



UNESP UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Faculdade de Ciências
Campus de Bauru – SP

TALILA SCHIMITH

TEMPOS E ESPAÇOS SOCIAIS: implicações do
brincar e jogar com familiares e amigos na Educação
Física Escolar

BAURU – SP
2020



TALILA SCHIMITH

TEMPOS E ESPAÇOS SOCIAIS: implicações do brincar e jogar com familiares e amigos na Educação Física Escolar

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual Paulista – UNESP, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física – Área de Concentração em Educação Física Escolar.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andresa de Souza Ugaya

BAURU – SP
2020

TALILA SCHIMITH

TEMPOS E ESPAÇOS SOCIAIS: implicações do brincar e jogar com familiares e amigos na Educação Física Escolar

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual Paulista – UNESP, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física – Área de Concentração em Educação Física Escolar.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andresa de Souza Ugaya

Data da defesa: 28/04/2020

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andresa de Souza Ugaya
Universidade Estadual Paulista – UNESP, campus Bauru

Membro Titular: Prof.^a Dr.^a Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger
Universidade Estadual Paulista – UNESP, campus Bauru

Membro Titular: Prof.^a Dr.^a Elaine Prodócimo
Universidade Estadual de Campinas – FEF – UNICAMP

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências
Unesp – campus de Bauru





UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru



ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE Mestrado de TALILA SCHIMITH, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 28 dias do mês de abril do ano de 2020, às 15:00 horas, no(a) Faculdade de Ciências/Unesp

Bauru, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. ANDRESA DE SOUZA UGAYA - Orientador(a) do(a) Departamento de Educação Física /

UNESP - Faculdade de Ciências de Bauru - SP, Profa. Dra. DAGMAR APARECIDA CYNTHIA

FRANÇA HUNGER do(a) Departamento de Educação Física / UNESP - Faculdade de Ciências de

Bauru - SP, Profa. Dra. ELAINE PRODÓCIMO do(a) FEF-UNICAMP / Universidade Estadual de

Campinas,, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO

DE Mestrado de TALILA SCHIMITH, intitulada **Jogos e brincadeiras na Educação Física:**

aprender e compartilhar. Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da

Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: APROVADA. Nada mais

havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da

Comissão Examinadora.

Profa. Dra. ANDRESA DE SOUZA UGAYA

Profa. Dra. DAGMAR APARECIDA CYNTHIA FRANÇA HUNGER

Profa. Dra. ELAINE PRODÓCIMO



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de Bauru



Proposta de alteração do título

A comissão examinadora propõe a alteração do título do trabalho da discente:

DE "JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: APRENDER E COMPARTILHAR".

PARA: TEMPOS E ESPAÇOS SOCIAIS: IMPLICAÇÕES DO BRINCAR E JOGAR COM FAMILIARES E AMIGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Bauru, 24 de junho de 2020.

Prof. Dra. Andresa de Souza Ugaya
Orientadora

Seção Técnica de Pós Graduação FC
Av. Engº Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01 - Vargem Limpa, Bauru-SP CEP: 17033-360
Fone: (14) 3103-6077 - email: stpg@fc.unesp.br



AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me proporcionar saúde e intelecto para concluir essa etapa e sempre me dar força e fé para persistir e ser uma vencedora.

Sou grata à minha mãe Nilva, meu pai Angelo, meu irmão Tales, minha sobrinha Maria Eduarda e, especialmente, à minha irmã Tatiane que sempre acreditou no meu potencial e me motivou nos momentos de fraqueza.

Gratidão à minha orientadora Prof.^a Dr.^a Andresa de Souza Ugaya pela confiança que depositou em mim, pela orientação, pela disponibilidade do seu tempo e pela paciência para galgar junto comigo essa etapa tão importante da minha trajetória profissional.

Às professoras, Dr.^a. Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger e Dr.^a. Elaine Prodócimo, pelas importantes e enriquecedoras contribuições na qualificação.

Agradeço a todos(as) os(as) professores(as) do PROEF-Bauru que proporcionaram experiências valiosas e reflexões ímpares, contribuindo, assim, para melhoria da minha práxis pedagógica.

É com alegria que agradeço aos(as) quinze desbravadores (as) que, juntamente comigo, formaram a turma de Bauru e não soltaram a minha mão nem nos piores momentos, nos quais o desânimo e a exaustão se fizeram presentes.

Ao meu amigo Rodrigo pelo apoio e conforto em várias etapas desse percurso.

E, por último, e não menos importante, agradeço à equipe gestora da escola que me proporcionou a realização dessa pesquisa e aos(às) alunos(as) que contribuíram para o êxito desse trabalho.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



“Brincar e lembrar é só começar. Aos adultos, ficam as evocações e recordações de brincadeiras de infância; às crianças, o viver, o criar, o brincar e o aprender [...]”.

(CARDOSO, 2004, p. 9)



SCHIMITH, Talila. **Tempos e espaços sociais**: análise de implicações pedagógicas do brincar com familiares e amigos na Educação Física Escolar. 2020. 114 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional) – UNESP, Faculdade de Ciências, Bauru, 2020.

