

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO MATEENSE  
FACULDADE VALE DO CRICARÉ  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**IRUSCA DA COSTA SANTOS  
ROSILENE APARECIDA PINHEIRO  
WELINGTON POLATO DOS SANTOS**

**JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: UMA POSSIBILIDADE  
DE ATUAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NOS ANOS  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**SÃO MATEUS  
2016**

**IRUSCA DA COSTA SANTOS  
ROSILENE APARECIDA PINHEIRO  
WELINGTON POLATO DOS SANTOS**

**JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: UMA POSSIBILIDADE  
DE ATUAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NOS ANOS  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Licenciatura  
em Educação Física da Faculdade Vale  
do Cricaré, como requisito parcial para  
obtenção do grau de Licenciado em  
Educação Física.**

**Orientador: Prof. Flávio Pereira Pires.**

**SÃO MATEUS**

**2016**

**IRUSCA DA COSTA SANTOS  
ROSILENE APARECIDA PINHEIRO  
WELINGTON POLATO DOS SANTOS**

**JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: UMA POSSIBILIDADE  
DE ATUAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NOS ANOS  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física.

Aprovado em ..... de ..... de 2016.

**BANCA EXAMINADORA**

---

**PROF. FLÁVIO PEREIRA PIRES  
FACULDADE VALE DO CRICARÉ  
ORIENTADOR**

---

**PROF. Me. ROMÁRIO G. FRANCA  
FACULDADE VALE DO CRICARÉ**

---

**PROF. Esp. CLARICE NASCIMENTO  
FACULDADE VALE DO CRICARÉ**

Dedicamos esse trabalho a todos aqueles que direta ou indiretamente, trabalharão para que a Educação Física possa se tornar cada vez mais importante, e eficaz no processo de Inclusão e formação de bom cidadão.

## **Agradecimentos**

Agradecemos em primeiro lugar ao nosso DEUS, que nos proporcionou sabedoria para a concretização deste trabalho.

Temos muito a agradecer aos nossos pais e irmãos que sempre estiveram nos apoiando, incentivando e nos dando força para que continuássemos na luta durante essa etapa de nossas vidas. Certamente essa vitória também é deles.

À esposa (Jaqueline Vicente Guimarães dos Santos) e filha (Lana Guimarães dos Santos) de Welington Polato dos Santos que de forma especial e carinhosa nos deu força e coragem, apoiando nos momentos de dificuldades e por entender as nossas ausências.

Agradecemos aos nossos professores, mestres e doutores que foram modelos e referência na nossa formação educacional dentro e fora da sala de aula.

Ao nosso orientador, Flávio Pereira Pires, de modo especial, por ter nos ajudado e guiado no decorrer deste trabalho, nos dando todo o suporte necessário.

Agradecemos também aos nossos amigos e colegas da faculdade, que sempre torceram por nós e nos apoiaram no decorrer dessa caminhada.

Ao nosso grupo de estudos compostos por Alexson Medeiros Benicá e Eline dos Santos Borges que sempre estiveram conosco em todos os momentos.

A todos os funcionários da Faculdade Vale do Cricaré que nos ajudaram quando solicitados.

Este singelo agradecimento, estende-se também aos alunos, professores e equipes pedagógicas, com as quais tivemos a satisfação de conviver ao longo de nossas atividades docente e que influenciaram em nossa investigação.

Enfim, a todos aqueles que direta ou indiretamente influenciaram para a concretização deste trabalho. OBRIGADO!

“Tente uma, duas, três vezes e se possível tente a quarta, a quinta e quantas vezes for necessário. Só não desista nas primeiras tentativas, a persistência é amiga da conquista. Se você quer chegar onde a maioria não chega, faça o que a maioria não faz”.

Bill Gates

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Em sua infância, quais foram as suas brincadeiras? .....	48
Gráfico 2 - Como eram os brinquedos na época em que você era criança? .....	49
Gráfico 3 - Quais eram os locais preferidos para as brincadeiras? .....	50
Gráfico 4 - Se pudesse brincar hoje, qual brincadeira escolheria? .....	51
Gráfico 5 - Quantitativo das brincadeiras desenhadas .....	56
Gráfico 6 - Quantitativo das brincadeiras que os meninos mais gostaram .....	57
Gráfico 7 - Quantitativo das brincadeiras que as meninas mais gostaram .....	58
Gráfico 8 - Brincadeiras aplicadas que você mais gostou .....	62
Gráfico 9 - Brincadeiras aplicadas que você já havia brincado .....	63
Gráfico 10 - Brincadeiras aplicadas que você brincou ou brinca com seus pais ou responsáveis .....	64
Gráfico 11 - Brincadeiras aplicadas que você continua brincando .....	65

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Amarelinha .....	52
Figura 02 – Pular corda .....	52
Figura 03 – Queimada .....	53
Figura 04 – Pique cola .....	54
Figura 05 – Bambolê .....	54
Figura 06 – Rabo de gato .....	55
Figura 07 – Pique bandeirinha .....	56
Figuras 08 e 09 Desenhos dos alunos .....	59
Figuras 10 e 11 Desenhos dos alunos .....	60
Figuras 12 Desenhos dos alunos .....	61

## **SIGLAS**

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

LDB – Lei de Diretrizes e Bases.

SME – Secretaria Municipal de Educação.

## RESUMO

O presente trabalho fala do tema de modo geral Jogos e Brincadeiras Tradicionais e apresenta uma sugestão de discussão dessa temática, trazendo uma proposta pedagógica que evidencia a contribuição, a vivência desses jogos e o resgate cultural que tem se perdido em meio às tecnologias. Visa à importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança, propondo-se assim a valorização das brincadeiras tradicionais no contexto escolar. Seu propósito é evidenciar que Jogos e Brincadeiras Tradicionais podem ser usados como instrumentos para o desenvolvimento do aluno nas aulas de Educação Física como um componente importante no universo da cultura corporal. Para isso o jogo e brincadeira são caracterizados como momento de lazer, enquanto ferramenta educacional e enquanto elemento cultural, desta forma aproxima-se o jogo da área de Educação Física como conteúdo da Educação Física escolar. O projeto de intervenção se deu em uma escola da rede municipal de São Mateus/ES, onde os dados apresentados mostram uma situação concreta que os jogos e brincadeiras tradicionais podem ser resgatados com toda sua cultura para os dias atuais.

**PALAVRAS- CHAVES:** Educação, Educação Física, Jogos e Brincadeiras.

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2 SOBRE O JOGO E BRINCADEIRA</b> .....	19
2.1 O JOGO E A BRINCADEIRA COMO MOMENTO DE LAZER .....	19
2.1.2 O JOGO E A BRINCADEIRA ENQUANTO FERRAMENTA EDUCACIONAL .....	24
2.1.3 O JOGO E A BRINCADEIRA ENQUANTO ELEMENTO CULTURAL .....	27
2.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E A EDUCAÇÃO FÍSICA. ....	32
2.3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E A PROPOSTA CURRICULAR PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA NA REDE PÚBLICA MUNICIPAL DE SÃO MATEUS .....	37
<b>3 METODOLOGIA</b> .....	<b>43</b>
3.1 SOBRE A EMEF GOLFINHO.....	45
3.2 SOBRE O 1º ANO “E” .....	46
<b>4 RELATO SOBRE AS PRÁTICAS</b> .....	<b>47</b>
4.1 OPINIÃO DOS ALUNOS.....	62
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>66</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>68</b>
APÊNDICES.....	73
ANEXOS.....	92

## 1. INTRODUÇÃO

Realizar um trabalho acadêmico abordando os jogos e as brincadeiras tradicionais é envolver-se na busca pelo resgate da cultura do brincar infantil, que vem se perdendo com o passar do tempo.

Com a modernidade e os avanços tecnológicos o brincar tornou-se, em parte, algo mecânico, não criativo e industrializado. Muitas crianças não saem mais de casa para brincar, ficam horas frente a um computador, TV, celular ou videogame e, conseqüentemente, fazem menos amizades do que poderiam, realizam menos atividades físicas e desenvolvem em menor grau sua corporeidade e personalidade. A ausência do brincar na rua também está ligada com o crescimento da violência na sociedade, que traz insegurança aos pais e os leva a estimular que seus filhos brinquem dentro de casa.

A preocupação com tal cenário é aguçada a partir da pesquisa e análise realizada pelos acadêmicos do terceiro período de Educação Física da Faculdade Vale do Cricaré, no segundo semestre letivo do ano de 2014, num trabalho interdisciplinar que envolveu a disciplina de Psicomotricidade e Desenvolvimento Motor nas Práticas Escolares e de Didática, ambas orientadas pelo professor Flávio Pereira Pires. Evidenciou-se que a infância da atualidade não oferta as mesmas possibilidades motoras que oferecia a infância de algumas décadas anteriores, havendo, porém, a possibilidade de tal quadro ser revertido pelas instituições escolares, oportunizando tais atividades no tempo e espaço da escola.

Nos dias de hoje é fato que as crianças têm menos espaços seguros para brincar, enquanto que em épocas passadas elas brincavam nas ruas, parques, bosques, sem se preocupar com a violência, com o trânsito desenfreado, o excesso de atividades extracurriculares, um momento no qual, os “pequenos” tinham mais tempo para aproveitar uma fase tão importante de suas vidas.

O presente trabalho intitulado “Jogos e Brincadeiras Tradicionais: uma possibilidade de atuação para a Educação Física escolar nos anos iniciais do ensino fundamental”, destaca a importância dos jogos e brincadeiras no processo educativo e na formação da personalidade humana, além de propor o resgate das brincadeiras tradicionais através da prática na Educação Física escolar, permitindo que as crianças

pesquisem, vivenciem, reflitam e transformem as brincadeiras tradicionais, colaborando para um resgate cultural e para que os alunos possam experimentar práticas corporais em grupos, cultivando a sociabilidade, os valores e desenvolvendo-se através do movimento.

É importante também mostrar que fatores do desenvolvimento motor e psicomotor, devem ser estimulados através do resgate de uma cultura corporal do brincar (na rua ou da rua) assim como se fazia décadas atrás.

Os jogos e brincadeiras fazem parte da vida da criança, é uma fonte natural de conquistas, vivências e novas experiências. São nos jogos e brincadeiras que as crianças aprendem muitas coisas que a vida pode lhes ensinar, vivências como: o respeito mútuo, socialização, interação, entendimentos de regras, cooperação, dividir espaços e materiais, usar a criatividade, entre outras experiências que podem oferecer as crianças.

Nesse sentido, é interessante destacar jogos e brincadeiras que compõem o patrimônio cultural da humanidade, com suas inúmeras especificidades ligadas tanto a tradições culturalmente transmitidas quanto à dimensão lúdica que intercede à relação da criança com o mundo e que podem ter sido transmitidos, mas também construídas pelas crianças nas suas experiências e relações sociais.

Sabe-se que, por meio do brinquedo, a criança constrói o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações inusitadas do seu mundo imaginário. O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos e as brincadeiras tradicionais influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Desse modo, contribui para a criança exteriorizar seu potencial criativo.

Como ressalta Friedman (2006, p.85):

“Por ser uma atividade essencial às crianças, além de importante recurso para o alcance dos objetivos educacionais, é interessante que o brincar constitua um dos enfoques básicos para o desenvolvimento dos programas de educação infantil e ensino fundamental”.

Nesse sentido, a capacidade de brincar da criança abre um espaço para explorar sua imaginação, além de propiciar o conhecimento de forma natural e agradável, possibilitando à criança agir de forma autônoma e tendo mais liberdade para se expressar.

Diante disso, os jogos e brincadeiras tradicionais não são apenas um entretenimento, mas uma atividade que passa a possibilitar a aprendizagem de várias habilidades dessas crianças, portanto, é com esse desenvolvimento lúdico que o educador deverá interagir, fazendo com que os jogos e brincadeiras tradicionais não sejam apenas um recurso pedagógico que é trabalhado decorrente aos diversos níveis de conhecimento, mas uma parte importante da cultura local que necessita ser resgatada e ressignificada a diferentes gerações.

Dessa forma, o professor precisa fazer uma interação dessa nova geração de crianças com as anteriores, solicitando aos pais lembrarem do que brincavam antigamente e que hoje em dia foi esquecido, incentivando que de alguma forma eles possam passar essa cultura do brincar para seus filhos, criando um laço maior de interação, amenizando os impactos da rotina excessiva de trabalho e da falta de tempo que faz com que os mesmos se relacionem menos com seus filhos.

Kishimoto (1998, p.15) afirma:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrática, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

As brincadeiras se estabelecem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é por meio delas que as crianças podem descobrir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo. Assim, a brincadeira sempre surge de forma educativa e organizada, pois existe para a criança que brinca certas decisões a tomar e, com o coleguismo, ela aprende a conviver em grupo, compreende o mundo que vive, construindo e compartilhando significados, assim como motivação atitudes para sua sociabilidade e autonomia.

Os Jogos e Brincadeiras Tradicionais não são apenas meios de distração e entretenimento para o aluno, mas torna-se um agente facilitador de apoio a aquisição de novas aprendizagens que possibilita ao aluno gostar de aprender de modo prazeroso.

A escola hoje se constitui em um ambiente que ajuda o aluno a conhecer seus valores sociais e tem um papel fundamental na difusão da cultura. Assim, a Educação Física tem como objetivo auxiliar na construção de conhecimentos relacionados à cultura corporal na escola e um papel fundamental para esse processo de desenvolvimento cultural dos jogos e brincadeiras tradicionais.

Dessa forma o educador tem livre acesso para inserir o brincar em um projeto educativo, trabalhando com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças, não esquecendo também de ressaltar que a aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, em que o brincar se torna realmente significativo com a ajuda dos seus educadores, que devem seguir o seu papel de incentivadores nesse delicado processo de formação na Educação Física Escolar.

Atualmente, para muitas crianças, a escola é o único espaço para jogar e brincar de maneira física, o que torna a Educação Física Escolar um pouco diferente do que se via em épocas passadas onde elas usavam os quintais de suas casas, as ruas, os campos de terra batida, ou seja, usavam qualquer espaço que existisse para brincar, sem o grande fluxo de carros e a insegurança dos dias atuais. Por isso, muitos autores como Piaget (1976), Vygotsky (1989), Kishimoto (1999) entre outros, defendem sua presença dos jogos e brincadeiras tradicionais na escola como um importante instrumento educativo, de desenvolvimento e de resgate cultural.

Assim sendo, o professor deverá contemplar os jogos e brincadeiras tradicionais como item das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais das crianças, pois alguns estudiosos como Kishimoto (2000), Velasco (1996), entre outros, ressaltam a importância das atividades lúdicas na infância e veem o brincar como estímulo ao desenvolvimento cognitivo e social.

O brincar social vai refletindo o grau em que a criança interage, umas com as outras, e o cognitivo mostra o desenvolvimento mental das crianças, mas, para que

isso aconteça, a criança precisa de experiência concreta, motivações, desafios e situações-problema.

Surge assim a questão central deste estudo: Como os jogos e brincadeiras tradicionais podem contribuir com o processo educativo a partir de um resgate cultural dos mesmos através das aulas de Educação Física no ambiente escolar?

Assim, essa pesquisa assume importância no âmbito acadêmico, especialmente na área da Educação Física Escolar, à medida que possibilita a ampliação do acervo de estudos que abordam o resgate das brincadeiras e dos jogos tradicionais nas séries iniciais do Ensino Fundamental, de maneira a contribuir num resgate cultural, com construção de estratégias e práticas que permitam ao aluno ressignificar tais manifestações como práticas sociais inerentes ao cotidiano das crianças, proporcionando as mesmas um desenvolvimento qualitativo no ambiente escolar por meio das aulas de Educação Física.

No contexto escolar – principalmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental – os jogos tradicionais não podem perder espaço, pois serão vistos como contribuintes de grande importância para a construção do conhecimento e, em particular para o desenvolvimento afetivo, motor, físico e social da criança. Além disso, eles podem transformar as aulas de Educação Física em momentos agradáveis, pois possuem a função lúdica que é o prazer, a diversão e função educativa que auxilia os alunos em seus saberes, conhecimentos e vivências.

Rodrigues (2009, p.19) destaca que:

O brincar “é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. O brincar não só requer muitas aprendizagens como também constitui um espaço de aprendizagem”.

Este estudo poderá servir de incentivo para os professores inovarem suas práticas pedagógicas, e que a partir de agora tenham, nos Jogos e Brincadeiras Tradicionais, aliados permanentes, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que tais atividades são de grande contribuição para o processo educativo e não devem ficar fora desse contexto.

Diante do exposto, apresenta-se como objetivo geral deste trabalho: Evidenciar que Jogos e Brincadeiras Tradicionais podem ser usados como instrumentos para o desenvolvimento do aluno nas aulas de Educação Física como um componente importante no universo da cultura corporal.

Para assegurar o alcance do objetivo geral são estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- Expor os jogos e as brincadeiras tradicionais como patrimônio da cultura infantil, que devem ser perpetuados no espaço escolar;
- Mostrar, por meio de uma atuação prática no ambiente escolar, que os jogos e as brincadeiras tradicionais configuram-se como um conteúdo valioso para a Educação Física;
- Apresentar os jogos e as brincadeiras tradicionais como momento de vivência de valores como: cooperação, respeito, justiça, solidariedade, autoestima;
- Expor os benefícios motores e psicomotores presentes nos jogos e nas brincadeiras tradicionais.

