

JOGOS TRADICIONAIS/POPULARES COMO CONTEÚDO DA CULTURA CORPORAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR¹

Silvester Franchi²

RESUMO

Hoje em dia os jogos tradicionais/populares estão sendo pouco praticados pelas crianças, tanto na escola como nos momentos de lazer. Os jogos relatados nos questionários de investigação foram trabalhados durante 14 aulas, tendo como objetivo refletir sobre a vivência de jogos tradicionais/populares nas aulas ministradas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. As maiores dificuldades encontradas foram de gênero perante a prática, que mesmo não superadas em algumas vezes, não tiraram a importância do resgate dos jogos, mostrando que estes podem e devem fazer parte do cotidiano da educação física escolar.

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Jogos Tradicionais/Populares; PIBID.

1 Orientador Rosalvo Luis Sawitzki e Co-orientador João Francisco Magno Ribas.

2 Graduando em Educação Física na Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria/Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: silvesterfranchi@hotmail.com.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho agrega contribuições para o campo dos jogos tradicionais/populares, reforçando-os como conteúdo importante da cultura corporal (SOARES et al, 2012), sendo inseridos na escola através da disciplina de educação física. O trabalho foi desenvolvido a partir de aulas ministradas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), programa coordenado pela Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)/Ministério da Educação (MEC)/Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Na educação física escolar há a hegemonia do esporte como principal conteúdo (FARIA, 2004; BRACHT, 2005). Fora da educação física, nos momentos de lazer das crianças, geralmente são jogos e brinquedos industrializados que fazem parte de sua diversão, sendo esta uma forma paga de lazer (ALMEIDA, 2005). O estudo teve a pretensão de ser um meio para instigar as crianças, no caso alunos, a vivenciar jogos tradicionais/populares que fizeram parte da infância da maioria de seus entes mais velhos. Não é defendendo o desenvolvimento destes jogos como conteúdo da educação física escolar que estou negando o conteúdo esporte, mas apresento outra manifestação da cultura corporal pouco explorada na nesta disciplina escolar, os jogos tradicionais/populares.

A escola deveria ter como papel fundamental a apropriação de conhecimentos que foram e estão sendo acumulados pelo homem, sendo uma destas categorias os conhecimentos culturais (FRANCO, 1987). Considerando que atualmente o esporte é o conteúdo predominante na educação física escolar, este estudo tem por objetivo

refletir sobre as vivências de jogos tradicionais/populares, através de um resgate cultural destes, em busca de observar o quão prazerosos podem ser, diminuindo a relação com fatores de esportivos e/ou mercadológicos.

Desenvolver um trabalho sobre jogos tradicionais e populares não implica em apenas levar aulas prontas com conteúdos pré-determinados, mas explorar nos alunos o querer conhecer jogos que fizeram parte da vida de seus pais e avós. Através da investigação que os alunos realizaram com seus familiares e a partir das respostas foram construídas as aulas juntamente com os alunos, possibilitando o resgate da prática destes jogos na escola, construindo sua importância histórica, social e cultural destas importantes manifestações culturais. A partir destas práticas sociais no decorrer de várias aulas, tive por objetivo refletir como foi o gosto dos alunos por praticar os jogos tradicionais/populares, que até então pouco tinham conhecimento.

ESTUDO REALIZADO

Primeiramente, faço uma revisão bibliográfica para obter concreta definição de jogo e jogo tradicional/popular. A partir das definições podemos entender como os jogos tem uma relação intrínseca com o meio social que fazemos parte e a importância do jogo para as pessoas.

A intervenção ocorreu durante 14 semanas consecutivas, que foram ministradas aulas para uma turma de 5º ano, durante o segundo semestre de 2011. Logo na primeira semana foi proposta aos alunos uma investigação a ser desenvolvida com familiares mais velhos, através de uma tarefa

de casa, contendo a seguinte questão: “cite e descreva como era praticado um jogo ou brincadeira que você praticava quando criança, suas regras, materiais utilizados e onde praticavam.”. Esta investigação deu-se com o objetivo de resgatar os jogos que os familiares desenvolviam, para a posterior prática pelos alunos. Na semana seguinte com as respostas dadas pelos alunos comecei a desenvolver os jogos tradicionais/populares, que os familiares mais velhos praticavam quando crianças, com os alunos da turma.

