

**FACULDADE VALE DO CRICARÉ
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

DÉBORA DE FREITAS FELICIANO

**OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS INTERGERACIONAIS: APROPRIAÇÕES
DE PRÁTICAS CULTURAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA**

SÃO MATEUS-ES

2021

DÉBORA DE FREITAS FELICIANO

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS INTERGERACIONAIS: APROPRIAÇÕES
DE PRÁTICAS CULTURAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação.

Orientadora: Dra. Juliana Martins Cassani

SÃO MATEUS-ES

2021

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Faculdade Vale do Cricaré – São Mateus – ES

F314j

Feliciano, Débora de Freitas.

Os jogos e as brincadeiras intergeracionais: apropriações de práticas culturais na educação física / Débora de Freitas Feliciano - ES, 2021.

81 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2021.

Orientação: prof^a. Dr^a. Juliana Martins Cassani.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Relações entre gerações. 4. Educação física e cultura. I. Cassani, Juliana Martins. II. Título.

CDD: 796.08

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES.

DÉBORA DE FREITAS FELICIANO

**OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS INTERGERACIONAIS:
APROPRIAÇÕES DE PRÁTICAS CULTURAIS NA EDUCAÇÃO
FÍSICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré (FVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovado em 27 de agosto de 2021.

COMISSÃO EXAMINADORA



Profa. Dra. Luana Frigulha Guisso
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)
Orientadora



Prof. Dr. José Roberto Gonçalves de Abreu
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)



Profa. Dra. Juliana Martins Cassani
Universidade Federal do Tocantins (UFT)

RESUMO

FELICIANO, Débora de Freitas. **Os jogos e as brincadeiras intergeracionais: apropriações de práticas culturais na Educação Física.** Dissertação (Mestrado) – Faculdade Vale do Cricaré, 2021, 81p.

A presente pesquisa, intitulada “Os jogos e as brincadeiras intergeracionais: apropriações de práticas culturais na Educação Física”, tem por objetivo central compreender as relações que diferentes gerações das famílias das professoras de uma escola da rede municipal de educação da cidade de Barra de São Francisco estabelecem com os jogos e as brincadeiras intergeracionais e como estas compõem a cultura escolar. Os sujeitos da pesquisa são as crianças, filhos das professoras da Escola Municipal Luciene Matos Ferreira da Silva, as próprias professoras e as avós das crianças, mães das professoras. Assim, este estudo perpassa três gerações, sendo o intuito analisar brincadeiras e jogos intergeracionais enquanto prática cultural. Devido à pandemia da Covid-19, a metodologia da pesquisa foi adaptada para não prejudicar o andamento do estudo, de forma que o mesmo pudesse continuar, de maneira segura, sem colocar em risco a saúde dos envolvidos. Foram feitas rodas de conversa com os sujeitos da pesquisa via Google Meet, entrevistas por meio do aplicativo WhatsApp e aplicação de questionário utilizando o Google Form. Os sujeitos da pesquisa compartilharam desenhos, vídeos e falas nas entrevistas e nas rodas de conversa, apresentando os jogos e as brincadeiras que brincam, no caso das crianças, e que brincavam, no caso das professoras e suas mães. Todo esse material coletado na pesquisa de campo foi divulgado em uma exposição para os professores, estudantes e funcionários da Escola Municipal Luciene Ferreira da Silva Matos e em uma página do Instagram. Entendendo a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, seja na aprendizagem ou na diversão e interação com outros seres, e sabendo da contribuição das brincadeiras tradicionais para tal, esta pesquisa possibilitou compreender as relações que diferentes gerações de uma mesma família estabelecem com essas práticas culturais e como elas constituem a própria cultura escolar.

Palavras-Chave: Jogos. Brincadeiras. Intergeracionais. Práticas Culturais.

ABSTRACT

FELICIANO, Débora de Freitas. **Intergenerational games and play: appropriations of cultural practices in Physical Education.** Dissertation (Master) – Faculdade Vale do Cricaré, 2021, 81p.

The present research, entitled "Intergenerational games and games: appropriations of cultural practices in Physical Education", has as its main objective to understand the relationships that different generations of the teachers' families of a school of the municipal education network in the city of Barra de São Francisco establish with intergenerational games and play and how these make up school culture. The research subjects are the children, children of the teachers of the Luciene Matos Ferreira da Silva Municipal School, the teachers themselves and the children's grandmothers, the teachers' mothers. Thus, this study spans three generations, with the aim of analyzing intergenerational play and games as a cultural practice. Due to the Covid-19 pandemic, the research methodology was adapted so as not to harm the progress of the study, so that it could continue, in a safe way, without putting the health of those involved at risk. Conversation circles were made with the research subjects via Google Meet, interviews through the WhatsApp application and questionnaire application using the Google Form. The research subjects shared drawings, videos and speeches in the interviews and in the conversation circles, presenting the games and games that they play, in the case of children, and that they played, in the case of the teachers and their mothers. All this material collected in the field research was released in an exhibition for teachers, students and employees of the Luciene Ferreira da Silva Matos Municipal School and on an Instagram page. Understanding the importance of playing for the child's development, whether in learning or in fun and interaction with other beings, and knowing the contribution of traditional games to this, this research made it possible to understand the relationships that different generations of the same family establish with these practices. and how they constitute the school culture itself.

Keywords: Games. jokes. Intergenerational. Cultural Practices.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
Dra	Doutora
EC	Emenda Constitucional
LDB	Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
UEPA	Universidade do Estado do Paraná
UFCE	Universidade Federal do Ceará

LISTA DE FIGURAS

Figura 4.1 - Desenho da Criança 01	39
Figura 4.2 - Desenho da Criança 02.....	39
Figura 4.3 - Desenho confeccionado pela Criança 03.....	41
Figura 4.4 - Desenho da Criança 03.....	42
Figura 4.5 - Desenho elaborado pela Mãe/Professora 01	46
Figura 4.6 - Desenho elaborado pela Mãe/Professora 02	47
Figura 4.7 - Desenho da Mãe/Professora 03.....	48
Figura 4.8 - Desenho da brincadeira da Mãe/Professora 04: Pega-bandeira.....	49
Figura 4.9 - Desenho confeccionado pela avó da Família 01: boneca de milho.....	50
Figura 4.10 - Desenho produzido pela Mãe 01.....	51
Figura 4.11 - Desenhos confeccionados pela Avó 03: brincadeira de pular corda ...	53
Figura 4.12 - Desenho confeccionado pela Avó 04: peteca	54

LISTA DE QUADROS

Quadro 3.1 - Sujeitos da Pesquisa	34
Quadro 3.2 - Brinquedos que as crianças já confeccionaram	43

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
2.1 A INFÂNCIA E OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	16
2.2 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	25
3 METODOLOGIA	32
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	32
4.1 AS CRIANÇAS E SUAS BRINCADEIRAS a	34
4.2 PAIS E AVÓS E SUA RELAÇÃO COM AS BRINCADEIRA.....	38
5 PRODUTO FINAL: PRODUÇÃO DE DOCUMENTÁRIO COM AS NARRATIVAS DOS SUJEITOS DA PESQUISA SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS	58
5.1 OS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA OS SUJEITOS DA PESQUISA.....	59
5.2 DOCUMENTÁRIO COMO AGENTE NA COMPREENSÃO DE PRÁTICAS SOCIAIS.....	61
5.3 PRODUÇÃO DO DOCUMENTÁRIO.....	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa nasceu das experiências acumuladas da mestrandia em sua atuação como professora de Educação Física em escolas públicas da Rede Municipal de Educação do município de Barra de São Francisco – ES. A escolha deste tema se deu, pois, em suas intervenções, tem percebido que o brincar é intrínseco à constituição do ser criança. Por meio do brincar, as crianças são capazes de criar e vencer seus próprios limites e construir suas próprias aprendizagens (BRASIL, 2018).

Por fazer parte do universo da Educação Física escolar e realizar um trabalho com crianças do Ensino fundamental – Anos Iniciais, é possível perceber que, com o passar do tempo, as imagens sociais relacionadas às brincadeiras tradicionais vêm se perdendo em virtude de novos modos de vida reproduzidos na sociedade contemporânea. Partindo do pressuposto de que, segundo Huizinga (1993), os jogos e as brincadeiras são alguns dos conhecimentos mais antigos da nossa cultura e foram criados no intuito de oferecer diversão e prazer aos seres humanos, é importante ressaltar que as aulas de Educação Física podem retomar os jogos populares criados e praticados pelas gerações passadas, recriando-os hoje, junto com as crianças, durante as aulas.

No bojo da interação social e cultural, bem como na valorização da cultura e retomada das brincadeiras das gerações passadas, é importante que as escolas trabalhem com acervo cultural que conserve e valorize as brincadeiras e jogos populares e tradicionais, sobretudo no espaço das aulas de Educação Física.

Nesse sentido, Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)¹ – Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história (BRASIL, 2018). Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se

¹ A Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Seu principal objetivo é ser a balizadora da qualidade da educação no Brasil por meio do estabelecimento de um patamar de aprendizagem e desenvolvimento a que todos os alunos têm direito. BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf, Acesso em: 10 de maio de 2020.

limita a um deslocamento – espaço e tempo – de um segmento corporal ou de um corpo todo.

Uma das competências presentes na BNCC, no que compreende a disciplina de Educação Física, é “experimental, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo” (BRASIL, 2018, p. 219). Ainda, o documento em questão afirma e reafirma o direito de a criança receber educação integral e de qualidade, tendo sempre as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes para as práticas pedagógicas e desenvolvimento das competências gerais da educação básica.

É importante ressaltar que as interações e brincadeiras permitem à criança vivenciar experiências de forma individual e coletiva. Parte-se do princípio de que brincar é uma experiência fundamental ligada às manifestações culturais históricas e ao desenvolvimento da criança. Neste sentido, destaca-se que as interações constituídas entre crianças nas brincadeiras têm participação importante na construção da sua identidade. Assim, o referido documento defende o brincar como um dos direitos de aprendizagem da criança.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2018, p. 38).

Os jogos e brincadeiras são definidos pela BNCC como atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizados pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pelo prazer do ato de brincar. Nesta perspectiva, a prática dos jogos e brincadeiras não possui regras estáveis. Desta forma, um jogo ou brincadeira podem ser praticados em diversas partes do mundo, em diferentes épocas, porém, sendo recriados constantemente pelos diversos grupos culturais.

Ainda assim, grande parte dessas brincadeiras e jogos é difundida de diversos modos informais destinados a diversos grupos sociais, que acabam fazendo adaptações a sua forma de vida e a sua cultura, o que permite denominá-los populares. Neste sentido, a BNCC valoriza os jogos e as brincadeiras, fazendo a ressalva que estes precisam ser organizados para serem estudados. O mesmo documento explicita a relevância dos jogos e brincadeiras “presentes nas memórias

dos povos indígenas e das comunidades tradicionais, que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores e formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros” (BRASIL, 2018, p. 107).

No que se refere à origem dos jogos, é possível afirmar que eles estão intrinsecamente ligados à cultura dos povos ou dos fatores históricos que propiciam seu aparecimento (BRUHNS, 2003). A causa que leva à busca pelo jogo e os valores que lhes são atribuídos parecem ser bastante distintos, passando por mudanças, adaptações e adequações, de acordo com a cultura e com o momento histórico em que está presente.

Assim, as brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, sendo transmitidos de geração para geração principalmente através da oralidade (LIMA, 2015). Muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial; no entanto, outros se modificam, recebendo novos conteúdos. Neste sentido, acreditamos que uma investigação no campo dos jogos e brincadeiras, enquanto prática cultural, se torna uma contribuição importante não só para melhorar a descrição das brincadeiras intergeracionais, mas também para a compreensão dos processos de transmissão da cultura da brincadeira, bem como o entendimento das relações estabelecidas entre membros de um grupo social (BENJAMIN, 2004).

Podemos apontar diversos estudos no campo da educação que trabalham na perspectiva dos jogos e brincadeiras enquanto prática cultural. Lima (2010) investigou a relação das crianças com artefatos lúdicos industriais e artesanais, partindo dos modos de brincar na rua e, com este estudo, o pesquisador afirma que a cultura lúdica está presente tanto no diálogo entre gerações quanto na disseminação desta entre os pares.

Já Gouvêa (2011) pesquisou a forma como se dá a dinâmica da cultura do lúdico e a relação desta com as estratégias de controle e resistência que podem existir e atuar sobre as crianças na escola, a partir da expressão das vivências de brincadeiras de crianças entre 6 e 7 anos de idade. Neste sentido, é importante pontuar que o autor identifica que nas brincadeiras das crianças existe um saber específico que internaliza a particularidade e a especificidade do ser criança, e quando esse fator é considerado e potencializado pode transformar a escola em um espaço de reprodução de práticas importantes no âmbito dos jogos e brincadeiras enquanto manifestação cultural, trazendo assim traços de resistências culturais.

Outra pesquisa importante, que contribuirá para as reflexões deste trabalho, se trata de um estudo europeu, realizado por Sosa (2017), em que a autora afirma ter como fio condutor do estudo o lúdico na Educação Física, fazendo uma abordagem sociocultural. A mesma trabalha a brincadeira na perspectiva da construção cultural transmitida e vivenciada em diversos contextos sociais, de modo que a pesquisa buscou analisar como a cultura escolar acolhe os jogos e brincadeiras populares na aula de Educação Física no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Nascimento (2014), por sua vez, sinalizou que os brinquedos e brincadeiras trabalhados na perspectiva dos saberes culturais podem ser interpretados como saberes lúdicos, que se concretizam quando as crianças brincam, onde brincam, com quem brincam e o que brincam no contexto da sua comunidade, a partir das relações estabelecidas e vivenciadas naquele espaço.

Sob esse aspecto, Oliveira (2007) também afirma que a brincadeira é transmitida através das gerações passadas, promovendo uma prática social de maneira significativa. Durante as brincadeiras, todos os aspectos da vida da criança se tornam temas de jogos e, sendo assim, na escola, todo o conteúdo a ser ensinado deve ser cuidadosamente planejado para atender às necessidades reais da criança.

De acordo com Nigri (2000), a intergeracionalidade é um conceito que se vive, que se aplica à vida cotidiana. É uma maneira de possibilitar que as gerações se aproximem para melhor compreender e buscar solidariamente soluções aos problemas que envolvem todas as faixas etárias. É preciso redescobrir, desenvolver uma cumplicidade, retomar o senso de coletividade, sobrepujando o individualismo.

Através do contato com as gerações mais velhas, os jovens podem buscar uma base afetiva, um aprendizado com a experiência e competência, além de conhecer uma visão de mundo diferente deles. Através das relações com os mais jovens, os idosos retomam o conceito de atualização com as inovações tecnológicas, se aproximam do mundo dos mais jovens, trocando emoções, afetos e experiências (CHAVES JÚNIOR, 2002).

Mesmo que cada geração tenha características e marcas próprias, compartilhadas por toda a sociedade, devemos observar que as gerações não se apresentam sob a determinação de um único grupo, mas sim como referência aos grupos que formam o conjunto social. Essa síntese seria justamente o conteúdo geracional, ou melhor, através do conteúdo geracional determinados fenômenos culturais acabam simbolizando diferentes grupos etários e, como consequência, uma

geração inteira. O conteúdo geracional contempla questões como: solidariedade, amizade, união, esperança e rebeldia, que remetem a um forte símbolo intergeracional (MAGALHÃES, 2000).

Diante do exposto, esta pesquisa levanta a seguinte problematização: como as aulas de Educação Física contribuem para potencializar experiências de aprendizagem fundamentadas no compartilhamento de jogos e brincadeiras intergeracionais?

Para responder a essa pergunta, assumimos como objetivo geral da dissertação: compreender as relações que diferentes gerações das famílias das professoras de uma escola da rede municipal de educação da cidade de Barra de São Francisco estabelecem com os jogos e as brincadeiras e como estas compõem a cultura escolar. Como objetivos específicos, sinalizamos: 1 - identificar as brincadeiras das famílias das crianças, filhos e filhas de professoras da Escola Municipal Luciene Ferreira da Silva Matos, localizada em Barra de São Francisco; 2 - investigar as implicações da aproximação das gerações através das brincadeiras enquanto prática cultural; 3 - analisar as práticas de apropriação das crianças aos jogos e às brincadeiras compartilhados entre três gerações, possibilitando um diálogo entre as mesmas; 4 - produzir um documentário com as famílias participantes da pesquisa, colocando o seu olhar sobre as brincadeiras, trazendo a importância do brincar para os mesmos.

O interesse por esta pesquisa justifica-se pela relação enquanto educadora do componente curricular Educação Física na Escola Municipal Luciene Matos, no Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Ainda, durante a minha infância, enquanto residente em uma vila do interior, vivenciei os jogos e as brincadeiras tradicionais populares, brincando na rua com um determinado grupo de pares. À medida que o tempo passava, percebi que as brincadeiras, consideradas por Marinho (2007) uma atividade que assume características peculiares no contexto social, foram diminuindo consideravelmente na comunidade em que residia, bem como na escola em que trabalhava. Além disso, percebi também que mesmo tendo diminuído as práticas dos jogos e das brincadeiras na comunidade e na escola, ainda existem crianças, embora poucas, que se interessam em reproduzir jogos e brincadeiras que perpassam diversas gerações, espaços e sociedades, e isso levou ao interesse em pesquisar os jogos e brincadeiras enquanto práticas sociais e culturais que atravessam gerações, o que representa uma riqueza no acervo cultural da humanidade.

A relevância em problematizar a cultura do brinquedo e do brincar a partir das vivências das crianças perpassa pela proposição de novos olhares sobre os saberes existentes nas manifestações culturais relacionadas aos jogos e brincadeiras nos diversos contextos sociais. Considerando que os saberes culturais são construídos e transformados pelos próprios sujeitos nas suas relações e vivências cotidianas, apontamos como indicativo que a crianças, no ato de brincar, constroem e fazem valer culturas e saberes que permanecem presentes nas suas brincadeiras e na vida.

Esta pesquisa assume um caráter social pelo fato de propor uma investigação que visa conhecer e valorizar as crianças a partir dos jogos e brincadeiras, sendo estes de extrema importância, considerando que o processo de apropriação da cultura surge, também, nas heranças históricas que as práticas lúdicas deixam para a humanidade. Mesmo sendo reinventados, são transmitidos e apropriados por crianças em seus diversos contextos sociais, considerando esses jogos e brincadeiras enquanto elementos essenciais da cultura infantil, dialogando com a tradição e com elementos culturais. Neste contexto, o contato das crianças com tais práticas culturais possibilita uma formação mais acertada enquanto ser humano. Marinho (2007, p. 94) corrobora com esta ideia quando afirma que

Para a criança é importante brincar. O ato de brincar desempenha um papel importante na infância, pois é brincando que a criança aprende e se desenvolve, experimenta e interage, relacionando aquilo que vivencia com o que observa a sua volta, estabelecendo as relações necessárias para a aquisição do conhecimento.

Diante do exposto, esta pesquisa está dividida em seis capítulos, assim descritos:

O Capítulo I constitui a Introdução, no qual delineamos o objeto de pesquisa da dissertação, apresentando o problema, os objetivos (geral e específicos) e a justificativa deste estudo.

O Capítulo II configura a Revisão de Literatura, em que estabelecemos diálogo com os autores que têm discutido sobre o objeto de investigação.

No Capítulo III, a Metodologia, apresentamos os caminhos referentes aos processos de seleção, organização e análise da pesquisa de campo realizada junto à Escola Municipal Luciene Matos, localizada no município de Barra de São Francisco – Espírito Santo.

O Capítulo IV constitui a análise dos dados obtidos, considerando: as fontes produzidas pelos sujeitos da pesquisa, os registros imagéticos dos familiares dos

filhos das professoras, e as entrevistas e rodas de conversas on-line com estes.

O Capítulo V apresenta o Produto final desta dissertação, um instrumento que poderá contribuir para a valorização da cultura da infância, resultando em um trabalho que irá favorecer a retomada dos jogos e brincadeiras tradicionais populares intergeracionais, para que estes sejam reconhecidos enquanto prática social e sejam conservados através de registros orais e escritos, de modo que as crianças da atualidade e do futuro possam desfrutar da vivência destas manifestações culturais e históricas produzidas pela humanidade.

E finalmente o Capítulo VI, trata-se das considerações Finais, apontamos as principais questões abordadas na pesquisa, sinalizando possibilidades de estudos futuros.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A INFÂNCIA E OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

O Ensino Fundamental – Anos Iniciais compreende a fase escolar do 1º ao 5º ano, atendendo crianças a partir dos seis anos de idade, oriundas da Educação Infantil e da educação familiar. Nessa modalidade de ensino o estudante tem acesso ao processo de alfabetização e letramento, sendo trabalhadas atividades lúdicas que têm como objetivo proporcionar o seu desenvolvimento motor, cognitivo e social.

O direito à educação está garantido na Constituição Federal de 1988, no Capítulo III, da Educação, da Cultura e do Desporto, em seu art. 205, que defende que a “educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988). Ainda no que rege à educação, a Constituição Federal é muito taxativa ao trazer que:

Art. 206. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios:
 I – igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;
 II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber;
 III – pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino;
 IV – gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais. (BRASIL, 1988).

De acordo com a Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) – Lei 9394/96, é dever do Estado garantir o direito à educação a todos cidadãos brasileiros, em seu art. 4º traz que

O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de:
 I – educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezessete) anos de idade, organizada da seguinte forma:
 a) pré-escola;
 b) ensino fundamental;
 c) ensino médio;
 II – educação infantil gratuita às crianças de até 5 (cinco) anos de idade. (BRASIL, 1996, p. 09).