RESUMO

Na sociedade e, conseqüentemente, nas instituições escolares, encontramos alunos e famílias oriundos de vários tempos e lugares sociais. Para que ocorra um processo de ensino e aprendizagem significativo é preciso que toda comunidade escolar esteja comprometida. Desta maneira, diante desse contexto presente nas escolas, algumas questões pertinentes para essa pesquisa foram levantadas: como aconteciam e acontecem as manifestações dos jogos e brincadeiras no seio familiar dos alunos? Essas manifestações são as mesmas nas diferentes gerações e culturas em relação ao tempo, espaço e aprendizados? É possível uma prática pedagógica que contemple essas manifestações do jogar e do brincar familiar em um processo de ensino e aprendizagem? Diante de tais perguntas, essa pesquisa qualitativa de campo teve como objetivo geral compreender como as brincadeiras e os jogos se inserem em tempos e espaços na construção social e cultural de diferentes gerações. Os objetivos específicos foram: propor uma ação pedagógica que valorizasse a interação família e escola por meio de brincadeiras e jogos; promover espaço para a autonomia dos estudantes e analisar quais foram as implicações desse processo de ensino e aprendizagem. O público participante foi trinta e três alunos de três 6.º anos, com idade entre 10 a 14 anos. Para o levantamento dos dados, foram realizados um questionário de autoaplicação com os alunos e com o responsável escolhido por eles, bem como o diário de campo e as produções realizadas pelos educandos (desenhos, redações e vídeos). Cada família elencou uma brincadeira que a representasse e estas foram vivenciadas pelas crianças. A análise de dados aconteceu por meio de categorias dos conteúdos, ou seja, foi feito um agrupamento de ideias e de expressões com base nas percepções dos participantes. O retorno que os alunos e os familiares participantes dispensaram durante o percurso foi muito relevante. Sem a participação ativa deles, não seria possível o levantamento de tantos dados significativos para a análise. Os resultados nos mostram a contribuição que os diferentes contextos proporcionam para a diversidade cultural, além das trocas de experiências entre as gerações. Algumas mudanças pertinentes aos jogos e às brincadeiras entre os descendentes, bem como os espaços que as crianças utilizam para brincar, foram evidenciados pela pesquisa. Outro fator que merece destaque com os resultados é a importância de aulas contextualizadas e que considerem os alunos os verdadeiros protagonistas do próprio processo de ensino-aprendizagem, tornando esse percurso significativo.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Educação Física. Família. Aprendizagem.

SCHIMITH, Talila. **Times and social spaces:** analysis of the pedagogical implications of playing with family and friends in Physical Education at School. 2020. 114 f. Dissertation (Professional Master in Physical Education in the National Network) - UNESP, Faculty of Sciences, Bauru, 2020.

ABSTRACT

In society and, consequently, in school institutions, we find students and families from different times and social places. For a meaningful teaching and learning process to take place, the entire school community must be committed. Thus, in view of this context present in schools, some pertinent questions for this research were raised: how did the manifestations of games and play happen in the family of students? Are these manifestations the same across different generations and cultures in terms of time, space and learning? Is it possible a pedagogical practice that contemplates these manifestations of family playing and toying in a teaching and learning process? Faced with such questions, this qualitative field research had the general objective of understanding how games and play are inserted in times and spaces in the social and cultural construction of different generations. The specific objectives were: to propose a pedagogical action that values family and school interaction through games and play; promote space for students' autonomy and analyze the implications of this teaching and learning process. The participating public was thirty-three students aged three to six, aged between 10 and 14 years. To collect the data, a self-application questionnaire was conducted with the students and the person chosen by them, as well as the field diary and the productions made by the students (drawings, essays and videos). Each family listed a game that represented it and these were experienced by the children. Data analysis took place through content categories, that is, a grouping of ideas and expressions was made based on the participants' perceptions. The feedback that the students and their family members spent during the course was very relevant. Without their active participation, it would not be possible to collect as much significant data for the analysis. The results show us the contribution that different contexts provide for cultural diversity, in addition to the exchange of experiences between generations. Some changes pertinent to games and play among descendants, as well as the spaces that children use to play, were highlighted by the research. Another factor that deserves to be highlighted with the results is the importance of contextualized classes that consider students as the real protagonists of the teaching-learning process itself, making this path significant.

Keywords: Games. Play. Physical Education. Family. Learning.



LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Elementos a serem considerados na análise da transmissão da cultura da brincadeira 31



LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Número de moradores da casa sem contar o próprio estudante.....	41
Gráfico 2 – Alunos que gostam e não gostam de brincar	45
Gráfico 3 – Adultos que ainda brincam durante a vida adulta.....	46
Gráfico 4 – Preferência dos alunos na hora do brincar: sozinho ou com outras pessoas	55

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Distribuição dos alunos nos anos no início do ano letivo de 2019	39
Tabela 2 – Público convidado para a pesquisa e termos recebidos	40
Tabela 3 – Parentesco que os moradores possuem com os estudantes.....	41
Tabela 4 – Cidade e estado de origem dos responsáveis dos alunos	42
Tabela 5 – Explicações das crianças em relação à gostar ou não de brincar.....	46
Tabela 6 – Explicação dos adultos sobre o brincar ou não na vida adulta.....	47
Tabela 7 – Brincadeiras que as famílias elencaram e os alunos vivenciaram durante as aulas	48
Tabela 8 – Pessoas que os escolhidos brincavam durante sua infância	56
Tabela 9 – Lugares que os responsáveis brincavam quando criança	62
Tabela 10 – Atividades que os alunos passam mais tempo fazendo.....	63
Tabela 11 – O que os discentes gostam de fazer no tempo livre	65
Tabela 12 – Brincadeiras preferidas dos responsáveis quando crianças e dos alunos	67

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CNE	Conselho Nacional de Educação
DCNEB	Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica
DCNEI	Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil
DCNs	Diretrizes Curriculares Nacionais
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
PCNs	Parâmetro Curricular Nacional
PPP	Projeto Político Pedagógico
PROEF	Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
REDEFOR	Programa Rede São Paulo de Formação Docente
SEE	Secretaria Estadual de Educação
SME	Secretaria Municipal de Educação
TACC	Trabalho Acadêmico de Conclusão de Curso
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	15
1 INTRODUÇÃO	21
2 REVISÃO DE LITERATURA	24
2.1 O brincar e o jogar nos documentos oficiais: direito, cultura e diversidade	24
2.2 O brincar e o jogar no contexto histórico e social	28
3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA	37
3.1 Universo da pesquisa	37
3.2 Instrumentos de levantamento de dados	38
3.3 Contexto e participantes da pesquisa	39
3.4 Procedimentos para o levantamento e seleção de dados	42
3.5 Procedimentos para a análise de dados	43
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	45
4.1 O brincar na vida dos alunos e dos responsáveis	45
4.2 Jogos e brincadeiras no contexto escolar e familiar	49
4.2.1 Relações sociais.....	49
4.2.2 Aprendizados e novas descobertas	57
4.2.3 Jogos e brincadeiras de ontem e de hoje	61
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
REFERÊNCIAS	72
APÊNDICES	78
APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	78
APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido	79
APÊNDICE C – Questionário dos discentes	80
APÊNDICE D – Questionário dos responsáveis.....	82
APÊNDICE E – Diários de Campo	84
APÊNDICE F – Produto Educacional: Material Didático.....	114