No último momento do estudo concretizo o relato de experiência. Este relato tem o objetivo de expor como foi o desenvolvimento das aulas com o conteúdo jogos tradicionais/populares, bem como refletir sobre este desenvolvimento das atividades, sob minha visão de bolsista do PIBID/EDF, onde busquei evidenciar os prazeres e frustrações referentes às vivências dos alunos.

O registro das aulas foi realizado no diário de campo necessário para o relatório semestral do subprojeto “Cultura Esportiva da Escola”. Neste diário de campo são relatados os planos de aula, bem como avaliação das aulas. A partir da avaliação, obtenho resultados concretos deste estudo.

O PIBID/EDF

O PIBID contribui de maneira significativa para a formação inicial de graduandos, e formação continuada, de professores da universidade e da escola que está presente o programa. Pois em se tratando de formação inicial os graduandos possuem pouca vivência no espaço de intervenção pedagógica e com a realidade

escolar, e assim terminam a graduação, geralmente, despreparados para atuar profissionalmente na escola, que em muitos casos não é o esperado/imaginado. Os professores da universidade têm oportunidade de criar/aumentar o contato com o ambiente escolar, sendo que o principal ambiente de desenvolvimento de projetos é a própria universidade. Para os professores das escolas torna-se muito importante na continuação de estudos e qualificação profissional, sabendo que existem poucos projetos e políticas de formação continuada, principalmente por haver pouco incentivo dos governos.

O PIBID/Educação Física trabalha a partir de um subprojeto que se chama “Cultura Esportiva Da Escola”. Pode haver a pergunta “e por que não Cultura Esportiva Na Escola?”, como resposta a esta pergunta, acredito poder responder pelo fato de que o objetivo do projeto é trabalhar com a cultura esportiva que a escola constrói a partir da realidade social existente. A forma que está subentendida quando se diz cultura esportiva Na escola, que é o simples fato da reprodução do esporte de alto rendimento, este disseminado pela mídia, não passando, na maior parte dos casos, de ilusão em praticá-lo (BRACHT, 1992; VAGO, 1996).

Os principais objetivos que o subprojeto PIBID/EDF busca alcançar durante sua execução são os seguintes: aproximar o cotidiano da escola com a formação inicial da UFSM; estimular o desenvolvimento e o convívio com a docência na formação inicial na UFSM, buscando problematizar a mesma, bem como construir espaços de embate científico-pedagógico na busca de alternativas aos problemas da vida escolar; motivar e proporcionar práticas entre as crianças, adolescentes e jovens sob

princípios educativos/formativos visando contribuir na melhoria da vida escolar, bem como o desenvolvimento social dos alunos e da comunidade do entorno; promover a escola como espaço educativo, de lazer e de recreação, com hábitos saudáveis e de desenvolvimento social; estimular a convivência no espaço da escola de ações educativas, esportivas e de lazer entre a escola, a UFSM e a sociedade; ampliação das possibilidades de participação, aos alunos de cada escola, em um programa de práticas esportivas/formativas no turno inverso escolar, como complemento das aulas de educação física (SAWITZKI, 2010).

DEFININDO JOGO E JOGO TRADICIONAL/POPULAR

Ao defender os jogos tradicionais como um dos conteúdos de estudo da cultura corporal para a educação física escolar que busca resgatar os valores históricos e culturais, devo definir o conceito de cultura usado neste trabalho. Após faço uso alguns autores renomados no âmbito dos jogos para delimitar conceitos de *jogo* e *jogo tradicional/popular*.