O ensino fundamental foi instituído a partir da Lei 9494/96, em que, juntamente com a educação infantil e o ensino médio, passou a compor a Educação Básica no Brasil. Até o ano de 2009, o ensino fundamental era a única etapa com caráter de

obrigatoriedade na educação nacional. Isso foi mudado com a Emenda Constitucional (EC) nº 59/2009, que amplia esta obrigatoriedade para 04 a 17 anos de idade.

Em 2013, foi sancionada uma lei que rege que as crianças brasileiras devem ser matriculadas na educação básica a partir dos quatro anos de idade. Para atender a essa obrigatoriedade – a matrícula cabe aos pais e responsáveis –, as redes municipais e estaduais de ensino tiveram até 2016 para se adequar e acolher alunos de 4 a 17 anos.

Segundo o Ministério da Educação (MEC), as novas normas foram estabelecidas pela Lei nº 12.796, no dia 04 de abril de 2013, sancionada pela presidenta da República, Dilma Rousseff, e publicada no Diário Oficial da União no dia 05 de abril de 2013. O novo documento ajusta a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) à Emenda Constitucional nº 59, de 11 de novembro de 2009, que torna obrigatória a oferta gratuita de educação básica a partir dos 4 anos de idade.

A Constituição Federal, além de estabelecer o acesso ao ensino fundamental como direito do cidadão, garante também que sua oferta como direito público deve ser destinada para aqueles que não tiveram acesso em idade regular. A LDB estabelece a obrigatoriedade e gratuidade do ensino fundamental com o objetivo de atender à formação básica do cidadão (ROCHA, 2014).

O Ensino Fundamental, garantido pelas escolas públicas, é a educação que a maioria da população acessa. A LDB, em seu art. 26, traz que os currículos do ensino fundamental e ensino médio devem ter uma base nacional comum a ser contemplada em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, devendo ter uma parte diversificada que contemple as características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia, contemplando as especificidades dos educandos. Este mesmo artigo ainda especifica em seu primeiro parágrafo que os currículos devem conter obrigatoriamente o estudo da Língua Portuguesa e da Matemática, o conhecimento do mundo físico e natural e das relações sociais, políticas e culturais da sociedade (MOURÃO; ESTEVES, 2013).

O Ensino Fundamental – Anos Iniciais e Finais, obrigatório e gratuito, com duração de 09 (nove) anos, tem como objetivo a formação básica do cidadão, mediante a LDB no art. 32, e arts. 180 e 181 da Res. CEE/3.777/14, sendo:

I - o desenvolvimento cognitivo, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita, do cálculo e do raciocínio lógico;

- II - a compreensão do ambiente natural e sociocultural, dos espaços e das relações socioeconômicas e políticas, da tecnologia e seus usos, das artes, do esporte, do lazer e dos valores em que se fundamenta a sociedade;
- III - o desenvolvimento cognitivo, tendo em vista a aquisição de conhecimentos, de habilidades e a formação de atitudes e valores;
- IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana, e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social;
- V - a valorização da cultura local e/ou regional e as múltiplas relações com o contexto nacional e/ou global;
- VI - o respeito à diversidade étnica, cultural e socioeconômica sem preconceito de origem, raça, cor, sexo, credo, idade e quaisquer outras formas de discriminação.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Ensino Fundamental, com nove anos de duração, se constitui a etapa mais longa da Educação Básica. Neste sentido, durante este período, crianças e adolescentes passam por uma série de transformações e mudanças físicas, cognitivas, sociais, emocionais, entre outras (BNCC, 2018).

A Lei nº 11.274/2006 institui o ensino fundamental de nove anos de duração e a inclusão das crianças de 6 anos de idade obrigatoriamente nesta modalidade de ensino, de forma que as crianças com 6 anos completos até o início do ano letivo não devem estar mais na educação infantil. A intenção desta determinação foi evitar rupturas na qualidade da oferta e na trajetória educacional da primeira infância, garantindo continuidade pedagógica no que se refere aos objetivos, organização, conteúdos, acompanhamento e avaliação.

A organização do Ensino Fundamental de nove anos foi definida pela Legislação Brasileira na Lei nº 11.274/06. Esta lei foi sancionada em 06 de fevereiro de 2006, que amplia o Ensino Fundamental de oito para nove anos, com matrícula obrigatória para crianças de seis anos, e devia ser efetivada e cumprida no território nacional até o ano de 2010.

De acordo com Lei 11.274/06, em seu art. 3º:

O art. 32 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação: "Ar.32. O ensino fundamental obrigatório, com duração de 9 (nove) anos, gratuito na escola pública, iniciando-se aos 6 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão, mediante [...]". (BRASIL, 2006, p. 01).

Houve mudanças também no Parágrafo 2º e no inciso I do Parágrafo 3º do art. 87 da Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), onde, conforme o art. 4º da Lei 11.274/06, passa a vigorar a seguinte redação:

§ 2º O poder público deverá recensear os educandos no ensino fundamental, com especial atenção para o grupo de 6 (seis) a 14 (quatorze) anos de idade e de 15 (quinze) a 16 (dezesesseis) anos de idade. § 3º [...].

I – matricular todos os educandos a partir dos 6 (seis) anos de idade no ensino fundamental. (BRASIL, 2006, p. 01).

Esta decisão de mudança da faixa etária das etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, ou seja, a inserção de crianças de 6 anos no Ensino Fundamental, saindo assim da Educação Infantil, se deu através de debates e discussões realizados em duas perspectivas: a primeira é de caráter social, político e administrativo, sendo desenvolvida nos últimos cem anos através de movimentos sociais e lutas travadas por diversos segmentos da sociedade civil organizada; e a segunda se coloca com caráter técnico-científico, construída através de estudos no campo da psicologia, antropologia, filosofia e sociologia, que passaram a identificar a criança e a infância como período da vida fundamental no processo de formação humana (KRAMER; NUNES; CORSINO, 2011).

Assim, foram consideradas crianças com seis anos de idade que ainda estavam fora da escola ou por não ser obrigatória a frequência, ou por falta de vaga na educação infantil da rede pública. Por isso foi unânime a decisão de aprovar a inserção no ensino fundamental aos 6 anos de idade, uma vez que isso iria garantir um maior número de crianças matriculadas nas escolas públicas do Brasil.

[...] podemos ver o ensino fundamental de nove anos como mais uma estratégia de democratização e acesso à escola. A Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006, assegura o direito das crianças de seis anos à educação formal, obrigando as famílias a matriculá-las e o Estado a oferecer o atendimento. (BRASIL, 2007, p. 27).

Tratando-se do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, considerando que a inserção das crianças nesta modalidade de ensino se deu um ano mais cedo, não podemos deixar de considerar o processo de transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, o que traz para as crianças, embora já habituadas com o ambiente escolar, uma série de mudanças e transformações na forma de aprender e no que aprender.

Apesar disso, o Ensino Fundamental – Anos Iniciais é a continuidade da Educação Infantil e tem como finalidade atender aos interesses e necessidades das crianças, os quais são peculiares nesta faixa etária, visando desenvolver ao máximo suas capacidades e potencialidades. A inserção no ensino fundamental, embora traga mudanças no que se refere à rotina escolar e apresente algumas diferenças em

relação à Educação Infantil, requer, do mesmo modo, a realização de ações que visem à formação global do aluno.

Os anos iniciais do Ensino Fundamental são organizados em cinco anos de escolarização e, por isso, devem absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem. Além dessa vivência na etapa anterior, é preciso propor situações concretas como estratégias norteadoras para o processo de aprendizagem (BRASIL, 2013).

É importante pensar que a Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica e tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos psicológicos, sociais, éticos e cognitivos. Neste sentido, a escola deve garantir experiências que potencializem esse desenvolvimento, trabalhando a partir da contextualização de fatores e fenômenos que façam parte do universo do infantil, onde deve ser construído um espaço no qual a interação infantil e a aprendizagem caminhem juntas, tendo o lúdico como um forte componente no processo de ensino-aprendizagem (BRASIL, 2006).

Quando completa seis anos de idade, a criança sai da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, passando assim por um processo de transição, tendo que conviver e se adaptar a diversas mudanças, que podem não ser nada fáceis.

No momento em que os pequenos deixam de frequentar a Educação Infantil e passam a ser alunos do Ensino Fundamental, alterações devem ser realizadas, porém, não devem ficar restritas apenas às alterações estruturais. É necessária também uma renovação na proposta pedagógica que será desenvolvida nos Anos Iniciais. Diante disso, entendemos que é importante rever questões quanto ao espaço pedagógico, de modo que o cotidiano da criança não mude plenamente, mas de forma gradativa (CARDOSO, 2019).

Pensar o Ensino Fundamental, especialmente os anos iniciais, requer compreender a infância como também os processos educativos vivenciados na Educação Infantil, considerando que as crianças/estudantes são marcadas pelas experiências e vivências desta etapa, a organização dos tempos e espaços, as metodologias e as práticas que precisam ser garantidas no período de transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, e no decorrer do processo de alfabetização. (ESPÍRITO SANTO, 2019, p. 46).

O documento do Ministério da Educação (MEC), Ensino Fundamental de nove anos: orientações gerais para a inclusão de crianças de seis anos (BRASIL, 2006), reconhece que não se trata de somar ou mesclar os conteúdos do último ano da

Educação Infantil e do primeiro ano do Ensino Fundamental. Trata-se de construir uma nova proposta pedagógica, que considere e atenda às especificidades das crianças de seis anos.

No que diz respeito à educação escolar, cabe-nos refletir o quanto a antecipação do ingresso de crianças de seis anos nas séries iniciais do Ensino Fundamental remete ao estudante a um período cognitivo e psicológico que os integra ao desenvolvimento da imaginação, do pensamento lógico, comparação, criatividade e criações lúdicas e simbólicas. Neste sentido, quando se pensa a ampliação do ensino, é necessário trazer a reflexão sobre a reorganização das propostas pedagógicas e a adequação das práticas considerando as especificidades da infância, o que passou a fazer parte dos grandes desafios da educação no Brasil (PEREZ, 2012).

De acordo com Kramer (2007, p. 20), a Educação Infantil e o Ensino Fundamental não se dissociam, “ambos envolvem conhecimentos e afetos, saberes e valores, cuidados e atenção, seriedade e riso”. O acolhimento no Ensino Fundamental não deveria ser diferente da Educação Infantil, pois, nos dois casos, temos sempre crianças, e estas necessitam de uma proposta pedagógica que considere e contemple suas necessidades. Neste sentido, faz-se necessário assumir a apropriação da cultura como apoio para o processo educativo das crianças, respeitando as suas singularidades nas duas etapas de ensino.

A palavra infância vem de En-fant que significa “aquele que não fala”, de acordo com Neto e Silva (2007). Podemos observar tal afirmação refletindo sobre o processo de construção da infância na sociedade, onde tomamos a figura da criança como aquele indivíduo que não tem capacidade de ser, estar e atuar por ser criança, ou seja, a criança, na maioria das vezes, é vista como um ser moldado pelos adultos, que apenas reproduz o que os mesmos fazem ou dizem. São vistas também como um sujeitos sem valor, sem um espaço na sociedade.

Essa visão das crianças é decorrente da sociedade medieval, onde não existia um conceito, como na atualidade, de infância ou criança – as mesmas eram tomadas como adultos em miniatura. Neste mesmo período, iniciam-se as mudanças sobre tal concepção, e a criança passa a ser vista como um indivíduo pertencente ao meio social, com sua cultura e seu modo de entender o mundo. Segundo Paula (2005, p. 1), antes “a criança inexistia ou ficava adstrita a escassos momentos”. Ou seja, não participava do meio, pois era isolada como um indivíduo que nada sabia.

A compreensão de infância muda de acordo com o contexto histórico, social, político e econômico de cada época. Varia de acordo com a região, cidade e cultura, formando, assim, uma gama de diversidade, identidade e especificidades das infâncias de cada realidade socioeconômica. O que há de comum em todas essas diversidades da infância, é que todas elas tratam da criança inerente ao mundo do adulto (SALLES; SERCUNDES, 2017).

A concepção de infância vai sendo mudada conforme a sociedade passa a vê-la com um olhar mais centrado na criança como um indivíduo que pertence à sociedade, que está inserido em sua cultura e nela aprende, tem “voz”, ou seja, tem sua forma de vivê-la, e por esta é influenciada e a esta também influencia. Isto porque se acredita que a concepção de infância está ligada à cultura que vivemos e à sociedade que nós adultos criamos para as crianças, e como um ser moldado pela cultura e pela sociedade, estas vivem as influências de sua época.

Neste sentido, é possível afirmar que a educação da infância nos primeiros anos do Ensino Fundamental requer atenção e profundas reflexões. De acordo com Nascimento (2007, p. 28), “refletir sobre a infância em sua pluralidade dentro da escola é, também, pensar nos espaços que têm sido destinados para que a criança possa viver esse tempo de vida com todos os direitos e deveres assegurados”.

Conforme a BNCC (BRASIL, 2018, a criança é um ser que observa, questiona, levanta hipóteses, conclui, faz julgamentos e assimila valores. Ainda, constrói conhecimentos e se apropria do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social. Assim, o desenvolvimento de um trabalho pedagógico adequado para crianças exige um entendimento da concepção de infância e de criança. Há apontamentos em debates públicos, segundo Perez (2012), que crianças com seis anos completos, ou ainda por completar, trazem em sua essência características que as ligam ao contexto da Educação Infantil, mais do que aos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Para Sarmiento e Gouvêa (2013), as crianças são sujeitos sociais e históricos que estão em constante construção. Por isso sua cultura e relações sociais precisam ser tratadas com muito cuidado e atenção, não podendo haver, de maneira alguma, qualquer tipo de distinção de sexo, classe social e etnia. A partir desse olhar cultural e social sobre a infância, a escola de educação infantil deve tratar a infância em sua especificidade, estando em consonância com os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil, que coloca que a “creche e a pré-escola têm como objetivo

as relações educativas travadas num espaço de convívio coletivo que tem como sujeito a criança de 0 até 6 anos de idade” (ROCHA, 1999 apud BRASIL, 2006, p. 16).

Para isso é preciso garantir que as crianças sejam atendidas nas suas necessidades (a de aprender e a de brincar), que o trabalho seja planejado acompanhado por adultos na educação infantil e no ensino fundamental e que saibamos, em ambos, ver, entender e lidar com as crianças como crianças e não apenas como estudantes. (KRAMER, 2007, p. 20).

Crianças precisam ser ouvidas e compreendidas, bem como sua história, sua realidade e o espaço no qual está inserida, sendo extremamente importante para a realização do trabalho pedagógico a consideração das especificidades do mundo da criança e da infância. Neste sentido, é necessário que os profissionais que trabalham com este público, na educação ou em qualquer outra área, compreendam que a busca por formação para o entendimento do universo infantil se faz fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem da mesma.

Talvez escutar a infância passa a ser um caminho para outra escolarização possível. Afinal, os tempos são outros e os processos de escolarização não podem estar vinculados à manutenção de um modo conservador de estruturação pessoal e social (BARBOSA e DELGADO, 2012, p. 119).

Para Huizinga (1996, p. 11), “a criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrado”. Assim, estando o jogo intrínseco à criança, é exteriorizado pelas características íntegras que os jogos possuem. Parte do crescimento e desenvolvimento do indivíduo, o jogo é inerente ao ser humano, sendo apresentado por Huizinga (1996, p. 11) como “uma nova designação para a espécie humana, [...] perceptíveis à noção do homem lúdico”, de forma que o entendimento de jogo faz “parte da vida do homem”.

Antunes (2004, p. 31) afirma que “brincando a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos aspectos, fecunda competências cognitivas e interativas”. Nesse sentido, além de possibilitar o exercício daquilo que é próprio no processo de desenvolvimento e aprendizagem, brincar é uma situação em que o educando constitui significados, sendo uma forma tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio como para a construção e apropriação do conhecimento.

KISHIMOTO (1994, p. 51) analisa que “por meio do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias

ações”. Segundo o autor, o brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

É muito importante aprender com prazer, com alegria. Para Sneyders (1996, p. 36), “Educar é ir em direção à alegria.” As técnicas lúdicas fazem a criança aprender com vontade, sendo relevante destacar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial.

Partindo do pressuposto de que os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades inerentes ao desenvolvimento da infância em diversos aspectos, como a imaginação, a confiança, a curiosidade e ainda a criatividade, podemos afirmar que o trabalho com a ludicidade se faz bastante importante para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

Segundo Vygotsky (1987), as brincadeiras que surgem são pautadas em regras. São uma espécie de escola superior de brincadeira. Elas são capazes de organizar formas complexas de comportamento, estando ligadas à busca de soluções para uma tarefa em que não há percepção do comportamento, exigindo de quem brinca tensão, argúcia, esperteza e criatividade, além de ação conjunta e combinada das mais diversas faculdades e potencialidades. Na brincadeira, o esforço da criança é sempre limitado e regulado por uma infinidade de esforços dos outros participantes da brincadeira. Por meio do brinquedo, a criança constrói o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações inusitadas do seu mundo imaginário.

Desta maneira, de acordo com Borges (2009), a ludicidade é parte integrante do universo da criança, e as instituições de ensino não devem ignorar esta constatação. Os professores, na posição de mediadores na construção do conhecimento e do aprendizado, devem ter o lúdico como ferramenta no momento do planejamento das suas aulas, o que exige uma compreensão, estudo e aprofundamento do que é a ludicidade. Vale ressaltar que ao ensinar com jogos e brincadeiras, estes devem ter sentido e objetivo de aprendizagem, não se resumindo somente ao brincar por brincar.

Pensando no brincar como uma atividade da essência humana, natural da criança, os jogos, a brincadeira e o brinquedo, enquanto atividades lúdicas, precisam fazer parte dos recursos pedagógicos no processo de ensino, aprendizagem e desenvolvimento sociocultural. Desse modo, o brincar possibilita o desenvolvimento,

não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil, como motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Neste sentido, o brinquedo contribui para que a criança exteriorize seu potencial criativo.

No que diz respeito ao Ensino Fundamental e na sua ampliação de oito para nove anos, é importante salientar que não basta a criança entrar mais cedo na escola para garantir um ensino de qualidade. É preciso saber identificar os fatores que interferem no processo de ensino-aprendizagem, bem como no desenvolvimento, sendo estes, em sua maioria, ligados ao âmbito social, econômico, político e cultural. Além disso, é preciso garantir estrutura escolar, formação de professores e alinhamento do currículo, trabalhando inclusive com projetos interdisciplinares e integradores para receber melhor as crianças que saem mais cedo da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, ingressando em uma nova realidade (SALLES; SERCUNDES, 2017).

É necessário considerar os saberes das crianças e assegurar seus direitos. É preciso lançar um olhar sobre a criança, compreendendo-a enquanto sujeito social e histórico e de direitos, enxergando-a como protagonista e produtora de cultura, garantindo o desenvolvimento de sua identidade pessoal e coletiva por meio das experiências e vivências construídas a partir das suas relações sociais e culturais, espelhadas no brincar, nas fantasias construídas, na exploração dos sentidos e na sociedade, cultura e natureza (DIRETRIZES CURRICULARES/BARRA DE SÃO FRANCISCO, 2020).

Sendo assim, podemos afirmar que é urgente que as práticas pedagógicas na educação infantil e no ensino fundamental favoreçam a construção de significados singulares não só previamente determinados, mas constituídos nos acontecimentos da história, e que sejam delineadas estratégias de transição entre as etapas, cuja omissão se constitui em grave problema.

2.2 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 9393/96), a Educação Física escolar é uma disciplina obrigatória na Educação Básica,

ou seja, na Educação Infantil, no Ensino Fundamental e no Ensino Médio. Antes disso era obrigatória apenas nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio.

Os conteúdos envolvidos no componente curricular Educação Física estão organizados no âmbito de práticas corporais envolvendo os seis temas no decorrer do Ensino Fundamental: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas e Práticas Corporais de Aventura. As expressões corporais estão envolvidas em todos os temas, os quais podem ser desenvolvidos nas práticas de Educação Física, o que possibilita que estas práticas sejam multifacetadas em todas as esferas sociais. Neste sentido, leva sempre em consideração as características específicas dos sujeitos, os contextos nos quais estes estão inseridos, e as diferentes manifestações corporais e culturais locais.

A ludicidade deve ser sempre estimulada, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, nas aulas práticas de Educação Física, pois isto contribui para a aprendizagem por meio do prazer, bem como para a autenticidade através de coisas que os alunos conhecem, ou seja, considera o conhecimento prévio que estes trazem (BRASIL, 2018).

Neste sentido, é necessário construir metodologias para garantir que os estudantes desenvolvam a ampliação da consciência a respeito dos próprios movimentos corporais e produzir movimentos que permitam o autoconhecimento, o cuidado consigo mesmo e com o próximo. Desta maneira, o estudante adquire a capacidade de desenvolver a independência para apropriação e utilização da cultura corporal de movimento em várias situações inerentes à atividade humana. Nas séries iniciais do Ensino Fundamental, os estudantes se encontram em uma faixa etária na qual já têm modos próprios, com vastas experiências pessoais e sociais, além da sua infância já ter uma influência cultural da comunidade local (VASCONCELOS, 2012).

Podemos considerar que ao chegar à escola, as crianças trazem algum conhecimento sobre o corpo e o movimento. O fato de conviver, brincar ou explorar diversos espaços, faz com que elas já conheçam muitos jogos e brincadeiras. Mas mesmo com poucas experiências desse tipo, elas podem viver novas situações de desafios corporais na escola.