APRESENTAÇÃO

Quando criança, morava em um sítio da família. Lá eu vivi as experiências mais marcantes e emocionantes que são lembradas com carinho e saudades até hoje. Minha infância foi marcada por ajudar meus pais nos afazeres da pequena propriedade e, principalmente, por inúmeras brincadeiras ensinadas pelos mais velhos e pelos colegas de escola ou vizinhos (que não moravam perto, mas nos reuníamos sempre). Brincávamos desde esconde-esconde e pega-pega até jogos de tabuleiro. Na época, não havia celular e nem videogame, mas tínhamos liberdade e alegria em poder compartilhar momentos felizes com nossos pares.

Pela distância que morávamos um dos outros, não era todo dia que podíamos brincar. Então, os momentos que eu brincava sozinha se pautavam nos jogos de faz de conta, especialmente, escolinha. Eu tinha o meu cantinho e fazia das poucas bonecas e ursinhos os meus alunos. Desde aquela época, sabia que minha missão era ensinar e tentar contribuir para uma sociedade mais reflexiva e justa.

Quando tinha 9 anos, mudamos para a cidade (não a que pertencia a propriedade rural, mas à cidade vizinha, onde moro até os dias atuais). Meus amigos e minha rotina mudaram, porém, meus sonhos continuaram os mesmos e a vontade de realizá-los, bem como a certeza do que eu realmente queria, fortalecia ano a ano.

Em Pindorama completei o Fundamental I em uma escola do bairro em que residia. Este se iniciou na escola rural, em uma classe multisseriada. O Fundamental II e o Ensino Médio foram feitos na mesma escola, no centro da cidade. Vale frisar, que todas elas eram escolas públicas da esfera municipal e estadual.

O segundo semestre do 3.º ano do Ensino Médio, foi o momento crucial da escolha de qual vestibular prestar e qual carreira realmente seguir. Várias opções se fizeram presentes. No entanto, optei por prestar Educação Física: primeiramente porque o curso era ofertado na cidade de Catanduva, vizinha da minha e, na época, era o que minha mãe tinha condições de pagar.

Ingressei na faculdade no ano de 2003. Sempre gostei de estudar e sempre tive notas boas. Durante a graduação, vários contratemplos me fizeram, muitas vezes, desanimar, mas jamais desistir dos meus ideais. Formei-me no final de 2006 e, antes mesmo do ano terminar, eu já havia passado em um Processo Seletivo para trabalhar na Secretaria Municipal de Educação (SME) de Catanduva. Aquilo que eu almejava quando criança estava realmente se concretizando.



A partir de então, o momento era propício para colocar em prática tudo o que foi vivenciado e experimentado durante a faculdade. Estava em minhas mãos decidir em ser uma profissional dedicada e, de certa forma, diferenciada ou me tornar uma professora de Educação Física “comum” e igual a muitos que havia, e ainda há, no mercado de trabalho: que rolam a bola e deixem os alunos fazerem o que bem entenderem, menos se tornarem seres pensantes e críticos.

Assim, decidi me dedicar e me tornar a professora que sou hoje: aplicada, comprometida com a prática pedagógica, com o processo de ensino e aprendizagem dos discentes, que considera o contexto em que eles estão inseridos e as diferenças que se apresentam em um mesmo ambiente. Para isso se tornar possível, minha formação não parou na graduação, pelo contrário, ela só foi o início de um caminho longo e árduo.

Após concluir a formação inicial e ingressar no mercado de trabalho, conclui que não poderia ficar parada no tempo e nem queria isso, uma vez que, constantemente, fui uma pessoa que busquei conhecimentos e atualização com o que acontece e sobre o que é primordial para fazer com que a qualidade impere no que quer que eu faça.

Destarte, comecei a formação continuada com minha primeira pós-graduação em Educação Especial – Deficiências Múltiplas em 2008. Para dar continuidade e ter outras possibilidades, além da Educação Física, principiei uma complementação pedagógica de um ano e meio, isto é, curso de Pedagogia para quem já possui uma licenciatura, formando-me no final de 2010. Em 2011, fiz a pós em Psicomotricidade. Tanto nos cursos de pós quanto na segunda graduação aprendi muito e ampliei os conteúdos que tinha experienciado na primeira graduação.

Concomitantemente a essas formações, prestei diversos concursos públicos, tendo a oportunidade de ingressar no cargo de Professor II de Educação Física pela Secretaria Estadual do Estado de São Paulo (SEE) em fevereiro de 2011, no qual permaneço até os dias de hoje. No início de 2012, passei no concurso para o cargo de Professor I no município de Pindorama conciliando, assim, com o cargo que já possuía pelo estado. No mesmo ano, também participei de um programa de pós-graduação ofertado pela SEE e intitulado como Programa Rede São Paulo de Formação Docente (REDEFOR). Foi um curso que merece inúmeros elogios pela qualidade do material que nos foi ofertado e pela metodologia com o qual foi desenvolvido. Tudo que já havia aprendido nas formações anteriores foi aprofundado



de maneira ímpar e diferenciada, levando em consideração a clientela e o contexto que estava trabalhando no momento e possibilitando discussões para outras oportunidades que poderiam surgir. Meu ciclo em Pindorama se encerrou no início de 2017 quando ingressei no cargo de Recreacionista pela SME de Catanduva, no regime de estatutária.