Para alcançar os objetivos traçados para este trabalho, bem como responder ao problema de pesquisa elencado, este trabalho de conclusão de curso encontra-se organizado em quatro capítulos.

No primeiro capítulo, é feita a introdução ao tema jogos e brincadeiras tradicionais, elencando alguns aspectos iniciais a respeito da relação da temática com a atuação educativa no ambiente escolar, apresentando-se a questão central da pesquisa, os objetivos gerais e específicos, bem como a organização do trabalho.

No capítulo dois discorre-se sobre o jogo e a brincadeira caracterizando-os enquanto momento de lazer, como ferramenta educacional e também enquanto elemento cultural.

Ainda no capítulo dois é apresentada a relação entre os jogos e as brincadeiras tradicionais e a Educação Física escolar, relatando as possibilidades de desenvolvimento da temática nas aulas, bem como seus benefícios ao processo de formação dos alunos.

Completando o segundo capítulo é apresentado como os jogos e as brincadeiras tradicionais se fazem presentes na proposta curricular da rede pública

municipal de São Mateus. Faz-se uma breve análise da proposta em questão, comparando-a com a proposta anterior a esta, buscando sempre identificar como é compreendida e sugerida a temática dos jogos e brincadeiras tradicionais.

No capítulo três traça-se o caminho a ser percorrido pela pesquisa, classificando-a e apresentando os locais e sujeitos da mesma, bem como os métodos a serem utilizados para mostrar na prática uma proposta de atuação com base nos jogos e brincadeiras tradicionais nas séries iniciais do ensino fundamental.

## 2 Sobre Jogo e Brincadeira

Este capítulo vem discutir o jogo e a brincadeira sob três aspectos diferentes. Primeiro apresenta-se jogo e brincadeira como momento de lazer, em que se dá principal importância ao aspecto lúdico neles presente. Discorre-se também sobre jogo e brincadeira enquanto ferramenta educacional, apresentando as possibilidades que os mesmos trazem ao processo educativo. Ainda neste capítulo, configura-se jogo e brincadeira como elemento cultural, que precisa e deve ser preservado, apontando-se a escola como lugar desse resgate.

### 2.1 O Jogo e a Brincadeira como Momento de Lazer

Para iniciar esta seção faz-se necessário primeiramente compreender o conceito de lazer, que como o próprio nome sugere, relaciona-se ao tempo livre de que dispõe uma pessoa, o qual ela usa para descansar, ou fazer qualquer tipo de coisa sem preocupação. É possível então definir lazer como o tempo recreativo que um indivíduo pode organizar e usar da forma que bem lhe apetece.

O sociólogo francês Dumazedier (1976, p.94), caracterizou lazer como:

[...] um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

Ainda a partir de Dumazedier (1976), Camargo (1999) apresenta o lazer como um conjunto de atividades que devem reunir certas características: devem ser gratuitas, prazerosas, voluntárias e liberatórias centradas em interesses culturais, físicos, manuais, intelectuais, artísticos e associativos, realizadas num tempo livre, subtraído ou conquistado, historicamente, da jornada de trabalho profissional e doméstica e que interferem no desenvolvimento pessoal e social dos indivíduos.

Lazer é uma palavra muito presente na realidade brasileira e percebe-se, a partir da literatura investigada, a influência marcante do sociólogo francês Dumazedier, como já se evidenciou acima.

Compreende-se que a palavra lazer, no Brasil, resguarda seu sentido relacionado à sociologia do lazer de Dumazedier (1979), que levou à vulgarização da teoria dos três "D's" da animação sociocultural que são: o descanso, a diversão e o desenvolvimento.

De acordo com Dumazedier (1979), o lazer é exercido à margem das obrigações sociais em um tempo que varia segundo a forma de intensidade de engajamento do mesmo em suas atividades laborais. O lazer encontra-se submetido a um lugar de destaque, com funções de descanso, desenvolvimento da personalidade e diversão. Por outro lado, o ócio, representa algo mais do que essas categorias, ele está no âmbito do liberatório, do gratuito, do hedonismo e do pessoal, sendo estes fatores não condicionados inteiramente pelo social e sim pelo modo de viver de cada um, relacionado com o prazer da experiência.

Requixa (1977, p.11), compreendeu "lazer como uma ocupação não obrigatória, de livre escolha do indivíduo que a vivencia e cujos valores propiciam condições de recuperação e de desenvolvimento pessoal e social".

A percepção que se tem é de que o lazer vem fazendo parte da nossa vivência há algum tempo, porém ele era utilizado com um pouco mais de frequência do que nos dias de hoje, devido à quantidade de trabalho carregada durante a semana, contas, filhos e o estresse no geral, as pessoas esquecem às vezes de relaxar, de um tempo só para ela sem preocupação alguma fazendo assim ela vir a ter algum problema de saúde causado pela exaustão do dia-a-dia.

Segundo o trabalho de Mascarenhas (2005) e Marcassa (2002), em que se observam colocações como esta:

[...] sobre o que é o lazer, é comum ainda encontrarmos respostas que o associam à participação e ao desenvolvimento, dentre outras possibilidades que evidenciam seu potencial formativo, mas o fato é que tendencial e predominantemente o que ele constitui mesmo é uma mercadoria cada vez mais esvaziada de qualquer conteúdo verdadeiramente educativo, objeto, coisa, produto ou serviço em sintonia com a lógica hegemônica de

desenvolvimento econômico, emprestando aparências e sensações que, involuntariamente, incitam o frenesi consumista que embala o capitalismo avançado. (...) o que estamos querendo dizer é que num movimento como nunca antes se viu o lazer sucumbe de modo direto e irrestrito à venalidade universal. A mercadoria não é apenas uma exceção no mundo do lazer como antes, mas sim a regra quase geral que domina a cena histórica atual (Mascarenhas, 2005, p.141).

Intimamente ligado ao tempo livre está o lazer do trabalhador, decorrente do cansaço e monotonia do trabalho diário, seu lazer tornou-se descanso ou diversão, “válvula de escape” do estresse diário. Entrando nesse contexto o entretenimento e o lazer espetáculo veiculado pela mídia enfatiza o consumo desmedido, criando um lazer fantasioso, domesticando o uso do tempo e impondo imagens alheias ao seu mundo real, o lazer acaba sendo um descanso merecedor, um momento de relaxamento sem preocupação alguma com o que se tem a fazer, trazendo um benefício de satisfação pessoal e recarga de suas energias para enfrentar as adversidades.

Segundo Marcellino (1987, p.22), nos enfoques indiretos, cabe especial atenção aos valores expressos com relação ao lazer por oposição aos do trabalho. O que ocorre nesses casos, com maior frequência, é a mitificação do trabalho, gerando, quase sempre, uma atitude de desconhecimento de outras dimensões do humano, sobretudo as possibilitadas pela vivência do tempo de lazer.

Quando a criança começa a exercer o lúdico, brincar de boneca, de fazer comida, de médico, entre outros, ela mesma acaba criando o contexto de sua brincadeira com suas próprias regras, mas não se importando muito com objetivos a serem cumpridos, ela só quer fazer sua brincadeira dar certo e se divertir, fazendo assim ela estimular a criatividade, fazendo com que o pensamento dela seja mais aguçado, no qual de certa forma aprende alguns valores que irão fazer diferença na sua vida a partir do seu desenvolvimento e crescimento.

Segundo Piaget (1971), ao brincar a criança consegue assimilar o mundo de seu jeito, pois a interação depende da função atribuída ao objeto e não da natureza dele. Para esse autor, no início seria o jogo simbólico solitário e depois o sócio dramático, a representação de papéis. No faz-de-conta, a criança usaria o “como se” e os graus de fantasia, os quais modificam a situação. Assim, o brincar representa uma fase do desenvolvimento da inteligência, onde assimilação e acomodação acontecem, consolidando experiências passadas.

A infância tem uma característica muito forte que é marcada pelo brincar, e é pelo brincar, e em especial, a brincadeira do faz de conta, que a criança pode reviver situações que lhe causam algum desequilíbrio emocional, possibilitando a compreensão da situação em que está vivendo e a reorganização de suas estruturas mentais. Portanto, o brincar auxilia a criança de muitas maneiras, passando a ser um fator importante para o seu desenvolvimento.

Segundo Winnicott (1971, p.63),

[...] é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz a relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros.

O faz de conta permite que a criança utilize o seu mundo imaginário para que possa compreender o mundo real em que está inserida. Por meio da brincadeira a criança pode reviver momentos de dificuldades pelos quais está passando, possibilitando a ela uma posição privilegiada dentro da brincadeira no qual terá o poder de tomar decisões perante a sua visão.

Nas brincadeiras de faz de conta as crianças criam a capacidade de imitar, imaginar, representar sem medo da imposição do adulto. A partir do mundo que ela cria, ela conseguirá entender e internalizar regras no mundo em que está inserida.

Para Kishimoto (2003, p.39),

A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social.

As atividades lúdicas trazem alegria, relaxamento e descontração, além de satisfazer uma necessidade interior, no qual o ser humano apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

O faz-de-conta tem uma característica importante, que é marcada pelo brincar, em que as crianças criam possibilidades de entrarem no mundo adulto, sendo protagonistas de suas brincadeiras, realizando suas vontades e os objetos são usados como substitutos de outros. Ela brinca de ser a mamãe, o papai, o cachorro e representando esses papéis em situações variadas, fluindo sua liberdade de criação.

O desenvolver da criança através de seus esforços nas brincadeiras traz uma satisfação por ela conseguir sem ajuda de ninguém realizar aquela tarefa ou com trabalho em grupos, se tornando mais autoconfiante.

Faria e Salles (2007, p.70) ressaltam que:

“O brincar é uma das formas privilegiadas de as crianças se expressarem, se relacionarem, descobrirem, explorarem, conhecerem e darem significado ao mundo, bem como de construir sua própria subjetividade, constituindo-se como sujeitos humanos em determinada cultura. É, portanto, uma das linguagens da criança e, como as demais, aprendida social e culturalmente”.

A brincadeira é uma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamentos e seriedades que envolvem comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos.

Cunha (1998, p.9), por sua vez, coloca que “brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades”. Acrescenta ainda que brincar é um dom natural que contribuirá no futuro para o equilíbrio do adulto, pois o ato de brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

Para Kishimoto (2003, p.68):

Ao brincar a criança sai do papel passivo para o ativo trazendo a ela oportunidade de enfrentar seus medos. Ela cria em seu mundo imaginário a sua maneira de adquirir poder, e vive seu momento de super-herói, tendo em sua mão o poder de governar o seu próprio destino.

Portanto, ao brincar “[...] a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura” (Kishimoto, 2003, p.66).

Além de saber desde cedo a compartilhar, se relacionar e de ajudar o próximo em alguma brincadeira, a criança acaba aprendendo a cooperatividade sem saber o que realmente ainda significa, coisa que vai se aprender na escola, sabendo sua real importância.

O jogo e a brincadeira apresentam-se nos momentos de lazer como uma maneira de se aprender coisas novas, fazer novos amigos sem distinção de gênero, cor ou raça. A brincadeira em si acaba fazendo com que a criança crie novas alianças, até mesmo no jogo de competição, mas de maneira saudável; algumas brincadeiras tornam-se prazerosa pelo simples fato de só se divertir e relaxar sem certos tipos de regras, apenas brincar e se deixar levar pelo momento de distração e lazer.

## **2.2 O Jogo e a Brincadeira enquanto Ferramenta Educacional**

O campo da educação traz cada vez mais ferramentas inovadoras tais como: a introdução da informática, o uso de multimídias, a interação via internet, etc., que por sua vez são tão importantes para conhecimentos de novas descobertas. O brincar na escola por sua vez tem se representado através de reflexão educativa, onde a participação social lúdica tem sido exercida de maneira equilibrada.

Freire (2002, p.87) em um dos seus estudos explica que:

“O jogo é [...] uma das mais educativas atividades humanas [...]. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco”.

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Para Moyles (2002, p.21) “a

estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica [...]”.

É sabido que uma aula tem que ter planejamento para que se torne mais dinâmica, assim o retorno pode ser bastante significativo, de qualidade e gratificante quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a mesmice das aulas rotineiras e tornando o convívio cada vez mais prazeroso.

Segundo Montibeller (2003, p.320),

“No brinquedo, a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e no surgimento de novas ideias, na construção de novos significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações”.

Portanto, o professor leva em suas aulas o espírito lúdico, através dos jogos e brincadeiras, e assim estão envolvendo conteúdos importantes de uma forma diferenciada.

Os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na educação. Durante o jogo ou brincadeira, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer e a aprendizagem de maneira interligada.

Os jogos e as brincadeiras proporcionam a imaginação às crianças, sendo assim, elas criam situações e resoluções para os problemas. São capazes de lidar com dificuldades, com o medo, a dor, a perda e os conceitos de bem e mal que são reflexos do meio em que vivem.

Kishimoto (2008, p.21) defende com relação ao jogo que:

“O jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas. O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constranger quando se erra”.

Kishimoto (2009) fala do jogo como um comportamento de livre expressão do sujeito, onde o jogar faz com que as crianças explorem o seu lado lúdico para o desenvolvimento ao propiciar a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento tornando o momento de aprendizagem único.

Para Kishimoto (2009, p.36)

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantida as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador esta potencializando as situações de aprendizagem.

A infância dentro da escola é envolvida em atos de jogos, brincadeiras e fantasias que são aspectos livres e naturais do ser humano que tem como uma de suas características a capacidade de brincar. O Jogo significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma vivendo aquele momento.

Kishimoto, *Apud* Chateau (1987, p.96) entende que:

[...] o jogo tem fins naturais quando a ação livre permite a expressão do eu. Visto como meio ou, como diz, tendo “fins artificiais”, na verdade, o jogo é um instrumento do adulto para formar a criança. O papel pedagógico do jogo só pode ser entendido dentro do domínio do jogo enquanto meio, enquanto um “fim artificial.

Kishimoto (2009), considera que a escola tem uma natureza própria distinta do jogo e do trabalho. Entretanto, ao incorporar algumas características tanto do trabalho como do jogo, a escola cria a modalidade do jogo educativo destinada a estimular a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão.

A criança é um ser que brinca livremente, é brincando que ela aprende a se humanizar, criando assim vínculos duradouros. E ao realizar tal ação, ela desperta por meio da curiosidade, o seu desenvolvimento pleno. O brincar livre e espontâneo representa um processo de transformação política e social na vida da criança.

Oliveira (2000, p.7-8) destaca que:

[...] é brincando que a criança se humaniza aprendendo a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros

[...] o brincar abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

Nesse aspecto, ressalta-se que o brincar proporciona conhecimentos que podem provocar uma série de habilidades cognitivas e sociais, no qual, por meio das brincadeiras é proporcionado um momento social rico que excita a possibilidade de mudança do pensamento individualista, essencial para o desenvolvimento das relações e percepções sociais que enriquecem o repertório de leitura do mundo das crianças.

Teles (1997, p.32) assegura que “a criança reproduz na brincadeira a sua própria vida, ela constrói o real, delimita os limites frente ao outro e ao meio, sentindo o prazer de atuar antes as situações e não ser apenas dominadas por elas”. Isso significa que na percepção do autor, a brincadeira é um instrumento que ajuda a criança a construir a compreensão da realidade, e ao mesmo tempo estimula a imaginação, permitindo a criação de estratégias para se relacionar com o outro.

Dessa forma, percebe-se que uma das atividades mais desejadas e marcantes pelas crianças é o brincar; pois elas gostam de vivenciar atividades que proporcionam a liberdade de seus movimentos: pular, correr, saltar, gritar, ou seja, atividades que se expressem com liberdade e divertimento. E nos jogos e brincadeiras, a criança encontra, facilmente, essa possibilidade de movimentação e o papel das escolas, dos professores e dos pais é fundamental para tornar possíveis essas atividades, que são de significativa importância para o desenvolvimento afetivo, cognitivo e físico da criança.

### **2.3 O Jogo e a Brincadeira enquanto Elemento Cultural**

O elo entre o jogo, a brincadeira e a cultura é claramente percebido nos jogos tradicionais e populares, especialmente aqueles desenvolvidos na rua. Apesar de os jogos tradicionais caracterizarem uma cultura local, eles costumam variar conforme a região, observando-se diferenças regionais, como variações nas designações, nas regras e suas formas de utilização. Conforme afirmam Darido e Rangel (2005) as brincadeiras costumam variar segundo a região, mas mantêm sua essência, sua

forma e sua poesia. O aspecto que mais se altera é a letra das canções e o próprio nome dos jogos.

Para Huizinga (1990, p.34)

Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua concepção de jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e ampla como a maior parte das línguas europeias.

Segundo Kishimoto (1996), para o ser humano brincar é essencial a saúde física, emocional e intelectual, quando brincam crianças, jovens e adultos tem experiência de se reorganizarem internamente, e é brincando que a criança vai conhecendo o mundo que o cerca. Tanto crianças, jovens e adultos aprendem habilidades, valores e atitudes, por meio dos jogos e brincadeiras.

Como ressalta Machado (2003, p.37):

“Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda”.

A brincadeira é tão importante no desenvolvimento da criança, que sem ela o intelecto motor, afetivo-social, emotivo e psíquico ficaria comprometido, pois, a brincadeira possui uma função cognitiva e outra pulsional.

O brincar remete-se ao modelo de toda atividade cultural que, assim como a arte, não se limita a uma relação simples com o real. Não se trata de expor a origem do jogo na criança, mas torná-lo possível e fazer dele, mesmo em suas formas solitárias, uma atividade cultural que supõe a aquisição de estruturas que a criança vai assimilar de maneira mais ou menos personalizada para cada nova atividade lúdica.