A formação cultural tem um caráter lúdico, e o conceito de jogo deve estar integrado ao conceito de cultura. Diante do exposto, o jogo pode ser considerado um fenômeno cultural, tendo uma representação consideravelmente importante na formação do ser humano. Por esse motivo, o jogo exerce um papel de extrema

relevância na área do desenvolvimento cognitivo, constituindo-se uma forma mais natural de o educando entrar em contato com sua realidade.

O jogo é, por excelência, integrador. Há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse e estímulo do educando, na medida em que se conhece melhor, construindo interiormente o seu mundo. É fundamental no jogo que o educando descubra por si mesmo e, para tanto, o educador deverá oferecer situações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e a descoberta, levando-o à reflexão-ação-reflexão. Sendo o brincar fonte de lazer, simultaneamente caracteriza-se como fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o jogar e brincar parte integrante da atividade educativa.

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 1995, p. 11).

Portanto é primordial no processo pedagógico a utilização das brincadeiras e dos jogos, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas. O brincar, que historicamente vem sendo denominado como uma simples movimentação física e mental, tornou-se objeto de estudo, sendo considerado como uma das fontes inesgotáveis de investigações e descobertas, ao lado de outras necessidades vitais da criança.

Kishimoto (1999) indica a diferença entre o jogo e o material pedagógico, fazendo uma análise sobre o fato de que o jogo educativo é utilizado realmente como jogo ou ele é simplesmente um recurso para o alcance de um objetivo. Nas suas palavras:

[...] se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente buscam se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica deixa de ser brinquedo para se tornar-se material pedagógico. (KISHIMOTO, 1999, p. 78).

O jogo é um recurso pedagógico de muita relevância no contexto cultural e biológico. É uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimulando a inteligência, contribuindo para a adaptação ao grupo, preparando a criança para a vida em comunidade, para a participação e

questionamento dos pressupostos das relações sociais estabelecidas pela sociedade na qual estamos inseridos (LIMA, 2015).

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações.

Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mais sublinha sua espontaneidade. Ainda, segundo Kishimoto (1999, p. 115), “se o objetivo é formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras”.

Huizinga (1990) define jogo como uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas obrigatórias, sendo dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Uma das características do jogo é a oportunidade de ser, sentir e fazer-se livre. Outra característica é que o jogo não é vida “corrente”, nem vida “real”; trata-se de evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando”. A criança constrói os próprios percursos e cria seus espaços dentro de uma temporalidade irrestrita, traçada espontaneamente. É o que deduz Huizinga (1980, p. 11):

O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. E esta é a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço, possui um caminho e um sentido próprios.

Ou seja, mesmo sendo um jogo, um recurso que busca a diversão, o lazer, a motivação para uma atividade, há limites a serem respeitados tanto de tempo como de espaço.

O brincar é a atividade predominante na infância e vem sendo explorado no campo científico com o intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde e, entre outros objetivos, intervir

nos processos de educação e de aprendizagem das crianças, como relata Kishimoto (2007).

Sendo assim, como ponto crucial do desenvolvimento humano, o brincar precisa estar presente nas aulas de Educação Física – não somente a prática de esportes e atividades para o desenvolvimento motor, mas também para o desenvolvimento social e cultural da criança. Diante dessa linha surge a importância do resgate de brincadeiras antigas, que são funcionais e promovem o desenvolvimento físico, motor e emocional dos alunos.

Santos (2000) defende que o momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança. Por meio do brincar ela aprende, experimenta o mundo, possibilidades, relações sociais, elabora sua autonomia de ação e organiza emoções. No entanto a ideia muitas vezes divulgada é a de que o brincar seja somente um entretenimento, como se não tivesse outras utilidades mais importantes.

Por meio da ludicidade a criança começa a se expressar com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança e sendo liderada, compartilhando sua alegria de brincar. É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro, como pondera Ferreira (2006).

Para Araújo (2004), em um de seus estudos, é através do jogo que a criança compreende o mundo à sua volta e aprende regras. O jogo é uma forma de a criança se expressar, já que é uma circunstância favorável para manifestar seus sentimentos, de modo que o brinquedo passa a ser a linguagem da criança. Sendo assim, o brincar é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados.

A criança se desenvolve por meio da interação com outras crianças e, para isso, o brincar se torna essencial para o processo de desenvolvimento. Assim, é necessário entender a infância enquanto uma construção histórica. Neste sentido, o poeta Pablo Neruda afirma que “criança que não brinca não é criança. Adulto que não brinca perdeu para sempre a criança que existe dentro dele”.

Na literatura, muitos são os estudiosos da infância que destacam a relevância do brincar para o desenvolvimento e socialização da criança. Seus estudos contribuíram para que o brincar passasse a ser relacionado ao desenvolvimento e à formação da criança (KISHIMOTO, 1999).

Podemos afirmar que as brincadeiras estão relacionadas à cultura e não se dão de forma isolada. Por isso fazem parte de um contexto social e trazem em si a reprodução das relações sociais estabelecidas em determinada sociedade. Deste modo, não são isoladas do mundo e das coisas. A criança entra em contato com um mundo externo e brinca com fragmentos dele, investindo-os com elementos oníricos de seu mundo interno, criando um mundo próprio que dialoga com a cultura. O brincar é uma atividade entre mundos; não se dá entre pessoas e objetos isolados (BENJAMIM, 2002).

De acordo com Sekkel (2016, p. 91), “um mundo é um universo de significados que tem um contexto em que estão presentes sentimentos, anseios, valores, fantasias”. As crianças, ao realizarem o exercício da brincadeira, estão conectadas a este universo de significados e principalmente de valores. Na brincadeira, também é possível identificar questões de valores expressos nos sujeitos, considerando que as crianças, na maioria das vezes, reproduzem os adultos, inclusive no momento das brincadeiras (casinha, professor, carrinho, bonecas, etc.). Benjamin (2002) expressa isso quando afirma que a brincadeira é um diálogo da criança com o povo. O brincar é esse espaço de conjunção de mundos, em que outros mundos se criam.

Com o avanço das tecnologias, cada vez menos as crianças brincam de forma funcional, deixando de experimentar situações cruciais para o seu desenvolvimento socioemocional. A infância modificou-se ao longo do tempo e alguns estudiosos passaram a olhar para o brincar como parte fundamental do desenvolvimento integral da criança – por isso o brincar tem contribuições históricas para a elaboração de políticas públicas para a Educação Infantil.

A retomada de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é uma ação de grande relevância, pois se torna um meio de estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas dos alunos. O professor, ao trabalhar com o lúdico, motiva interesse e satisfação, trazendo à luz sentimentos e emoções que estão intimamente ligados à afetividade. Estes são elementos extremamente importantes no processo de ensino-aprendizagem, construção do conhecimento e desenvolvimento social e cultural do sujeito (XAVIER, 2014).

Considerando que todas as crianças aprendem por diversos meios, como a família, amigos ou pela televisão, jogos ou brincadeiras que envolvem movimentos, é importante que o professor de Educação Física crie oportunidades para que elas possam compartilhar essas experiências com os colegas. Também, é interessante

nesta fase possibilitar que as crianças conheçam seus limites e possibilidades para estabelecer as próprias metas, sendo importante a organização de jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas.

Desta forma, podemos afirmar que a prática docente do profissional de Educação Física, com ênfase apenas no esporte, habilidades motoras ou capacidades físicas, hoje deve ser repensada e ressignificada, pois somente esses enfoques não garantem a formação integral do estudante com vistas à sua atuação na sociedade. Neste sentido, aprender somente a técnica do esporte não basta; é necessário compreender suas regras, respeitar o colega, jogando com ele e não contra ele.

O professor de Educação Física tem à sua disposição um leque de saberes que podem/devem ser utilizados em sua prática pedagógica e com seus alunos por meio da ludicidade, das brincadeiras, dos jogos, da dança, da ginástica, entre outros, proporcionando-lhes o despertar para a importância da afetividade, do respeito ao próximo, às regras e normas, assim como instigar o desenvolvimento do seu senso crítico, permitindo aos mesmos uma maior compreensão do mundo em que vivem e como se estabelecem as relações com o outro. (XAVIER, 2014, p. 346).

Neste sentido, percebemos a necessidade de o professor de Educação Física interagir com o aluno, sendo que este deve estar preocupado em apresentar possibilidades para uma aprendizagem mais eficiente e divertida, colocando-se neste processo enquanto fator potencializador e facilitador da aprendizagem, negando a postura de um professor autoritário, trazendo as brincadeiras tradicionais para o interior da sua aula, fazendo um bom uso destas, considerando que são acúmulos culturais da sociedade.

Portanto o trabalho com o resgate dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física é algo que deve ser explorado pelo professor, não só nos anos iniciais do Ensino Fundamental, mas também nos anos finais, buscando promover uma aprendizagem significativa, possibilitando avaliar os alunos em uma gama de relações sociais.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa se caracteriza como qualitativa pelo fato de trazer questões sociais e trabalhar em um universo de significados que não podem ser quantificados. Este tipo de abordagem de pesquisa não se apresenta de forma rígida e estruturada, pelo contrário, permite aos investigadores a imaginação e a criatividade, levando-os a propor trabalhos que explorem novos enfoques. Na atualidade, segundo Godoy (1995, p. 21), “a pesquisa qualitativa ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”.

Este estudo se configura ainda como um estudo de caso. O estudo de caso, como pesquisa descritiva e empírica, está descrito conforme Yin (2001), que relata a importância do estudo de caso para uma decisão ou um conjunto de decisões: motivo pelo qual foram tomadas, como foram implementadas e com quais resultados.

O estudo de caso se caracteriza como um tipo de pesquisa cujo objeto é uma unidade que se analisa profundamente (GODOY, 1995). Yin (2001) esclarece que o estudo de caso é uma estratégia de pesquisa que compreende um método abrangendo uma lógica de planejamento e incorporando abordagens específicas à coleta de dados e à análise de dados. No estudo de caso, por meio da observação, podem ser incluídas evidências quantitativas, que em contraste com as evidências qualitativas não diferenciam as várias estratégias de pesquisa (YIN, 2001).

O lócus da pesquisa é a Escola Municipal Luciene Matos Ferreira, da Rede Municipal de Educação do município de Barra de São Francisco, estado do Espírito Santo. Os sujeitos da pesquisa são os filhos das professoras do Ensino Fundamental – Anos Iniciais desta escola, as próprias professoras e suas mães, conseqüentemente as avós das crianças pesquisadas, totalizando 12 pessoas. A intenção desta pesquisa é conhecer e analisar as brincadeiras que crianças de três gerações diferentes brincam e brincavam, bem como as contribuições das mesmas nas práticas culturais de uma sociedade.

A escolha do local se deu pelo fato de a pesquisadora trabalhar nesta escola como professora regente de classe da disciplina de Educação Física e notar que as formas de brincar das crianças da atualidade são diferentes das formas de brincar das crianças de algumas décadas atrás. Sendo assim, durante o trabalho, os colegas professores sempre compartilhavam relatos das brincadeiras dos filhos, fazendo um

comparativo com as brincadeiras com as quais brincavam quando crianças. Este fato, associado às vivências e observações enquanto professora de Educação Física, despertou o interesse em pesquisar os jogos e brincadeiras intergeracionais, partindo do pressuposto que estas podem ser utilizadas para apropriações nas aulas de Educação Física.

Por envolver professoras da Escola Municipal Luciene Matos Ferreira, da rede municipal de educação do município de Barra de São Francisco, realizamos primeiramente uma conversa com a equipe gestora da escola para apresentar a pesquisa e solicitar autorização para que esta fosse desenvolvida com a equipe de professoras da referida unidade escolar. A equipe gestora, por sua vez, autorizou a realização do estudo envolvendo o seu corpo docente e considerou que esta pesquisa é de grande importância para esta instituição de ensino, pois contribui para o aprimoramento das práticas educacionais no contexto escolar, principalmente no desenvolvimento do trabalho pedagógico no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Para a organização do estudo de campo e identificação dos sujeitos da pesquisa, os mesmos foram separados por grupos de Famílias: Família 01, Família 02, Família 03 e Família 04. Para que os sujeitos da pesquisa não sejam expostos, optamos em mencioná-los por números.

Do Grupo da Família 01, fazem parte a Mãe/Professora 01, com 33 anos de idade, que atua na Escola lócus da pesquisa, reside na Vila Monte Sinai – pequena vila localizada no interior do município de Barra de São Francisco – e trabalha com a disciplina de Educação Física. Também fazem parte do Grupo da Família 01 a Avó 01, com 56 anos de idade, mãe desta professora, que reside na Vila Monte Sinai, no interior da cidade, e o filho da Professora, a Criança 01, sendo esta do sexo masculino, com 07 anos de idade.

Do Grupo da Família 02, fazem parte a Mãe/Professora 02, com 45 anos de idade, residente na cidade de Barra de São Francisco, atuando também na Escola Municipal Luciene Ferreira da Silva Matos. Formada em Pedagogia, leciona no 5º ano do Ensino Fundamental. No mesmo grupo temos a Avó 02, com 67 anos de idade, mãe desta mãe/professora, residente na cidade de Barra de São Francisco, avó do terceiro integrante do grupo, filho da Professora 02, a Criança 02 do sexo masculino, com 09 anos de idade.

No Grupo da Família 03, a mãe/Professora 03, com 34 anos de idade, reside na cidade de Barra de São Francisco, trabalha na Escola Municipal Luciene Ferreira

da Silva Matos, sendo formada em Pedagogia, atuando na turma do 3º ano desta escola. A mãe desta mãe/professora, Avó 03, com 53 anos de idade, reside na Vila Monte Sinai, e a Criança 03, do sexo feminino, tem 08 anos de idade.

Os integrantes do Grupo da Família 04 são a Mãe/Professora 04, que tem 38 anos de idade, reside na Vila Monte Sinai no interior de Barra de São Francisco, atua na escola lócus da pesquisa, é formada em Pedagogia e trabalha com a turma do 2º ano desta escola; a mãe da mãe/professora 04, Avó 04, com 60 anos de idade, moradora também da Vila Monte Sinai; e o filho da professora, a Criança 04, do sexo masculino, de 09 anos de idade.

Quadro 3.1 - Sujeitos da Pesquisa

Grupo	Sujeitos	Sexo	Idade
Família 01	Mãe/Professora 01	Feminino	33
	Avó 01	Feminino	56
	Criança 01	Masculino	07
Família 02	Mãe/Professora 02	Feminino	45
	Avó 02	Feminino	65
	Criança 02	Masculino	09
Família 03	Mãe/Professora 03	Feminino	34
	Avó 03	Feminino	53
	Criança 03	Feminino	08
Família 04	Mãe/Professora 04	Feminino	38
	Avó 04	Feminino	60
	Criança 04	Masculino	09

Fonte: Elaborado pela autora.

A pesquisa de campo teve como objetivo a obtenção de dados ou informações sobre as características das brincadeiras tradicionais e brincadeiras da atualidade que pessoas com faixa etária entre 09 a 65 anos brincam/brincavam enquanto crianças. A coleta de dados compreende o conjunto de operações por meio das quais o modelo de análise é confrontado aos dados coletados. Ao longo dessa etapa, várias informações foram coletadas e sistematicamente analisadas na etapa posterior.

Para isso, utilizamos o questionário como instrumento de pesquisa. Nesse tipo de pesquisa, o respondente não é identificado, portanto, o sigilo é garantido. O questionário é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante, sem a presença

do pesquisador. O mesmo objetiva levantar opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas. A linguagem utilizada no questionário deve ser simples e direta para que o respondente compreenda com clareza o que está sendo perguntado (FONSECA, 2002).

Sabemos que a pesquisa é dinâmica, não sendo estanque. Neste sentido, o pesquisador precisa estar atento e apto a observar as dinâmicas presentes no interior do estudo, sendo necessário entender as incertezas e o inesperado como parte do processo de pesquisar. Para Duarte (2005), a pesquisa se encontra em um universo de flutuações não pré-determinadas, podendo ser reconfigurada dentro das interações no espaço de realização da ação humana. Assim, tanto a pesquisa quanto o pesquisador e os sujeitos da pesquisa precisam se redesenhar para atender às demandas da dinâmica da sociedade.

É preciso enfatizar que no ano de 2020 a sociedade precisou se reorganizar e se reconfigurar em virtude da Covid-19², um vírus que atingiu grande parte do planeta, não sendo diferente no Brasil, na cidade e na escola onde foi realizada a pesquisa. Assim, houve a necessidade de reinventar e adaptar os procedimentos metodológicos da pesquisa, principalmente as técnicas utilizadas para a coleta de dados.

Acrescentamos a técnica de entrevista semiestruturada, que foi realizada através de chamada de vídeo ou conversa via WhatsApp, com as mães dos estudantes que tinham acesso à internet. Esta foi realizada separadamente com cada família dos filhos das professoras que trabalham na Escola Municipal Luciene Matos Ferreira.

Foram encaminhados questionários semiestruturados para as famílias das crianças, filhas e filhos das professoras. Juntamente com este questionário foram recolhidos desenhos produzidos pelas famílias das brincadeiras que estas crianças brincam no recreio da escola, nas aulas e em casa, das brincadeiras que os pais destas crianças brincavam quando eram crianças, e das brincadeiras que os avós

² No ano de 2020, diversos países, inclusive o Brasil, foram afetados pelo Coronavírus (Covid-19), um vírus que possui como característica a alta transmissibilidade, sendo transmitido de um indivíduo contaminado para o outro por contato próximo ou através de um aperto de mão, abraço (que configuram contato físico), caracterizando-se como uma Pandemia que afetou a população a nível mundial. Uma das medidas de contenção da pandemia é o isolamento social, que corresponde a uma medida em que o paciente doente é isolado de indivíduos não doentes a fim de se evitar a disseminação da doença. Assim, escolas foram fechadas e os estudantes e professores passaram a se comunicar de forma virtual. MOREIRA, D. J. S.; OLIVEIRA, V. F. L. de; GONÇALVES, W. G. L. **A importância do Isolamento Social no contexto da Pandemia de Covid-19**. Sanar medicina, 2020. Disponível em: <https://www.sanarmed.com/a-importancia-do-isolamento-social-no-contexto-da-pandemia-de-covid-19>. Acesso em 15 de outubro de 2020.

destas crianças também brincavam quando crianças.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, foram realizadas conversas com professoras da Escola Municipal Luciene Matos da Silva Ferreira, com seus filhos e suas mães, onde os mesmos colocaram a relação que constituem com o brinquedo e as brincadeiras e relataram os jogos, brinquedos e brincadeiras que brincam e brincavam quando crianças. Ainda, mencionou-se a importância destes jogos, brinquedos e brincadeiras para a formação do sujeito e para o processo de aprendizagem.

O desenho pode ser concebido como uma linguagem não verbal, uma forma de expressão, de comunicação desenvolvida pelo homem, um registro, uma representação. A educação formal deve propiciar alternativas de expressão para os alunos dentro da escola e possibilidades também fora dela. Derdyk afirma que o desenho

[...] enquanto linguagem, requisita uma postura global. Desenhar não é copiar formas, figuras, não é simplesmente proporção, escala. A visão parcial de um objeto nos revelará um conhecimento parcial desse mesmo objeto. Desenhar objetos, pessoas, situações, animais, emoções, idéias são tentativas de aproximação com o mundo. Desenhar é conhecer, é apropriar-se. [...] A agilidade e a transitoriedade natural do desenho acompanham a flexibilidade e a rapidez mental, numa interação entre os sentidos, a percepção e o pensamento. (DERDYK, 1989, p. 24).

De acordo com França (2006), essa cultura visual, da qual o desenho é uma das linguagens, está presente no cotidiano das pessoas/professores. Na simples atitude de nos sentarmos frente à televisão para assistirmos a um programa, deparamo-nos com um desenho sendo construído na tela e não nos damos conta de que é um desenho.

A ideia de representar os jogos e brincadeiras através de desenhos parte do princípio de que, de acordo com Barbosa (1986, p. 33),

[...] O Desenho é um complemento da escrita: da caligrafia e da ortografia. É o meio de comunicar a idéia de uma figura do mesmo modo que a escrita é o modo de comunicar um pensamento. Tendes a inspiração de uma bela antítese ou de uma imaginosa metáfora, vós a escreveis; tendes a idéia de uma forma nova, vós a desenhais imediatamente. É assim que deve ser compreendida a necessidade de generalizar o ensino do Desenho por todas as classes da sociedade.

Os jogos e brincadeiras representados através de desenhos elaborados pelos sujeitos da pesquisa vêm para reforçar a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais enquanto prática cultural e na formação do sujeito, bem como o resgate

da cultura do brincar, além da troca de saberes entre diferentes gerações. Os desenhos são importantes no contexto educacional e cultural, pois são a extensão da escrita, indo além do que se deseja expressar com palavras, sendo uma forma de comunicação do pensamento, despertando inspirações e interligando culturas e gerações.

Neste sentido, optamos em solicitar que os sujeitos da pesquisa representassem as brincadeiras por meio de desenhos para que estes pudessem expressar, para além de palavras, a significação cultural que as brincadeiras e os jogos tiveram e ainda têm na sua formação enquanto sujeito. Também, tomamos como objetivo compartilhar e expor o material coletado durante a pesquisa para que mais pessoas possam ter acesso ao material produzido. Os desenhos foram recolhidos na escola, onde as professoras, mães das crianças, os entregaram à pesquisadora de forma segura, de modo que não houvesse risco de contaminação de nenhuma das partes.