Como citado anteriormente, sempre gostei de estudar e nunca gostei de ficar estacionada no tempo. Eu já concluía três pós e, por isso, estava na hora de ir atrás de outro sonho: ingressar em um programa de mestrado. O medo era presente em minha mente, tanto de não dar conta quanto de não conseguir passar na prova de proficiência, por exemplo. Em 2016, em uma conversa informal com uma colega da área, ela comentou sobre o Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF). Fiquei animada por ser um programa diferenciado, mas logo tirei da minha cabeça pelo receio de não conseguir. Foi quando, nas vésperas de terminar as inscrições, decidi entrar no edital e analisá-lo. Nesse dia, decidi me entregar à sorte e arriscar. E deu certo! Passei no processo seletivo e não tenho palavras para explicar o que senti no dia que saiu a classificação. Parecia que havia conquistado o mundo inteiro! Era mais um sonho que estava prestes a ser realizado.

No entanto, passar no processo seletivo não garantiu o ingresso imediato no programa. A saga começou a partir de então e foram aproximadamente 2 anos de lutas e esforços para que se concretizasse o início do curso. As angústias e os receios eram amenizados pelo estreitamento dos laços de amizade dos dezesseis candidatos que conquistaram as vagas do Polo de Bauru. Nas inúmeras conversas e discussões que tínhamos nesse período, o conforto era constante bem como a certeza de que um dia, mais cedo ou mais tarde, começaríamos e teríamos a oportunidade de sair do virtual e partir para o real.

E o dia chegou: nossa aula inaugural aconteceu no dia 13 de abril de 2018 e a partir desse momento o que parecia um pesadelo se transformou em uma grande conquista. Passamos a dividir experiências e, assim, contribuir para uma melhor qualidade da Educação Física por todo o Brasil. Ideias, pontos de vistas e várias opiniões começaram a ser trocadas por colegas e professores de todos os polos. No nosso, a união e a cumplicidade só aumentaram depois do início. Tornamo-nos uma verdadeira família PROEF.

As disciplinas ofertadas pelo Programa podem ser compreendidas em obrigatórias e eletivas. A modalidade utilizada para o desenvolvimento dessas



disciplinas se pautou em presencial e semipresencial (com encontros presenciais e atividades e interações pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)).

As quatro primeiras disciplinas foram ofertadas de maneira obrigatória e semipresencial. A primeira intitulada “Problemáticas da Educação Física” foi extremamente fundamental para a nossa prática pedagógica, pois os problemas vivenciados pelos professores, no campo da Educação Física Escolar, foram analisados de tal forma que nos proporcionou a reflexão sobre a própria ação, visando melhorias da qualidade da práxis docente.

A segunda disciplina que teve o título de “Seminários de Pesquisa Científica em Educação Física” foi dividida em três partes. A primeira parte serviu para dar início à construção do nosso Trabalho Acadêmico de Conclusão de Curso (TACC), possibilitando aos mestrandos a identificação dos possíveis temas de pesquisa e o plano de execução para desenvolvê-la. Durante esse período, tivemos que definir os orientadores e sou grata pela aceitação da Prof.^a Dr.^a Andresa de Sousa Ugaya, que foi muito humana e competente ao desempenhar tal função. Na segunda parte, demos continuidade na construção do nosso trabalho e início na elaboração do nosso projeto de pesquisa. Já a última parte foi dedicada aos encaminhamentos finais, avançando no referencial teórico e dando especial atenção aos elementos éticos que devem estar pautados em toda e qualquer pesquisa que envolve seres humanos.

“Escola, Educação Física e Planejamento” foi a terceira disciplina cursada. Ao longo desta, estudamos sobre a função social da escola e os princípios de organização e planejamento de projetos curriculares, especificamente para a Educação Física, bem como analisamos os objetivos, conteúdos e critérios de avaliação pertinentes para as diversas etapas do referido componente curricular.

A quarta e última disciplina ofertada nesses moldes foi “Metodologia do Ensino da Educação Física”. No decurso desta, foi estudada a contextualização sociocultural de diversas atividades físicas, da mesma maneira que analisamos as bases teóricas de diferentes metodologias de ensino e como essas possibilitam os processos de interação entre aluno, conteúdo, professor.

Ainda na modalidade semipresencial, foram disponibilizadas duas eletivas, sendo que, uma delas, deveríamos escolher de acordo com nossa linha de pesquisa, a saber: Educação Física na Educação Infantil e Escola, Educação Física e Inclusão.

Na disciplina da linha de pesquisa, ou seja, Educação Física na Educação Infantil, tivemos a oportunidade de refletir sobre a nossa prática, compartilhar



experiências e ter consciência da importância de um trabalho colaborativo. As reflexões se pautaram também na utilização de uma metodologia que considerasse as características dos sujeitos que fazem parte do contexto escolar que atuamos, levando em consideração suas características peculiares e as especificidades de cada aluno.

Por fim, com a disciplina “Escola, Educação Física e Inclusão” pudemos identificar os tipos de deficiências, dando ênfase nas dificuldades de aprendizagem mais frequentes entre os alunos; analisamos as questões pertinentes à inclusão de pessoas com deficiência na sociedade como um todo e, em seguida, especificamente na escola e nas aulas. Encerramos discutindo estratégias que pudessem contribuir para a inclusão de todos os alunos, sem exceção.

Além dessas disciplinas semipresenciais, tivemos duas disciplinas eletivas presenciais ofertadas pelo polo de Bauru: Teorias do Desenvolvimento Humano e Epistemologia e Educação Física Escolar.