Os jogos e brincadeiras classificados como tradicionais elevam o conhecimento intelectual dos educandos, fazendo conhecer a história de um jogo, saber de onde

veio, e os lugares onde se joga. Como fazem parte dos elementos da cultura de um povo, os jogos e brincadeiras não podem perder suas características com o passar dos tempos, a cada geração teremos que levar estas características aos mais novos, pois estes jogos, brinquedos e brincadeiras possuem um repertório riquíssimo, podendo ser inseridos nas aulas de Educação Física Escolar facilitando em muito as aulas.

Borba (2006, p.33) descreve algumas brincadeiras do passado que são utilizadas atualmente e qual seu reflexo perante os educandos:

Pipa, esconde-esconde, pique, bolinha de gude, bate mãos, amarelinha, queimada, três-marias, corda, pique bandeira, polícia e ladrão, elástico, casinha, castelos de areia, mãe e filha, princesas, super-heróis... Brincadeiras que nos remetem à nossa própria infância e também nos levam a refletir sobre as crianças contemporânea: de que as crianças brincam hoje? Como e com quem brincam?

Tradicionalmente alguns jogos são praticados em maioria por determinados gêneros. Alguns estudos como os de Beraldo (1993) e Bichara (1994) indicam que, desde os três anos de idade, embora participem também de atividades em grupos mistos, as crianças já demonstram preferência por parceiros do mesmo sexo. Esta separação se acentua à medida em que as crianças avançam na idade. Faixa etária e gênero misturam-se na tipificação dos jogos. Em nossa cultura, por exemplo, pular corda, brincar de amarelinha e de elástico são brincadeiras tipicamente femininas, enquanto jogar bola e empinar pipa são tidas como masculinas.

A investigação de Silva et al. (2001), por exemplo, indica uma segregação ativa em determinados jogos, de modo a caracterizá-los como tipicamente de menino ou de menina, atribuindo geralmente um status inferior para o membro do sexo oposto que a pratique. Essa segregação leva a diferentes domínios do jogo e, conseqüentemente, a rotas diferenciadas de transmissão da cultura.

Darido et al (2006, p.69) diz que:

“A concepção de coeducação deve estar realmente presente nas aulas; assim, meninos e meninas devem vivenciar as mesmas práticas, discutindo e entendendo a questão das diferenças e buscando as melhores soluções”.

A Educação Física Escolar, por se tratar de uma disciplina que visa à corporeidade, contribuem também para a interação de meninos e meninas, pois com a aproximação e as situações que envolvem essas relações, o professor pode intervir e estimular a reflexão sobre respeito mútuo entre os sexos e a liberdade de expressão. Com isso, tais aulas tornam-se momentos propícios para essa interação ser trabalhada, discutida e incentivada.

Alguns autores como Darido e Rangel (2005) enfatizavam que a prática do jogo servia como forma de ocupação do tempo das crianças na rua. A moralidade estava posta em princípios da ordem que pudessem combater a desordem dos divertimentos das ruas. Com isso, buscava-se desenvolver atitudes cooperativas e grupais, formando padrões e condutas socialmente aceitas. O que os caracterizava era sua especificidade corporal e o fato do jogo permitir alcançar habilidades, velocidade ou força.

Segundo Darido e Rangel (2005), “a Educação Física, ao considerar o jogo conteúdo, colabora para que o mesmo continue a ser transmitido de geração em geração, alicerçando esse patrimônio cultural tão importante para a humanidade”.

Friedman (2006, p.78), afirma que:

As brincadeiras antigas fazem parte da cultura popular, são transmitidas de geração a geração, muito praticadas fora das instituições oficiais e são assimiladas de maneira automática pelas crianças sem nenhuma pressão, pois estas aprendem vendo as outras praticarem nas ruas, praças, e em muitos outros lugares.

Os jogos e as brincadeiras tradicionais, como parte da cultura popular, trazem uma alternativa para além das novidades tecnológicas produzidas pelo homem, conservando sua tradição de cultura popular, quando são transmitidos de maneira informal.

Enquanto manifestações da cultura popular, as brincadeiras tradicionais possuem uma bagagem cultural relacionada ao respeito, convivência, e vivências corporais como a função de desenvolver a convivência social e perpetuar a cultura infantil.

Segundo Rangel-Betti (2001), alguns autores como Freire (1989) e Galvão (1996), observando que, através da transformação dos jogos, os alunos podem

desenvolver sua criatividade, sua cognição e, principalmente, aprender a resolver problemas.

Para muitas crianças, a escola é um espaço para poder brincar, o que faz das aulas de Educação Física um local desejado por todos e cuja responsabilidade com a cultura lúdica deste aluno é bastante significativa. Seguindo o pensamento de Rangel-Betti (2001), esta categoria lúdica é característica por haver a interação entre o aluno na execução e desenvolvimento deste tipo de jogos.

Conforme Daolio (2004, p.21):

Considerando a educação física como disciplina escolar e a escola como espaço e tempo de desenvolver a cultura, entendo como tarefa precípua da área garantir ao aluno a apreensão de conteúdos culturais, no caso, relacionados à dimensão corporal: jogo, ginástica, esporte, dança, luta.

Para Friedman (2006, p.74) “uma cultura é popular e tradicional porque se transforma numa resistência política significativa e dinâmica às inovações impostas pelas classes dominantes”.

Os Jogos e as Brincadeiras Tradicionais, do ponto de vista da classe dominante, em geral, são antiquados e conservadores; já para as classes produtoras<sup>1</sup> que se aproveitam delas como elemento da sua cultura, essas brincadeiras continuam vivas e são consideradas contemporâneas. Sua difusão é feita de forma oral, por reprodução e sem a obrigação de ser transmitida através das instituições de ensino, além de servirem como instrumento de transição entre o passado e o presente, proporcionando a preservação da cultura popular e enriquecendo as potencialidades motoras, intelectuais, físicas, sensoriais, emocionais, corporais e sociais das crianças. Já que são através dessas brincadeiras que as crianças adicionam suas relações com os adultos e abrangem os significados das atividades em grupo como: as construções de valores sociais que transcendem as relações familiares e os papéis de dependência e domínio.

Segundo Friedman (2006, p.85):

---

<sup>1</sup> Define-se por classes produtoras os professores e as pessoas que brincam com os jogos e brincadeiras tradicionais.

Percebe-se que é de grande importância o resgate dessas brincadeiras nos dias atuais e para que haja esse resgate é importante que sejam valorizados os materiais disponíveis na escola, no bairro ou na comunidade através de encontros que envolvam os avós, os pais e os filhos, permitindo que os participantes sejam estimulados a contar e a ensinar brincadeiras, a construir e expor brinquedos de sua infância. Trata-se de atividades que enriquecem a comunicação e o diálogo lúdico entre as diversas gerações.

Sendo assim, pais também podem ajudar os filhos a resgatar a brincadeira tradicional e brincar do mesmo jeito que eles já brincaram um dia, programando atividades onde se pode reunir várias crianças, em um fim de semana na casa de uma delas e no outro na casa de outra criança, e ensinar para elas as brincadeiras que eles praticavam na infância, e que irá contribuir bastante para o desenvolvimento da criança.

Cabe também aos professores o papel de perpetuar os jogos e as brincadeiras tradicionais enquanto cultura no ambiente escolar, pois segundo Rangel (2004, p.113) “uma das funções da escola é a de transmitir o conhecimento sistematizado pela sociedade”. Considerando que parte deste conhecimento é representado no jogo, é papel da escola resgatar tais brincadeiras e jogos, inserindo-os como conteúdo curricular nas mais diversas áreas de conhecimento.

Friedmann, (1996, p.43), nos fala que:

O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Seu valor é inestimável e constitui, para cada indivíduo cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida.

Sendo os jogos e as brincadeiras tradicionais uma parte importante da cultura infantil humana, cabe a sociedade, de maneira geral, valorizar tais manifestações, para que os mesmos possam fazer parte no futuro, da rotina de muitas crianças, recordando tais jogos que fizeram e fazem parte da história da humanidade.

### **3 Os Jogos e Brincadeiras Tradicionais e a Educação Física**

Os Jogos e Brincadeiras Tradicionais fazem parte da cultura popular que tem transcorrido de geração em geração e que contribui para o desenvolvimento das

crianças, possibilitando o enriquecimento da valorização do saber e de sua cultura corporal.

Para Friedman (2006, p.78),

As brincadeiras tradicionais são expressivamente transmitidas de uma geração a outra, fora das instituições oficiais, na rua, nos parques, nas praças etc. Assimiladas pelas crianças de maneira espontânea, mudam de forma com o passar do tempo - variam suas regras, culturas e grupos sociais, mas seu conteúdo permanece o mesmo.

No resgate dos jogos e brincadeiras para as aulas de Educação Física, é importante destacar que elas trazem uma gama de conhecimentos sobre a cultura popular, que devem ser preservadas. Sendo assim as brincadeiras e jogos tradicionais também sofrem modificações constantes em seu contexto histórico, e, caso não se realize constantemente seu resgate cultural, corre-se o risco de desaparecimento dessas manifestações. É importante ressaltar que os jogos e brincadeiras podem ser praticados tanto nas aulas de Educação Física quanto nas ruas, por crianças em seu horário de lazer.

Segundo Neto (1996, p.115):

As brincadeiras tradicionais propiciam além de contato privilegiado com a cultura da comunidade um melhor desenvolvimento motor e da criatividade dos participantes, visto que as regras não se encontram regulamentadas (são variadas e flexíveis) e cujos terrenos de jogo dependem das disponibilidades da ocasião, podendo assim a criança atuar de forma reflexiva sobre algum problema que venha ocorrer durante seu momento lúdico, ao invés dos jogos eletrônicos que induzem os participantes à pensarem de maneira mais indutiva, por tentativa e erro, e impulsiva.

Ao ser praticado os jogos e brincadeiras tradicionais na escola, os educandos elevam o conhecimento educacional, podendo conhecer assim a história por trás do jogo, de onde veio, lugares onde se jogava e materiais utilizados tradicionalmente e aqueles adaptados, lembrando que cada região tem seu modo de jogar e suas regras.

É importante que se resgate os jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física, pois os materiais utilizados são de recursos fáceis e podendo estar disponíveis nas escolas, em casa e nos bairros.

Outro ponto favorável na abordagem dos Jogos e Brincadeiras Tradicionais nas aulas de Educação Física é que podem e devem ser estimulado o diálogo entre crianças e pais ou responsáveis, para que estes transmitam as crianças como era o brincar e o jogar na sua infância. Conforme Friedman (2006, p.85), “trata-se de atividades que enriquecem a comunicação e o ‘diálogo lúdico’ entre as diversas gerações”.

Friedman (2006, p.85) ressalta que:

Essas e outras sugestões podem ser usadas por professores, educadores e pais, cuja responsabilidade é “salvar” as brincadeiras tradicionais – e também as contemporâneas -, sempre com o intuito de evitar que caiam no esquecimento e corram o risco de desaparecer. Isso representará um grande avanço no caminho do conhecimento do brincar e do desenvolvimento infantil.

Alguns autores têm procurado dar destaque aos Jogos e Brincadeiras Tradicionais e sua importância. Para Kishimoto (1999), por exemplo, a brincadeira tradicional infantil desenvolve modos de convívio social, permite a transmissão da cultura e garante o lado lúdico e a situação imaginária.

Na visão de Friedman (2006, p.78) “a brincadeira tradicional traduz valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos e faz parte da história de vida de cada indivíduo, cada grupo, cada geração. Por isso seu valor inestimável”.

Esses autores concordam no ponto de vista que os Jogos e Brincadeiras Tradicionais trazem toda uma valorização da cultura contemporânea, ora representada por avós e pais, que permitiam a socialização praticada nas escolas com os alunos durante as aulas de Educação Física.

De acordo com Fantin (2000, p.70):

Resgatar a história de jogos tradicionais infantis, como a expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar, e sobretudo, maneiras de brincar e interagir. Configurando-se em presença viva de um passado no presente.

É perceptível que os Jogos e Brincadeiras Tradicionais muitas vezes são preservados em sua estrutura inicial, e em outros casos são modificados recebendo novas características, dando origem a novos jogos e brincadeiras.

Para Kishimoto (2003, p.25):

“A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”.

Friedmann (1995) assinala a relevância do resgate dos jogos tradicionais considerando que estes fazem parte de nosso patrimônio lúdico. Destaca que o jogo tradicional tem um importante papel de servir como um instrumento para o desenvolvimento das capacidades físicas, motoras, sociais, afetivas, cognitivas e linguísticas nas crianças.

Kishimoto (2003) corrobora com Friedman (1995) no sentido que os Jogos e Brincadeiras Tradicionais utilizados nas aulas de Educação Física têm o papel de preservação de identidade cultural, fazem com que as aulas tenham sentido do jogo livre, espontâneo, no qual as crianças brincam pelo prazer de fazê-lo.

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo desempenha um papel fundamental na constituição das representações mentais infantis e como isto está vinculado ao desenvolvimento da criança, já que o brincar é um elemento essencial para o equilíbrio emocional.

A importância da prática dos jogos e brincadeiras durante as aulas de Educação Física evidencia-se também pelo desenvolvimento de variados aspectos nas crianças como por exemplo: proporcionar o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças, desenvolver o senso de cooperação, estimular a compreensão de regras simples, entre outros, servindo como instrumento para que o educador trabalhe de maneira valorosa inúmeros elementos necessários ao processo educativo.

Segundo Friedman (2006. p.85)

Por ser uma atividade essencial às crianças, além de importante recurso para o alcance dos objetivos educacionais, é interessante que o brincar constitua um dos enfoques básicos para o desenvolvimento dos programas de educação infantil e ensino fundamental.

Para Friedman (2006, p.78), “a brincadeira tradicional traduz valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos e faz parte da história de vida de cada indivíduo, cada grupo, cada geração. Por isso seu valor inestimável”.

As aulas de Educação Física devem promover atividades que desenvolvam a consciência corporal da criança através de práticas lúdicas, onde o professor pode utilizar um grande instrumento educacional para o desenvolvimento integral destes escolares, através da vivência dos jogos tradicionais durante as aulas, pois estas atividades são dotadas de grandes variedades de movimentos, que poderão ser trabalhados por eles. A importância de vivenciar os jogos populares durante a infância vai muito além dos aspectos motores, pois estes são elementos de nossa cultura.

Para Kishimoto (2000, p.36):

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Os Jogos e Brincadeiras Tradicionais têm como benefício a importância do brincar como condição necessária, para a vida saudável das crianças. Dessa forma, ela pode organizar sua realidade além da introdução de universo sócio histórico cultural.

As Brincadeiras e os Jogos tradicionais desenvolvidos nas aulas de Educação Física contribuem para o desenvolvimento do intelecto e ampliação educacional, o que ajuda a criança a crescer como ser humano capaz de viver mais a coletividade, apreciando o aspecto lúdico das coisas e compreendendo o valor que a cultura tem na formação do indivíduo cidadão.

Para Rego (1995, p.81):

A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente, por exemplo, uma vareta de madeira como uma espada, um boneco como filho no jogo de casinha, papéis cortados como dinheiro para ser usado na brincadeira de lojinha, etc. Nesses casos, ela será capaz de imaginar e abstrair as características dos objetos reais (o boneco, a vareta e os pedaços de papel) e se deter no significado definido pela brincadeira.

Friedman (2006, p.84) relata que muitas brincadeiras tradicionais ainda persistem na sociedade, mas salienta que elas têm suas práticas diminuídas com o passar dos anos.

Friedman (2006, p.84) comenta que:

No entanto, várias dessas brincadeiras, apesar de terem diminuído, persistem até os dias de hoje, razão pela qual não precisam ser ressuscitadas. É o caso das bolinhas de gude, da amarelinha, do esconde-esconde, de pula-corda, da queimada, entre outras.

Não é o caso de dizer que tais jogos e brincadeiras encontram-se em extinção imediata, mas fica claro que se a escola não assumir o papel de propagar essas práticas pode ser que com o passar dos anos alguns ou muitos jogos desapareçam. A Educação Física é na escola um componente curricular que, por sua ligação estreita com o movimento lúdico, deve promover o resgate cultural do brincar e do jogar tradicional.

Nos dias atuais os Jogos e Brincadeira Tradicionais trabalhados na escola possuem uma grande capacidade de auxiliar no desenvolvimento da criança, através do estímulo das potencialidades motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais e linguísticas presentes em sua prática. Ao trabalhar com o jogo e com a brincadeira o professor de Educação Física proporciona a seus alunos bem mais do que desenvolvimento. É possibilitado o acesso à cultura local ou regional, e até mesmo o conhecimento de outras culturas mais distantes.

#### **4 Os Jogos e as Brincadeiras tradicionais e a Proposta Curricular para a Educação Física na Rede Pública Municipal de São Mateus**

São Mateus é um Município situado na região norte do Estado do Espírito Santo, que tem uma população de 126.437 habitantes aproximadamente segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) (2016). Segundo o Censo Escolar 2015, possui uma rede municipal de ensino que, conta com 29 (vinte e nove) escolas de ensino fundamental e 42 (quarenta e duas) multisseriadas. Essas escolas são

geridas pela Secretaria Municipal de Educação (SME) que, além de organizar o funcionamento administrativo das escolas municipais, também oferece apoio técnico e pedagógico para questões curriculares e de formação de professores, construindo e atualizando sempre que necessário as propostas curriculares para os componentes curriculares.