Ao final desta pesquisa, foi elaborado um documentário com registros de brincadeiras que os sujeitos da pesquisa (crianças, mães e avós) brincam e brincavam, o qual contribuirá para o compartilhamento de brincadeiras entre diferentes gerações. O objetivo deste documentário é registrar as brincadeiras que fazem parte da prática cultural das famílias pesquisadas, bem como contribuir para que os professores de Educação Física da Escola Municipal Luciene Ferreira Matos tenham um suporte para trabalhar com o tema de jogos e brincadeiras nas aulas. Para além deste objetivo, temos também o intuito de valorizar as brincadeiras enquanto prática cultural, que fazem parte da memória afetiva de um povo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na análise das narrativas, buscamos identificar as experiências e vivências com jogos e brincadeiras tradicionais populares, no intuito de identificar o impacto, na perspectiva cultural e social, que estes tiveram na formação destes sujeitos enquanto seres humanos.

Percebemos na pesquisa bibliográfica que brincar é uma necessidade do ser humano. Prática que, de acordo com o tempo histórico e a cultura em que está inserida, se transforma e recebe diferentes significados, seja na dança, na pintura, nos jogos ou nas brincadeiras tradicionais. O lúdico sempre se fez presente na vida do ser humano, porém, sua importância para o desenvolvimento nem sempre foi valorizada (SANTOS, 2019).

Segundo Queiroz (2006), a criança, desde os primeiros anos de vida, está imersa em uma cultura e, portanto, a diversos significados que foram se estabelecendo historicamente. Dessa forma, é na interação com o outro que esta irá ressignificar tais construções e construir ativamente a noção de si, do outro e dos objetos. A imaginação é o ponto crucial que permite que a brincadeira aconteça, assim como a realidade, que vai proporcionar elementos culturalmente construídos para que seja recriada de forma a atender aos anseios da criança. Os sujeitos da pesquisa foram divididos por grupos, que formam as categorias de análise, sendo elas: As crianças, as mães e as avós.

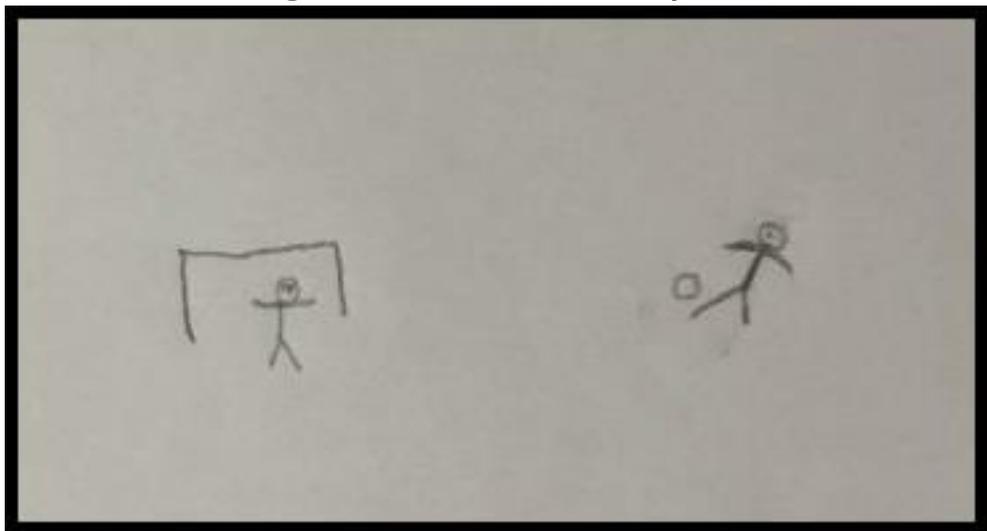
4.1 AS CRIANÇAS E SUAS BRINCADEIRAS

Ao longo da pesquisa, viemos discutindo e problematizando que as brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, que atravessa gerações, principalmente através da oralidade. Muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros a modificam, recebendo novos conteúdos. Neste sentido, acreditamos que trabalhar com uma investigação no campo dos jogos e brincadeiras enquanto prática cultural contribui para a compreensão dos processos de transmissão da cultura da brincadeira, bem como para o entendimento das relações estabelecidas entre membros de um grupo social (BENJAMIN, 2004).

Percebemos, durante o processo da pesquisa, que entre as crianças entrevistadas há predileção em brincar de futebol.

Figura 1 - Desenho da Criança 01

Fonte: Estudo realizado pela autora.

Figura 2 - Desenho da Criança 02

Fonte: Estudo realizado pela autora.

As figuras acima se tratam de desenhos confeccionados pelas crianças das Famílias 01 e 02. As imagens revelam que estas crianças têm o futebol entre as suas brincadeiras favoritas. A Criança 01 ainda coloca que as brincadeiras que mais gosta são as de correr. Das 4 crianças entrevistadas, 3 revelaram gostar mais da brincadeira “futebol”.

A prática do futebol na infância é uma realidade social e cultural. As crianças gostam de jogar futebol (na escola, no clube, em casa, etc.) porque faz parte do seu contexto cultural. Através de práticas espontâneas ou organizadas, as crianças vão aprendendo a dominar jogos com bola, desenvolvendo a sua capacidade perceptiva e tomada de decisões de forma adequada, além de perceberem dinâmicas

coletivas que são fundamentais para o desenvolvimento desta prática desportiva (UNIVERSIDADE DO FUTEBOL, 2012).

Nas palavras da criança da Família 01, “brincar é muito importante para se divertir e fazer novas amizades e eu acho muito legal. A brincadeira que eu mais gosto é futebol” (CRIANÇA 01, 2020).

Percebemos também neste processo investigativo que as brincadeiras passam por transformações ao longo do tempo, porém, a essência de determinadas brincadeiras permanecem vivas e fazem parte da prática cultural das crianças. Referimo-nos ao brinquedo chamado bebê *reborn*³, uma boneca de fabricação com alta tecnologia que se assemelha a bebês de verdade, que é uma das brincadeiras preferidas da Criança 03. Embora seja uma boneca com alto investimento tecnológico para a produção, o modo de brincar com a mesma atualmente é o mesmo modo de anos atrás. De acordo com Lolli (2018, p. 01),

a boneca é um brinquedo bem antigo. No entanto, nem todos conhecem a importância de brincar de boneca para o desenvolvimento infantil. Primeiramente, precisamos dizer que a criança enquanto brinca, recria situações pelas quais passa ou que está tentando resolver.

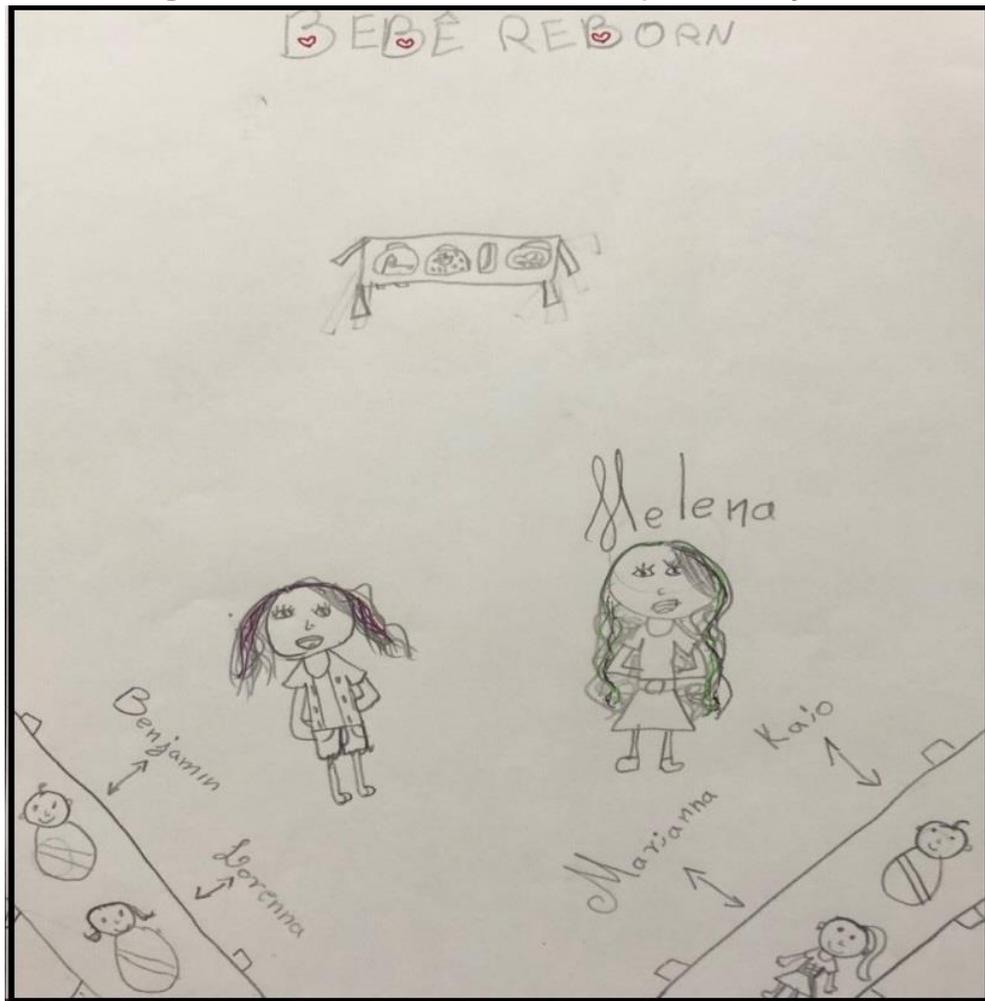
A boneca é a representação simbólica do ser humano e permite assumir muitos papéis: o de mãe, o de irmã, de avó, de tia, de professora. Conforme Piaget (1997), se a criança recria o que vive, ela recria também o afeto que recebe e assume o papel dos cuidadores. Então, brincando de boneca a criança exercita o afeto, e todo esse processo a ajuda a estreitar as relações de cuidado e respeito. Esse aprendizado é garantido inclusive para experiências futuras.

A Criança 03 apontou, além da bebê *reborn*, a barbie, o pique-esconde e o pique-pega como as brincadeiras que brinca. De acordo com a Criança 03, “o brincar é muito importante porque através das brincadeiras a gente aprendi muitas coisas, e

³ Para dar as características ao boneco, os artesãos importam as partes do corpo, como cabeça, mãos e pernas. O material utilizado costuma ser vinil, silicone ou uma liga que une ambos e vem em uma única cor. O enchimento é feito com fibras de plumante (manta sintética) e saquinhos de areia. Depois que essa estrutura é montada, são aplicadas camadas de tintas especiais (não tóxicas) desenvolvidas especialmente para essa técnica, podendo chegar a diferentes tonalidades da pele humana, conforme a quantidade de tinta aplicada. Além disso, são aplicados efeitos especiais para veias, bochechas, manchinhas e dobrinhas dos bebês, afinal de contas, a ideia é torná-lo o mais parecido com a realidade possível. Depois da aplicação da tinta, o material é levado ao forno para fixação da tonalidade. Os bebês podem pesar entre 2,1kg e 3,2kg, bem próximos dos valores reais (TERRA. Bebês *reborn*: como são feitos os bonecos hiper-realistas. 2017. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/dino/bebes-reborn-como-sao-feitos-os-bonecos-hiper-realistas>).

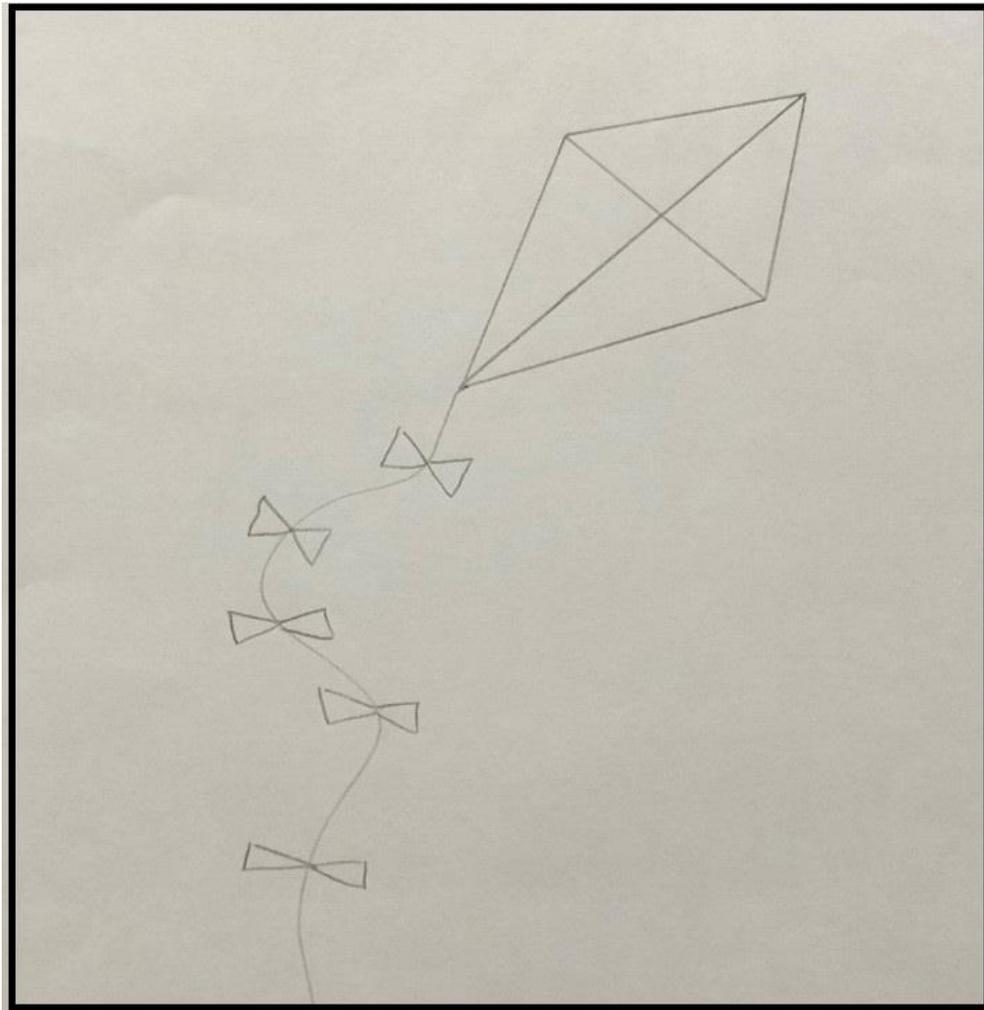
também tenho a oportunidade de estar com minhas colegas. A brincadeira que mais gosto é com o meu bebê *reborn*” (CRIANÇA 03, 2020). A fala da criança 03 transparece o apreço e a valorização da interação social, bem como a importância da mesma para o desenvolvimento da criança. Apontamos ainda na narrativa desta criança a relação da brincadeira com o desenvolvimento da aprendizagem.

Figura 3 - Desenho confeccionado pela Criança 03



Fonte: Estudo realizado pela autora.

Dentre as principais brincadeiras apontadas pelas crianças ainda estão “ping-pong” (Criança 01), “queimada” (Criança 02), “pique-esconde” e “pique-pega” (Criança 03), “bicicleta” e “pipa” (Criança 04). Importante ressaltar que muitas destas brincadeiras são tradicionais e passam por várias gerações, culturas e povos, conforme aponta o desenho da imagem abaixo.

Figura 4 - Desenho da Criança 03

Fonte: Estudo realizado pela autora.

A figura acima traz um desenho confeccionado pela criança da Família 04, em que a mesma aponta esta brincadeira como uma das que costuma brincar. A pipa é um brinquedo muito usado em dias de vento. É feita com uma armação de varetas de madeira coberta por papel de seda, plástico ou tecido. Uma linha comprida presa na armação ajuda a empinar a pipa ao vento (BRITANNICA ESCOLA, 2021).

No Brasil, empinar pipas é uma brincadeira muito popular entre crianças e jovens nos meses em que há mais vento (por exemplo, em agosto, na região Sudeste). Em diferentes regiões do país, a pipa é conhecida por outros nomes, como papagaio, pandorga, quadrado, arraia e barrilete. Um modelo simples, feito de um pedaço de jornal preso nas pontas com linha de costura, é chamado de capucheta (BRITANNICA ESCOLA, 2021).

A pesquisa apontou, por meio das narrativas das crianças entrevistadas e por meio da pesquisa bibliográfica, que através dos jogos e brincadeiras as crianças

desenvolvem o processo de ensino-aprendizagem e respeito às regras. De acordo com Rodrigues (2013, p. 10), “brincar é inerente ao ser humano e estabelecer uma relação entre brincar e aprender pode tornar o processo de aprendizagem prazeroso e ao mesmo tempo enriquecedor para a criança”. O autor coloca que compreende a escola como um espaço para as crianças vivenciarem a ludicidade, desenvolver a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa.

Nas entrevistas realizadas com os sujeitos da pesquisa e no questionário, quando indagamos às crianças se já confeccionaram algum brinquedo, apenas a Criança 01 afirmou nunca ter confeccionado nenhum brinquedo, no entanto, as demais já confeccionaram brinquedos com motivação e ajuda dos pais. Percebemos que os pais incentivam os filhos a produzir seus próprios brinquedos, de forma que, conforme a Professora 03, ao “construir o brinquedo a criança dará mais valor ao mesmo, contribuindo, assim, para a aprendizagem, desenvolvimento da responsabilidade e valorização e cuidado com o brinquedo” (PROFESSORA 03, Entrevista, 2021).

Os brinquedos confeccionados pelas crianças, de acordo com as informações obtidas em roda de conversa e questionário, foram “pipa”, “peão”, “anjinho”, “garagem de madeira” e “carrinhos de materiais reciclados”, conforme o quadro abaixo.

Quadro 3.2 - Brinquedos que as crianças já confeccionaram

BRINQUEDO CONFECCIONADO	CRIANÇA
Pipa e Peão	Criança da Família 02
Anjinho e Garagem de madeira	Criança da Família 03
Carrinho de Materiais reciclados	Criança da Família 04

Fonte: Elaborado pela autora a partir dos dados coletados na roda de conversa e questionário.

Os brinquedos e brincadeiras podem ser passados de pais para filhos, e atravessar várias gerações. Segundo Prestes (2016, p. 01), “as crianças são naturalmente interessadas pelo mundo, e estão, a todo o momento, criando e, por meio do brincar, ressignificam seus cotidianos e a cultura em que estão inseridas”.

As crianças colocam que os avós e/ou pais ensinaram as brincadeiras como “pirueta”, “cambalhota”, “estrelinha”, “empinar pipa”, “peão”, “boneca de sabugo de milho”, “direito está vago” e “andar de bicicleta”. Neste sentido, Prestes (2016) considera que os saberes e fazeres regionais, que atravessam gerações, são elementos importantes para as narrativas que se estabelecem no brincar. As ditas

“brincadeiras tradicionais”, muitas vezes consideradas extintas, na realidade se atualizam a cada nova geração e estão mais vivas do que nunca nas diversas regiões brasileiras. Para a Criança 04 (2021)

O importante de brincar na vida das crianças é porque é muito divertido e é muito bom para a saúde. Em comparação com as gentes de antigamente, hoje em dia são mais tecnológicos, essas coisas, já as antigas têm que usar mais a criatividade de quem está brincando. A minha brincadeira preferida é pique-esconde.

Percebemos no diálogo com a Criança 04, uma potencialidade na imaginação, onde a mesma coloca o contraste das brincadeiras da atualidade de cunho tecnológico, fazendo uma comparação com as brincadeiras antigas/tradicionais, em que a mesma constata a necessidade do uso da imaginação. Conforme Prestes (2016), a imaginação é um grande potencializador para o desenvolvimento, tanto da aprendizagem quanto o desenvolvimento humano da criança.

De acordo com Pereira e Souza (2015), a criança aprende brincando. Neste sentido, os professores podem explorar de maneira mais abundante a presença de jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica enquanto recurso para o processo de aprendizagem. Acreditamos que através da brincadeira “a criança aprende, se socializa, assimila regras, integra-se ao grupo, aprende a dividir, competir e cumprir regras” (PEREIRA; SOUZA, 2015, p. 05).

Assim, a pesquisa revela que as crianças, ao brincar, vivenciam situações e acontecimentos do seu dia a dia e conseguem entendê-los, ao mesmo tempo em que são estimuladas a perceber e explorar o espaço em que está inserida, criando formas de representá-los através de sua imaginação. O brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, já que é uma atividade sociocultural, impregnada de valores, hábitos e normas que refletem o modo de agir e pensar de um grupo social (PEREIRA; SOUZA, 2015).

Durante esse estudo, com base nos autores pesquisados e na experiência vivida dentro do espaço escolar, foi possível descobrir o quão importante são os jogos e brincadeiras na infância para o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo, além do resgate de valores históricos e culturais. Ressaltamos ainda a oportunidade de aproximação com seus pais para o conhecimento de sua própria história.

Neste íterim, podemos afirmar que as crianças pesquisadas sentem grande interesse na apropriação e aproximação com os jogos e brincadeiras transmitidos pelos pais e avós. Percebemos, durante as entrevistas e rodas de conversa, o quanto

estas crianças se interessam em conhecer as brincadeiras que os pais e os avós brincavam, principalmente o modo como brincavam. Para elas, é uma forma de conhecer as suas histórias, bem como interagir cultural e socialmente com elas e com o que proporcionam para as mesmas.

O interesse, a aproximação e apropriação das crianças nas brincadeiras transmitidas pelos pais e avós se manifestam a partir do momento em que estas revelam que as brincadeiras, as quais tem costume de praticar, foram conhecidas através da interação cultural e social com os pais e os avós. Neste sentido, podemos concluir que, por mais que a tecnologia chame a atenção das crianças e estas pratiquem brincadeiras atuais ou do mundo moderno, as brincadeiras e os jogos tradicionais ainda permanecem vivos na cultura popular dos sujeitos sociais, sendo que muitas destas brincadeiras que fizeram parte da infância de outras duas gerações, fazem parte da infância das crianças pesquisadas.