Os conteúdos abordados em todas as disciplinas foram significativos para a nossa ação pedagógica, pois promoveram um repensar e, conseqüentemente, uma melhora da nossa didática e do nosso trabalho como um todo.

Durante esse tempo disponibilizado para as disciplinas, o Programa nos ofertou um vasto aporte teórico, contribuindo para o nosso aprimoramento como profissionais e para a nossa reflexão contínua. Os encontros presenciais e as atividades propostas pelos professores dialogaram, a todo instante, com as atividades que devíamos executar no AVA.

Foi durante essa trajetória de estudos e leituras, bem como o fato de gostar de trabalhar com jogos e brincadeiras, que o objeto da minha pesquisa foi definido, a brincadeira e o jogo. Vale ressaltar que esse processo e a definição dos objetivos da pesquisa dispenderam de um certo tempo e amadureceram a cada experiência vivida e ofertada durante o curso.

A vontade de compreender como acontecem essas manifestações entre as gerações e oportunizar aos alunos essa contextualização e vivência foi o ponto chave para a execução e o desenvolvimento do tema da referida pesquisa.

Finalizo frisando que toda troca de experiências e de informações, os momentos de reflexão e diálogos ocorridos nos fóruns no AVA com os professores participantes dos outros polos do PROEF contribuíram, e muito, para a minha reflexão



na ação. Não bastava mais seguir métodos utilizados desde minha formação inicial, minha carreira pedia mais e meus alunos eram dignos dessa mudança.



1 INTRODUÇÃO

O Brasil tem o privilégio de ter em sua formação características de um povo multicultural e pluriétnico. Neste sentido, as instituições de ensino são um espaço muito rico no que concerne à diversidade, pois nesse ambiente existem crianças, jovens e adultos com identidades, culturas, gêneros, raças, etnias, crenças, corporeidades, entre outros fatores, que os diferem um dos outros. Além disso, cabe às escolas e aos professores oferecer aos alunos atividades que considerem essa diversidade e atendam às novas concepções e às novas demandas das sociedades atuais.

Partindo desse pressuposto, no processo educativo, assim como os demais conteúdos, os jogos e brincadeiras devem ter o seu espaço e a sua valorização. Tais atividades devem considerar a diversidade cultural dos alunos e de seu universo lúdico. Nesse processo, deve levar em consideração a necessidade do brincar como primordial e, para que os objetivos sejam alcançados, as propostas devem ser planejadas, organizadas e com objetivos definidos.

Os espaços escolares abarcam crianças com vivências e repertórios lúdicos distintos e que devem ser respeitados e ampliados. Com frequência, nos deparamos com turmas heterogêneas, das quais alguns alunos parecem mais acostumados ao mundo lúdico demonstrando maior domínio sobre brincadeiras cantadas, brinquedos e até jogos criados por eles, alguns outros, quando muito, restringem sua experiência lúdica ao videogame e outros por sua vez, parecem por um motivo ou outro, desprovidos de qualquer repertório, privados de seu tempo e de seu direito de brincar (MASCIONI, 2006, p. 108).

Os jogos e as brincadeiras acontecem através da interação entre pares, fazendo parte da vida das pessoas, e são considerados como manifestações culturais, sociais e históricas. Além de possibilitarem o resgate de valores sociais indispensáveis a uma boa convivência, também são uma forma de comunicação entre as gerações.

Nessa linha, sabemos que essa diversidade cultural proporciona uma gama de oportunidades de conhecimentos acerca dos jogos e brincadeiras. Nesse sentido, a vontade de compreender como as gerações se expressam nesse aspecto, foi o ponto chave para a execução e o desenvolvimento do tema da referida pesquisa.

Diante desse contexto apresentado pelas instituições de Educação Básica, algumas questões foram levantadas e mereceram especial atenção: como aconteciam e acontecem as manifestações das brincadeiras e dos jogos no seio familiar dos



alunos? Essas manifestações são as mesmas nas diferentes gerações e culturas em relação ao tempo, espaço e aprendizados? É possível uma prática pedagógica que contemple essas manifestações do brincar e do jogar familiar em um processo de ensino e aprendizagem?

Partindo destes questionamentos, a presente pesquisa teve como objetivo geral compreender como as brincadeiras e os jogos se inserem em tempos e espaços na construção social e cultural de diferentes gerações. Os objetivos específicos foram: propor uma ação pedagógica que valorizasse a interação família e escola por meio de brincadeiras e jogos; promover espaço para a autonomia dos estudantes e analisar quais foram as implicações desse processo de ensino e aprendizagem. Para isto foi proposta uma ação didática em que os jogos e/ou as brincadeiras do contexto familiar de cada aluno fossem identificados e compartilhados com a classe do qual pertence.

Para a realização do estudo de caráter qualitativo, a metodologia utilizada foi a pesquisa de campo. Segundo Gonsalves (2001), o método pretende buscar as informações diretamente com a população pesquisada e exige um contato mais direto por parte do pesquisador.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, campus Bauru e encontra-se cadastrada na Plataforma Brasil sob o número 084411819.0.0000.5398, cujo parecer é o 3.261.875.

Após a Introdução, o texto está estruturado em quatro tópicos. No tópico “Revisão de Literatura”, são apresentados o brincar e o jogar por meio de documentos oficiais com foco na Educação e, em seguida, o brincar e o jogar no contexto social.

No tópico “Trajetória Metodológica”, é detalhada a metodologia utilizada durante todas as fases da pesquisa como: seus participantes, os instrumentos empregados e os procedimentos para a coleta e a análise de dados.

Em “Análise e Discussão dos Dados”, são expostos os dados levantados e suas respectivas análises, fazendo uma relação com a revisão de literatura apresentada. Estes foram levantados por meio de diversos instrumentos como questionários, produções dos alunos e diário de campo. A análise ocorreu por categorização, isto é, as ideias e expressões dos conteúdos foram agrupadas de acordo com as percepções dos participantes.