Segundo informações da SME, a proposta curricular para a disciplina de Educação Física da rede pública municipal de São Mateus é atual, estando inclusive em fase final de construção após aproximadamente dois anos de trabalhos.

Antes dessa proposta curricular vigorava outra datada do ano de 2002, que era chamado de Programa de Ensino, tendo sido construído pela rede pública municipal de ensino de São Mateus. Esse documento tinha o propósito de nortear as diretrizes e orientações para elaboração dos currículos pelas escolas, acreditando no compromisso de cada profissional em mudar a educação do município, garantindo a permanência e o sucesso dos alunos nas escolas, onde todos teriam o direito garantido a uma educação de qualidade, esperando com que o Programa de Ensino proposto seja ensinado e aprendido pelos alunos em cada série. (SÃO MATEUS, 2003).

Através dessa nova proposta, a SME propôs competências e conteúdo de forma compatível com as disciplinas estabelecendo o que se espera dos alunos em cada série, apresentando as diretrizes e orientações para que cada escola exerça sua autonomia pedagógica fazendo com que os professores se responsabilizassem pelas suas decisões pedagógicas: quando e como ensinar. (SÃO MATEUS, 2014).

O programa de Ensino do Município de São Mateus começou a ser elaborada nos meses de novembro e dezembro de 2001 através de reuniões realizadas na SME com um grupo de professores de cada disciplina. Estes grupos de estudos eram formados por professores convidados de algumas escolas da rede municipal, estadual, e técnicos da Superintendência Regional do Ensino Litoral Norte. (SÃO MATEUS, 2003).

Nos primeiros encontros foram selecionados conteúdos, definidos objetivos e, montado previamente um esboço que foi apresentado no início do ano letivo de 2002, aos professores da rede municipal, no “Seminário de Estudo da Proposta Curricular”,

realizado na EMEF “Prof. João Pinto Bandeira”, momento no qual os professores puderam sugerir alterações e inclusões na proposta. (SÃO MATEUS, 2003).

Segundo o coordenador de área de Educação Física da Rede Municipal de São Mateus, Romário Guimarães Franca, diante de algumas considerações sobre o assunto, percebeu-se a necessidade da estruturação de um documento único que pudesse contemplar todas as disciplinas e ser de acesso a todos, chamado de “Programa de Ensino”. Organizado pelos técnicos da SME, é na verdade uma junção de todas as Propostas Curriculares de todas as disciplinas que direcionaria as ações e objetivos da Educação que se pretendia no município de São Mateus. (SÃO MATEUS, 2003).

O programa de ensino situa a Educação Física, presente na escola como disciplina obrigatória prevista na Lei de Diretrizes e Bases (LDB) 9394/96, e destaca sua importância e conjuntura de abrangência, pois se integra as outras disciplinas e irá proporcionar a complementação na formação do aluno construtivo, criativo e crítico. (SÃO MATEUS, 2003).

O coordenador ainda relata que nessa proposta de 2003, uma das características era que ele atendia uma educação física esportivista, e o ensino na escola era dividido pelo próprio currículo em quatro bimestres, com isso o professor dividia o conteúdo, fazendo com que ele desse uma modalidade esportiva por bimestre chamado quarteto fantástico<sup>2</sup>.

Segundo Betti (1991, p.112), "o aluno e a escola devem servir ao esporte, [...] e não o esporte estar a serviço dos interesses educacionais [...]"; Já Ghiraldelli Jr. (1988, p.20) é taxativo e diz que "apesar de negar, a Educação Física Competitivista é um aríete<sup>3</sup> das classes dirigentes na tarefa de desorganização popular”.

O coordenador de área de Educação Física ainda relata que a nova proposta veio para substituir o programa de ensino antigo, que não atendia mais a Educação Física, oferecendo aos professores um novo direcionamento. Construída pelos professores baseia-se numa proposta sócio culturista onde se tem uma diversidade de conteúdo, fazendo com que o esporte deixe de ser o conteúdo hegemônico das aulas voltando-o mais para a prática pedagógica do ambiente escolar. Essa proposta

---

<sup>2</sup> Voleibol, handebol, basquetebol e futsal.

<sup>3</sup> Antiga máquina de guerra utilizada para romper portas e muralhas de castelos ou fortalezas.

construída busca as diversidades aos conteúdos mais os esportes trabalhados nessa proposta do “esporte da escola”. (SÃO MATEUS, 2014).

O coordenador ainda relata que um dos motivos no qual o programa antigo não serve mais, é que o objetivo da Educação Física e a inclusão do aluno, trabalhando com toda turma, evitando que os alunos sejam excluídos, devido não ter habilidade técnica para a modalidade esportiva, essa diversidade de conteúdos faz com que inclua todo mundo, e o programa anterior não tinha esse olhar, e nessa nova tem o olhar voltado para todo mundo buscando também dentro da proposta, a questão de trabalhar com turmas mistas, não está separando menino de menina, quem sabe jogar quem não sabe, trabalhar com os gêneros diferentes nos jogos, pode haver separação sim, mas havendo meninos e meninas, possibilitando todos a jogarem, fazer um gol, uma cesta e por ai vai. (SÃO MATEUS, 2014).

Segundo o coordenador, a prática do ensino antes era a esportivista, no qual contemplava mais o esporte na questão tecnicista, preocupada com a habilidade técnica do aluno, e muitas vezes uma prática do chamado “rolar a bola<sup>4</sup>”, onde alguns professores trabalhavam só aquilo que se identificava, as vezes mais com o futebol para os meninos, e as meninas ficavam na queimada, pulando corda, 3 cortes.

Mesmo com essa mudança na história da Educação Física de ensino de 2002, os professores formados nessa concepção antiga, ainda trabalham nesse sentido. O objetivo é que isso mude não só com a proposta que foi construída, para que vire documento, mas também com novos profissionais na área. (SÃO MATEUS, 2003).

A incursão da Educação Física como disciplina obrigatória no currículo do ensino fundamental contribui para a inserção de elementos significativos da cultura corporal, principalmente aqueles ligados as manifestações culturais como capoeira, presente no Município de São Mateus e praticada desde a colonização deste como arte, dança, luta e expressão cultural. (SÃO MATEUS, 2003).

O coordenador de área de Educação Física da Rede Municipal de São Mateus ainda relata a necessidade de uma nova proposta curricular para a disciplina de Educação Física no ensino fundamental da rede pública municipal de São Mateus, a partir do ensejo e de uma grande necessidade de mudança de redimensionar o

---

<sup>4</sup> É uma expressão pejorativa utilizada para caracterizar professor que não tem sua aula planejada e não desenvolve uma prática pedagógica sistematizada e intencionada.

Programa de Ensino da Rede Municipal de São Mateus de Educação Física (2002), que desde sua criação não havia sofrido nenhuma alteração nos seus conteúdos.

O coordenador de área, juntamente com os professores de Educação Física, em reunião no dia 17 de setembro de 2014, definiu uma equipe de professores para a construção de uma nova proposta de ensino de Educação Física do Município de São Mateus, que dialogasse com a proposta anterior, atualizando-a e procurando proporcionar uma prática realmente condizente com as concepções atuais da área.

Foram definidos dois grupos de estudo para a construção da proposta: um para as séries iniciais do ensino fundamental e outro para as séries finais do ensino fundamental, ambos com objetivo de abordar e discutir a Educação Física escolar municipal nesse novo milênio e a importância em diversificar os seus conteúdos, para além do quarteto fantástico. (SÃO MATEUS, 2003).

Fazendo uma comparação entre o programa de ensino antigo e a nova proposta, o que se observa é que antes contemplava uma prática mais esportivista ou tecnicista também, no qual era voltada para as habilidades dos alunos. Já a nova proposta traz seus conteúdos no objetivo de uma proposta sócio culturista onde se tem uma diversidade de conteúdo, fazendo assim a inclusão de todos os alunos, trabalhando de forma mista, meninos e meninas juntos, sem distinção de gêneros. (SÃO MATEUS, 2003 e 2014).

O coordenador de área relata ainda a necessidade de mudança dessa proposta, para que tirasse um pouco o foco esportivista relacionado aos conteúdos antes aplicados em volta do quarteto fantástico, não que na proposta antiga não tivesse outros conteúdos, porém eram pouco trabalhados, por isso acabou ocasionando essa mudança.

Buscando analisar como os jogos e brincadeiras tradicionais se faziam presentes no antigo Programa de Ensino nota-se que eles eram pouco explorados, pois o foco maior era com base nos esportes, deixando de lado outros conteúdos importantes para o desenvolvimento dos alunos.

Na nova proposta curricular para a Educação Física, os Jogos e as Brincadeiras Tradicionais se fazem presentes dentro do conteúdo temático jogos, que no ensino fundamental I são divididos em quatro e no ensino fundamental II são divididos em cinco. Sendo que a divisão é feita da seguinte forma: ensino fundamental I -

conhecimento do corpo, ginástica, jogo e dentro desse jogo trabalha “jogos pré-desportivos” - mas não o esporte - e atividade rítmica, expressiva e cultural, e no ensino fundamental II - conhecimento do corpo, esporte, jogo, ginástica e atividade rítmica e expressiva. (SÃO MATEUS, 2014).

No ensino fundamental I, o conteúdo temático jogos, dão origem a temas conceituais e é dividido nos trimestres, sendo que são jogos e brincadeiras populares, jogos cooperativos, jogos simbólicos, jogos de construção, jogos indígenas, jogos africanos, tentando incluir toda possibilidade de jogos que existe no mundo globalizado, colocando eles como conteúdos elementares dentro da proposta de ensino no município. (SÃO MATEUS, 2014).

O jogo é posto no terceiro trimestre do ensino fundamental I, e está na possibilidade por que os jogos e brincadeiras populares que também incluem os jogos e brincadeiras de rua é um patrimônio imaterial para a Educação Física, com isso o motivo de se fazer esse resgate da cultura dentro da aula de Educação Física Escolar. (SÃO MATEUS, 2014).

A nova proposta curricular deixa, pelo destaque que dá aos Jogos e Brincadeiras Tradicionais, o entendimento de que os professores de Educação Física devem resgatar tais jogos e brincadeiras em suas aulas, visto que as crianças passam grande parte do seu tempo nas escolas, e a incorporação dessa cultura infantil em suas práticas pedagógicas contribuirá diretamente no processo de desenvolvimento integral destas crianças, garantindo uma melhor compreensão durante as aulas, pois os jogos populares, além de serem vistos como um grande facilitador para o processo educativo, ainda representam um resgate cultural. (SÃO MATEUS, 2014).

## 5 METODOLOGIA

Para este estudo optou-se por uma pesquisa na qual vimos na prática a reação dos alunos para com as brincadeiras tradicionais, seguindo o roteiro da: observação, exploração e implementação das ações no ambiente pesquisado. Segundo Thiollent (2011) a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Desse modo, através dessa pesquisa, buscamos resgatar as brincadeiras tradicionais, trazendo as mesmas para as aulas de Educação Física; brincadeiras essas que tem sua prática diminuída ao longo do tempo por diversos fatores já elencados.

Nesse sentido, pretende-se desenvolver o trabalho, fundamentado numa perspectiva metodológica em que o conhecimento é construído coletivamente e colaborativamente. Assim sendo, a pesquisa-ação começará a ser desenvolvida a partir de um questionário que os alunos levarão para casa e trarão na aula seguinte, como forma de aguçar sua curiosidade e para que se interessem pelo tema. Esse questionário, deverá ser respondido pelos pais e evidenciará os jogos e brincadeiras que os mesmos brincavam quando crianças.

A pesquisa será desenvolvida na Escola Municipal de Ensino Fundamental “Golfinho”, no município de São Mateus/ES, devido haver uma maior proximidade com os autores deste trabalho, já que a filha e os sobrinhos de um dos autores estudam neste estabelecimento.

A escola possui três primeiros anos (primeiro ano “D”, primeiro ano “E” e primeiro ano “F”) no turno vespertino e, devido a uma aluna da Faculdade Vale do Cricaré estar fazendo o seu estágio de intervenção no primeiro, segundo e terceiro ano, não foi possível aplicar as aulas para todas as três turmas de primeiro ano.

Os sujeitos envolvidos serão os alunos do primeiro ano “E” do ensino fundamental I, seus pais ou responsáveis e seu respectivo professor de Educação

Física. Justifica-se a escolha das turmas de primeiro ano por estarem presentes em seu conteúdo do período letivo corrente (terceiro trimestre) os jogos populares. O que não causará maiores problemas no que tange a desviar a sequência do trabalho pedagógico da disciplina.

Os materiais utilizados nas aulas são compatíveis a faixa etária dos alunos visando uma adequação correta na execução das atividades. (Ex. bambolê, corda, bandeirinha, giz, pedrinhas, etc.).

A sequência das aulas se deu com uma roda de conversa com as crianças, falando sobre o tema, Jogos e Brincadeiras Tradicionais, sua definição e o porquê recebe este nome. Em seguida foi enviado para os pais ou responsáveis pelas crianças, um questionário para que respondessem. De acordo com as respostas, os seis jogos e brincadeiras mais citadas na pesquisa e duas escolhidas pelos pesquisadores, sendo um total de seis atividades, foram aplicados pelos pesquisadores.

O tempo de duração da pesquisa-ação foi de nove aulas de cinquenta minutos cada uma, sendo duas aulas por semana em um total de cinco semanas. Pelo fato da professora ter que dar continuidade aos seus planos de aula, a mesma disponibilizou somente este prazo para a nossa pesquisa-ação.

Na organização das aulas utilizou-se basicamente de três momentos, sendo o primeiro a roda de conversa, onde as atividades selecionadas serão abordadas relatando a história de cada uma que será aplicada, para conhecimento dos alunos. O segundo as atividades (jogos e brincadeiras) propostas e a construção de alguma(s) brincadeira(s); O terceiro momento foi, via de regra, uma roda de conversa final (avaliação da aula). O terceiro momento poderá também ser realizado em sala de aula ou em outros espaços, com a solicitação de que as crianças ilustrem a(s) aula(s) do(s) dia(s).

As ilustrações feitas pelas crianças sobre as atividades realizadas nas aulas, serviram para uma análise da compreensão das mesmas sobre o que está sendo trabalhado. Será possível, por meio delas, perceber se a cultura que está sendo passada realmente é apropriada e ressignificada pelos alunos.

Conforme Ferreira (1998, apud Japiassu, 2005, p.88):

A teoria de Vygotsky apresenta um avanço no modo de interpretação do desenho... porque... (1) a figuração reflete o conhecimento da criança; e (2) seu conhecimento, refletido no desenho, é o da sua realidade conceituada, constituída pelo significado da palavra.

Todas as aulas realizadas nesta pesquisa serão relatadas nos resultados e discussões, evidenciando como ocorreram as práticas, como os alunos receberam a proposta e como eles se apropriaram do que foi vivenciado.

Assim, este estudo visa proporcionar o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais, pois as mesmas fazem parte do desenvolvimento integral das crianças, além de propiciar o conhecimento de sua cultura. Pois, ao entrar para a escola a criança já possui certos conhecimentos culturais do meio onde vive, e isso não poderá ser deixado de lado pela escola e nem pelos professores.

### **5.1. Sobre a EMEF “Golfinho”**

Segundo seu Projeto Político-Pedagógico, a EMEF Golfinho, localizada na rua Ruth Neves Esteves, nº 286 no bairro Ideal, em São Mateus/ES - conta com um quadro de 51 funcionários, onde 22 são professores e a direção é de Valéria Cristina Werneck Fundão - foi criada em 15 de junho de 1984, através do decreto municipal nº 41/84, para funcionar na modalidade de ensino de 1º à 4º série.

No dia 11 de abril de 1985, através do decreto nº 31/85, implantou-se na unidade a educação infantil, e em 04 de fevereiro de 1986, através do decreto 17/86, implantou-se o ensino da 5ª a 8ª série.

Em 12 de maio de 1992, através do decreto 831/92, cria-se o ensino do 2º grau – técnico em contabilidade – que funcionou até o ano de 1998. O funcionamento foi aprovado pelo Conselho Estadual de Educação em 30 de novembro de 2001, através da resolução 454/2001.

A partir do ano de 2006, a EMEF Golfinho, passou a funcionar nos turnos matutino e vespertino para atender alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental de nove anos.

A escola conta com 486 alunos, sendo 242 no turno matutino e 244 no vespertino com alunos na faixa etária entre 6 e 11 anos, de diversas localidades com classe média baixa.

## **5.2. Sobre o 1º Ano “E”**

A turma do 1º ano “E” possui 22 alunos, com idades entre 6 e 7 anos, sendo 10 meninos e 12 meninas, contendo um autista. Eles são participativos, comunicativos, mostram interesse nas atividades propostas e a participação ocorreu de forma homogênea.

O que percebemos durante a intervenção foi que, de maneira geral, os alunos se mostram atentos às atividades apesar de ser uma turma bastante agitada, mostraram um empenho no desenvolvimento das atividades.

O trabalho contou com oito aulas configurando-se uma temática com um trabalho de projeto pedagógico em que o tema foi Jogos e Brincadeiras Tradicionais onde a pedagogia do projeto tem como função de formar alunos conscientes de si e da responsabilidade social e ambiental. Propõem uma aprendizagem significativa, através de metodologias tradicionais utilizadas para o desenvolvimento da criatividade, possibilitando aos alunos a sair do senso comum adotando uma consciência crítica.