Ressaltamos que é de grande importância o resgate das brincadeiras tradicionais para que as crianças as conheçam e se desenvolvam através dessa prática, fazendo com que as tecnologias não sejam mais a sua única distração e diversão, e que possam se relacionar e interagir com o mundo real (SOUZA; SCHNEIDER, 2016).

A partir da pesquisa bibliográfica e da pesquisa de campo, foi possível compreender a criança enquanto um sujeito histórico e culturalmente localizado. Isso significa dizer que a ação educativa precisa caminhar no sentido de ampliar seu repertório vivencial, trabalhando com suas práticas sociais e culturais. Estas oferecem a possibilidade, através das mais diferentes propostas, de elaborar e ampliar os conhecimentos, como também de construir tanto a identidade pessoal de cada criança como a de cada grupo (SOUZA; SCHNEIDER, 2016). A ação educacional pedagógica evidencia-se no momento em que são propiciados instrumentos para que o aluno amplie suas ações e modifique sua atuação, sua forma de ver e sentir o mundo.

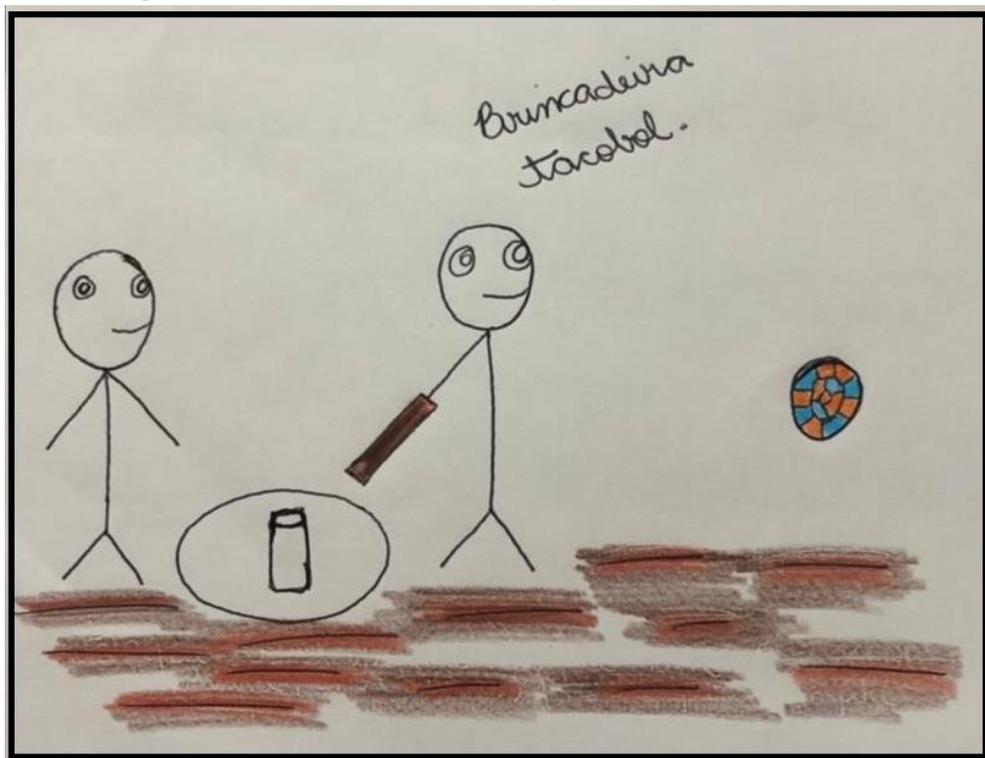
4.2 PAIS E AVÓS E SUA RELAÇÃO COM AS BRINCADEIRAS

De acordo com Fortuna (2004), brincar é uma atividade intrínseca ao ser humano. As experiências vivenciadas na infância deixam profundas marcas na vida do sujeito e, mesmo sem saber ou perceber, o indivíduo traz estas marcas nos gestos, nas falas, nas atitudes e nos costumes. Para Miranda (2013), o crescimento acelerado

das grandes cidades e o aumento dos meios de comunicação vêm afirmando cada vez mais novos valores culturais, promovendo um distanciamento entre as gerações, enfraquecendo, assim, a transmissão do conhecimento entre gerações. Neste contexto, entende-se que “o resgate das brincadeiras tradicionais seria uma forma de valorizar a cultura lúdica infantil, promovendo o desenvolvimento físico, psicológico e social tanto da criança como dos adultos e idosos, aproximando assim diferentes gerações” (PEDRAZZANI; JALANTONIO; IZA, 2010, p. 01).

A Mãe/Professora da Família 01 relatou em entrevista que os jogos e brincadeiras que mais brincou, e que atualmente não encontra mais no cotidiano das crianças, são as brincadeiras “cozinhadinha”, “pé de lata” e “tacobol”, e que proporcionam para eles vivenciar brincadeiras diversificadas. A mesma representou a brincadeira que brincava quando criança através de um desenho, conforme podemos ver abaixo, na figura 5.

Figura 5 - Desenho elaborado pela Mãe/Professora 01



Fonte: Estudo realizado pela autora.

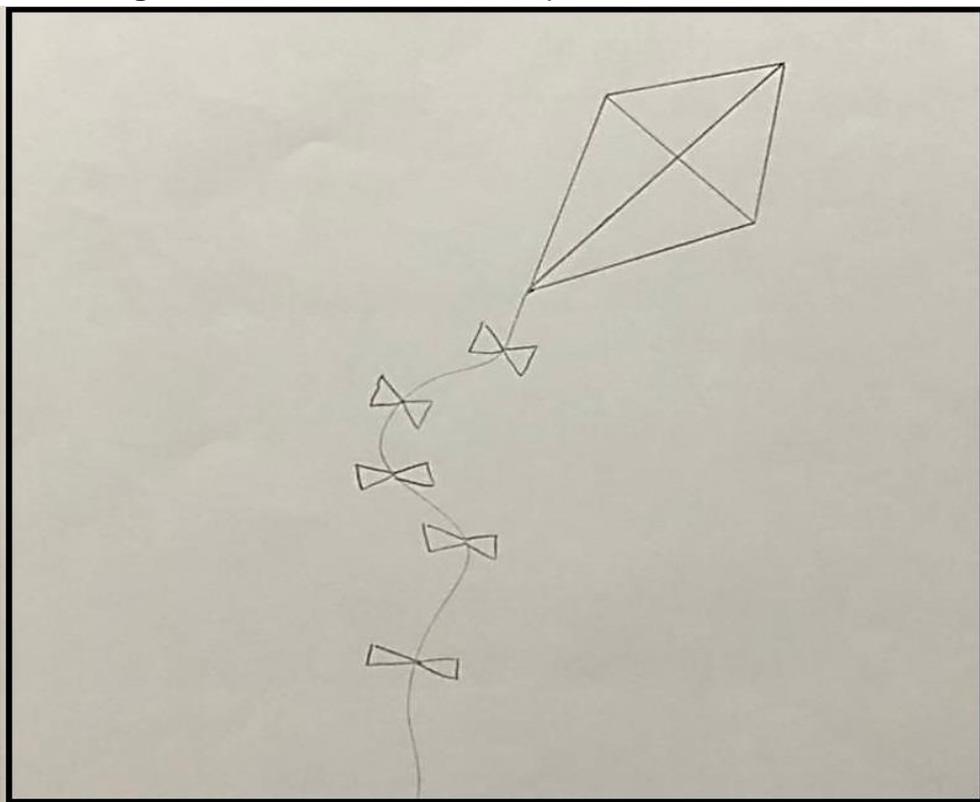
A Família 01 coloca que a contribuição na vida de seus filhos ao resgatar as memórias de brinquedos e brincadeiras é oportunizar o brincar ao ar livre, fugindo um pouco dos jogos eletrônicos. Os brinquedos que ficaram guardados em sua memória

são as brincadeiras de rua (tacobol, queimada, rondinha, entre outras). Afirma, ainda, que as contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras ajudaram a perceber que a infância é a fase mais encantadora e que esta precisa ser vivida da melhor forma possível.

A narrativa desta família está em consonância com o pensamento de Cunha (1994), que coloca que o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, gostoso e dá felicidade em todos os momentos das brincadeiras. Além disso, ser feliz e estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente são outros pontos positivos dessa prática desenvolvida através do brincar.

Os jogos e brincadeiras que a Mãe/Professora da Família 02 mais brincava quando criança eram: “pipa” (conforme desenho elaborado pela família – figura 5), “bilisco”, “corda” e “elástico”, onde os mesmos ficaram gravados em sua memória. A Professora 02 proporciona ao filho vivenciar brincadeiras diversificadas com o objetivo de promover a aprendizagem do mesmo em todos os aspectos: interativo, social e no processo ensino-aprendizagem.

Figura 6 - Desenho elaborado pela Mãe/Professora 02

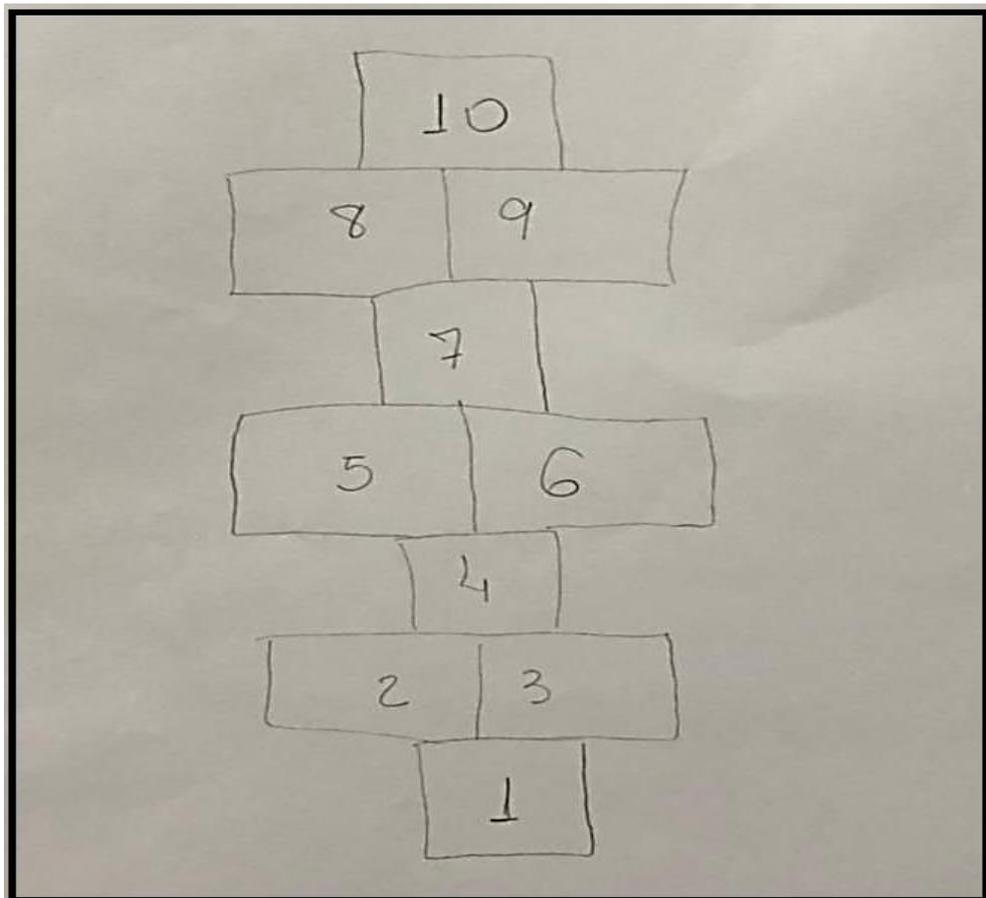


Fonte: Estudo realizado pela autora.

Esta Mãe/Professora acredita ainda que com rodas de conversa e demonstração pode contribuir na vida de seus filhos no que diz respeito ao resgate de memórias. Entre as brincadeiras que aprendeu, ensinou a de “corda” e “elástico”. Quando questionados sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras para a sua formação enquanto cidadãos, os sujeitos da família colocam que os jogos, brinquedos e as brincadeiras contribuem para a criatividade e coletividade da vida em sociedade.

Já a Mãe/Professora da Família 03, em entrevista, relata que brincou de “amarelinha”, “bolinha de gude”, “pião” e “perna de pau”, afirmando que também proporciona aos filhos esses momentos em vivenciar as brincadeiras, promovendo a aprendizagem dos mesmos. A mesma retrata a brincadeira que brincava quando criança com o desenho de uma amarelinha, conforme mostra a figura 6.

Figura 7 - Desenho da Mãe/Professora 03



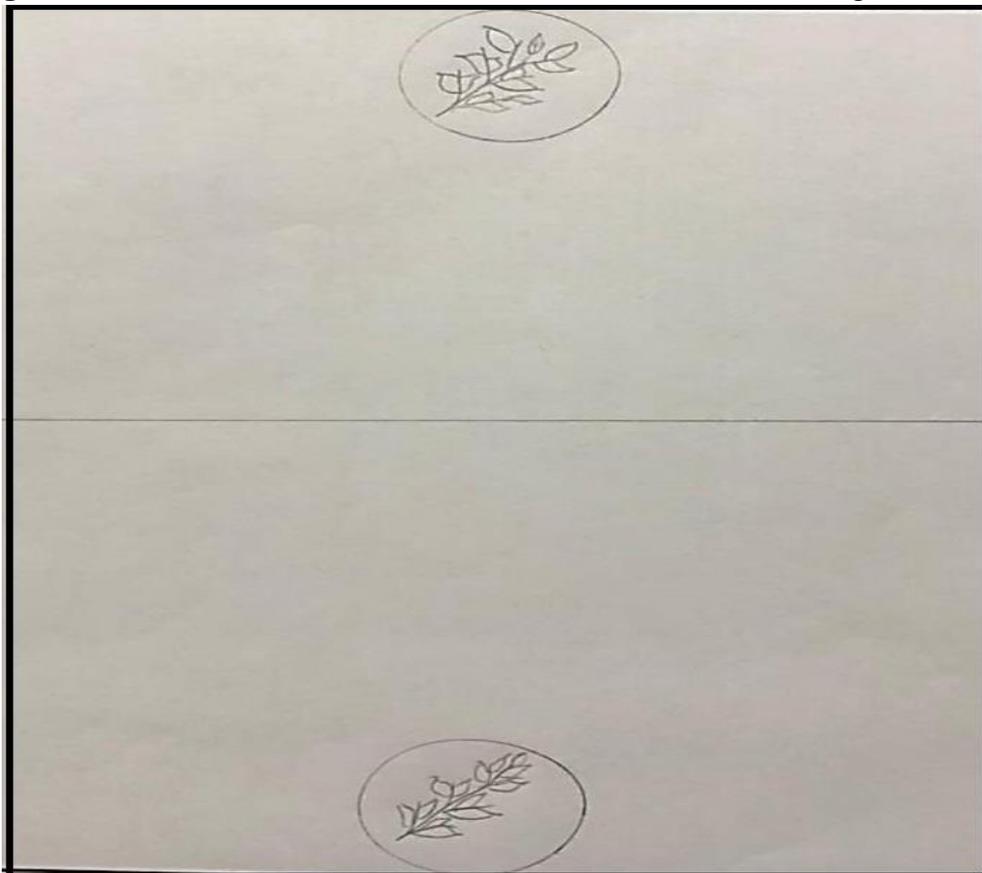
Fonte: Estudo realizado pela autora.

A Mãe/Professora 03 ressalta, ainda, a importância de resgatar as memórias sempre que possível, afirmando que brincam juntos e conversam como era sua infância. Os brinquedos e brincadeiras que ficaram guardados em memória são

“pique-esconde”, “amarelinha” e “bolinha de gude” e já foram ensinados para seus filhos. Para esta mãe/professora, os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem para superar desafios, aprender a ganhar e a perder e desistir também.

A Mãe/Professora 04 relatou que os jogos e brincadeiras que mais brincou foram: “bilisco”, “pega bandeira” e “elástico”. A mesma relata que procura introduzir essas brincadeiras no processo aprendizagem. Ao resgatar memórias e brincadeiras, constrói brinquedos junto com eles e brincam juntos. Os brinquedos ensinados para seus filhos são “bilisco” e “pega bandeira”. Os jogos e brincadeiras, conforme analisa, ajudam a lidar com as diversidades que encontramos na vida adulta.

Figura 8 - Desenho da brincadeira da Mãe/Professora 04: Pega-bandeira

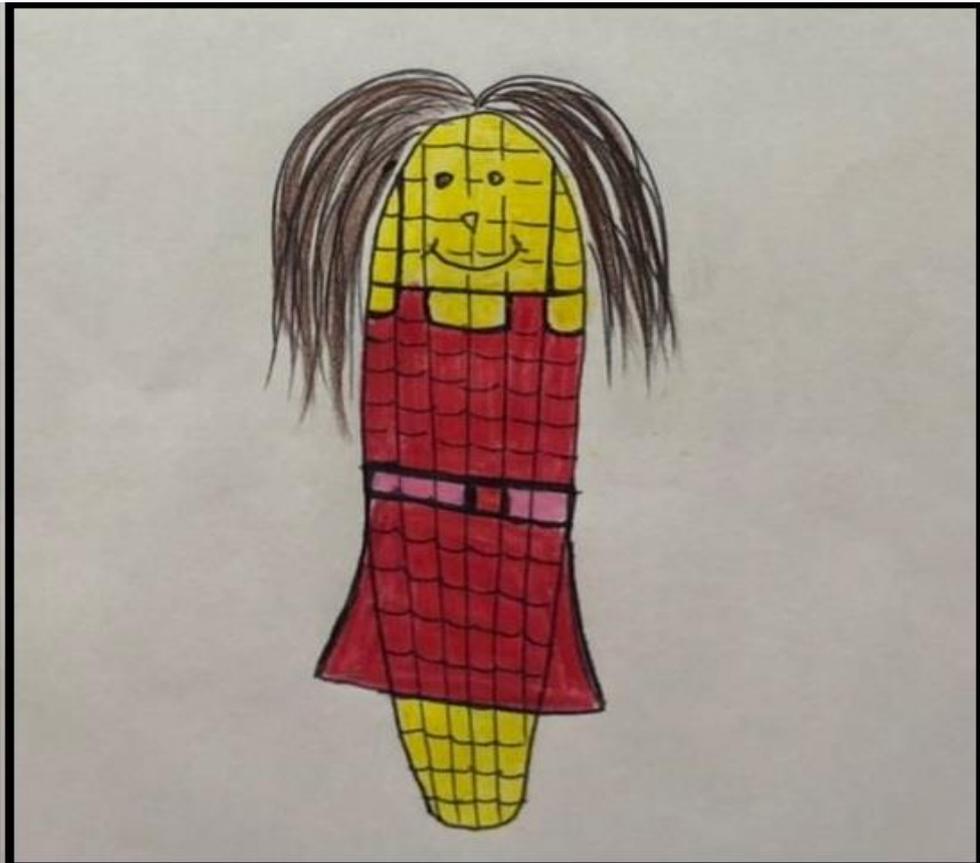


Fonte: Estudo realizado pela autora.

De acordo com Kishimoto (2006), as brincadeiras tradicionais fazem parte do folclore infantil, pois trazem parte da cultura popular. Ainda, por serem transmitidas oralmente, guardam a produção social e cultural e estão sempre em transformação, incorporando a criação de novas gerações que venham sucedê-las. Neste sentido, a pesquisa revela que os avós das crianças pesquisadas são portadores de uma grande sabedoria e são ricos acervos culturais.

Em entrevista, a Avó da Família 01 revelou que brincou em sua infância de “cozinhadinha”, e os brinquedos que utilizava era “boneca de sabugo de milho” e também confeccionava brinquedos. Ensinou para seus filhos a mesma brincadeira, “cozinhadinha”. A mesma destaca a importância de resgatar esses brinquedos e brincadeiras antigas, devendo buscar novas formas de diversão longe dos aparelhos tecnológicos.

Figura 9 - Desenho confeccionado pela avó da Família 01: boneca de milho



Fonte: Estudo realizado pela autora.