Sobre cultura, concordo com Saviani (2000) afirmando que “Para sobreviver o homem precisa extrair da natureza, ativa e intencionalmente, os meios de sua subsistência. Ao fazer isso ele inicia o processo de transformação da natureza, criando um mundo humano (o mundo da cultura).” Outra afirmação que corrobora com Saviani (2000), é a de Souza (2009), sendo a seguinte:

Ao contrario de um entendimento de relações sociais de acordo com leis equivalentes àquelas que direcionam a

natureza, numa relação de causalidade entre as coisas, acreditamos que a historia da humanidade é um processo cultural. Nesse processo, o conhecimento não nasce e acaba com o sujeito. Ao contrario, toda experiência de um individuo é transmitida aos outros, criando um interminável processo de acumulação, no qual se adquire o novo, conservando o antigo. (p. 82) .

Tendo a cultura como um processo de interação entre homem com a natureza e entre homens, os jogos que foram criados pelos diferentes grupos sociais, em diferentes momentos históricos e sendo um elemento cultural, são transformados adequando-se às necessidades dos jogadores envolvidos. Nesse sentido, qualquer estudo sobre o jogo deve levar em consideração sua característica de pertencimento ao contexto em que está inserido, tal como observa Elkonin (1998) que se contrapõe à ideia de estudar a brincadeira ou o jogo de maneira fragmentada, isolada da totalidade da condição humana e das determinações recíprocas entre indivíduo e sociedade.

Um dos autores mais conhecidos sobre o tema *jogo* e com muita propriedade sobre o assunto, Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (1971), afirma que o jogo é anterior à cultura, isto explicado pelo fato de considerar que os animais, muito antes do surgimento da espécie humana, jogavam/brincavam. Ressaltamos novamente o grande valor cultural que os jogos têm. A partir da afirmação anterior de Huizinga (1971) concluo que a perda da prática e a prática pela prática de jogos tradicionais/populares acarretam o esquecimento e perda dos valores culturais que são construídos a partir dos jogos.

De acordo com vários autores da área o jogo tradicional/popular está cada

vez mais sendo infantilizado, ou seja, a prática está sendo deixada apenas para as crianças e é tratado, geralmente, apenas como recreação. Huizinga (1971) diz que “para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Se torna necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade.”. Isto demonstra o porquê de hoje em dia os adultos não estarem mais praticando e ensinando/incentivando seus filhos a praticar. Na maioria dos casos os pais não têm tempo para dispor com seus filhos, devido ao trabalho diário e árduo, e também aos pais que tem condições financeiras é mais cômodo comprar um novo jogo ou brinquedo industrializado.

A definição de jogo que chega Huizinga (1971) é a seguinte:

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 quotidiana. (p. 33).

O autor Roger Caillois amplia o conceito de jogo a partir de uma análise da obra de Huizinga, definindo a atividade de jogar a partir de seis qualidades, que são elas:

1. 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. (CAILLOIS, 1990).

Em busca de definir o jogo tradicional/popular o francês Pierre Parlebas (2001, *apud* Maschio e Ribas (2011) cita que estes jogos dispõem de algumas características fundamentais, a seu ver estes jogos:

1. está ligado a uma tradição de uma determinada cultura – são relacionadas ao tempo livre, religião, colheitas, estação do ano, espaços urbanos, elemento típicos de um determinado grupo social; 2) é regido de um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes; 3) não depende de instâncias oficiais – as atividades acontecem a partir da organização local ou regional de um grupo social, de acordo com suas necessidades e interesses; 4) está a margem dos processos socioeconômicos – o jogo, mesmo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer, diferente do

que aconteço com os esportes, que estão estritamente relacionados aos processos de produção e consumo; e 5) têm o movimento como principal forma de atuação, ou seja, os quais acontecem em tempo real, em que o movimento se constitui na principal forma de participação na atividade. (2011, p.1).

Para os autores LAGARDERA OTERO E LAVEGA BURGUEÉS o jogo tem um fim em si mesmo. Sobre as regras afirmam que para o indivíduo participar ativamente do jogo, este deve ajudar que as regras sejam respeitadas, também dizem que é uma atividade livre, porém se o indivíduo escolher jogar, este deve adaptar-se às características, emoções e impulsos.