Valente (2002, p.4) acrescenta:

“(...) no desenvolvimento do projeto o professor pode trabalhar com [os alunos] diferentes tipos de conhecimentos que estão imbricados e representados em termos de três construções: procedimentos e estratégias de resolução de problemas, conceitos disciplinares e estratégias e conceitos sobre aprender”.

A pedagogia de projetos segundo Hernandez (1998) favorece no processo do aluno aprender e de levantar dúvidas, de pesquisar e de criar relações, que incentivam novas pesquisas, descobertas e reconstruções de conhecimento.

Para Hernandez (1998, p. 89):

Os projetos de trabalho constituem um planejamento de ensino e aprendizagem vinculado a uma concepção da escolaridade em que se dá importância não só a aquisição de estratégias cognitivas de ordem superior, mas também ao papel do estudante como responsável por sua própria aprendizagem. Significa enfrentar o planejamento e a solução de problemas reais e oferece a possibilidade de investigar um tema partindo de um enfoque relacional que vincula ideias-chave e metodologias de diferentes disciplinas.

Dentro desse aspecto, os conteúdos disciplinares, antes teóricos e prescindidos, deixam de ser um fim em si mesmos e passam a ser meios para ampliar a formação dos alunos e sua influência mútua com a realidade, de forma crítica e eficaz.

### **5.3 Relato sobre as práticas**

A pesquisa envolveu uma prática pedagógica composta por oito aulas, que serão descritas nesta seção para apresentar as atividades realizadas, evidenciar as percepções dos alunos, mostrar suas apropriações acerca do assunto jogos e brincadeiras tradicionais e relacionar alguns aspectos percebidos nas aulas com as discussões teóricas já realizadas neste trabalho.

Na 1ª Aula, dia 24 de outubro de 2016 no primeiro horário, junto com a professora de Educação Física da escola, Patrícia Alves Egídio Malverdi, seguimos para a classe do 1º ano “E” onde foi solicitado junto a professora regente de classe, cerca de 10 minutos para podermos conversar com a turma sobre o nosso projeto, pois neste dia não haveria aula de Educação Física para tal turma. A mesma autorizou e passamos as informações aos alunos acerca do tema e os motivos do nosso trabalho. Foi exposto que o projeto busca o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais e os mesmos deveriam solicitar aos seus pais ou responsáveis, que respondessem um questionário, ao qual nós os entregaríamos, e nos devolvêssemos na próxima aula; para dessa forma sabermos quais atividades iríamos aplicar para a turma. Assim a primeira aula tratou-se apenas do primeiro contato com a turma e apresentação do projeto, bem como do envio do para casa (questionário aos pais).

Após o retorno de 15 questionários, dos vinte e dois enviados aos pais contendo sete questões, foi possível traçar dados comparativos e diagnósticos, bem como construir atividades para as aulas a partir das respostas dadas pelos pais a seus

filhos. Elencou-se quatro das sete perguntas do para casa para evidenciar algumas questões comparativas entre o brincar de antigamente e o brincar atual, pois as entrevistas com os pais apresentaram respostas diversas e bastante significativas nas questões 1, 3, 6 e 7.

Na questão de número 1, foi perguntado: *Em sua infância, quais foram as suas brincadeiras?* Para facilitar a visualização dos dados obtidos, as várias respostas obtidas encontram-se ilustradas no gráfico 01:

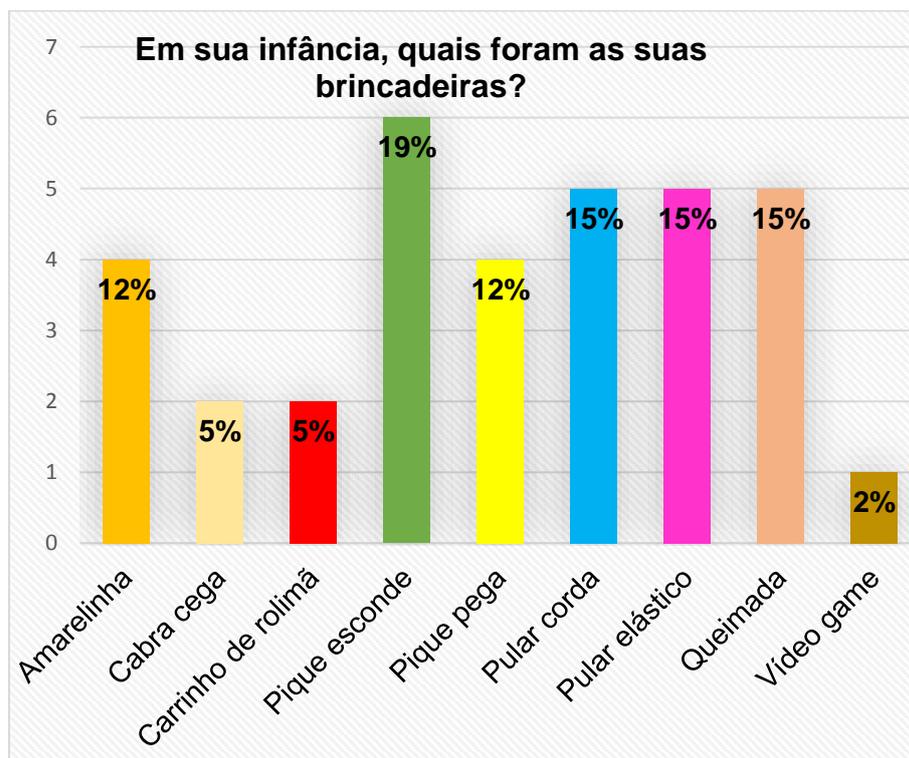


GRÁFICO 01: Conhecimento sobre as brincadeiras da infância dos pais ou responsáveis.

Fonte: Os autores.

Observa-se que 98% dos pais brincavam de brincadeiras tradicionais, enquanto apenas 2% preferia brincar de vídeo game. Suspeita-se que caso esta pesquisa fosse feita para as crianças atuais, os resultados da mesma provavelmente seria o inverso, com o vídeo game e outros aparelhos eletrônicos sendo mais utilizados que as brincadeiras tradicionais.

Já na questão de número 3 a pergunta foi: *Como eram os brinquedos na época em que você era criança?* As respostas dos pais são ilustradas pelo gráfico 02, evidenciando que o brincar de tempos atrás tinha uma capacidade criadora mais abrangente, aguçando a capacidade construtiva da criança.

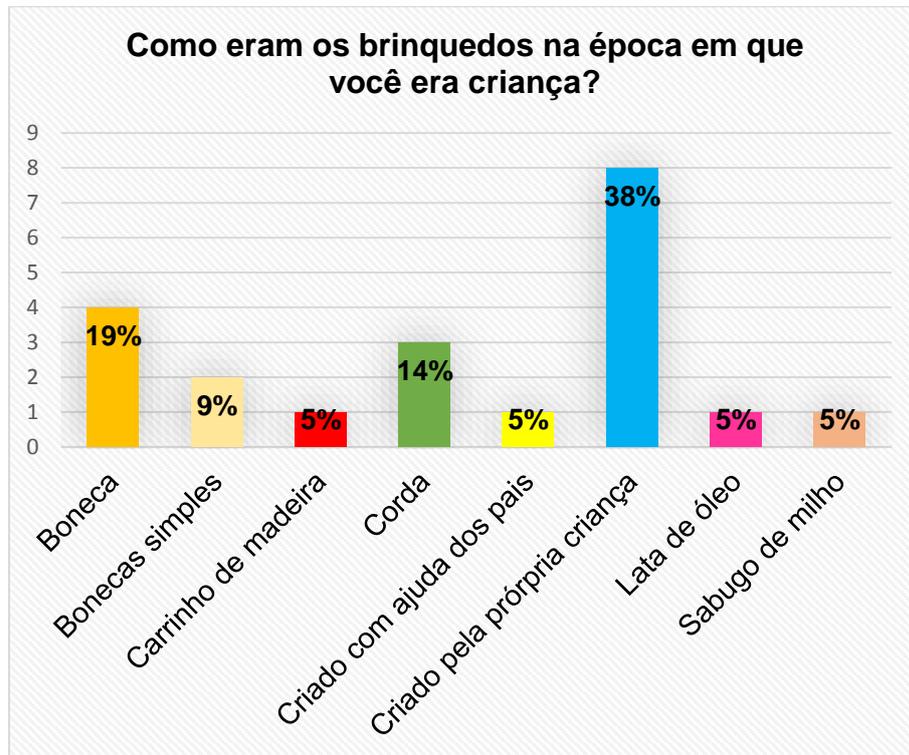


GRÁFICO 02: Conhecimento sobre as brincadeiras da infância dos pais ou responsáveis.

Fonte: Os autores.

Nota-se que na infância dos pais, as respostas apresentam que 38% dos entrevistados relatavam criar os próprios brinquedos, o que os estimulava a exercitar bastante a criatividade para o próprio divertimento. Nos dias atuais é perceptível o uso cada vez mais dos brinquedos industrializados, o que provavelmente traria resultados bem diferentes caso a pesquisa fosse realizada com crianças nos dias atuais, pois a facilidade e a comodidade de se ter o brinquedo pronto, além de reduzir o tempo do construir e brincar dos pais junto aos filhos, influencia na criatividade da criança.

Na questão de número 6 onde perguntou-se *como eram os locais preferidos para as brincadeiras?* apresenta-se que os pais tinham menos preocupações em relação à insegurança, conforme demonstra o gráfico 03:

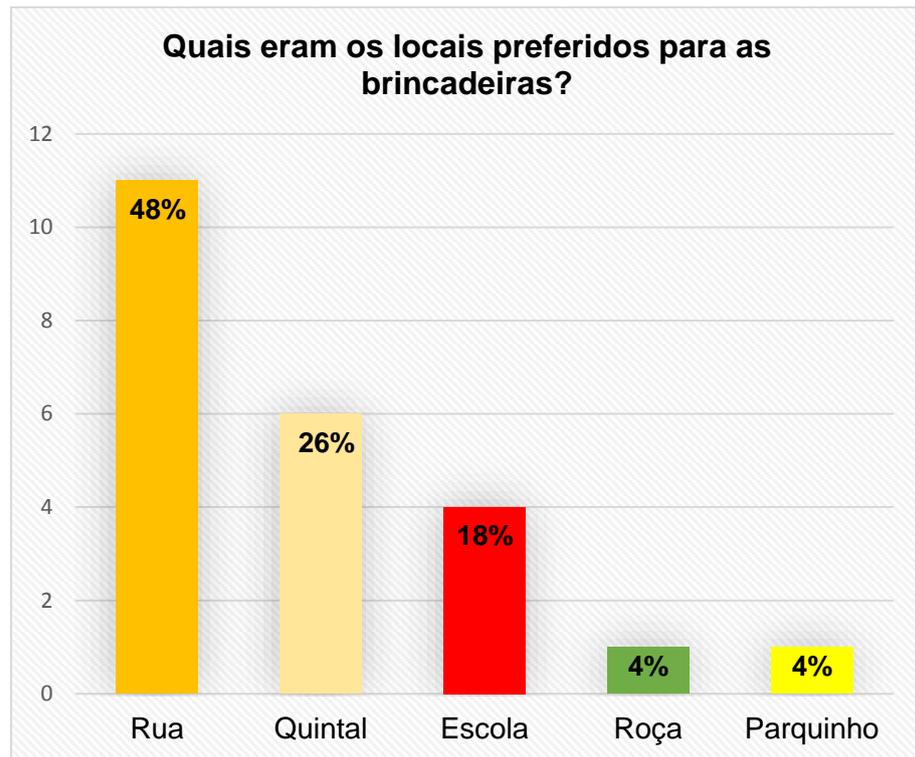


GRÁFICO 03: Conhecimento sobre as brincadeiras da infância dos pais ou responsáveis.

Fonte: Os autores.

Observa-se que na infância dos pais, 48% dos locais preferidos para se brincar era a rua, local hoje bem menos frequentado para se brincar devido à violência, a insegurança e ao aumento do trânsito de veículos nas vias públicas. O brincar na rua facilitava a aquisição de novas amizades, além do conhecimento e da prática de uma cultura do brincar na infância, fatores que na atualidade encontram-se comprometidos pela restrição das crianças em brincar dentro de suas casas.

Já na questão de número 7, onde foi perguntado *se pudesse brincar hoje, qual brincadeira escolheria?* É demonstrado que para as crianças de tempos atrás os jogos eletrônicos não eram tão cativantes, conforme é evidenciado no gráfico 04:

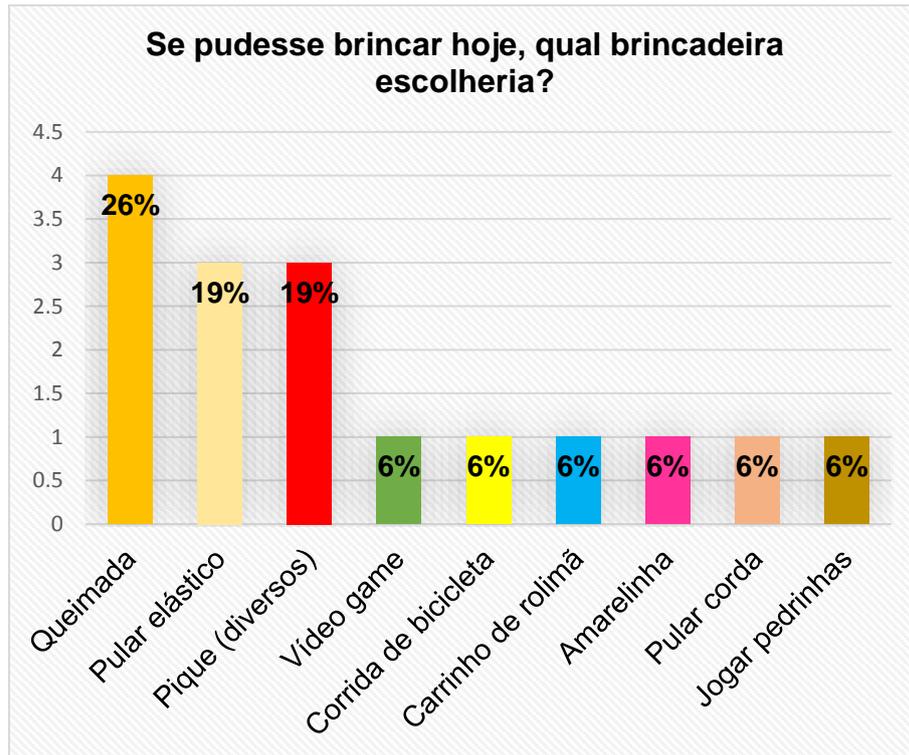


GRÁFICO 04: Conhecimento sobre as brincadeiras da infância dos pais ou responsáveis.

Fonte: Os autores.

Nota-se que 94% dos pais envolvidos na pesquisa, ainda preferem as brincadeiras tradicionais, enquanto apenas 6% preferem os jogos eletrônicos, o que mostra uma preocupação dos pais com o desenvolvimento dos filhos, com a socialização com outras crianças, questões que não são tão bem estimuladas apenas a partir dos jogos eletrônicos.

Na segunda aula, após recolhermos as entrevistas, foi feita uma roda de conversa inicial, onde foi explicado a brincadeira de Amarelinha, o qual a professora nos informou que nunca havia aplicado tal atividade para as turmas de primeiro ano, e que os mesmos não saberiam brincar. Em seguida aplicamos tal atividade, onde a maioria dos alunos mostraram empenho na brincadeira proposta.



Figura 01: Amarelinha

Ao final da atividade, fizemos uma nova roda de conversa para sabermos dos alunos as suas opiniões sobre a brincadeira. Eles falaram que gostaram da atividade e alguns relataram que os pais já brincaram quando criança. Já o aluno “A” disse que vai brincar com a sua prima e com seu irmão.

Neste caso, identificaremos os alunos somente pela letra inicial do seu nome, para manter a identidade do aluno preservada.

Na terceira aula foi feita uma roda de conversa inicial, onde foi explicado e demonstrado a brincadeira Pular Corda, os alunos se mostraram empolgados diante da atividade, embora a maioria dos alunos não sabiam pular corda.

Ao final da atividade, novamente fizemos uma roda de conversa para sabermos dos alunos o que os mesmos acharam da brincadeira. O aluno “T” disse que já tinha brincado com os seus irmãos, já a aluna A. disse que a tia de Educação Física já tinha passado para eles.



Figura 02: Pular corda

Na quarta aula foi feita uma roda de conversa inicial, onde foi explicado e demonstrado a brincadeira Queimada, separamos a turma em dois times mistos, e começamos a vivenciar o jogo. O mesmo não houve vencedor, devido os alunos estarem vivenciando pela primeira vez tal brincadeira, e terem demorado para compreender como se joga.

Ao final da aula chamamos os alunos para uma roda de conversa onde eles puderam falar se já haviam ou não jogado queimada. A resposta foi que já haviam jogado, mesmo assim, todos os alunos se mostraram bem entusiasmados com o jogo. Como houve empate, os alunos “A”, “T”, “B” e “C” pediram para na próxima aula continuarmos a jogo para ver quem vai ganhar.



Figura 03: Queimada

Na quinta aula, durante a roda de conversa, onde foi explicado a brincadeira pique cola, a maioria dos alunos disseram que já haviam vivenciado tal atividade, motivo esse que fez com que se implementassem modificações na brincadeira colocando variações como por exemplo: quem fosse colado teria que ficar com a perna aberta e só seria descolado caso algum colega passasse por baixo do mesmo, etc.