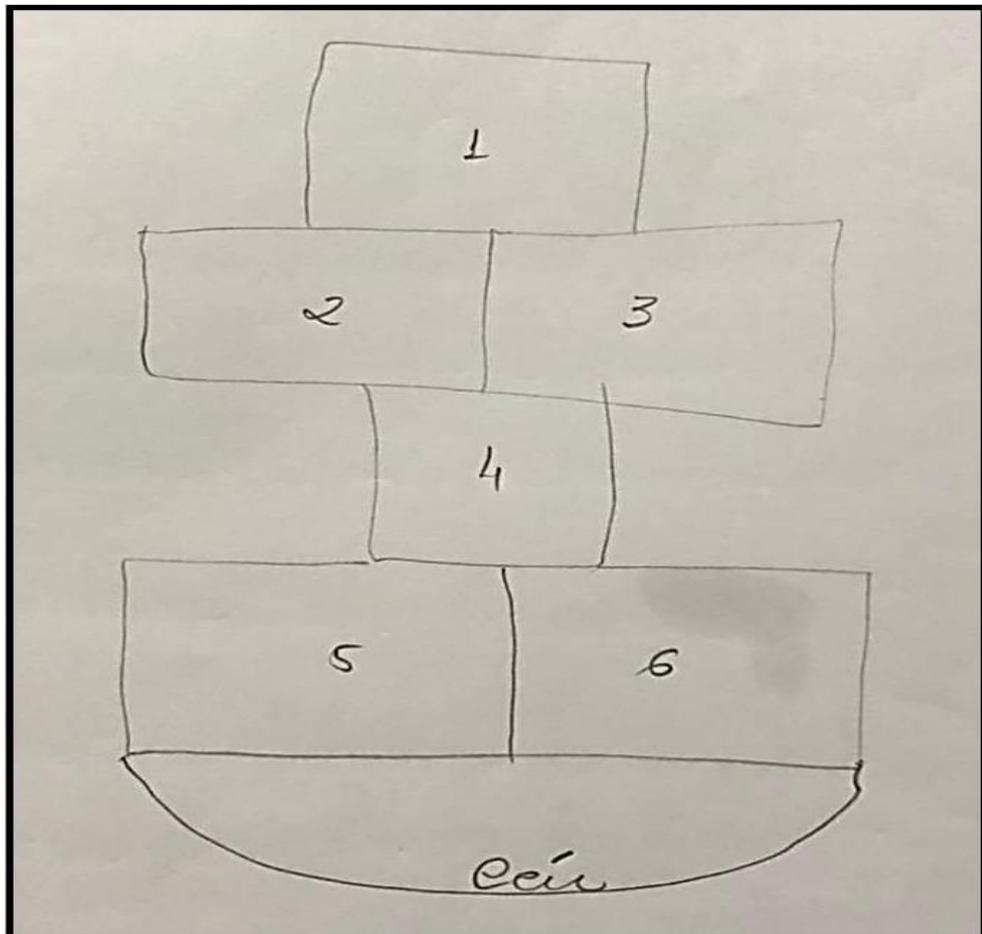
Percebemos que a confecção de bonecas de milho foi bastante presente na pesquisa com as avós. As mesmas colocam que esta era uma brincadeira que fazia parte da realidade delas, onde o fator condição financeira e histórica também influenciava para que os brinquedos fossem construídos a partir do material que tinham a sua disposição. De acordo com Amado (2007, p. 74):

O milho, por onde quer que ele se semeie, deu origem a muitas tradições lúdicas; a sua cana, as suas folhas e as suas espigas, por todo o mundo foram materiais aproveitados para a produção de variados brinquedos simples. Conhecem-se bonecas feitas a partir de espigas e (ou) da capa de palha que as envolve, são justamente célebres e frequentemente citadas as

realizadas por crianças mexicanas e que remontam a tradições pré-colombianas.

A Mãe/Professora da Família 01 relata que brincava de “amarelinha”, “passar anel” e “rodinha”. Ensinou para seus filhos as brincadeiras de “bilisco” e “amarelinha”. A importância de resgatar os brinquedos e brincadeiras antigas é mostrar para as crianças que os brinquedos eram simples e agradáveis, demonstrando simplicidade e inocência, conforme relata a entrevista e tal como mostra a figura 9, onde está sendo apresentado um desenho produzido pela Mãe 01, em que a mesma retrata que quando criança brincava de “amarelinha”.

Figura 10 - Desenho produzido pela Mãe 01



Fonte: Estudo realizado pela autora.

Esta mãe e professora valoriza a brincadeira na vida da criança, ressaltando a importância do brincar para o desenvolvimento humano do sujeito. Nas palavras desta Mãe e professora (01):

É muito importante que toda criança tenha um momento de brincadeira durante o dia. Toda criança que tem contato com brincadeira ela é uma

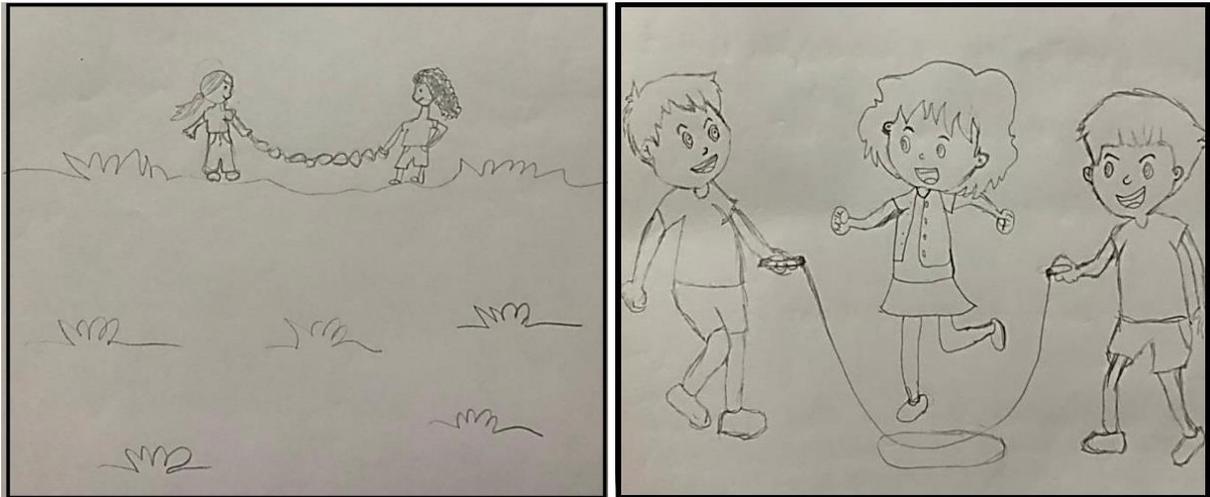
criança que tem uma condição melhor de interpretar, criar, compartilhar, ela aprende a ganhar e perder, o que é muito importante. As brincadeiras de hoje em dia [...] estão muito voltadas para o virtual; elas acabam não tendo tanto contato com outras crianças e isso não favorece em nada a criança a usar a imaginação, estar criando, buscando coisas novas, então as brincadeiras de antes eram brincadeiras mais prazerosas eu acredito. Nos faziam pensar mais, criar – com pouca coisa a gente criava alguma brincadeira. Hoje em dia isso não é possível, isso não tem acontecido. Eles estão reféns de brincadeiras tecnológicas, dependem de estar com algum brinquedo na mão que seja tecnológico, e eu brinquei muito, eu brincava de muitas coisas, mas a minha preferida era amarelinha.

O que podemos perceber durante os momentos de entrevista é que as professoras/mães das crianças entendem a importância do brincar, dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões. O pensamento destas professoras/mães de crianças está de acordo com Almeida (2014), quando este coloca que as atividades lúdicas promovem o desenvolvimento afetivo, físico, intelectual e social da criança, uma vez que possibilita a expressão oral e corporal, contribui para o autoconhecimento e as relações sociais entre os pares e permite a vivência das práticas estabelecidas socialmente.

De acordo com Kishimoto (2006), a tradicionalidade e a universalidade são características das brincadeiras que nos mostram que até os povos antigos, como os gregos, já brincavam de amarelinha, empinar papagaio, jogar pedrinhas. Estas brincadeiras são vivenciadas pelas crianças até a atualidade. A cultura lúdica está impregnada de tradições, brincadeiras que se mantêm em nossa sociedade e variam de uma região para outra. O prazer pelo brincar livre, por reproduzir gestos e ações, garantem o desenvolvimento físico, o controle da agressividade, proporcionando habilidades diversificadas, a realização de desejos, a superação de dificuldades individuais, a interação e adaptação a um grupo, sempre através de ações simbólicas.

Cantigas de roda também estavam dentre as brincadeiras que as avós brincavam quando criança. A Avó 03, relata que brincou em sua infância de “cantigas de roda”, “casinha”, “boneca”, “peteca” e “pular corda”. Os brinquedos utilizados em seu tempo de criança foram “bonecas”, “peteca”, “bilisco” e “bozinhos de melão”. Confeccionou brinquedos como “boneca de pano”, “pião”, “carrinho” e “fogãozinho de barro”.

Figura 11 - Desenhos confeccionados pela Avó 03: brincadeira de pular corda



Fonte: Estudo realizado pela autora.

A avó da Família 03, em entrevista, coloca que ensinou para os filhos brincadeiras de “casinha” e “boneca”. Para esta avó, resgatar brinquedos e brincadeiras antigas é importante, pois ajuda as crianças a aprenderem a lidar com os sentimentos, resolver conflitos, respeitar conflitos, respeitar regras e desenvolver companheirismo. É no brincar que a criança trabalha o desenvolvimento emocional, social e cognitivo. Em sua narrativa, esta avó coloca que

a importância do brincar na vida da criança é que ela desenvolve várias habilidades. A criança vai aprender a ganhar, aprender a competitividade que faz bem, também para criança saber que nem sempre ela vai estar ganhando. Então, é importante brincar, tudo é importante, não importa se ela [referindo-se à brincadeira] era da minha época, que era o que nós tínhamos na minha época: peteca, boneca, probabilística, pular amarelinha.

Esta narrativa da Avó da Família 03 vai de encontro com o pensamento de Castro (2005), onde este coloca que através das brincadeiras a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais e sociais, aprendendo a conhecer e aceitar a convivência com outros, sendo a ação lúdica a principal influência no seu desenvolvimento social. Neste sentido, salientamos que a brincadeira pressupõe um aprendizado social, pois aprendemos formas, regras, habilidades para assim brincarmos (BROUGÉRE, 1998).

Ao entrevistarmos a Avó 04, constatamos que suas brincadeiras na infância foram “peteca”, “cozinha” e “casinha”. Utilizava para brincar “bonecas de pano”, “bolas de meia” e “latas”. Ainda, confeccionava “bonecas”, “bola” e “panelinhas”. Ensinou seus filhos a brincar de “peteca” e “cozinhadinha”. De acordo com esta avó, resgatar os brinquedos e brincadeiras é importante para que os costumes familiares

sejam lembrados, contribuindo para que a criança conheça um pouco das origens do seu povo.

Figura 12 - Desenho confeccionado pela Avó 04: peteca



Fonte: Estudo realizado pela autora.

É importante ressaltar que a peteca é uma brincadeira/jogo com fortes características culturais e históricas, pois esta não é somente um jogo infantil, mas também um esporte declarado oficial no Brasil. Começou a ser elaborada e utilizada pela população indígena como uma atividade recreativa e desportiva para aquecimento durante a época mais fria. Assim, a tradição de jogar peteca foi transmitida com o passar dos anos, até se transformar num esporte (MEDINA, 2017).

A avó desta família ainda afirma que

[...] hoje as brincadeiras estão mais envolvidas na tecnologia, por quê? Porque os pais não têm muito tempo, a vida é mais corrida, hoje os perigos são mais constantes. Então o brincar ele é importante na vida da criança, sejam as brincadeiras antigas da minha época, também nós não tínhamos as tecnologias que têm hoje e também o brinquedo tecnológico que as crianças têm hoje, que dentro da internet elas estão nas casas delas, brincando com crianças que estão em outros estados. Então isso é importante, essa interatividade e a transmissão do conhecimento. (AVÓ 04, ENTREVISTA, 2021).

Nas narrativas das mães e avós das crianças, as mesmas colocam que perceberam mudanças na forma do brincar, nos jogos e brincadeiras de antigamente para os dias atuais, devido às condições materiais e históricas dos sujeitos que brincavam. Conforme a Avó 01:

[...] fazendo [...] uma comparação das brincadeiras de antigamente, as brincadeiras de hoje a gente percebe [...] que houve uma grande mudança. As brincadeiras de antigamente, as crianças que estavam brincando ali, participando da brincadeira, estavam todas presentes ao mesmo tempo, se ia pular corda, brincar de boneca, o brinquedo que escolhia para brincar estava todo mundo no momento presente, e hoje em dia a gente vê que através da tecnologia mudou tudo, o tipo de brincadeira. Hoje a maioria fica nos jogos on-line, e os carrinhos de controle remoto, e antigamente não, antigamente as crianças fabricavam seus brinquedos, igual por exemplo a gente gostava muito de pular corda e às vezes a gente não tinha corda, isso não era empecilho nenhum. Meus irmãos às vezes ia lá no mato, tirava cipó, e a gente pulava com aquele cipó, fazia balanço, e aquele cipó era muito divertido. E hoje a gente vê que através da tecnologia mudou muito o tipo de brincadeira, não é igual às brincadeiras de antigamente mais (AVÓ 01, ENTREVISTA, 2021).

A partir deste relato, percebemos as transformações ocorridas na sociedade desde o período histórico em que os avós desta geração de crianças brincavam até a sociedade atual. Com o avanço tecnológico cada dia mais presente na vida dos sujeitos, veio a transformação no modo de vivência dos indivíduos e no modo de brincar das crianças. Para a Mãe/Professora 02:

O importante é que a brincadeira, sem dúvida, ajuda muito a criança, o adolescente a desenvolver melhor todas as suas artes, então é fundamental que as crianças brinquem. E hoje não existe mais esse tipo de brincadeira, esta é uma diferença muito grande, porque as crianças mexem muito com a parte eletrônica, é celular, videogame. E as brincadeiras estão precisando ser resgatadas, porque isso ajuda muito no desenvolvimento das crianças na escola, na vida social. Na minha época de criança a brincadeira que eu mais gostava era pular corda. (MÃE/PROFESSORA 02, ENTREVISTA, 2021).

Diante das narrativas das famílias, quando trazem o elemento da influência do uso das tecnologias no modo de brincar das crianças, nos embasamos em Vianna (2019), em que o mesmo traz uma reflexão acerca das transformações tecnológicas que vêm ocorrendo na sociedade atual e como estas influenciam nas relações sociais, bem como nos jogos e brincadeiras. Para o autor

[...] o avanço da tecnologia e as mídias têm provocado muitas transformações nas brincadeiras tidas como tradicionais, hoje em dia pode-se observar que tais mudanças provocam profunda influência nas relações humanas, colocando em alguns momentos a criança como indivíduo mais individualista, sem essa relação com outro e o meio, com essa influência das novas tecnologias que o século XXI traz para sua geração, a infância está perdendo

cada vez mais o contato das crianças com os jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, por conta do novo, ou seja, das novas descobertas, desde muito cedo, e em muitas das vezes sem a supervisão do adulto ou do professor. (VIANNA, p. 01, 2019).

Contemplando as ideias trazidas pelas entrevistas com as famílias e pelo autor supramencionado, a Mãe/Professora da Família 03 traz em sua narrativa que

A brincadeira [...] é muito importante na vida de toda criança, não importa idade, nem a época que se vive, brincar é muito bom, isso ajuda muito as crianças, isso faz parte da vida de cada criança. Na minha época a gente brincava muito de amarelinha, de pique-esconde, roubar bandeira, queimada, e hoje as brincadeiras [...] são bem diferentes. Brincam no celular, jogos on-line, um está aqui e outro está em outro lugar, e conseguem brincar ao mesmo tempo, mas cada um vivendo no seu tempo. E a brincadeira que eu mais gostava de brincar quando era criança é amarelinha (MÃE/PROFESSORA 03, ENTREVISTA, 2021).

As famílias colaboradoras, principalmente Mães/Professoras, colocam que mesmo com a transformação tecnológica que vem abarcando o mundo das brincadeiras e jogos na atualidade, ainda assim incentivam seus filhos a brincar com brincadeiras tradicionais, pois consideram estas importantes para o desenvolvimento cognitivo e desenvolvimento social dos mesmos.

Constatamos na pesquisa bibliográfica e estudo de campo que, de acordo com Vianna (2019), brincar é aprender. Na brincadeira reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança vivenciar uma aprendizagem mais elaborada. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades que terão no ensino-aprendizado. Por isso que a brincadeira deve ser encarada pelos profissionais e família como algo sério e fundamental para que a criança tenha seu desenvolvimento infantil de forma prazerosa.

A partir de leituras realizadas em um estudo que tem como título “Brincadeiras de pais e avós para serem compartilhadas com as crianças”, inferimos que resgatar essa cultura é um rico exercício, pois possibilita às crianças conhecerem e vivenciarem novas experiências, além de uma reflexão empática de como brincavam as infâncias de outrora (MATUOKA e PAIVA, 2018).

Conforme defendemos no decorrer deste estudo, a cultura da brincadeira é um fenômeno de grupo, vivenciada através do conjunto de sujeitos que mutuamente se regulam, de modo que a brincadeira tradicional possui uma identificação própria e um modo de organização típico, com os quais se mantém e é passada (PONTES; MAGALHÃES, 2003).

A valorização da história e da cultura das brincadeiras de antigas gerações, segundo Cavalheiri (2012), proporciona às crianças um desenvolvimento integral, fazendo com que haja uma reflexão sobre o papel dos pais e de todos que possam contribuir com o crescimento cultural, social e físico das crianças de hoje.

Ressaltamos que ao abordar e praticar as brincadeiras dos tempos dos pais e avós, amplia-se o repertório lúdico das crianças investigadas. Além disso, neste processo de investigação, isto é, quando as crianças perguntam para seus familiares como brincavam, onde e com quais pessoas, ocorrem trocas férteis e aproximação entre as diferentes gerações por meio da valorização da experiência do outro, o que também contribui para o estreitamento dos vínculos afetivos.

Percebemos que neste processo de troca de experiências entre três gerações há uma aproximação das crianças, mães e avós das brincadeiras intergeracionais, e reafirmamos aqui que, por mais que surjam novas brincadeiras e novas maneiras de brincar, as brincadeiras tradicionais passadas por gerações se mantêm vivas enquanto prática cultural, fazendo parte da infância das crianças que nasceram na sociedade atual, possibilitando, assim, uma riqueza cultural e afetiva no processo de troca de experiência e vivências destas três gerações.

5 PRODUTO FINAL: PRODUÇÃO DE DOCUMENTÁRIO COM AS NARRATIVAS DOS SUJEITOS DA PESQUISA SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS

Este capítulo tem por objetivo mostrar toda a caminhada que foi o desenvolvimento do Produto Final do Mestrado – as motivações, escolhas, preocupações, desafios e os pensamentos teóricos que nortearam desde a concepção até as etapas finais. Em cada estrada percorrida, procuramos evidenciar as reflexões que surgiram e as possíveis potencialidades desse material para a contribuição com educadores do componente curricular Educação Física, visto que o documentário vem trazer elementos importantes relacionados a brincadeiras enquanto prática cultural.

Como fazemos parte de um Mestrado Profissional, temos como proposta realizar um Produto Educacional em um formato que comunique aspectos da pesquisa de forma a ter uma circulação na sociedade maior que o próprio texto da dissertação. Destacamos que não se trata de fazer uma versão compacta, nem tampouco uma transposição didática. É a oportunidade de criar uma interface com variedade de comunicação que possa ter valor social frente aos desafios atuais.

Essa liberdade criativa de confecção, grande marco na sociedade acadêmica, tem em seu seio um grande desafio: não se banalizar e não se reduzir a instrumentos engavetados de pouco impacto no meio educacional. Ao mesmo passo que nos licencia, ela também nos responsabiliza com o outro.

O desenvolvimento deste Produto está diretamente vinculado à Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação da Universidade do Vale do Cricaré, intitulada Os jogos e as brincadeiras intergeracionais: apropriações de práticas culturais em Educação Física, que tem por objetivo central compreender as relações que diferentes gerações das famílias das professoras de uma escola da rede municipal de educação da cidade de Barra de São Francisco estabelecem com os jogos e as brincadeiras.

Nesse âmbito, a grande indagação que propomos elucidar no seguinte produto está em como atribuir a devida importância para as práticas culturais das brincadeiras tradicionais em uma sociedade altamente tecnológica, onde as pessoas cada vez menos têm priorizado o convívio em coletividade, e ainda como as instituições de ensino podem utilizar estas práticas culturais no processo de ensino-aprendizagem. De que forma motivar para a prática de jogos e brincadeiras, pontuando que não se

trata de uma perda de tempo, mas sim de um ganho de desenvolvimento benéfico para a aprendizagem? Diante dessa problemática exposta que se fundamentou o produto, buscando esclarecer essas questões e trazer para o contexto dos alunos essas brincadeiras e jogos tradicionais.

A finalidade deste Produto Final é a produção de um documentário, tendo os sujeitos da pesquisa como principais atores deste cenário, onde os mesmos colocaram sua visão e a importância das brincadeiras no seu processo de formação enquanto sujeito. O objetivo deste é promover uma valorização dos jogos e brincadeiras que eram muito difundidos até o surgimento da tecnologia e demais adventos que fizeram com que essas atividades caíssem no esquecimento, no intuito de produzir um acervo cultural da memória que promova o contraste de três gerações, disponibilizar este documentário para os professores de Educação Física da rede municipal de Educação para que os mesmos possam utilizá-lo em suas aulas, e para que também compreendam a importância do brincar na vida das crianças.

O desenvolvimento deste produto expressa uma importância para o acervo da memória social e cultural dos sujeitos desta pesquisa, e para que os indivíduos adultos possam manter vivas as vivências das brincadeiras da sua infância. Acreditamos ser uma valorização da cultura e defesa das brincadeiras intergeracionais e tradicionais para a formação do ser humano em sua totalidade.

5.1 OS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA OS SUJEITOS DA PESQUISA

O produto final do mestrado tem como principal objetivo contribuir com a comunidade escolar para que a mesma possa enfatizar e utilizar as práticas das brincadeiras tradicionais intergeracionais para potencializar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, além de oportunizar aos alunos experiências que possibilitem a aprendizagem através do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais, de forma lúdica e divertida. Ainda, por meio de objetivos mais pontuais e específicos, buscamos: compreender a inserção dos jogos e brincadeiras populares no contexto escolar para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos alunos; discutir sobre o contexto dos jogos e brincadeiras populares inseridos nas aulas de Educação Física na escola; oferecer a possibilidade de que os estudantes possam inferir suas próprias descobertas através de jogos e brincadeiras; e ampliar o repertório de brincadeiras dos estudantes.