Até aqui busquei desenvolver a noção do jogo como uma atividade humana produtiva e também como elemento constituinte da cultura corporal, por entender que esta manifestação é construída historicamente e faz parte da forma como determinadas comunidades produzem a sua existência. Certamente que a forma de produzir a existência não depende diretamente do jogo, porém, este é parte desta forma total com que os sujeitos interagem em determinado contexto. Feito esta delimitação é possível evidenciar a importância do conteúdo jogo tradicional/popular para o resgate de aspectos culturais e também como um dos conteúdos da cultura corporal na educação física escolar.

O DECORRER DO SEMESTRE – RELATO DAS AULAS

Ao iniciar as aulas propus aos alunos uma tarefa de investigação para realizarem

em seu ambiente familiar, esta de suma importância para o desenvolvimento da oficina, pois deu sustentação para o planejamento das aulas posteriores com os jogos e brincadeiras que fizeram parte da vida dos familiares mais velhos das crianças. Na segunda semana, com o recebimento da tarefa, houve o planejamento da sequência dos jogos a serem desenvolvidos, durante o semestre.

No dia que recebi as tarefas, optamos por não iniciar o desenvolvimento dos jogos, logo propus algumas problematizações para os alunos pensarem se há diferenças entre jogos e esportes, em caso positivo apontá-las. Esta discussão foi de suma importância, pois ampliou o olhar dos alunos para a diferenciação do que representa, por exemplo, jogar futebol e jogar bolita. Usando o exemplo anterior foi questionado se as regras do futebol são diferentes em outros lugares do mundo. Vários alunos responderam que *é igual e deve ser igual*, um aluno chegou a afirmar que *a FIFA manda nas regras do futebol*.

Estes apontamentos estão de acordo com alguns autores, tais como Caillois, Huizinga e Parlebas, que falam sobre a centralização dos esportes à determinada entidade, ditando o seu funcionamento. Ao indagar os alunos se isto ocorre no jogo de bolita ou nos demais jogos e brincadeiras a resposta foi negativa. Este momento foi crucial para os alunos obterem o entendimento do objetivo da oficina de jogos tradicionais/populares.

Os jogos que foram tidos como respostas à questão foram: jogo de bolita, cama de gato, pular corda, esconde objeto, pega-pega, cinco marías, amarelinha, gato cego (cabra cega), taco, peteca, jogo de botão, jogo de tampinhas, pular elástico,

pé-de-lata, vai-e-vem, bodoque (estilingue), pipa, gado de barro, ciranda-cirandinha. Em concordância com os alunos, não houve a prática dos últimos dois, gado de barro e ciranda-cirandinha.

O leitor pode notar facilmente, como afirma Bracht (2005), os jogos tradicionais e populares, em sua essência, não têm relação alguma ao *mundo da industrialização*, pois os brinquedos eram feitos a partir de materiais muito simples, como um pedaço de fio, um retalho velho, grãos de arroz, latas usadas, galho de árvore, etc. Outro fator de fácil reconhecimento é o lugar onde praticavam, pois era em qualquer campinho, pátio aberto, em uma linguagem popular “na rua”, sendo que atualmente crianças preferem ficar vidradas em um vídeo game, computador, brinquedo comprado (brinquedo que brinca sozinho³).

Outros dois aspectos do questionário foram a descrição dos jogos e suas regras, porém não farei menção à descrição e suas regras, estas informações do questionário de tinham por objetivo conhecer como é o funcionamento de cada jogo. Faço uma ressalva sobre as regras: quando havia respostas de jogos iguais nos questionários, não havia mudanças significativas nas regras, sem alteração na lógica do jogo, sendo isto, por se tratar de uma cultura local, em um pequeno bairro.

Os 17 jogos foram praticados durante 11 semanas divididos em função do tempo estipulado que cada um tomaria da aula. Aqui o objetivo não será descrever aula por aula, mas sim relatar como um todo

como os alunos sentiram-se com a prática dos jogos, seus prazeres e frustrações.