Ao final da aula na roda de conversa, os alunos relataram que sempre brincam de pique cola na entrada da aula e no recreio. Já o aluno “T” falou que brinca todo dia mas, sem passar por baixo da perna e que vai ensinar os primos dele desse jeito que brincamos.



Figura 04: Pique cola

Na sexta aula foi feita uma roda de conversa inicial, onde foi explicado e demonstrado várias formas de brincar com o bambolê. Os alunos ficaram interessados em aprender a rodar o bambolê, porém muitos tinham dificuldades em rodar até mesmo no braço, enquanto que outros se mostravam com mais habilidades. A professora Patrícia relatou que sempre dá o bambolê durante a aula de Educação Física, mas que por ser uma turma de primeiro ano, estão na fase de desenvolvimento da coordenação motora.

Ao final da aula foi feito uma roda de conversa, onde os alunos disseram que gostaram muito da aula e sempre praticam bambolê da forma deles, sendo que o mais prático é rodar no braço. Para o aluno “H”, o mais difícil é rodar na cintura e ele não sabe, já a aluna “A” disse que gosta mais de rodar o bambolê no chão e no pescoço e o aluno “T” disse que não sabe por quê nunca brincou de bambolê.



Figura 05: Bambolê

Na sétima aula foi feita uma roda de conversa inicial, onde foi explicado e demonstrado a brincadeira Rabo de Gato, onde os alunos na explicação relataram que nunca haviam vivenciado tal brincadeira. Depois da explicação a turma foi separada em meninos e meninas – pois seria a melhor forma de distinguir as equipes,

já que os coletes estavam sujos – onde as meninas ficaram com o rabo e os meninos teriam que pegar durante um tempo de dois minutos; em seguida foi o inverso, e as meninas também tiveram um tempo de dois minutos para tentar pegar.

Logo em seguida foi feita uma disputa para avaliar quem pegava mais rabos em menos tempo, onde os meninos saíram vencedores.

Ao final da aula juntamos os alunos para uma roda de conversa onde os mesmos relataram que nunca haviam vivenciado tal brincadeira e que iria estar fazendo no recreio e na entrada da aula também. Os alunos “T” e “C” disseram que gostaram da brincadeira por que tem que correr. A aula de Educação Física, é uma aula que oportuniza o movimento, vai oportunizar os alunos a se mexerem, porque dentro da sala não é muito oportunizado, ficando preso às cadeiras e as carteiras.



Figura 06: Rabo de gato

Na oitava aula foi feita uma roda de conversa inicial, onde foi explicado e demonstrado a brincadeira Pique Bandeirinha, alguns alunos relataram que já vivenciaram tal atividade, porém no ato da brincadeira constatamos que a maioria tinha dificuldade em assimilar o que foi explicado com a prática, e a equipe que estava aplicando tal atividade a todo momento parava a brincadeira para explicar melhor, até que todos vieram a compreender e vivenciar da forma correta.

Ao final da aula, na roda de conversa, os alunos falaram que gostaram da brincadeira e que iriam brincar com os(as) primos(as). A aluna “P” disse que já tinha brincado de pique bandeirinha na roça com as primas.



Figura 07: Pique bandeirinha

Na nona aula, durante uma conversa em sala, solicitamos que os mesmos desenhassem dentre as brincadeiras que foram aplicadas nos dias anteriores, as que eles mais gostaram. Alguns alunos fizeram mais de um desenho, o que comprovou que o mesmo gostou de mais de uma atividade. Conforme o quantitativo de desenhos feitos pelos alunos construiu-se um gráfico (05) que é exposto a seguir e que apresenta as brincadeiras que as crianças mais gostaram:

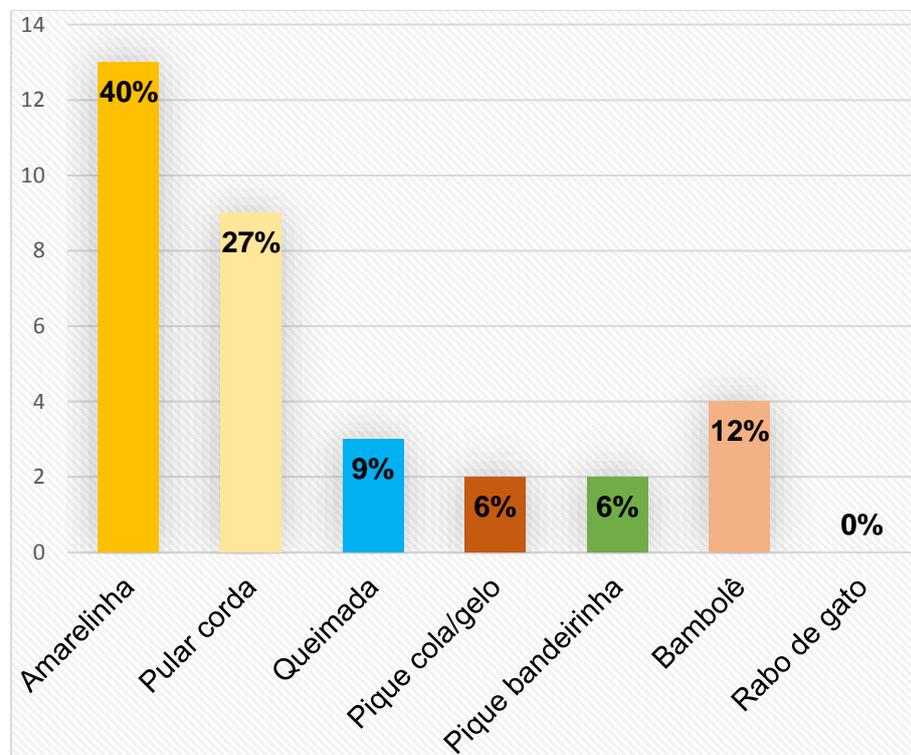


GRÁFICO 05: Quantitativos das brincadeiras desenhadas.

Fonte: Os autores.

Fica evidente pelo gráfico que as brincadeiras que menos chamaram a atenção dos alunos foram o rabo de gato, pois não a conheciam, o pique cola/gelo, possivelmente por estarem acostumados a fazerem e acaba sendo algo rotineiro, e o pique bandeirinha, que tem regras um pouco complexas e demoraram um pouco para entender.

Foi realizado também, o comparativo entre meninos e meninas para identificar quais as brincadeiras que eles mais gostaram, evidenciando se há diferença de gosto entre os gêneros:

O gráfico 06 apresenta as respostas dos meninos:

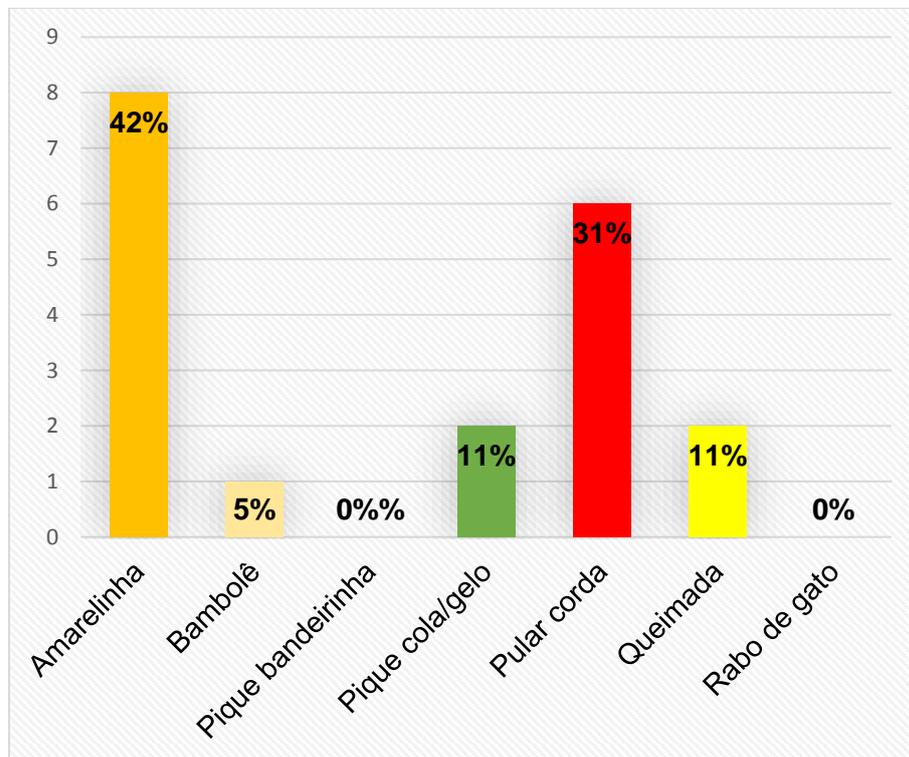


GRÁFICO 06: Quantitativo das brincadeiras que os meninos mais gostaram.

Fonte: Os autores.

Evidencia-se, conforme o gráfico 06, que 42% dos meninos escolheram amarelinha e pular corda, como as atividades que mais chamaram a atenção deles. Já o pique bandeirinha e o rabo de gato foram as atividades que menos chamou a atenção dos mesmos.

Os dados obtidos a partir dos desenhos feitos pelas meninas estão evidenciado no gráfico 07:

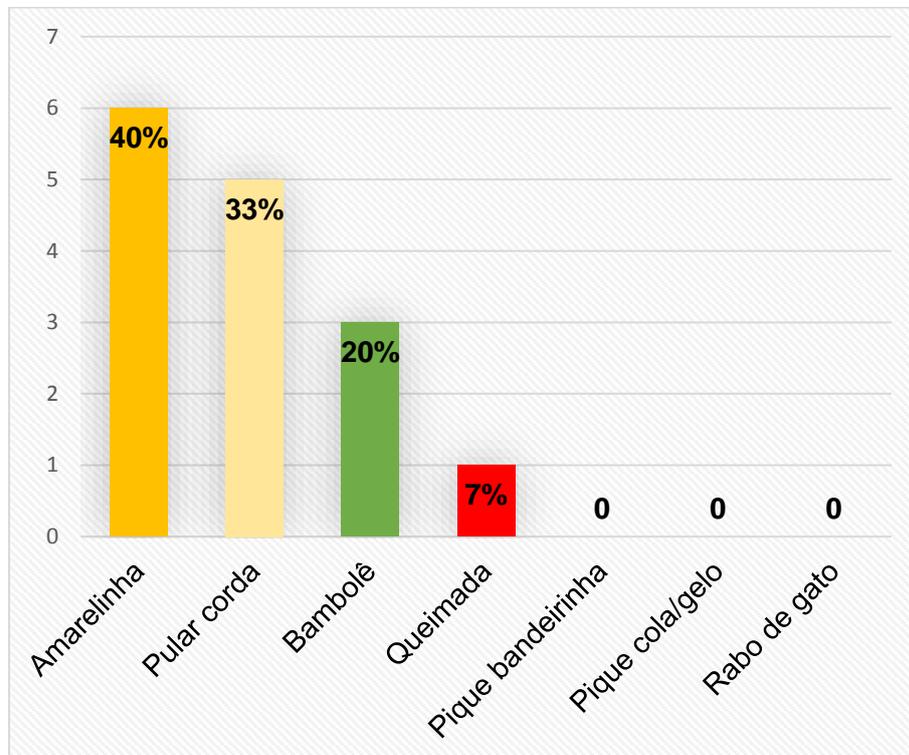


GRÁFICO 07: Quantitativo das brincadeiras que as meninas mais gostaram.

Fonte: Os autores.

Percebe-se que as brincadeiras que mais e as que menos chamaram a atenção das meninas foram pouco diferentes dos meninos, apesar de haver muita similaridade em algumas atividades listadas.

É evidenciado pelos gráficos 06 e 07 que não há diferenciação significativa nos gostos de meninos e meninas, uma vez que as atividades ilustradas são praticamente as mesmas, fato explicado por ser característica dessa faixa etária meninas e meninos brincarem juntos sem nenhum preconceito.

Finco (2003, p.13) coloca que:

Os meninos e meninas brincam de tudo que lhes dê prazer: de bola, 31 de boneca, de empinar pipa, de carrinho, de casinha. Ao brincar com todos os brinquedos que desejam, não deixam que ideias, costumes e hábitos, que já faziam parte da educação de meninos e meninas na primeira metade do século XIX (Felipe, 2000), limitem suas formas de conhecer e vivenciar o

mundo, determinando o que devem ser, o que devem pensar e que espaços devem ocupar.

Nesse contexto, percebemos que é possível todos os alunos praticarem a mesma atividade sem distinção.

Algumas das figuras que os alunos desenharam, estão ilustradas abaixo expressando algumas atividades que eles mais gostaram durante as aulas.



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11

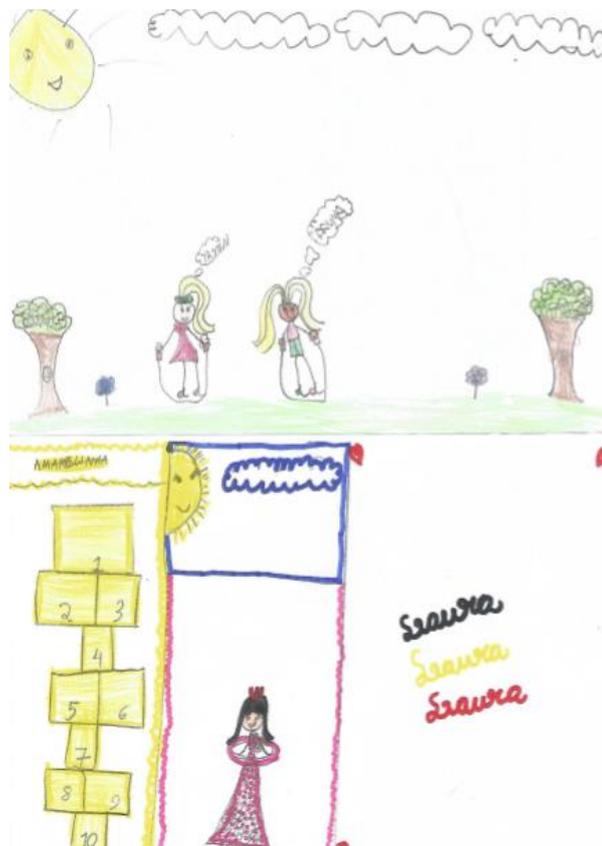


Figura 12

As figuras confirmam o que foi exposto no gráfico, as quais configuram que os alunos, nessa faixa etária, não têm discriminação em relação às brincadeiras de meninos e meninas.

Para Ferreira (1998, apud Japiassu, 2005, p.88)

“A teoria de Vygotsky apresenta um avanço no modo de interpretação do desenho... porque... (1) a figuração reflete o conhecimento da criança; e (2) seu conhecimento, refletido no desenho, é o da sua realidade conceituada, constituída pelo significado da palavra”.

Percebe-se que as figuras desenvolvidas pelas crianças, representam a apropriação que as mesmas fizeram das práticas realizadas, ou seja, a sua maneira elas reproduziram o que aprenderam, o que mostra que as atividades de ilustração se apresentam como uma das possibilidades avaliativas do trabalho pedagógico.

## 5.4 Opinião dos alunos

Ainda na última aula realizada, em sala de aula, fizemos quatro perguntas para os alunos, para sabermos a opinião dos mesmos referente as atividades aplicadas; onde foi anotado no quadro a resposta de cada um. As perguntas foram lidas em voz alta para cada estudante, pelo motivo de haver aluno(s) que ainda não sabe(m) ler, tomando todos os cuidados para que não se influenciassem nas respostas.

As respostas para a primeira pergunta, “Das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que você mais gostou”, estão evidenciadas no gráfico 08:

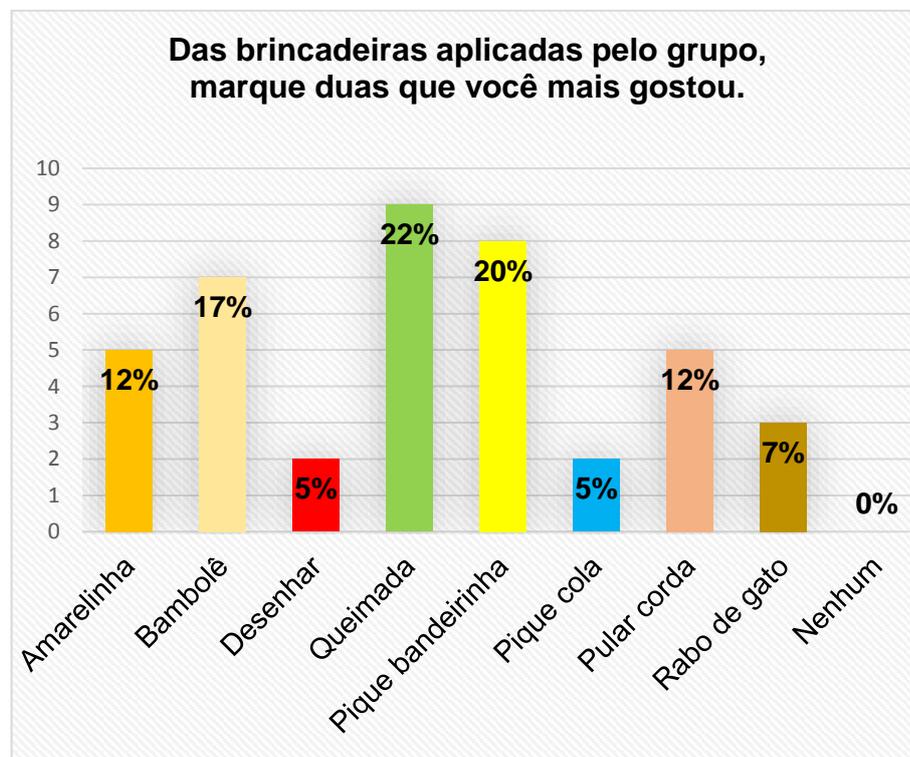


GRÁFICO 08: Brincadeiras aplicadas que você mais gostou.