Santos (2012, p. 71), afirma que o jogo pode ser determinado enquanto uma atividade que “imita ou simula uma parte do real”. Isto significa que, de certa forma, o jogo funciona como uma representação do cotidiano, um fato ou uma circunstância que é integrante da vida dos indivíduos. A prática de jogos é algo há muito tempo inerente à vida humana. Em cada período foi atribuída uma finalidade, no entanto, os jogos são parte integrante dos conteúdos pertinentes à disciplina de Educação Física Escolar, e dessa forma o docente tem se utilizado desta prática também de forma lúdica, onde os alunos se sintam satisfeitos com as atividades (SANTOS, 2012).

De acordo com Kishimoto (2007), na sociedade contemporânea, a qual fazemos parte, passamos por constantes mudanças no âmbito urbano e um avanço da tecnologia avassalador, que se fez ainda mais expressivo com o advento das redes sociais, dos jogos eletrônicos, das mídias em geral, dos brinquedos industrializados. Para Zibetti (2016), isso tem implicado no fato de que as crianças passam a ter um contato cada vez mais reduzido com o “brincar” propriamente dito, brincar que neste contexto é compreendido enquanto interação e, desta forma, com o decorrer do tempo, estes jogos e brincadeiras têm sido esquecidos e, como consequência, seu contexto histórico está fragilizado.

Para conhecer a cultura e as tradições de seu grupo étnico e social, a criança brinca com artes e artesanato, hora do conto, cantigas e cirandas; para compreender a natureza e seus fenômenos, e as relações físicas de causa e efeito, existem as brincadeiras com areia, na chuva, com elementos da natureza e do meio ambiente; para exercitar seu amadurecimento cognitivo e seu desenvolvimento em interações sociais e interpessoais, brinca com jogos de competição e cooperação, e em brincadeiras coletivas.

As brincadeiras e jogos tradicionais intergeracionais trazem questões importantes da interação social e cultural, bem como da valorização da cultura e retomada das brincadeiras das gerações passadas. Portanto avaliamos importante que as escolas trabalhem com acervo cultural que conserve e valorize as brincadeiras e jogos populares e tradicionais, sobretudo no espaço das aulas de Educação Física.

Uma das competências presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no que compreende a disciplina de Educação Física, é experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo (BRASIL, 2018). A BNCC afirma e reafirma o direito da criança a

receber educação integral e de qualidade, tendo sempre as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes para as práticas pedagógicas e as competências gerais da educação básica.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, foram realizadas conversas com professoras da Escola Municipal Luciene Matos da Silva Ferreira, seus filhos e suas mães, onde os mesmos colocaram a relação que constituem com o brinquedo e as brincadeiras, relataram os jogos, brinquedos e brincadeiras que brincam e brincavam quando crianças, bem como a importância dos mesmos para a formação do sujeito e para o processo de aprendizagem. Na pesquisa, também foi solicitado às famílias que produzissem desenhos das brincadeiras com as quais mais brincavam e brincam.

A partir das conversas com os sujeitos da pesquisa e da construção dos desenhos das brincadeiras que os mesmos brincavam e brincam, foi construído um documentário com os mesmos sujeitos, onde estes expressam com a linguagem de narrativas e com a linguagem do desenho sua relação com as brincadeiras, a importância que estas têm para as crianças, bem como a contribuição que estas trazem na construção do sujeito.

5.2 DOCUMENTÁRIO COMO AGENTE NA COMPREENSÃO DE PRÁTICAS SOCIAIS

Documentário é um gênero do cinema que tem como objetivo a apresentação de uma visão da realidade por meio da tela. Para isso, esse gênero utiliza-se de arquivos históricos, imagens, entrevistas com pessoas envolvidas e outros recursos, permitindo que ele seja construído ao longo do processo de sua produção e somente seja finalizado com a edição. Assim, apesar de possuir um roteiro, o documentário não é escrito ou planejado, e sim construído processualmente de forma criativa e nem sempre fidedigna à realidade (RIGONATTO, 2021).

O documentário teve início no final do século XIX, com o cineasta norte-americano Robert Flaherty e o russo Dziga Verlot. Os primeiros filmes documentários retratavam atividades cotidianas da sociedade da época, como rotina dos operários, das cerimônias fúnebres, das movimentações em estações de trem e das contemplações da natureza (ASSIS, 2017).

Um documentário possibilita que o sujeito enxergue o mundo ou uma temática específica por um ângulo diferente do que está acostumado, pois as representações

expostas revelam uma nova perspectiva sobre um determinado tema que nos é comum. Tais representações ajudam os indivíduos a compreender as práticas sociais, a partir do momento em que se tem o entendimento como o outro vivencia as mesmas situações e acontecimentos, os quais presencia-se cotidianamente. De acordo com Nichols (2016, p. 254)

Alguns documentários tentam nos explicar aspectos do mundo. Analisam problemas e propõem soluções. Procuram mobilizar nosso apoio a uma posição, em detrimento de outra. Outros documentários convidam-nos a compreender aspectos do mundo de maneira mais completa. Observam, descrevem ou evocam poeticamente situações e interações. Tentam enriquecer nossa compreensão de aspectos do mundo histórico por meio de suas representações. Complicam nossa adesão a certas posturas ao minar a certeza com complexidade ou dúvida

Em um documentário, a voz tem natureza própria, o que garante autenticidade ao filme. A retórica, ou representados na produção de um documentário, procura apresentar pessoas, lugares e fatos em sua plenitude, a fim de que possam ser analisados e julgados para admiração ou rejeição, desenvolvendo sentidos, discussões e reflexões sobre o que está sendo discutido ou apresentado na produção (ASSIS, 2017).

Indiferente da classificação que o documentário receba (clássico ou observacional), é possível perceber o caráter crítico presente em sua essência, visto que sua função é “expor com clareza determinadas informações necessárias à conscientização do indivíduo” (RAMOS, 2008, p. 17). Jesus (2008) apresenta ideias convergentes ao afirmar que esse tipo de filme é muito mais do que uma opção alternativa à produção ficcional. O documentário “foi pensado para formar a opinião pública” (Ibidem, p. 236).

De acordo com Penafria (1999, p. 20), “o filme documentário é aquele que, pelo registro do que é e acontece, constitui uma fonte de informação para o historiador e para todos os que pretendem saber como foi e como aconteceu”. Torna-se, então, um objeto histórico, um autêntico documento com forte potencial de utilização em escolas.

De acordo com Vieira e Sabbatini (2015), nos últimos anos o cinema documentário tem atraído um crescente interesse, haja vista que, em um mundo marcado pela tecnologia e pela técnica, a cada dia mais evidencia-se a importância da divulgação científica. É importante salientar que durante séculos os conhecimentos científicos foram patrimônio de uma elite intelectual. A partir do século XVII, surgem motivos políticos e sociais para a socialização deste conhecimento, onde uma parcela

maior da sociedade passa a ter acesso ao saber científico sistematizado, e a ciência começa a ser de interesse de muitos.

Conforme a ciência e a tecnologia avançam dentro das estruturas políticas, econômicas e sociais, cresce também a necessidade de revisão das relações entre ciência e sociedade. Desde o início, a produção audiovisual não apenas contribuiu com a divulgação de conhecimentos, mas se tornou relevante para as pesquisas científicas, já que se constituiu uma nova ferramenta de investigação, ao permitir a observação de fenômenos imperceptíveis ao olho humano (FOUCAULT, 2004).

O gênero audiovisual pode ser uma ferramenta importante no processo de desenvolvimento do conhecimento pessoal e coletivo, pois estimula a memória, a atenção, o raciocínio e a imaginação. De acordo com Ferreira (1998, p. 37)

O audiovisual é um meio eficaz na mediação do processo de apropriação do conhecimento, porque comporta em sua composição vários elementos de linguagem que propiciam uma compreensão em vários níveis. Assim, podem facilmente desencadear associações que levam aos sentidos e aos significados.

O desenvolvimento cultural, fruto da compreensão dos acontecimentos reais, é um dos pontos fundamentais do documentário. De acordo com Baroukh (2002), esse gênero audiovisual é um modificador das concepções pré-determinadas pela comunidade ou pelos sujeitos envolvidos no assunto abordado. Nas palavras do documentarista, “o documentário é uma poderosa ferramenta educacional, não só na transmissão do conhecimento, mas também na formação da consciência crítica e fomentação de reflexão a respeito dos temas que representa” (Ibidem, p. 111). O documentário deve promover a integração entre os membros da comunidade retratada e desenvolver a cooperação entre eles, de forma a enriquecer os conhecimentos individuais e coletivos.

5.3 PRODUÇÃO DO DOCUMENTÁRIO

Em meio às reflexões teóricas empreendidas, verificamos que diversos autores apontam que o vínculo estabelecido entre o pesquisador e os pesquisados é uma especificidade da metodologia de pesquisa história de vida; é por meio dessa relação que o diálogo entre as partes acontece. “Nesse sentido, para que os atores principais da narrativa contem suas histórias, precisam sentir confiança e se sentir à vontade” (MIRANDA; CAPELLE; MAFRA, 2014, p. 60). Sob esse enfoque, planejamos como

nos aproximarmos dos interlocutores da pesquisa.

Utilizando das tecnologias disponíveis, por meio do aplicativo WhatsApp, enviamos mensagens para os participantes da pesquisa para que pudéssemos compartilhar informações com os sujeitos convidados. Ainda nesse canal de comunicação, solicitamos a confirmação das entrevistas para a construção do documentário.

No desenvolvimento das entrevistas, seguindo as orientações de Alberti (2007), optamos por estruturar um percurso a ser seguido para que, caso houvesse necessidade, o participante e/ou pesquisador pudessem recorrer às questões para direcionamento da conversa. Esse roteiro foi elaborado a partir dos objetivos da pesquisa, tendo como princípio três temas que consideramos fundamentais, quais sejam: sentido, sentimento e significado sobre as brincadeiras no contexto social e cultural dos sujeitos envolvidos no processo da pesquisa.

Estabelecemos que seriam realizados dois encontros consecutivos para cada participante, a fim de permitir que os sujeitos relembressem de algo que não haviam contado em um primeiro momento, e para que pudéssemos abordar questões específicas sobre os aspectos fundamentais da pesquisa, além de evitar que os encontros se tornassem cansativos.

Assim, nessa etapa, direcionamos os entrevistados, isto é, apontávamos as questões a serem refletidas e dialogávamos sobre elas; depois, a palavra era passada ao participante, que discursava livremente sobre o assunto tratado. “[...] o pesquisador deve ter a capacidade de correr riscos. Isso significa fazer as perguntas certas, avaliações ou críticas pertinentes, a fim de que o pesquisado se sinta à vontade para verbalizar e rememorar suas narrativas” (MIRANDA; CAPPELLE; MAFRA, 2014, p. 64).

Todo processo foi registrado por mim mesma, através da câmara de um celular, destinada a capturar as imagens gerais e o áudio das narrativas, e de forma que registrasse bem as expressões faciais, movimentos das mãos, momentos de emoção e de detalhes das entrevistas. As gravações foram realizadas em locais distintos, conforme a disponibilidade dos participantes; em sua maioria, os colaboradores optaram em gravar nas escolas em que trabalham, no caso das professoras, enquanto as avós optaram em gravar nas suas casas. Antes do primeiro encontro, conforme explicita Alberti (2007, p. 32), “o conhecimento prévio do objeto de estudo é requisito para a formulação de qualquer projeto de pesquisa. No caso da história oral, dele

dependem as primeiras escolhas que devem ser feitas no encaminhamento da pesquisa [...]”.

Nesta concepção, buscamos informações preliminares de cada um dos sujeitos da pesquisa, com o intuito de nos prepararmos para as entrevistas. Durante a realização das entrevistas, permanecemos atentos e concentrados na fala dos entrevistados, demonstrando sempre interesse em ouvir o que eles tinham a dizer; em alguns momentos, apenas expressávamos algum gesto de apoio. Nesse filme, somos coadjuvantes; os personagens principais são as mães/professoras, as crianças e suas avós, que revelaram o seu olhar sobre as brincadeiras da maneira como acharam melhor, interagindo com o pesquisador e construindo seu próprio discurso, seja ele condizente ou não com sua prática social.

Durante o processo da gravação, solicitamos aos participantes da pesquisa e do documentário que segurassem os desenhos os quais produziram das brincadeiras que brincavam ou brincam, e trabalhassem a narrativa em cima das mesmas para conectar ainda mais o produto às produções dos sujeitos, representadas por desenhos.

Depois de concluídas as gravações com os participantes, iniciamos o processo de produção do documentário. Nessa etapa, contamos com apoio profissional de uma produtora de vídeos, que pelos conhecimentos técnicos e equipamentos adequados proporcionou qualidade à produção. As gravações, por nós realizadas, continham aproximadamente 06 horas, uma média de 30 minutos por depoimento. Em um longo trabalho de recortes e composição de cenas, esse tempo foi reduzido para 20 minutos.

A trilha sonora foi escolhida a partir dos enredos de cada discurso, buscando sempre envolver o espectador de maneira emocional. Por precaução, as músicas escolhidas foram de domínio público, cujos direitos autorais e a reprodução são liberados por seus autores. Para dar voz ao documentário, utilizamos ângulos e recortes sequenciais, que permitem aos telespectadores participarem das entrevistas, ou seja, cada sujeito conta sua narrativa em torno do assunto abordado, no caso, brincadeiras intergeracionais, não para o pesquisador, mas sim para o público, representado pela câmera.

a imagem não é propriamente o que se arruma para a vista, mas o que exige que a vista se arrume para ela. (...) O cinematógrafo inventou o espectador, ou pelo menos um novo tipo de espectador, o que se vê transformado no assunto principal da imagem, o que se vê confrontado com uma imagem que questiona o seu modo de olhar. (AVELLAR, 1996, p. 218-19).

Com isso, reiteramos que esse Produto Final como Documentário poderá ter grandes contribuições para o desenvolvimento do trabalho dos professores. Ainda, atuará também na produção de novas ancoragens das famílias em relação a essa nova relação do aluno com o conhecimento, a ressignificação da sala de aula e do que é aprender.

Documentar historicamente, disponibilizar, compartilhar, criar redes. O intuito desse produto final está em completa consonância com a pesquisa. Tais depoimentos são tão valiosos que demonstram a força e a importância do brincar para a construção social e cultural do sujeito, encorajando outros sujeitos a refletirem junto, a debaterem junto, a despir-se das vaidades e encarar com união as dificuldades. Acreditamos que tais depoimentos não ficarão datados, mas invadirão outras linhas cronológicas e fomentarão frutíferas mudanças, fortalecimento e reconhecimento das múltiplas identidades e possibilidades, no reconhecimento enquanto sujeitos culturais e sociais.

Uma das principais características do cinema documentário apontadas por Nichols (2016) é que os telespectadores se identificam com os personagens e com as histórias contadas. De alguma forma, esperamos que o enredo do filme seja validado pelos conhecimentos de causa de cada um que o assiste. Assim, acreditamos que, ao entrar em contato com outras histórias de vida, os telespectadores deste documentário terão a possibilidade de refletir sobre suas próprias trajetórias e descobrir a influência de suas experiências pessoais e educacionais na configuração de sua identidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta fase deste estudo nos faz olhar para trás, refletir e analisar os passos dados até aqui, que não foram poucos. Faz-nos recordar de todo o processo de desconstrução, reconstrução e construção a partir das intencionalidades tidas por nós desde o início deste estudo. Foram muitos os desafios encontrados no decorrer dessa jornada, que a tornou única na vida da autora desta pesquisa enquanto professora de Educação Física. Realizar este trabalho com crianças do Ensino fundamental – Anos Iniciais, levou a perceber que, com o passar do tempo, vem se perdendo as imagens sociais relacionadas às brincadeiras tradicionais em virtude de novos modos de vida reproduzidos na sociedade contemporânea.

A pesquisa buscou refletir sobre os jogos e as brincadeiras intergeracionais e as apropriações de práticas culturais em Educação Física, problematizando como as aulas de Educação Física contribuem para potencializar experiências de aprendizagem fundamentadas no compartilhamento de jogos e brincadeiras intergeracionais. Para isso, foi necessário partir da compreensão das relações que diferentes gerações das famílias das professoras de uma escola no município de Barra de São Francisco estabelecem com os jogos e as brincadeiras.

Especificamente, procuramos identificar as brincadeiras das famílias das crianças, filhos e filhas das professoras da Escola Municipal Luciene Ferreira da Silva Matos, localizada em Barra de São Francisco, investigar as implicações da aproximação de três gerações de uma família para os processos de ensino aprendizagem das crianças, e analisar as práticas de apropriação das crianças aos jogos e às brincadeiras compartilhadas em três gerações de uma mesma família. Como produto da pesquisa, propomos elaborar uma exposição com os materiais coletados na pesquisa de campo, das brincadeiras vivenciadas pelas famílias, e registrá-los em uma página no Instagram para que outras escolas também tenham condições de produzi-los.

Procuramos com esta pesquisa compreender as relações que diferentes gerações de uma mesma família estabelecem com essas práticas culturais e como elas constituem a própria cultura escolar, ao que a pesquisa apontou a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, seja na aprendizagem ou na diversão e interação com outros seres, e a contribuição das brincadeiras tradicionais para tal.

A pesquisa apresentou relevância por problematizar a cultura do brinquedo e

do brincar a partir das vivências das crianças, que perpassam pela proposição de novos olhares sobre os saberes existentes nas manifestações culturais relacionadas aos jogos e brincadeiras nos diversos contextos sociais.

O estudo trouxe uma valorização para as crianças a partir dos jogos e brincadeiras, sendo estes de extrema importância, considerando que o processo de apropriação da cultura surge também nas heranças históricas que as práticas lúdicas deixam para a humanidade. Mesmo estes jogos e brincadeiras sendo reinventados, são transmitidos e apropriados por crianças em seus diversos contextos sociais enquanto elementos essenciais da cultura infantil, dialogando com a tradição e com elementos culturais. Neste contexto, o contato das crianças com tais práticas culturais possibilita uma formação mais acertada enquanto ser humano.

A pesquisa bibliográfica aponta que no brincar a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos aspectos, fecunda competências cognitivas e interativas (ANTUNES, 2004). Neste sentido, defendemos que brincar é uma situação em que o educando constitui significados, sendo uma forma tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio como para a construção do conhecimento e apropriação do conhecimento.

As brincadeiras tradicionais estão presentes no mundo infantil, pois carregam parte da cultura popular. Neste sentido, o fato de serem transmitidas oralmente incorpora a produção e reprodução de sujeitos sociais e culturais que estão sempre em transformação devido às mudanças que ocorrem de acordo com o período histórico. Estas, por sua vez, possibilitam a criação de novas gerações, que irão reproduzi-las de acordo com as relações estabelecidas no meio no qual estão inseridas. Assim, podemos apontar, nesta pesquisa, os pais e os avós das crianças pesquisadas como seres portadores e transmissores de grande sabedoria, instituindo-se ricos acervos culturais.

Ao analisar a BNCC (BRASIL, 2018), percebemos que o brincar é um direito da criança, por isso é necessário considerar os saberes das crianças e assegurar seus direitos. Faz-se necessário olhar para a criança enquanto sujeito social e histórico e de direitos. Assim, a pesquisa aponta as crianças como protagonistas e enquanto produtoras de cultura, sendo que seu desenvolvimento deve estar pautado nas vivências pessoais e coletivas por meio das experiências e vivências construídas a partir das suas relações sociais e culturais, espelhadas no brincar, nas fantasias

construídas, na exploração dos sentidos e sobre a sociedade, a cultura e a natureza.

No campo da Educação Física Escolar, a pesquisa aponta que os jogos e brincadeiras fazem parte do currículo deste componente curricular. De acordo com a BNCC (BRASIL, 2018), a ludicidade deve ser sempre estimulada, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, nas aulas práticas de Educação Física, pois isto contribui para a aprendizagem por meio do prazer, bem como a autenticidade através de coisas que os alunos conhecem, ou seja, considera o conhecimento prévio que este traz.

Destacamos também nesta pesquisa a importância do cuidado com a ludicidade que a criança precisa para se desenvolver, considerando sempre no processo de ensino e aprendizagem que a brincadeira é inerente aos processos infantis, fazendo parte da vida da criança, tendo valor inestimável para a mesma. Por isso, é importante ressaltar que, ao abordar os jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física, o professor está realizando uma ação de grande relevância, pois demonstra este cuidado necessário para com o desenvolvimento da criança, considerando que este é um jeito de estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas dos alunos.

A partir do momento em que se trabalha com o lúdico, o professor motiva o interesse e a satisfação da criança, o que potencializa sentimentos e emoções que estão intimamente ligados à afetividade. Estes são elementos extremamente importantes no processo de ensino-aprendizagem, construção do conhecimento e no processo de desenvolvimento social e cultural do sujeito.

As narrativas das famílias e das crianças revelam que brincar é uma necessidade humana, sendo uma prática cultural que se transforma de acordo com o tempo histórico, sociedade e cultura em que está inserida, recebendo diferentes significados. Assim, durante o desenvolvimento deste estudo, percebemos que as famílias valorizam as brincadeiras, as veem enquanto uma possibilidade de contribuição para o desenvolvimento cognitivo, pessoal e social da criança, e fazem questão de repassar para os filhos e netos as brincadeiras tradicionais, as quais costumavam brincar quando crianças. Os dados coletados junto aos sujeitos da pesquisa reafirmam a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança e apontam para a contribuição das mesmas na construção da identidade cultural dos sujeitos.