Dentre os jogos, 7 eram de conhecimento de todos e 10 apenas alguns conheciam. Facilmente foi notável a distinção de gênero na prática dos jogos, uns exclusivamente de gosto dos meninos e outros de meninas, sendo alguns alcançando o gosto de ambos. Havia certa relação gênero antes de começar a prática de alguns jogos, um pré-conceito, mas que foi superado na maioria das vezes.

Nos jogos em que meninos e meninas tiveram boa aceitação, acredito ser pelo fato de os jogos, que tiveram tal aceite, serem menos enraizados culturalmente sob relações de gênero, bem como a lógica interna⁴ do jogo proporcionar um nível maior de igualdade entre os participantes.

A relação de gênero foi superada quando, por exemplo, as meninas já haviam visto os meninos jogar taco, mas nunca o praticaram, porém com a prática gostaram. O contrário aconteceu com o jogo de bolita que é muito conhecido, mas a prática é exclusivamente de meninos e não consegui desconstruir esta imagem.

Este exemplo também remete aos meninos, como no caso de pular corda. Na faixa etária da turma não consegui a desconstrução da imagem de ser uma brincadeira que a prática é predominantemente de meninas. Porém na brincadeira das Cinco Marias todas as meninas conheciam e também um menino, mas os demais meninos tiveram muito gosto pela atividade. Nesta brincadeira instigui os alunos usarem da

3 Uso este termo em referência aos vários brinquedos industrializados que fazem a criança estar em segundo plano na brincadeira, pois tem o papel de ligar o brinquedo e este faz o que está programado.

4 Sistema de características pertinentes de uma situação motriz (jogo, esporte, luta...) e das conseqüências que envolvem para a realização da ação motriz correspondente. (PARLEBAS, 2001, p. 302).

criatividade na hora de feitiço das Cinco Marias, entre os meninos surgiram os *cinco manos, os cinco mc's*.

Quando os alunos foram postos a construir seus brinquedos para então poder praticar e se divertir foi o auge dos jogos. Esta construção de brinquedos sempre era planejada uma semana antes visando a organização dos materiais necessários (sempre materiais reutilizáveis). A dinâmica de cada aluno levar materiais diferentes foi importante, pois poderiam experimentar brinquedos com diferentes dificuldades, dando assim um caráter mais emocionante aos jogos. Um exemplo claro é o pé-de-lata, este foi construído com diferentes espessuras e alturas, proporcionando diferentes formas de brincar.

Instigar a criatividade dos alunos é muito importante para que haja o desenvolvimento de futuros adultos críticos (TAFFAREL, 1985). Ver nas crianças a alegria em estar deixando o brinquedo do seu gosto, de uma forma única, faz os alunos valorizarem as coisas simples e delas gozar do prazer de criar e recriar as brincadeiras, fortalecendo os laços culturais com seus entes mais velhos. E ainda, segundo TAFFAREL (1985), “do ponto de vista da pessoa humana, o ato criativo integra, em um esforço único de busca do inédito, todas as capacidades da conduta humana – afetiva, cognitiva e corporal. ”

A dificuldade geralmente encontrada no decorrer de algumas aulas foi geralmente em relação ao citado anteriormente, gênero. Houve a busca por diferentes formas de tratar pedagogicamente os conteúdos de menor aceitação, como no caso do jogo de bolita, incentivar as meninas a inventar novas formas de jogar, mudar as regras, o campo de jogo. Também no caso dos meninos no pular corda aumentar a

dificuldade, inventar uma canção diferente para ser cantada na hora de pular. Porém mesmo com estes incentivos, os alunos e as alunas não conseguiram superar o pré-conceito que tinham.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto PIBID/CAPES/MEC possibilita aos acadêmicos de vários cursos de licenciatura um contato próximo à realidade escolar, e isto possibilita aos acadêmicos participantes do programa PIBID terminar sua formação superior geralmente mais aptos a ingressar na carreira profissional com maior experiência docente, e principalmente com segurança para planejar e ministrar aulas de maior significância social.

