professores, que ministram aulas de Educação Física, atribuem aos jogos da cultura popular junto às séries iniciais do Ensino Fundamental.

De acordo com os dados obtidos, foi possível verificar que, dos professores que ministram as aulas de Educação Física, 77,8% possuem formação na área enquanto 22,2% possuem outra formação. Desses, 77,8% compreendem o que são jogos da cultura popular, contudo, apenas 22,2% apresentam uma definição clara acerca do seu entendimento.

Apesar de 100% dos respondentes afirmarem resgatar jogos da cultura popular em suas aulas, essas ocorrem de forma esporádica e até isolada. Quanto às estratégias utilizadas para aplicação dos jogos, ocorrem, principalmente, por meio da utilização de brinquedos populares. Ao se referirem aos jogos mais aplicados, foi possível verificar que são os mais variados como: pular corda, cantigas de roda, caçador, amarelinha, passa anel, pega-pega, peteca, entre outros.

Esses dados, juntamente com os apontamentos teóricos apresentados, nos permitem afirmar que, devido à violência urbana, à falta de espaços públicos de lazer, ao alto fluxo de carros e de pessoas nas ruas, corroboram com as aulas de Educação Física como um espaço privilegiado e seguro para o contato com os jogos da cultura popular, tendo em vista que permite que as crianças tenham acesso maior a conhecimentos variados que fomentam a cultura, a arte, a dança, a música, os brinquedos, os jogos, enfim, a história de um povo.

Entretanto, para que seja assegurado o direito da criança de ter acesso a momentos lúdicos que privilegiem os jogos da cultura popular na escola, esse conteúdo deve fazer parte do planejamento anual dos professores. Além disso, acredita-se na importância da formação acadêmica específica da área para a obtenção do sucesso almejado nas aulas de Educação Física.

Espera-se que esse estudo possa subsidiar estudos mais profundos acerca dos jogos da cultura popular e de sua importância para o desenvolvimento cultural humano.

REFERÊNCIAS

AWAD, H. Z. A. **Brinque, jogue, cante e encante com a recreação**: conteúdos de aplicação pedagógica teórico/prático. 2. ed. Jundiaí-SP: Fontoura, 2006.

BRANDÃO, C. R. **O que é folclore**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

CALEGARI, R. L., PRODÓCIMO, E. **Jogos populares na escola**: uma proposta de aula prática. Motriz, Rio Claro, v. 12, n. 2, p. 133-141, mai./ago. 2006.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

FARIA JUNIOR, A. G. F. **A reinserção dos jogos populares nos programas escolares**. Motrivivência. Ano VIII, n.9, Dezembro, 1996.

FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZING, H. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer**: uma introdução. 3 ed. Campinas – SP: Autores Associados, 2002.

MOREIRA, E. C. **Educação física escolar**: propostas e desafios II. Jundiaí – SP: Fontoura, 2006.

SANTOS, J. L. **O que é cultura**. 14. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SANTOS, R. R. F., KOCIAN, R. As possibilidades das brincadeiras infantis e populares nas aulas de educação física infantil: um estudo de caso. **Revista Digital Efdeportes**, Buenos Aires, Año 11, nº 99, Agosto de 2006.

Rua Jataí, 118 – Tropical
CEP: 88807-120 – Cascavel – PR
(45) 9965-5932
hani@hani.com.br

GAMES FROM POPULAR CULTURE IN THE PHYSICAL EDUCATION CLASSES AT SCHOOL

ABSTRACT

Popular culture characterizes the way of living of a population through regional foods, religion, dances, toys and games. However, factors such as urban growth, lack of security and public spaces for leisure, contributed to a decreasing number of children playing games of the popular culture. From the conception that these games can lead to a physical and cultural development, we see the school as a tool to rescue them in the children's environment. So, this study aimed to identify the importance that teachers who teach the physical education classes attribute to games played on the popular culture, targeting the early years of elementary school in the city

of Cascavel - PR. The sample consisted of nine teachers who taught the physical education classes in the early years of public and private schools. It is a descriptive research, instrumented by a questionnaire containing five questions. The collected data were analyzed using descriptive statistics with maximum and minimum percentages of the responses. From the data obtained, we could observe that most teachers graduated in Physical Education know what the games of popular culture are. However, when asked about the rescue of these games in their classes, the teachers revealed they use the popular toys sporadically as a strategy for the implementation of the analyzed games. In this context, these activities should be a part of the annual planning of the content covered for physical education teachers, because then the kids would have a full access to ludic moments that would prioritize the popular culture games. Besides, we think the specific academic formation on the area would help the achievement of the aimed success on the physical education classes.

KEY-WORDS: Popular culture. Popular culture games. Physical education.