No que se refere à produção de pesquisas acadêmicas, os jogos e

brincadeiras intergeracionais enquanto construção social e cultural é um tema que deve estar sempre em discussão, pois esta é uma prática contínua. Neste sentido, vem despontando como um campo de investigação que demanda estudos, sendo estes bastante importantes para contribuir na reflexão do processo de ensino e aprendizagem, principalmente para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Assim, exige reflexões mais aprofundadas sobre as brincadeiras e jogos tradicionais no campo da educação, bem como nas aulas de Educação Física.

Neste sentido, esta pesquisa revela que, da mesma forma que para as crianças é interessante conhecer a história dos pais e dos avós através da transmissão dos jogos e brincadeiras que estes praticavam, para os pais e avós transmitir esse conhecimento possibilita que estes revivam esta história e façam o resgate da memória cultural de suas vivências na infância.

Deixamos como indicativo o compartilhamento do resultado desta pesquisa, bem como o conhecimento transmitido através das brincadeiras tradicionais que passam de geração em geração, via produção de um documentário, que será compartilhado nas escolas com vistas a contribuir para que os professores de Educação Física possam utilizá-lo ao tratar do conteúdo de jogos e brincadeiras. Este documentário foi criado também no intuito de trabalhar com a valorização dos jogos e brincadeiras tradicionais enquanto construção da identidade cultural de um povo. A proposta de compartilhar as experiências das crianças, mães e avós que fizeram parte da pesquisa, bem como outras formas de jogos e brincadeiras tradicionais, parte do pressuposto que os sujeitos sociais devem ter acesso a estas brincadeiras e jogos que fazem parte do acervo cultural da humanidade.

Apontamos a importância da continuidade do estudo nesta temática, tendo em vista a relevância do tema, onde o mesmo contribui para a formação social e cultural das crianças, considerando que hoje a maioria delas não tem acesso a estas brincadeiras. Este estudo garante também um acervo de conteúdos que podem ser trabalhados pelos professores de Educação Física, que muitas vezes encontram dificuldades para trabalhar com este tema, que faz parte do currículo deste componente curricular.

Partindo do pressuposto que a ludicidade é parte integrante do universo da criança, as instituições de ensino não devem ignorar esta constatação. Os professores, enquanto mediadores do conhecimento e do aprendizado, devem sempre considerar o lúdico no momento do planejamento das suas aulas, o exige uma

compreensão, estudo e aprofundamento do que é o lúdico. Vale ressaltar que, ao ensinar com jogos e brincadeiras, estes devem ter sentido e objetivo de aprendizagem, não se resumindo somente ao brincar por brincar.

Apontamos a necessidade de valorização das brincadeiras tradicionais e intergeracionais para que estas não caiam no esquecimento. Por isso a importância de, além de trabalhar este tema nas aulas de Educação Física, os pais e os avós compartilhem as experiências que vivenciaram na infância com jogos e brincadeiras tradicionais, visto que estas contribuem de forma considerável para o desenvolvimento da criança, favorecendo a motricidade, a inteligência, a sociabilidade, a afetividade e a criatividade, além de garantir a formação social e histórica para a construção do sujeito e fazer parte da memória cultural dos vários povos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.
- ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**, v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.
- AMADO, J. **Universo dos brinquedos populares**. 2 ed. Coimbra: Quarteto, 2007, 74p.
- ANTUNES, C. O jogo e o brinquedo na escola. *In*: SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- ARAUJO, S. **O Jogo na Educação Infantil**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/monopdf/6/SONIA%20ARAUJO.pdf>. Acesso em: 04 de março de 2020.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família: alternativas teóricas e práticas**. Rio de Janeiro: 1981.
- ASSIS, T. B. **Documentário: Professores de Matemática, entrelaçar de vidas entre o pessoal e o profissional**. Produto Educacional vinculado à dissertação Professores de Matemática: entrelaçar de vidas entre o pessoal e o profissional. Jataí, 2017. Disponível em: https://repositorio.ifg.edu.br/bitstream/prefix/601/2/produto_%20Thiago%20Batista%20Assis.pdf. Acesso em: 01 de outubro de 2021.
- BARBOSA, A. M. **Arte Educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- BARBOSA, M. C.; DELGADO, A. C. C. (orgs.) **A infância no ensino fundamental de 9 anos**. Porto Alegre: Penso, 2012.
- BARRA DE SÃO FRANCISCO. **Diretrizes Curriculares da rede municipal de ensino de Barra de São Francisco**. Prefeitura Municipal de Barra de São Francisco, Secretaria Municipal de Educação e Cultura. Barra de São Francisco/ES, 2020.
- BENJAMIN, W. **Obras escolhidas I: magia e técnica, arte e política**. Brasiliense: São Paulo 1987.
- BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 2004.

BETTI, M. Ensino de 1º e 2º graus: Educação Física para que? **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 13, n. 2, 1992.

BORGES, S P. **A importância do lúdico nas séries iniciais**. 2009. Disponível em: https://www.pedagogia.com.br/artigos/ludico_importancia/. Acesso em: 03 de junho de 2020.

BRACHT, V. **A Educação Física no Ensino Fundamental**. Anais do I Seminário nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas atuais. Belo Horizonte, 2010.

BRANDÃO, C. R. **O que é Educação**. 21 ed. São Paulo: Brasiliense, 1998.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base**. MEC. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 10 de maio de 2020.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1988.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEB)**. 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15548-d-c-neducacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192. Acesso em 01 de junho de 2020.

BRASIL. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2 ed. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2007.

BRASIL. **Lei nº 9.394 de 20/12/1996. Lei de diretrizes e bases da Educação (LDB)**. Brasília, 1996.

BRASIL. **Lei nº 11.274**. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Brasília, DF: MEC, 06 de fevereiro de 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, v. 1, 2006.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer nº 11, de 7 de julho de 2010**. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. Diário Oficial da União, Brasília, 9 de dezembro de 2010, Seção 1, p. 28. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=6324-pceb011-10&category_slug=agosto-2010-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 23 de março de 2020.

BRINCAR na infância e o futebol. Universidade do Futebol, 2012. Disponível em: <https://universidadedofutebol.com.br/2012/03/21/brincar-na-infancia-e-o-futebol/>. Acesso em: 14 de abril de 2021.

BROUGÉRE, G. A criança e cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, v. 24, São Paulo, jul./dez., 1998.

BRUHNS, H. T. No ritmo da aventura: explorando sensações e emoções. *In*: MARINHO, A.; BRUHNS, H. T. (Orgs.). **Turismo, lazer e natureza**. São Paulo: Manole, 2003, p. 29-52.

CANABARRO, T. M. **EAD - Educação A Distância - O Brincar e o Aprender na Educação Infantil**. 2020. Disponível em: www.portaleducacao.com.br Acesso em: 15 de março de 2020.

CARDOSO, M. A. **A Transição das Crianças da Educação Infantil Para o Primeiro Ano do Ensino Fundamental: Reflexões Sobre O Processo**. 2019. Disponível em <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-transicao-das-criancas-da-educacao-infantil-para-o-primeiro-ano-do-ensino-fundamental-reflexoes-sobre-o-processo--2>. Acesso em: 10 de maio de 2020.

CARDOSO, M. A. O Movimento Popular na construção da autonomia da criança pequena. **Revista Brasileira de Política e Administração da Educação (RBP AE)**, v. 19, n. 2, p. 267-290, jul./dez., 2003.

CASTRO, C. **Evolucionismo Cultural: textos de Morgan, Tylor e Frazer**. Rio de Janeiro: Zahar. 2005.

COLHANTE, C. C.; BARREIRO, I. M. de F.; PRATA, N.; VASCONCELOS, M. S. **Resgatar o brincar tradicional: uma contribuição à formação dos professores**. Disponível em: [file:///C:/Users/Cliente/Downloads/resgatarobrinca%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Cliente/Downloads/resgatarobrinca%20(1).pdf). Acesso em: 30 de abril de 2020.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho: Desenvolvimento do grafismo infantil**. São Paulo: Scipione, 1989.

DUARTE, N. A formação humana na perspectiva histórico-ontológica. *In*: SAVIANI, D.; DUARTE, N. (Org.). **Pedagogia histórico-crítica e luta de classes na educação escolar**. São Paulo: Autores Associados, 2012, p. 13-35.

DUARTE, P. R. A dinâmica da pesquisa como processos e interações comunicacionais. **Reflexões. Revista UCS**. Caxias do Sul, v. 4, n. 8, p. 69-80, jul./dez., 2005.

ESPÍRITO SANTO [Estado]. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo do Espírito Santo**. SEDU/UNDIME, 2019. Disponível em: <http://sedu.es.gov/curriculo-do-espírito-santo>. Acesso em: 06 de junho de 2020.

FALKEMBACH, E. M. F. Diário de campo: um instrumento de reflexão. **Contexto e educação**, Ijuí, v. 2, n. 7, p. 19-24, jul./set., 1987.

FANTIN, M. **No mundo da brincadeira**: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FERNANDEZ, A. **O saber em jogo**: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, S. C. **A indústria do brincar**. Fundação Getúlio Vargas. Instituto de Estudos Avançados em Educação. Rio de Janeiro. 1992.

FERREIRA, A. B. H. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. 3.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.

FERREIRA, A. **Criar e brincar com Portinari**: uma abordagem da arte por meio de atividades lúdicas e interdisciplinares. Rio de Janeiro: Nova Razão Cultural, 2006.

FIGUEIREDO, A. A. F.; QUEIROZ, T. N. **A utilização de rodas de conversa como metodologia que possibilita o diálogo**. Disponível em:<http://www.fg2013.www2017.eventos.dype.com.br/resources/anais>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. (Apostila). Fortaleza: UEC, 2002.

FORTUNA, T. R. O brincar. **Revista Pátio - Educação Infantil**. Ano 1, n. 3, dez-2003/mar-2004.

FOUCAULT, M. **O Nascimento da Clínica**. 6 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

FRANÇA, L. C. Z. **O ensino de desenho**. saberes e práticas das professoras de Artes: um olhar... muitas possibilidades... Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2006.

FREIRE, E. dos S.; OLIVEIRA, J. G. M. Educação Física no Ensino Fundamental: identificando o conhecimento de natureza conceitual, procedimental e atitudinal. **Revista Motriz**. Rio Claro, v. 10, set./dez., 2004.

FREIRE, P. **Ação cultural para a liberdade**. 6 ed. Paz e Terra, Rio de Janeiro 1982.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. 3 ed. Rio de Janeiro: Scipione, 1992.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia** – saberes necessários à prática educativa. 31 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2000.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2002.

FRIEDMANN, A. **Jogos Tradicionais**. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf. Acesso em: 20 de junho de 2020.

FURUKAWA, P. de O.; CUNHA, I. C. K. O. Comitês de ética em pesquisa: desafios na submissão de projetos científicos. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 63, n. 1, p. 145-147, 2010.

GODOY, A. S. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, v. 35, n. 3, mai./jun., 1995.

GOUVÊA, E. G. **Cultura lúdica: conformismo e resistência nas vivências das brincadeiras infantis na escola**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Estado do Pará, 2011.

HINSHELWOOD, R. D. **Dicionário do pensamento kleiniano**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1992.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1980.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 1990, 2ª ed.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993. HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JESUS, R. M. V. de. Escola e documentário: uma relação antiga. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n. 32, p. 233-242, dez., 2008.

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

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 2006, p. 13-43.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. *In*: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2007, p.13-43.

KRAMER, S. A infância e sua singularidade. *In*: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**, 2007.

KRAMER, S.; NUNES, M. F.; CORSINO, P. Infância e criança de 6 anos: desafios das transições na educação infantil e ensino fundamental. **Revista Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 37, n. 1, jan./jul., 2011.

LIBÂNEO, J. C. **Adeus professor, adeus professora**. São Paulo: Cortez, 2001.

LIMA, F. J. I. de. **A criança e os artefatos lúdicos: um estudo etnográfico da cultura lúdica da rua**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Ceará, 2010.

LIMA, E. M. F. **Os brinquedos populares no Ensino Fundamental: O resgate das brincadeiras populares**. Trabalho de Conclusão de Curso (Educação Física Escolar) –Universidade Federal de Campina Grande, 2015.

MARINHO, H. R. B.. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2 ed. Curitiba: Ibpex, 2007.

MEDINA, V. **A Peteca**. Jogo brasileiro para crianças Qual é a origem e como se joga a peteca entre as crianças. 2017. Disponível em: <https://br.guiainfantil.com>. Acesso em: 12 de abril de 2021.

MIRANDA, A. R. A.; CAPPELLE, M. C. A.; MAFRA, F. L. N. Contribuições do método História de Vida para estudos sobre identidade: o exemplo do estudo sobre professoras gerentes. *In*: **Revista de Ciências da Administração**, [s.l.], p. 59-74, 16 dez., 2014. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disponível em: Acesso em: 31 de setembro de 2021.

MOREIRA, D. J. S.; OLIVEIRA, V. F. L. de; GONÇALVES, W. G. L. **A importância do Isolamento Social no contexto da Pandemia de Covid-19**. Sanar Medicina, 2020. Disponível em: <https://www.sanarmed.com/a-importancia-do-isolamento-social-no-contexto-da-pandemia-de-covid-19>. Acesso em: 15 de outubro de 2020.

MOURÃO, L.; ESTEVES, V. V. Ensino Fundamental: das competências para ensinar às competências para aprender. **Revista Ensaio. Aval. Pol. Públ. Educ.** Rio de Janeiro, v. 21, n. 80, jul./set., 2013.

MOUSINHO, P. I. V. **A exposição escolar: uma nova imagem para o século XXI**. Cadernos de Sociomuseologia, n. 7, 2016.

NASCIMENTO, A. M. do. A infância na escola e na vida: uma relação fundamental. *In*: BEAUCHAMP, J. *et al.* **Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações para a**

inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007, p. 25-32.

NASCIMENTO, S. S. **Saberes, brinquedos e brincadeiras**: vivências lúdicas de crianças da comunidade quilombola Campo Verde/PA. Dissertação de Mestrado. Belém, 2014.

NETO, E. dos S.; SILVA, M. R. P. **Quebrando as armadilhas da adultez**: o papel da infância na formação das educadoras e educadores. UMESP: 2007.

NETO, J. J. S.; TEIXEIRA, R. F. **Monitorando o ambiente escolar para a Educação Física no Ensino Fundamental**. Revista Est. Aval. Educ. São Paulo, v. 28. Set/dez. 2017.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Tradução Mônica Saddy Martins. 6 ed. São Paulo, SP: Papyrus, 2016.

NIGRI (2000).

OLIVEIRA, D. T. R de. Brinquedos e Brincadeiras populares no Programa Esporte, Lazer da Cidade. *In*: MARCELLINO, N. C.; FERREIRA, M. P. A (org.), **Brincar, jogar, viver**: programa Esporte, Lazer da Cidade. Brasília. MEC, v. 1, 2007, p. 127-138.

PAULA, E. de. **Crianças e Infâncias**: Universos a Desvendar. Programa de Mestrado em Educação da UFSC. I semestre de 2005, p.1-3. Disponível em: www.scielo.br. Acesso em: 03 de junho de 2020.

PEDREZZANI, D. S.; JALANTONIO, R.; IZA, D. F. V. Atividades de brincadeiras tradicionais: uma proposta em programas intergeracionais. **EFDeportes.com Revista Digital**. Buenos Aires, Año 15, n. 151, Dezembro de 2010.

PENAFRIA, M. **O filme documentário**: história, identidade, tecnologia. Lisboa: Edição Cosmos, 1999.

PEREZ, M. C. A. Infância e escola: desafios no ingresso da criança no ensino fundamental. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 6, n. 3, p. 36-45, 2011.

PEREZ, LFM. **Questões sociocientíficas na prática docente: Ideologia, autonomia e formação de professores**]. São Paulo: Editora UNESP, 2012.

PIAGET, J. **Desenvolvimento e aprendizagem**. Porto Alegre: UFRGS/FACED/DEBAS, 1997.

PIAGET, J. O jogo(2ª parte). *In*: **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad.: CABRAL, Á.; OITICICA, C. M. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975, p.115-274.

PIPA. Britannica Escola. 2021. Disponível em: <https://escola.britannica.com.br/artigo/pipa/>. Acesso em 10 de dezembro de 2020.

PONTES, F. A.; MAGALHÃES, C. M. C. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades e investigação. **Revista Psicologia: Reflexão e Crítica**, n. 16, 2003.

PRESTES, C. Brincadeiras tradicionais do Brasil: um salve à cultura da infância. *In: Território do brincar*. Um encontro com a criança brasileira. 2016. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br>. Acesso em: 13 de abril de 2021.

QUEIROZ, N.L.N. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Paidéia (Ribeirão Preto), Ribeirão Preto, v. 16. 2006. RAMOS, G. Documentário e ficção, revendo uma história. *In: Debate: cinema, documentário e educação*. Programa Salto para o Futuro (MEC), Brasília, ano 13, n. 11, p. 12-18, jun., 2008.

RIGONATTO, M. **Documentário, uma visão da realidade**. Disponível em: <https://www.portugues.com.br/redacao/documentario.html>. Acesso em: 10 de outubro de 2021.

ROCHA, I. L. **Ensino Fundamental no Brasil – Uma análise da efetivação do direito a educação obrigatória**. Universidade Federal de Alagoas, 2014. Disponível em: https://anpae.org.br/IBERO_AMERICANO_IV/GT1/GT1_Comunicacao/IdnelmaLima daRocha_GT1_integral.pdf. Acesso em: 24 de março de 2021.

RODRIGUES, I. V. **A importância da prática da educação física no ensino fundamental I**. Disponível em: <http://www.brasile scola.com>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

SALLES, C. G. N. L. de.; SERCUNDES, I. A infância no ensino fundamental obrigatório de nove anos: o que dizem os professores do primeiro ano? **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, n. 1, p. 479-495, 2017.

SANTOS, G. A. P. **Brincar como construção social**. 2019. Disponível em: <https://www.ipabrasil.org/post/brincar>. Acesso em: 10 de abril de 2021.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: A criança, o Adulto e o Lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SANTOS, G. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SARMENTO M. J.; GOUVÊA, M. C. S. de. **Sociologia da Infância: Correntes e Confluências**. 2013. Disponível em: <http://www2.fct.unesp.br/simposios/sociologiainfancia/T1%20Sociologia%20da%20Inf%20ncia%20Correntes%20e%20Conflu%20ncias.pdf>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANE, J. F. Pesquisa Documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História e Ciências Sociais**, n. 1, jul., 2009.

SEKKEL, M. C. O brincar e a invenção do mundo em Walter Benjamin e Donald Winnicott. **Revista de Psicologia USP**, v. 27, n. 1, São Paulo, 2016.

SILVA, M. E. da; MIRANDA, A. M. de S. de; VASCONCELOS, P. de C. S. **Brinquedos, brincadeiras e cantigas de roda: como brincavam nossos pais e avós.** 2012. Disponível em: <http://www.sbpnet.org.br/livro/65ra/resumos/resumos/3284.htm>. Acesso em: 18 de dezembro de 2021.

SNEYDERS, G. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SOARES, C. L. *et al.* **Metodologia do ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.

SOARES, C. L. *et al.* **Educação Física no ciclo básico.** São Paulo, 1989.

SOSA, K. E. H. **Cultura Escolar e Cultura Popular: Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental I.** Dissertação de Mestrado. Lisboa, 2017.

SOUZA, C. C. de. **A experiência de aprender com as crianças nos acontecimentos cotidianos.** Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal Fluminense, 2010.

SOUZA, P. N. P. **Educação Básica no Brasil.** Dossiê Educação. Revista USP. São Paulo, n. 100, p. 9-20, dez./jan./fev., 2013-2014.

SOUZA, R. de C. S.; SCHNEIDER, C. E. da C. O resgate e jogos e brincadeiras tradicionais em uma turma de 6º ano no Colégio Estadual Papa João Paulo I. *In: Os desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE.* Paraná, 2016.

TAVARES, M.; SOUZA JÚNIOR, M. Jogo, brinquedo e brincadeira nas aulas de Educação Física. **Revista Digital.** Buenos Aires, n. 144, maio, 2010. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd144/jogo-brinquedo-e-brincadeira-em-educacao-fisica.htm>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

TOLKMITT, V. M. Educação Física. *In: PARANÁ.* Secretaria de Estado da Educação. **Currículo básico para escola pública do Estado do Paraná.** Curitiba, 1990, p. 175-188.

VASCONCELOS, Maria do Carmo Adour. **A prática da Educação Física no Ensino Fundamental da Rede Pública da cidade de Mossoró, RN.** Dissertação de Mestrado. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias – Instituto de Educação. Lisboa, 2012.

VIANNA, Edivaldo dos Santos. **O Brincar e a Tecnologia: as modificações das brincadeiras tradicionais e as influências tecnológicas na escola recurso eletrônico.** Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2019.

VIEIRA, S. S. V; SABATTINI, M. Documentários de divulgação científica em tempos de redes sociais e cibercultura. **Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística Edição Temática em Cultura e Comportamento**. São Paulo: Centro Universitário, v. 5, n. 2, novembro de 2015.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Michael Cole et AL (Org.). 4 Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

XAVIER, C. R. R. Professor de Educação Física no Ensino Fundamental: saberes, concepções e sua prática docente. **Revista Pensar a Prática**. Goiânia, v. 17, n. 2, jan./mar., 2014.

YIN, R. K. **Case study research: design and methods**. Newbur Park, CA: Sage Publications, 1989.

YIN, R. K. **Estudo de caso: Planejamento e Métodos**. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

WINNICOT, D. W. O brincar. Uma exposição teórica. *In: O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago. 1968.

ZIBETTI, R. M. O Resgate de Jogos e Brincadeiras Tradicionais no Ambiente Escolar. *In. Os desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE. Produções didático-pedagógicas*. Paraná, 2016.