O “novo” pode não ser bem recebido, pode ser estranhado, e foi o que aconteceu no caso da oficina de jogos/brincadeiras. Mas com um pequeno espaço de tempo e com o gosto pela prática o “novo” caiu no costume e instigou os alunos a querer conhecer mais “novos” jogos tradicionais/populares. Estes que podem ser “novos” no ambiente escolar, como conteúdo da educação física escolar, mas de grande significância histórico/social/cultural.

Os alunos perceberam que não precisam pedir todos os dias de aula de educação física ao professor para jogar bola ou no caso de tempo de lazer que não precisam ficar conectados a algum jogo brinquedo industrializado para gozar de alegria, tendo nos jogos a possibilidade de manifestar-se de forma lúdica.

Não há dúvidas de que os esportes são o conteúdo hegemônico na educação física escolar. É a partir de trabalhos como este que podemos começar a construir a

imagem menos desportiva desta disciplina, afirmando os jogos aqui tratados, como uma manifestação da cultura corporal a ser resgatada, construída, reconstruída e problematizada na escola com nossos alunos. Considerando que os jogos tradicionais/populares bem como a dança, atletismo, atividades na natureza e o esporte são objetos de estudo da cultura corporal, produzidas e transformadas historicamente pelo homem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. A. B. ; GUTIERREZ, G. L. O lazer no brasil: do nacional desenvolvimentismo à globalização. **Conexões**: Campinas, Unicamp, v. 3, n.1, p. 1-20, 2005. Disponível em: <http://fefnet178.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/122/101>.
- BRACHT, V. **Aprendizagem social e Educação Física**. Porto Alegre: Magister, 1992.
- BRACHT, V. **Sociologia Crítica do esporte: uma introdução**. Ijuí: Unijuí, 2005.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- ELKONIN, Daniel. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FARIA, E. L. Conteúdos da Educação Física Escolar: reflexões sobre educação física e cultura. **Revista Mineira de Educação Física**, Viçosa, v. 12, p. 124-142, 2004. Disponível em: <http://www.revistamineiraefi.ufv.br/artigos/471-conteudos-da-educacao-fisica-escolar-reflexoes-sobre-educacao-fisica-e-cultural>.
- FRANCO, L. A. C. **A escola do trabalho e o trabalho da escola**. São Paulo: Autores Associados, 1987.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- LAGARDERA OTERO, F.; LAVEGA BURGÚÉS, P. **Introducción a la praxiología motriz**. Barcelona: Paidotrido, 2003.
- PARLEBAS, P. **Jogos, deportes y sociedade: léxico de praxiología motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- PARLEBAS, P. Apud: MASCHIO, V.; RIBAS, J.F.M. O jogo enquanto conteúdo escolar na abordagem crítico-superadora. **EFDeportes Revista Digital**: Buenos Aires, ano 16, nº 157, junho 2011. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd157/o-jogo-na-abordagem-critico-superadora.htm>.
- SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. Campinas: Autores Associados, 2000.
- SAWITZKI, R.L. **Cultura Esportiva da Escola. Subprojeto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência**. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2010.
- SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 2012.
- SOUZA, M.S. **Esporte escolar: possibilidade superadora no plano da cultura corporal**. São Paulo: Ícone, 2009.
- TAFFAREL, C.N.Z. **Criatividade nas aulas de educação física**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1985.
- VAGO, T. M. Esporte da escola, esporte na escola: da negação radical à tensão permanente - um diálogo com Valter Bracht. **Movimento**: Porto Alegre, n.5, p. 4-17, 1996.

TRADITIONAL/POPULAR GAMES AS CONTENTS OF BODY CULTURE IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

ABSTRACT

Nowadays the popular/traditional games are being practiced little by children, as much at the school as in the moments of leisure. The games reported in research questionnaires were worked during 14 classes, having as objective to reflect on the experience of popular/traditional games in the classes taught in the Scholarship Institutional Program of Initiation to the Teaching. The greatest difficulties found were with gender facing the practice, that even not surpassed sometimes, not pulled out the importance of games rescue, showing that these can and should be part of the daily life of the school physical education.

Keywords: School Physical Education; popular/traditional games; PIBID.

Recebido em: janeiro/2013

Aprovado em: maio/2013