O tópico “Considerações Finais” apresenta o que foi construído ao longo do desenvolvimento da pesquisa, mostrando o quão os diferentes contextos contribuíram

para o estudo e para ressaltar a diversidade cultural existente na sociedade como um todo, além das trocas de experiências entre as gerações e o reconhecimento da importância de um processo de ensino e aprendizagem que favoreça o protagonismo dos estudantes.



2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O brincar e o jogar nos documentos oficiais: direito, cultura e diversidade

O brincar e o jogar são fundamentais para o crescimento das crianças e constituem-se um direito garantido por lei. No artigo 16 do Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), esse direito está explicitado no parágrafo IV, no qual se frisa que toda criança tem direito a “brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 1990, p.16). A mesma temática também é enfatizada na Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959) que estabelece que “a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras [...] a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito” (ONU, 1959, p. 2).

Indo ao encontro, o artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança (ONU, 1989) expressa o reconhecimento da importância do brincar e, principalmente, o respeito a esse direito. Assim, cabe a todos nós compreendermos que a infância é carregada de momentos únicos de descobertas de si mesmo e do mundo e o brincar e o jogar devem se tornar peça indispensável nessa aprendizagem e no desenvolvimento.

1. Os Estados Partes reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística.
2. Os Estados Partes respeitarão e promoverão o direito da criança de participar plenamente da vida cultural e artística e encorajarão a criação de oportunidades adequadas, em condições de igualdade, para que participem da vida cultural, artística, recreativa e de lazer (ONU, 1989).

A Lei n.º 13.257 de 8 de março de 2016, que estabelece o Marco Legal da Primeira Infância, reafirma em seu art. 5.º os direitos fundamentais para as crianças e complementa no art. 17.º a necessidade da organização por parte do Poder Público para a criação de espaços lúdicos e, conseqüentemente, da estimulação de atividades que envolvam o brincar.

Art. 5.º - Constituem áreas prioritárias para as políticas públicas para a primeira infância a saúde, a alimentação e a nutrição, a educação infantil, a convivência familiar e comunitária, a assistência social à família da criança, a cultura, o brincar e o lazer, o espaço e o meio ambiente, bem como a proteção contra toda forma de violência e de pressão consumista, a prevenção de acidentes e a adoção de medidas que evitem a exposição precoce à comunicação mercadológica. [...] (BRASIL, 2016, p. 1).



Art. 17.º - A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades (BRASIL, 2016, p. 2).

No que concerne à importância do brincar, o Referencial Nacional Curricular para a Educação Infantil (RCNEI) evidencia e faz correlação com a imaginação da criança. O documento destaca o brincar relacionando-o à produção de cultura, afirmando que as interações e as relações auxiliam na construção da identidade pessoal e coletiva (BRASIL, 2009).

Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL, 1998a, p. 27).

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as brincadeiras e os jogos aparecem como uma unidade temática e podem ser compreendidos como:

[...] atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares (BRASIL, 2017, p. 214).

O documento traz, em uma das suas dez competências específicas para a Educação Física no Ensino Fundamental, que o educando deve “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, 2017, p. 219).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) afirmam que “a criança na escola convive com a diversidade e poderá aprender com ela” (BRASIL, 2000, p. 21).



O mesmo documento argumenta que as diversidades encontradas no ambiente escolar devem ser o ponto chave para uma educação cidadã e justa:

Uma proposta curricular voltada para a cidadania deve preocupar-se necessariamente com as diversidades existentes na sociedade, uma das bases concretas em que se praticam os preceitos éticos. É a ética que norteia e exige de todos, e da escola e educadores em particular, propostas e iniciativas que visem à superação do preconceito e da discriminação. A contribuição da escola na construção da democracia é a de promover os princípios éticos de liberdade, dignidade, respeito mútuo, justiça e equidade, solidariedade, diálogo no cotidiano; é a de encontrar formas de cumprir o princípio constitucional de igualdade, o que exige sensibilidade para a questão da diversidade cultural e ações decididas em relação aos problemas gerados pela injustiça social (BRASIL, 2000, p. 28).

Complementando, o Parecer do Conselho Nacional de Educação (CNE) que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana explicita que na Educação Básica, devem ser consideradas, a fim da elaboração dos seus currículos e planejamentos, a sociedade multicultural e pluriétnica que formam a sociedade brasileira, fato que favorece as relações positivas e contribui para a construção de uma sociedade democrática (BRASIL, 2003).

As práticas pedagógicas devem se pautar no respeito mútuo, promover relações coletivas respeitadas e positivas, além da autoestima e o combate a qualquer forma de segregação. No que se referem aos currículos escolares, as DCNs para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira (BRASIL, 2003) declaram que:

É importante destacar que não se trata de mudar um foco etnocêntrico marcadamente de raiz europeia por um africano, mas de ampliar o foco dos currículos escolares para a diversidade cultural, racial, social e econômica brasileira. Nesta perspectiva, cabe à escola incluir no contexto dos estudos e atividades, que proporciona diariamente, também as contribuições histórico-culturais dos povos indígenas e dos descendentes de asiáticos, além das de raiz africana e europeia [...] (BRASIL, 2003, p. 8).

A orientação da Declaração de Salamanca (1994) é que as escolas deveriam se ajustar as crianças e acomodá-las, independentemente de qualquer característica, condições físicas, intelectuais, sociais, emocionais, linguísticas, entre outras. Crianças deficientes e superdotadas, crianças de rua ou que trabalham, crianças de população nômade, crianças pertencentes a minorias linguísticas, culturais e crianças de grupos desvantajados ou marginalizados devem ter as mesmas condições de aprendizagem



e não podem sofrer qualquer forma de discriminação durante todo o processo de ensino-aprendizagem (UNESCO, 1994).