Fonte: Os autores.

Percebe-se que as brincadeiras que eles menos praticavam ou não conheciam, foram as que mais chamaram a atenção dos alunos, pois os mesmos têm ou tiveram pouco contato com as mesmas.

As respostas para a segunda pergunta, “Das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que você já havia brincado”, estão demonstradas no gráfico 09, onde os alunos relataram que haviam brincado do jeito deles.

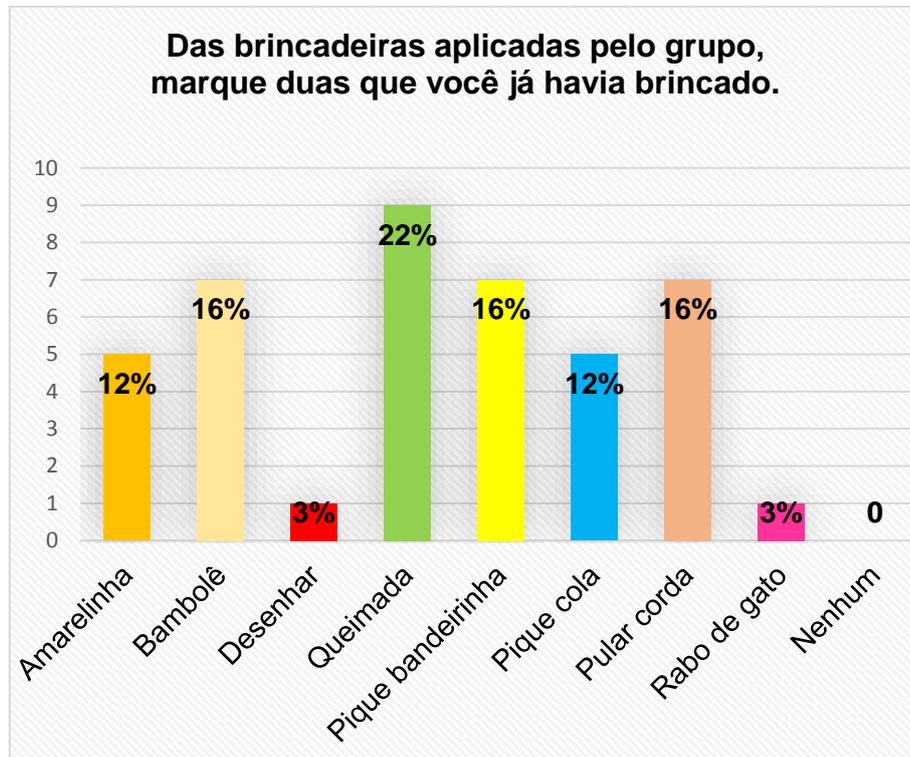


GRÁFICO 09: Brincadeiras aplicadas que você já havia brincado.

Fonte: Os autores.

Percebe-se que as brincadeiras citadas eles já haviam brincado, sendo que algumas com mais frequência de alunos que outras, pois os alunos nessa faixa etária não se utilizam de regras para a brincadeira.

Conseqüentemente na terceira pergunta, “Das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que você já brincou ou brinca com seus pais ou responsáveis”, 14,3% dos alunos relataram que não brincaram com os seus pais referente as brincadeiras aplicadas, conforme o gráfico 10.

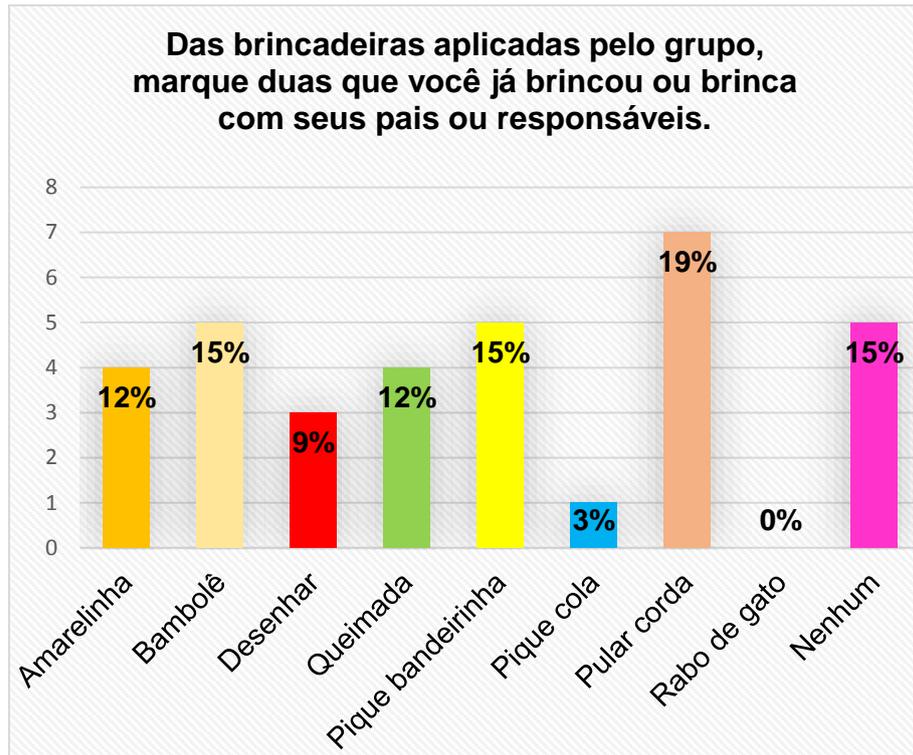


GRÁFICO 10: Brincadeiras aplicadas que você brincou ou brinca com seus pais ou responsáveis.

Fonte: Os autores.

Conforme foi perguntado aos 15% que responderam nenhum, de qual brincadeira que eles brincam com seus pais, os mesmos responderam que é de vídeo game ou no computador por que o pai não tem tempo por causa do trabalho e da violência.

Percebe-se que alguns pais não repassam essas brincadeiras para os seus filhos, deixando a mesma como responsabilidade da escola.

Já na quarta e última pergunta, “Das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que vocês brincaram ou continuam brincando na escola ou fora dela”, o gráfico 11 mostra que 9% dos alunos preferem outras atividades ao invés das citadas.

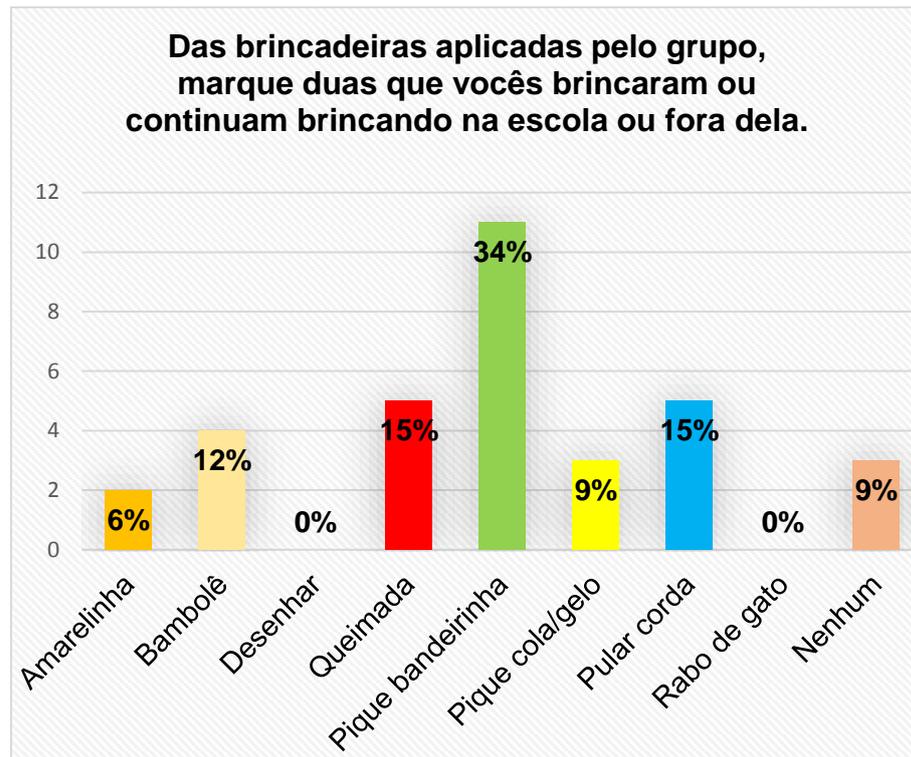


GRÁFICO 11: Brincadeiras aplicadas que você continua brincando.

Fonte: Os autores.

Segundo respostas dos alunos, amarelinha, bambolê, pique cola/gelo e pular corda eles brincam na escola e fora dela, enquanto que queimada e pique bandeirinha eles brincam fora da escola. Segundo eles, desenhar já é frequente nas aulas, por isso não escolheram e em relação ao rabo de gato, não responderam porque só poderiam escolher duas brincadeiras.

## Considerações Finais

A pesquisa denominada “Jogos e Brincadeiras Tradicionais: uma possibilidade de atuação para a Educação Física escolar nos anos iniciais do Ensino Fundamental” permitiu constatar e identificar algumas brincadeiras antigas ainda presentes nos dias atuais, embora não tão praticadas como em outros períodos.

Ao longo do trabalho percebeu-se a mudança da concepção sobre os jogos e brincadeiras tradicionais, na qual, antes se baseava nos jogos antigos, entretanto, mudou-se esse conceito e chegou-se à conclusão de que o Jogos e Brincadeiras Tradicionais se configuram como um elemento da cultura e é um importante recurso pedagógico no processo de desenvolvimento das capacidades afetiva, cognitiva e social dos educandos.

O trabalho mostra ainda, a concepção sobre jogos e brincadeira como momento de lazer, em que se dá principal importância ao aspecto lúdico com a estimulação da criatividade o faz de conta, uma atividade natural da criança.

Os jogos e brincadeiras enquanto ferramenta educacional mostrou as possibilidades de trabalho no processo pedagógico, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora nos alunos.

Destaca-se também, jogo e brincadeira como elemento cultural, que precisa e deve ser preservado, apontando-se a escola como lugar desse resgate, onde se faz conhecer a história de um jogo, saber de onde veio, e os lugares onde se joga.

A pesquisa evidenciou mediante análise dos questionários enviados aos pais dos alunos que a maioria deles tiveram a vivência de brincar com jogos tradicionais, e os brinquedos eram criados pelas próprias crianças, às quais utilizavam ainda mais a criatividade para o próprio divertimento.

Através dos dados de pesquisa coletados durante o processo, percebeu-se que a pesquisa teve seu objetivo alcançado, pois se pôde identificar os jogos e brincadeiras tradicionais praticados por pais, tios e avós em sua infância. As brincadeiras identificadas durante a pesquisa foram: amarelinha, pula corda, bambolê,

pique cola, queimada, pique bandeirinha, rabo de gato. Com isso percebeu-se que esta pesquisa foi de grande contribuição com o desenvolvimento e emancipação dos alunos como sujeitos deste processo.

Caracteriza-se que os jogos e brincadeiras tradicionais são de grande importância principalmente nos anos iniciais do ensino Fundamental, pois dessa forma pode-se haver o resgate da cultura do brincar.

## BIBLIOGRAFIAS

- BERALDO, Katharina E. A. **Gênero de brincadeiras na percepção de crianças de cinco a dez anos**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: IPUSP, 1993.
- BETTI, Mauro. **Educação Física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.
- BICHARA, Ilka D. **Um estudo etológico da brincadeira de faz-de-conta em crianças de dois a sete anos**. Tese de doutoramento. São Paulo: IPUSP, 1994.
- BORBA, Ângela M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: **Ensino Fundamental de nove anos. Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, estação Gráfica, 2006.
- CAMARGO, Luiz O. de L. **O que é lazer**. 3ªed. São Paulo: Brasiliense, 1999.
- CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987
- CUNHA, Nylse H. da S. **Brinquedo, Desafio e Descoberta**. Rio de Janeiro: FAE, 1998.
- DAOLIO, Jocimar. **Educação física e o conceito de cultura**. 3ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2004
- DARIDO, Suraya. C.; RANGEL, Irene C. A. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- DARIDO, Suraya C. et al. **Educação Física e Temas Transversais: Possibilidades de Aplicação**. 1ª ed. São Paulo: Mackenzie, 2006.
- DUMAZEDIER, Jofre. **Lazer e cultura popular – Debates**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- DUMAZEDIER, Jofre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FARIA, Vitória & SALLES, Fátima. **Currículo na Educação Infantil**. Diálogo com os demais elementos da Proposta Pedagógica. (Percurso). São Paulo: Editora Scipione, 2007.

FERREIRA, Heraldo S. **Tendências e abordagens pedagógicas da Educação Física escolar e suas interfaces com a saúde**. Fortaleza, 2009. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd182/tendencias-pedagogicas-da-educacao-fisica-escolar.htm>. Acesso em: 23 de novembro de 2016.

FERREIRA, Sueli. **Imaginação e Linguagem no Desenho da Criança**. Campinas: Papirus, 1998.

FINCO, Daniela. **Relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na educação infantil**. Campinas: v.14, nº 3, 2003.

FREIRE, João B. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, João B. **O Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados – 2002. (Coleção educação física e esportes).

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais. Série Ideias**, São Paulo: FDE, n.7, p. 54-61. 1995.

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

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo, Moderna, 2006.

GALVÃO, Zenaide. **A construção do jogo na escola**. Motriz, v. 2, n. 2, p. 107-110, 1996.

GHIRALDELLI Jr., Paulo. **Educação Física progressista: a pedagogia crítico-social dos conteúdos da Educação Física**. São Paulo: Loyola, 1988.

HERNANDEZ, Fernando. **Transgressão e Mudança na Educação: Os Projetos de Trabalho**. Tradução Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2ª ed. 1990.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Disponível em: <http://www.cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?lang=&codmun=320490>. Acesso em 24 de novembro de 2016.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T.M.(Org.) et al. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2ª ed. 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7º ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 12º ed. São Paulo: Cortez, 2009.

MACHADO, Marina M. **O brinquedo-sucata e a criança**. Edições Loyola, 6ª Ed. 2003.

MARCASSA, Luciana. **A invenção do lazer: educação, cultura e tempo livre na cidade de São Paulo (1888-1935)**. 2002. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/thesis/view/34>. Acesso em 20 de novembro de 2016.

MARCELINO, Nelson C. **Lazer e educação**. Campinas, SP: Papyrus, 1987.

MASCARENHAS, Fernando. **Entre o ócio e o negócio: teses acerca da anatomia do lazer**. 2005. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000359432&fd=y>. Acesso em 20 de novembro de 2016.

MONTIBELLER, Lílian. **O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita**. IN Sérgio Antônio da S. Leite (org.), Alfabetização e Letramento Contribuições para as Práticas Pedagógicas. Campinas, SP: Editora Komedi, 2003.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NETO, Alfredo F. **A esportivização do mundo e/ou a industrialização do esporte: suas influências na vivência lúdica com a criança em especial com o brinquedo.** In Motrivivência, Florianópolis, nº 9, 1996.

OLIVEIRA, Vera B. de. **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na Criança: Imitação, jogo, imagem e representação.** Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Oiticia. Rio de Janeiro, Zahar, 1976.

**Projeto Político Pedagógico.** EMEF Golfinho, São Mateus, 2016.

RANGEL-BETTI, Irene C. **Perspectivas em Educação Física Escolar.** Niterói, v. 2, n.1 (suplemento), 2001. Disponível em: [http://www.uff.br/gef/revista21\\_s.pdf](http://www.uff.br/gef/revista21_s.pdf). Acesso em 17 de outubro de 2016.

RANGEL, Irene C. A. **Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física.** São Paulo: UNESP, 2004.

REGO, Teresa C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-político cultural da educação.** 13ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

REQUIXA, Renato. **O lazer no Brasil.** São Paulo: Brasiliense, 1977.

RODRIGUES, Luzia M. **A criança e o brincar.** Rio de Janeiro: Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Trabalho monográfico, 2009. Disponível em: [http://www.ufrjr.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra\\_RODRIGUES](http://www.ufrjr.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_RODRIGUES). Acesso em 25 de agosto de 2016.

SILVA, S. D. B. da et al. **Impressões de meninos sobre a participação de meninas em duas brincadeiras tipicamente masculinas.** In: Anais do II Congresso Norte-nordeste de Psicologia. 1 CD, 2001.

TELES, Maria L. S. **Socorro! É proibido brincar.** Petrópolis: Vozes, 1997.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-ação.** 18º ed. São Paulo, Cortez, 2011.