JEUX DE CULTURE POPULAIRE DANS LE CLASSE D'ÉDUCATION PHYSIQUE RÉSUMÉ

La culture populaire caractérise le mode de vie d'une population à travers les aliments ethniques, la religion, danses, jouets et jeux. Cependant, des facteurs de croissance urbaine, le manque de sécurité et les espaces publics de loisirs, contribuent à écarter des enfants de jeux de la culture populaire. De la conception que ces jeux aident dans le développement du corps et culturel, nous voyons l'école comme un moyen de les sauver ces jeux dans l'ambiance infantile. Aussi, Cette étude visait à identifier l'importance que les professeurs enseignent le cours d'éducation physique attribuent aux jeux de culture populaire avec les premières années à l'école primaire dans la ville de Cascavel – PR. L'échantillon était composé de neuf professeurs qui ont enseigné les cours d'éducation physique dans les premières années dans les écoles publiques et privées. Il est un recherche descriptif, instrumenté par un questionnaire contenant cinq questions. Les données trouve ont été analysées en utilisant des statistiques descriptives avec des pourcentages maximum et minimum des réponses. D'après les données obtenues, il a observé que la plupart des enseignants ont leur diplôme en éducation physique et comprend ce que sont les jeux de la culture populaire. Cependant, lorsqu'on les interroge sur le rachat des jeux de la culture populaire dans leurs classes, ils ont révéler que ils utilisent de façon sporadique les jouets populaires comme une stratégie pour la mise en œuvre des jeux. Par conséquent, pour l'enfant ait accès à des moments de loisirs qui favorise les jeux de la culture populaire dans le milieu scolaire, ces jeux devraient faire partie de la planning annuelle du contenu aborde par les enseignants. En plus, Ils croient aussi de l'importance de la formation universitaire spécifique pour obtenir le succès souhaite dans les classes d'éducation physique.

MOTS-CLÉS: Culture Populaire. Jeux de la culture populaire. L'éducation physique.

JUEGOS DE LA CULTURA POPULAR EM LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR RESUMEN

La cultura popular caracteriza el modo de vida de una población, a través de los alimentos étnicos, de la religión, bailes, juegos y juguetes. Sin embargo, factores como el crecimiento urbano, la falta de seguridad y los espacios públicos para el ocio, contribuyen a la separación de los niños de los juegos de la cultura popular. Desde la concepción de que estos juegos ayudan en el cuerpo y el desarrollo cultural, vemos a la escuela como un medio para rescatarlos en el entorno de los niños. Así, este estudio tuvo como objetivo identificar la importancia de que los profesores que imparten las clases de educación física atribuyen a los juegos de la cultura popular de los primeros grados de la escuela primaria en la ciudad de Cascavel - PR. La muestra estuvo formada por nueve profesores, que imparten las clases de educación física en los primeros grados de las escuelas públicas y privadas. Tratase de estudio

descriptivo, instrumentado mediante un cuestionario con cinco preguntas. Los datos recogidos fueron analizados mediante estadística descriptiva con porcentajes máximos y mínimos de las respuestas. De los datos obtenidos, se observó que la mayoría de los maestros son graduados en Educación Física y entiende lo que son los juegos de la cultura popular. Sin embargo, cuando se le preguntó sobre el rescate de los juegos de la cultura popular en sus clases, revelan esporádicamente utilizar los juguetes populares como una estrategia para la implementación de juegos. Por lo tanto, para que el niño tenga acceso a los momentos de ocio que favorece a los juegos de la cultura popular en el ambiente escolar, estos juegos deberían ser parte de la planificación anual del contenido mediado por los profesores. También créese en la importancia del área académica específica para obtener el éxito deseado en las clases de educación física.

PALABRAS CLAVE: Cultura Popular; Juegos de Cultura Popular; Educación Física.

JOGOS DA CULTURA POPULAR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

RESUMO

A cultura popular caracteriza o modo de vida de uma determinada população por meio de comidas típicas, de religião, de danças, de jogos, de brinquedos e de brincadeiras. Contudo, fatores como o crescimento urbano, a falta de segurança e os espaços públicos de lazer, contribuem para o afastamento das crianças dos jogos da cultura popular. A partir da concepção de que esses jogos contribuam no desenvolvimento corporal e cultural, vemos a escola como um meio para resgatá-los no ambiente infantil. Dessa forma, este estudo teve por objetivo identificar a importância que os professores que ministram as aulas de Educação Física atribuem aos jogos da cultura popular junto às séries iniciais do Ensino Fundamental do município de Cascavel - PR. A amostra foi composta por 9 professores que ministravam as aulas de Educação Física nas séries iniciais da rede pública e particular de ensino. Trata-se de uma pesquisa descritiva, instrumentada por um questionário contendo 5 questões. Os dados coletados foram analisados por meio de estatística descritiva com percentuais máximos e mínimos das respostas obtidas. A partir dos dados obtidos, foi possível identificar que a maioria dos professores é formada em Educação Física e compreende o que são os jogos da cultura popular. No entanto, quando questionados sobre o resgate dos jogos da cultura popular em suas aulas, revelam utilizar esporadicamente os brinquedos populares como estratégia para a aplicação dos jogos. Diante disso, para que a criança tenha acesso a momentos lúdicos que privilegie os jogos da cultura popular no ambiente escolar, esses jogos devem fazer parte do planejamento anual dos conteúdos abordados pelos professores. Além disso, acredita-se na importância da formação acadêmica específica da área para a obtenção do sucesso almejado nas aulas de Educação Física.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Popular. Jogos da cultura Popular. Educação Física.