

JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NA PRÁTICA DOCENTE

Antonia Alana Viana Nascimento¹
Renata Vivi Cordeiro²

INTRODUÇÃO

O brincar e os jogos populares acompanham a história da humanidade como expressões culturais, educativas e sociais, revelando-se como práticas que transcendem gerações e se reconfiguram de acordo com os contextos históricos e sociais em que estão inseridas. Diversos autores, como Huizinga (2000), ao analisar a centralidade do jogo nas culturas, evidenciam que o brincar não pode ser visto apenas como atividade secundária ou recreativa, mas como fenômeno que contribui para a construção da identidade social, para a elaboração simbólica da realidade e para a consolidação de vínculos coletivos. Nesse sentido, os jogos e brincadeiras populares não se restringem à infância, mas compõem um patrimônio imaterial das comunidades, transmitido oralmente, reinterpretado pelas novas gerações e atualizado no cotidiano escolar.

No campo da Educação Física, essas práticas assumem lugar de destaque como recursos pedagógicos fundamentais, pois favorecem o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social dos sujeitos em formação. Por meio do brincar, as crianças experimentam regras, limites e possibilidades, elaboram estratégias e vivenciam a cooperação e a competição em diferentes formas. Além disso, as brincadeiras carregam consigo tradições culturais e valores comunitários, funcionando como elo entre escola e sociedade, na medida em que mobilizam memórias coletivas e fortalecem a identidade cultural. Dessa forma, ao trazer os jogos populares para o espaço escolar, o professor não apenas ensina movimentos e gestos, mas também resgata saberes sociais e promove a valorização da diversidade cultural.

Considerando a formação inicial de professores, torna-se indispensável refletir sobre a ludicidade como parte constitutiva do processo educativo. A educação não pode

¹ Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará- UFPA, alanaviana479@gmail.com;

² Docente do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará - UFPA, renatavivi@ufpa.br;



É nesse horizonte que a monitoria acadêmica ganha relevância como espaço formativo privilegiado na universidade. Ao ocupar o lugar de mediador entre docentes e discentes, o monitor amplia sua compreensão sobre o fazer pedagógico, desenvolvendo habilidades relacionadas ao planejamento, à mediação de atividades e à reflexão crítica sobre a prática docente. Trata-se, portanto, de um processo que ultrapassa a dimensão técnica, englobando também a dimensão humana e social da docência. A experiência de monitoria na disciplina “Jogo, Brinquedos e Brincadeiras Populares” possibilita vivenciar, na prática, a articulação entre teoria e ludicidade, ao mesmo tempo em que instiga o futuro professor a pensar sobre os sentidos da brincadeira no processo educativo.

Este trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido na disciplina “Jogo, Brinquedos e Brincadeiras Populares”, ofertada no curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Pará (UFPA), Campus Castanhal, durante o semestre de 2024.2. O objetivo é analisar as contribuições da monitoria acadêmica para a formação docente, destacando a importância dos jogos e brincadeiras populares no processo educativo, bem como os desafios enfrentados e as estratégias construídas ao longo do percurso. Além de compartilhar vivências pedagógicas, busca-se evidenciar como a ludicidade pode atuar como ferramenta metodológica potente na constituição de práticas pedagógicas críticas, inclusivas e culturalmente significativas.

A relevância deste relato justifica-se pelo fato de que a formação inicial docente exige espaços de experimentação e reflexão, nos quais os futuros professores possam vivenciar situações concretas que os aproximem da realidade escolar. A disciplina em questão, ao propor atividades práticas de jogos e brincadeiras, associadas ao estudo de referenciais teóricos clássicos e contemporâneos, favoreceu não apenas a aprendizagem dos conteúdos, mas também a construção de um olhar crítico sobre o papel do professor de Educação Física no processo educativo. Dessa maneira, a experiência relatada



contribui para o debate sobre a importância da ludicidade na formação docente, ao mesmo tempo em que fortalece a ideia de que a universidade deve proporcionar vivências que articulem conhecimento científico, cultura popular e práticas pedagógicas transformadoras.

Assim, compreende-se que refletir sobre o brincar, os jogos populares e o papel da monitoria é reconhecer a potência do lúdico como dimensão constitutiva da educação e como prática social capaz de promover aprendizagens significativas. O presente trabalho, ao sistematizar a experiência vivida, pretende contribuir para o diálogo entre discentes, docentes e pesquisadores, ampliando a compreensão sobre a relevância dos jogos e brincadeiras no processo formativo de professores de Educação Física

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As oficinas desenvolvidas demonstraram o potencial pedagógico dos jogos e brincadeiras populares na formação docente. Os discentes participaram de maneira ativa e engajada, reconhecendo que o brincar pode ser instrumento de ensino significativo.

Entre os principais resultados observados destacam-se:

Resgate cultural: os alunos puderam valorizar práticas tradicionais que fazem parte da memória coletiva, compreendendo a importância de preservá-las e reinventá-las no contexto escolar;

Desenvolvimento de habilidades: as atividades favoreceram a motricidade, a criatividade e a socialização, demonstrando que a ludicidade pode contribuir para múltiplos aspectos do desenvolvimento;

Reflexão pedagógica: a vivência possibilitou aos discentes pensar sobre a inserção dos jogos no planejamento escolar, reconhecendo que essas práticas podem ir além do recreio ou do tempo livre.

Entretanto, alguns desafios se fizeram presentes. Houve resistência inicial de parte dos discentes, que associavam os jogos populares a práticas ultrapassadas ou infantis. Essa percepção foi superada à medida que experimentaram as oficinas e compreenderam sua dimensão pedagógica. Outro desafio foi a limitação de recursos materiais, solucionada por meio da criatividade e da confecção de brinquedos com sucata.



Esses resultados corroboram a perspectiva de autores como Huizinga (2014) e Kishimoto (1996), ao indicarem que o jogo não se restringe ao universo infantil, mas é uma prática cultural rica, capaz de enriquecer o processo educativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O relato de experiência demonstra que os jogos e brincadeiras populares constituem práticas pedagógicas significativas, capazes de articular ludicidade, cultura e aprendizagem. No contexto da formação inicial de professores de Educação Física, essas práticas não apenas enriquecem o repertório metodológico, mas também contribuem para o desenvolvimento pessoal e profissional dos discentes.

A monitoria, por sua vez, mostrou-se um espaço formativo privilegiado, permitindo às monitoras vivenciar o processo de mediação pedagógica e refletir sobre sua própria prática docente. Assim, este trabalho reafirma a importância da ludicidade como eixo estruturante da educação e como recurso indispensável para a formação de professores críticos, criativos e comprometidos com a valorização cultural.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 2001.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 2007.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1996.

m