Complementando o exposto acima, as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (DCNEB) propõem uma educação voltada para os múltiplos sujeitos, ou seja, para pessoas de “diferentes condições físicas, sensoriais, intelectuais e emocionais, classes sociais, crenças, etnias, gêneros, origens, contextos socioculturais, e da cidade, do campo e de aldeias” (BRASIL, 2013, p. 25). Nesse tipo de educação, a escola deve assumir diferentes papéis, construir uma cultura de direitos humanos e preparar cidadãos plenos.

Nesta perspectiva, um dos mais recentes documentos que trata sobre a diversidade e a valorização das diferenças é a BNCC. Ela reconhece a importância do educar, a formação integral do sujeito, realça o respeito mútuo e trata sobre a contemplação de um currículo voltado para a pluralidade (BRASIL, 2017).

Segundo essa perspectiva, o Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), alinhado à BNCC, preconiza a adoção de práticas pedagógicas e de gestão que levem em consideração:

- O compromisso com a formação e o desenvolvimento humano em toda sua complexidade, integrando as dimensões intelectual (cognitiva), física e afetiva;
- Uma visão plural, singular e integral da criança, do adolescente, do jovem e do adulto, de suas ações e pensamentos, bem como do professor, nos âmbitos pessoal e profissional;
- O acolhimento das pessoas em suas singularidades e diversidades, o combate à discriminação e ao preconceito em todas as suas expressões, bem como a afirmação do respeito às diferenças sociais, pessoais, históricas, linguísticas, culturais;
- A necessidade de construir uma escola como espaço de aprendizagem, de cultura e de democracia, que responda ao desafio da formação dos estudantes para atuar em uma sociedade altamente marcada pela tecnologia e pela mudança (SÃO PAULO, 2019, p. 33-34).

Assim, cabe à escola favorecer uma educação que acolha todos os alunos e faça com que eles aprendam e se desenvolvem de maneira igualitária. O mesmo documento também traz que à escola e aos professores competem:

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza (SÃO PAULO, 2019, p. 30).



Pautadas nessa diversidade e na relação que a escola deve manter com as famílias, “os estabelecimentos de ensino, respeitadas as normas comuns e as do seu sistema de ensino, terão a incumbência de elaborar e executar sua proposta pedagógica” (BRASIL, 1996, p. 14).

O Projeto Político Pedagógico (PPP) deve assegurar que os sistemas de ensino, as escolas e os professores juntamente com o apoio das famílias e da comunidade se esforcem para que os alunos tenham um progresso contínuo no que se refere ao seu desenvolvimento pleno e à aquisição de aprendizagens significativas, utilizando todos os recursos disponíveis e cabíveis e criando oportunidades para esse processo ocorra com qualidade e da melhor maneira possível e não seja interrompida (BRASIL, 2013).

A Constituição da República Federativa do Brasil (1988), em seu artigo 227, determina:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988, p.132).

Destarte, não cabe somente ao poder público assegurar os direitos básicos à criança e ao adolescente, mas à sociedade, como um todo, trabalhar conjuntamente para proporcionar a garantia efetiva desses direitos.

2.2 O brincar e o jogar no contexto histórico e social

Não é de hoje que o ser humano brinca. A atividade lúdica acontece desde os tempos primitivos, tornando-se inerente à condição humana, no entanto, não há uma data exata do início dessas atividades.

Ao reportar-se à antiguidade, Brougère esclarece que a brincadeira era considerada “quase sempre, como fútil, ou melhor, tendo como utilidade a distração e o recreio (daí o papel delegado à recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta” (BROUGÈRE, 2010, p. 96).



Nallin (2005) afirma que, após o Renascimento, o jogo foi privado em determinados contextos sociais, após essa censura ganha um novo sentido e adentra o cotidiano de algumas crianças, jovens, e até adultos, como diversão, passatempo, distração e, também, como um facilitador do estudo que favorece o desenvolvimento e a inteligência.

Partindo desse pressuposto, Kishimoto *et al.* (2011) complementam que a partir do século XVIII, após o Romantismo, o jogo é visto como algo sério e destinado a educar a criança, inclusive a própria tinha acesso ao processo de construção do brinquedo” (FORTUNA, 2007, p. 20). Assim, desde essa época, “os brinquedos, jogos e brincadeiras fazem parte do convívio social. No passado, todos, inclusive a própria criança, tinha acesso ao próprio processo de construção do brinquedo” (FORTUNA, 2007, p. 20).

A história dos jogos pode ser traçada a partir da relação do homem com o trabalho. Na sociedade antiga, o trabalho não tinha o valor que lhe atribuímos na atualidade e nem ocupava tanto tempo da rotina. Os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios que a sociedade possuía para estreitar os laços de amizade e se sentir unida (HUIZINGA, 2001). Na contemporaneidade, o autor afirma que o jogo pode ser compreendido como:

[...] atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2001, p. 33).

Em contapartida, Kishimoto (1995) aponta uma certa dificuldade para conceituar a palavra jogo. Para ela, o jogo pode ser entendido a partir de várias significações, dependendo do contexto e do sentido que cada sociedade lhe atribui. Assim, pode-se dizer que certo jogo pode ser considerado como tal em uma cultura e em outra, não.

Brougère (2010) afirma que, desde o nascimento, a criança está inserida num contexto social e os seus comportamentos estão impregnados de cultura. Desta maneira, “não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura” (BROUGÈRE, 2010, p. 97).



A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela, particularmente sua mãe (BROUGÈRE, 2010, p. 98).

Corroborando, Kishimoto *et al.* (1998) dissertam que o brincar não é intrínseco ao indivíduo, mas uma atividade com significação social que, assim como as outras, necessita de aprendizagem. Para os autores, a criança, ao brincar, não se preocupa com os resultados já que suas ações são impulsionadas pelo prazer e pela motivação. A conduta lúdica contribui para a exploração e a flexibilidade do ser que brinca.