VALENTE, José A. **Repensando as situações de aprendizagem: o fazer e o compreender. Boletim do Salto para o Futuro.** TV ESCOLA. Brasília: Secretaria de

Educação a Distância – SEED. Ministério da Educação, 2002. Disponível em: [http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo\\_4\\_projetos/conteudo/unidade\\_1/Eixo1-Texto19.pdf](http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_4_projetos/conteudo/unidade_1/Eixo1-Texto19.pdf). Acesso em 11 de novembro de 2016.

VELASCO, Cacilda G. **Brincar, o Despertar Psicomotor**. Editora Sprint, Rio de Janeiro, 1996.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOTT, Donald. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda. 1971.

## **APÊNDICES**

## PLANO DE AULA

**Instituição:** EMEF Golfinho

**Local:** Pátio da escola

**Data:** 25/10/2016

**Horário:** 14:40

**Aula nº:** 01

**Duração:** 50'

**Turma:** 1ºano E

**Nº de alunos:** 22

**Professores (as):** Irusca Santos, Rosilene Pinheiro e Welington Polato

**Tema:** Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Conteúdo:** Amarelinha

**Material:** Giz, pedra,

### Objetivos

- Estimular coordenação motora e lateralidade;
- Projetar e construir sequências de movimentos levando em conta os seus limites corporais;
- Desenvolver o movimento de motricidade (pular e equilibrar) e também o raciocínio, leitura e números.

### Parte Prática:

Fazer uma roda de conversa onde vai ser explicado a brincadeira passo a passo, depois fazer um breve alongamento para se dar início a brincadeira.

### Parte Principal

- O jogador posicionado na casa inferno joga uma pedrinha na casa de número 1 e inicia uma sequência de saltos alternados com um pé nas casas simples e dois pés nas casas duplas até a casa céu.

- Em seguida, retorna percorrendo a sequência de trás para frente, e ao chegar na casa dupla 2 e 3, deve recolher a pedrinha que está na casa 1 e saltar sobre ela e sobre a casa inferno.
- Se completar essa sequência de saltos com êxito, joga a pedrinha novamente, agora na casa 2, e realiza a sequência de saltos da mesma forma da rodada anterior.
- No trajeto de ida e de volta, o jogador deve pisar dentro das casas sem tocar em nenhuma linha.
- Caso isso aconteça, passa a vez para o jogador seguinte e, quando chegar novamente a sua vez, retoma a sequência da casa em que acertou pela última vez.

As crianças vão brincar nas amarelinhas enquanto é passado a orientação individualmente aos alunos, especialmente em relação aos gestos básicos de saltar e equilibrar-se.

#### **Parte Final - (volta à calma):**

Na roda de conversa, enquanto os alunos bebem água e descansam é perguntado para os mesmos o que acharam da brincadeira, se já haviam brincado, se vão brincar outras vezes ou se vão mostrar para os pais, amigos, etc.

#### **Avaliação**

Voltar o olhar para os aspectos relacionados com a inclusão de todos os alunos na vivência das atividades e, ainda, com a experimentação de todas as funções existentes dentro do jogo.

Observar quanto ao desempenho e o entendimento de regras dos alunos individualmente, não sendo necessário que a dinâmica do grupo todo seja interrompida para que alguma orientação individual seja feita.

## PLANO DE AULA

**Instituição:** EMEF Golfinho

**Local:** Pátio

**Data:** 27/10/2016

**Horário:** 13:00

**Aula nº:** 02

**Duração:** 50'

**Turma:** 1ºano E

**Nº de alunos:** 22

**Professores (as):** Irusca Santos, Rosilene Pinheiro e Welington Polato

**Tema:** Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Conteúdo:** Pular Corda

**Material:** Cordas

### Objetivos

- Reconhecer os limites e potencialidades do corpo, aperfeiçoando e ajustando as habilidades do movimento para cada atividade;
- Desenvolver a coordenação motora, a lateralidade e o equilíbrio com o uso da corda;
- Realizar os movimentos básicos de saltar com um ou dois pés e equilibrar-se e suas relações com o ritmo em que esses movimentos são executados.

### Parte Prática:

Iniciar a atividade fazendo uma explicação da brincadeira e da distribuição dos grupos pelo espaço físico.

Fazer um breve alongamento com as crianças e dar início a brincadeira.

## **Parte Principal**

O princípio geral é basicamente o mesmo, ou seja, seqüência de movimentos realizados em torno de uma corda em movimento (principalmente saltos e em alguns casos os giros).

## **Parte Final - (volta à calma):**

Na roda de conversa, enquanto os alunos descansam e perguntado para os mesmos o que acharam da brincadeira, se vai brincar outras vezes ou se vão mostrar para os pais o que aprenderam.

## **Avaliação**

Avaliar junto com as crianças os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência da brincadeira.

## PLANO DE AULA

**Instituição:** EMEF Golfinho

**Local:** Pátio

**Data:** 01/11/2016

**Horário:** 14:40

**Aula nº:** 03

**Duração:** 50'

**Turma:** 1ºano E

**Nº de alunos:** 22

**Professores (as):** Irusca Santos, Rosilene Pinheiro e Welington Polato

**Tema:** Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Conteúdo:** Queimada

**Material:** Giz, Bola

### Objetivos

- Estimular a coordenação motora e a lateralidade;
- Reconhecer o jogo do queimado como meio de transmissão de valores sociais, como: respeito, amizade, companheirismo e cooperação, por meio das regras e da criação de estratégias durante o jogo.

### Parte Prática:

Na roda de conversa explicar passo a passo como acontecerá a brincadeira de modo com que os mesmos entendam.

### Parte Principal

Para jogar a queimada divide-se duas equipes com mesmo número de pessoas. Faz-se a marcação de dois campos, ficando cada equipe em um lado do campo. A linha de fundo de cada lado é chamada de cemitério ou poço. O objetivo é jogar a bola nos adversários para queimá-los (acertar o adversário sem que ele segure a bola), até que todos os integrantes do time adversário estejam no cemitério. É importante saber que a pessoa que for queimada e estiver no cemitério pode pegar a bola quando ela passar para a área do mesmo e queimar uma pessoa do outro time. A equipe que conseguir isso primeiro vence.

### **Parte Final - (volta à calma):**

Proporcionar o momento de debate, com tranquilidade, para ouvir os comentários das crianças sobre a atividade.

Importante colocar que existem diferentes crianças jogando e elas têm a liberdade de serem verdadeiras, não querendo impor as atitudes e sim mostrar os diversos caminhos que elas podem seguir.

### **Avaliação**

Avaliar os alunos quanto a participação, cooperação e competição. Avaliar quais atitudes individuais e coletivas estão acontecendo durante a brincadeira.

É possível detectar crianças mais cooperativas (salvam mais), mais competitivas (salvam menos) e crianças que fazem parcerias.

## PLANO DE AULA

**Instituição:** EMEF Golfinho

**Local:** Pátio

**Data:** 03/11/2016

**Horário:** 13:00

**Aula nº:** 04

**Duração:** 50'

**Turma:** 1ºano E

**Nº de alunos:** 22

**Professores (as):** Irusca Santos, Rosilene Pinheiro e Welington Polato

**Tema:** Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Conteúdo:** Pique Cola/gelo

**Material:** Nenhum

### Objetivos

- Realizar os movimentos básicos de correr, desviar, frear e equilibrar-se;
- Apontar possíveis variantes nos nomes e regras em que os mesmos piques acontecem.

### Parte Prática:

Na conversa com os alunos explicar a brincadeira do pique.

Pedir muita atenção para os alunos não trombarem uns com outros.

Fazer um breve alongamento.

### Parte Principal

Será escolhido um aluno para ser o pegador e os outros terão que fugir do para não serem colados.

Os alunos que forem colados deverão permanecer no mesmo local que foram pegos, e só sairão do local quando algum colega que não esteja colado toque nele.

Pode-se variar a brincadeira, fazendo com que quem for pego não poderá ser descolado, fazendo assim o pegador colar a todos até restar apenas um.

### **Parte Final - (volta à calma):**

Enquanto os alunos bebem água, pergunta-se o que acharam da brincadeira, sobre a variação que foi passada, se gostaram dela de um jeito não conhecido por eles.

### **Avaliação**

Verificar se apreenderam novas possibilidades de brincar o mesmo jogo, ampliando e criando novas interpretações no jogo.

Verificar junto aos alunos, se as regras estabelecidas foram cumpridas.

## PLANO DE AULA

**Instituição:** EMEF Golfinho

**Local:** Pátio

**Data:** 08/11/2016

**Horário:** 14:40

**Aula nº:** 05

**Duração:** 50'

**Turma:** 1ºano e

**Nº de alunos:** 22

**Professores (as):** Irusca Santos, Rosilene Pinheiro e Welington Polato

**Tema:** Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Conteúdo:** Bambolê

**Material:** Bambolês

### Objetivos

- Desenvolver a sua criatividade, o equilíbrio, a agilidade e a lateralidade.

### Parte Prática:

Mostrar o que elas irão fazer, explicar as maneiras de se usar o bambolê.

Breve alongamento.

### Parte Principal

Utilizar o bambolê em diferentes partes do corpo como na cintura, no pescoço, nos braços e nas pernas.

O aluno coloca o bambolê na cintura e o roda. Para mantê-lo girando, é preciso movimentar o quadril, como um rebolado. É possível também rodá-lo em outras partes do corpo como no pescoço, nos braços e nas pernas, além de jogá-lo para cima e tentar encaixar nos braços.

### **Parte Final - (volta à calma):**

Com todos sentados, perguntar as dificuldades que tiveram na brincadeira e o que os mesmos desenvolveram durante a aula.

### **Avaliação**

Pedir aos alunos que identifiquem os movimentos.

Relacionar as brincadeiras realizadas na escola que também possam ser realizadas em outros espaços de lazer.

## PLANO DE AULA

**Instituição:** EMEF Golfinho

**Local:** Pátio

**Data:** 10/11/2016

**Horário:** 13:00

**Aula nº:** 06

**Duração:** 50'

**Turma:** 1ºano E

**Nº de alunos:** 22

**Professores (as):** Irusca Santos, Rosilene Pinheiro e Welington Polato

**Tema:** Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Conteúdo:** Rabo de Gato

**Material:** Fitas de TNT cortadas ou tiras de pano

### Objetivos

- Trabalhar, explorar, desenvolver, ampliar a agilidade e atenção;
- Realizar os movimentos básicos de correr, desviar, frear e equilibrar-se.

### Parte Prática:

Explicar como a brincadeira acontece, mesmo porque os mesmos nunca tiveram a vivência na brincadeira.

Alongamento para começar a brincadeira.

### Parte Principal

Fazer uma espécie de disputa bem leve da brincadeira, onde de um lado as meninas com o rabo de gato, e do outro os meninos sem o rabo que terão um determinado tempo para pegar o rabo de gato das meninas.

Depois faz a inversão onde as meninas terão um determinado tempo para pegar o rabo de gato dos meninos.

Ganha quem fizer em menos tempo e pegar mais rabos de gato.

### **Parte Final - (volta à calma):**

Com todos sentados e se recuperando, pergunta-se o que acharam da brincadeira, se já a conheciam e se pretendem mostrar para os pais a nova brincadeira que aprenderam.

### **Avaliação**

Aponta-se a dificuldade que tiveram em entender como funcionava a brincadeira.

## PLANO DE AULA

**Instituição:** EMEF Golfinho

**Local:** Pátio

**Data:** 17/11/2016

**Horário:** 13:00

**Aula nº:** 07

**Duração:** 50'

**Turma:** 1ºano E

**Nº de alunos:** 22

**Professores (as):** Irusca Santos, Rosilene Pinheiro e Welington Polato

**Tema:** Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Conteúdo:** Pique Bandeirinha

**Material:** Giz, Bambolê e bandeirinha

### Objetivos

- Estimular a agilidade, estratégia de grupo e a socialização;
- Aprimorar a comunicação entre os alunos e o espírito de equipe (cooperativo);
- Desenvolver a coordenação motora ampla e estimular a velocidade e percepção espacial.

### Parte Prática:

Explicar passo a passo a brincadeira, para não se perderem durante a atividade.

Passar um alongamento e começar a atividade.

## **Parte Principal**

Os alunos serão divididos em duas equipes, em dois campos de tamanhos iguais.

Cada equipe terá uma bandeira ou um pedaço de pano para simular a bandeira, ao fundo do seu campo.

Eles terão que atravessar o campo adversário e capturar a bandeira sem serem tocado. Quem for tocado deverá ficar parado, no mesmo local. O participante poderá ser libertado por alguém de sua equipe que conseguir tocá-lo sem ser tocado pelo adversário. Ganha a equipe que conseguir pegar a bandeira e voltar para o seu campo sem ser tocado.

## **Parte Final - (volta à calma):**

Com todos sentados e se recuperando, pergunta-se o que acharam da brincadeira, se já a conheciam e se pretendem mostrar para os pais a nova brincadeira que aprenderam, se vão brincar fora da escola ou até mesmo na escola.

## **Avaliação**

Análise das estratégias formuladas por cada equipe para chegar ao objetivo de capturar a bandeira adversária, perguntas a respeito do jogo: o que acharam, se foi divertido, quem conseguiu colar mais oponentes, quem conseguiu capturar mais bandeiras sem ser pego, quem mais auxiliou na organização de equipe, quem mais conseguiu descolar os companheiros de equipe (para que todos se sintam importantes de forma que vejam que sua participação fez diferença em sua equipe) e o que acham que a brincadeira pode ajudar ou aprimorar em outras práticas diárias na vida de cada um.

## PLANO DE AULA

**Instituição:** EMEF Golfinho

**Local:** Pátio

**Data:** 22/11/2016

**Horário:** 14:40

**Aula nº:** 08

**Duração:** 50'

**Turma:** 1ºano E

**Nº de alunos:** 22

**Professores (as):** Irusca Santos, Rosilene Pinheiro e Welington Polato

**Tema:** Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Conteúdo:** Desenho

**Material:** Lápis, borracha, lápis de cor, papel

### Objetivos

- Desenvolver a percepção, emoção, inteligência.

### Parte Prática:

Solicitar que os alunos façam um desenho das atividades aplicadas que eles mais gostaram.

### Parte Principal

Das sete brincadeiras aplicadas, os alunos deveram ilustrar as que mais chamou a sua atenção,

### **Avaliação**

Será avaliado a representatividade das brincadeiras para cada aluno conforme a sua ilustração.

## JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: UMA POSSIBILIDADE DE ATUAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Senhores Pais, ou responsáveis:

Como trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade Vale do Cricaré estamos realizando um projeto de “Resgate das Brincadeiras Tradicionais” em que desenvolveremos, na prática tais atividades. Para tal enviamos como atividade “para casa” esta entrevista que cada criança de turma de seu (sua) filho (a) deverá realizar com seus pais ou responsáveis para trazer na próxima aula para ser discutida com a turma. Por este motivo, contamos com a colaboração de vocês para que respondam as perguntas a seguir.

Atenciosamente,

Irusca da Costa Santos, Rosilene Aparecida Pinheiro e Welington Polato dos Santos.

Nome: \_\_\_\_\_

Data de nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

1. Em sua infância, quais foram as suas brincadeiras?

---

---

2. Com quem brincava?

---

3. Como eram os brinquedos na época em que você era criança?

---

---

4. Quais eram suas brincadeiras preferidas?

---

---

5. O que você aprendeu com essas brincadeiras?

---

---

6. Quais eram os locais preferidos para as brincadeiras?

---

---

7. Se pudesse brincar hoje qual brincadeira escolheria?

---

## OPINIÃO DOS ALUNOS

### JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: UMA POSSIBILIDADE DE ATUAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ALUNO: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
SÉRIE: \_\_\_\_\_

Marque um "X" na(s) questão(ões) que você julgar conveniente.

**1. Das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que você mais gostou.**

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amarelinha        | <input type="checkbox"/> Pular corda  |
| <input type="checkbox"/> Queimada          | <input type="checkbox"/> Pique cola   |
| <input type="checkbox"/> Bambolê           | <input type="checkbox"/> Rabo de gato |
| <input type="checkbox"/> Pique bandeirinha | <input type="checkbox"/> Desenhar     |
| <input type="checkbox"/> Nenhuma           |                                       |

**2. Das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que você já havia brincado.**

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amarelinha        | <input type="checkbox"/> Pular corda  |
| <input type="checkbox"/> Queimada          | <input type="checkbox"/> Pique cola   |
| <input type="checkbox"/> Bambolê           | <input type="checkbox"/> Rabo de gato |
| <input type="checkbox"/> Pique bandeirinha | <input type="checkbox"/> Desenhar     |
| <input type="checkbox"/> Nenhuma           |                                       |

**3. Das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que você já brincou ou brinca com seus pais ou responsáveis.**

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amarelinha        | <input type="checkbox"/> Pular corda  |
| <input type="checkbox"/> Queimada          | <input type="checkbox"/> Pique cola   |
| <input type="checkbox"/> Bambolê           | <input type="checkbox"/> Rabo de gato |
| <input type="checkbox"/> Pique bandeirinha | <input type="checkbox"/> Desenhar     |
| <input type="checkbox"/> Nenhuma           |                                       |

**4. Das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que vocês brincaram ou continuam brincando na escola ou fora dela.**

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amarelinha        | <input type="checkbox"/> Pular corda  |
| <input type="checkbox"/> Queimada          | <input type="checkbox"/> Pique cola   |
| <input type="checkbox"/> Bambolê           | <input type="checkbox"/> Rabo de gato |
| <input type="checkbox"/> Pique bandeirinha | <input type="checkbox"/> Desenhar     |
| <input type="checkbox"/> Nenhuma           |                                       |

**ANEXOS**