Ariés afirma que “muitos dos componentes lúdicos utilizados no séc. XVII sobrevivem através dos tempos” (1986, p. 124). Atualmente, os jogos e brincadeiras se fazem presentes nas sociedades, pois foram transmitidos de pais para filhos. Nesse sentido, “muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos” (KISHIMOTO *et al.*, 2011, p. 43). Complementando, os mesmos autores afirmam:

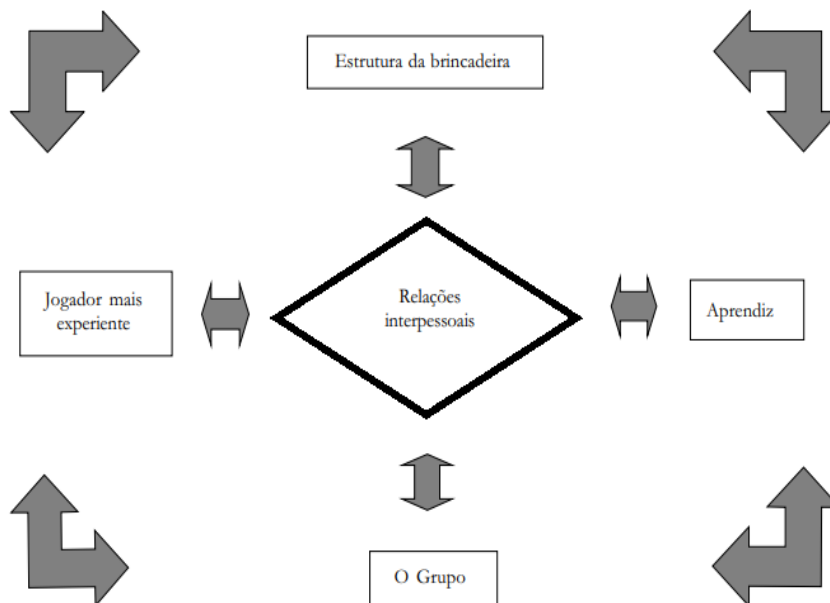
A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO *et al.*, 2011, p. 43).

Corroborando, Santos (2013) salienta que o brincar e as brincadeiras fazem parte da vida das crianças e são passadas de uma geração para a outra. Para a autora, o brincar também “[...] é aprendido no cotidiano de suas vidas, na convivência com seus pares nas ruas, parque, escolas, de forma em que ao brincar e se socializar com outras crianças estas produzem suas culturas infantis” (SANTOS, 2013, p. 79).

Essa interação do mais experiente com o menos experiente possibilita a construção do novo, do diferente, de algo que um dos pares não possuía antes da atividade, no caso a lúdica, iniciar. Nessa perspectiva, a transmissão da cultura da brincadeira deve considerar alguns elementos que estão apontados na figura 1:



Figura 1 – Elementos a serem considerados na análise da transmissão da cultura da brincadeira



Fonte: Pontes e Magalhães (2003, p. 119).

Para Pontes e Magalhães (2003, p. 122) “é dentro do grupo que ocorrem tanto a uniformidade e a constância como as variações e as novidades” e essa troca acontece através das interações entre as pessoas do grupo. Os autores ainda complementam que a cultura da brincadeira só acontece em um conjunto de sujeitos que se identificam e têm um modo próprio de organização. Com isso, é possível que a brincadeira tradicional seja mantida e repassada.

Como constatamos, o brincar é uma atividade fundamental e notória forma de comunicação, pois é por meio da brincadeira que as crianças descobrem o mundo do qual fazem parte, interagem com seus pares, ao mesmo tempo em que são inseridas no contexto social, criam e recriam o seu cotidiano.

É por meio do brincar que a aprendizagem das crianças é facilitada, uma vez que são postas em jogo sua autonomia, sua identidade e, principalmente, sua criatividade. Winnicott (1975, p. 79) esclarece que “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fluem sua liberdade de criação e podem utilizar sua personalidade integral e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu”. Portanto, é por meio de brincadeiras e de jogos que a criança, gradativamente, constrói seu conhecimento, constitui-se enquanto pessoa, relaciona-se com o outro, aprende e realiza trocas com o grupo ao qual pertence (BRASIL, 2005, p. 51).



Contribuindo para essa discussão, Leite e Medeiros (2014, p. 146) afirmam que “[...] ao brincar, as crianças aprendem e fazem experiências de convivência. Negociam regras e papéis, lidam com seus desejos e frustrações, aprendem a cuidar do próximo, interagem com diferentes idades”.

Pereira (2015) apresenta em seu trabalho que as experiências com jogos e brincadeiras de pais pesquisados ocorriam através da interação com outras crianças, irmãos, vizinhos, primos, isto é, elas aconteciam com a participação de vários elementos, dentre eles o convívio com outras crianças.

Para Huizinga (2001), o momento lúdico pode ser considerado sagrado, pois é através das relações que a criança brinca e joga com perfeita seriedade. Neste aspecto, podemos dizer que:

É nas relações, nas experiências que juntas vão vivendo, que os conhecimentos das crianças vão se ampliando e tudo o que está ao seu redor vai ganhando sentido e significado. É na convivência com o outro, na interação com seu grupo, na troca entre os (as) colegas, que a criança se enriquece, diversifica suas experiências e é favorecida em seu crescimento individual e coletivo. Um grupo nunca é homogêneo, e é bom que não seja, pois isso traz benefícios: você e as crianças ganham aprendendo a lidar com as diferenças, aprendem e crescem com os desafios (BRASIL, 2005, p. 67).

Carvalho *et al.* (2003, p. 185) alegam que “todas as crianças brincam, brincam de acordo com seu meio, facilidades, condições, oportunidades e brincam, principalmente, pelo grande prazer de brincar”. O brincar se faz presente no desenvolvimento do ser humano e, por isso, todas as características e acontecimentos de uma sociedade influenciam nas atividades lúdicas e marcam os jogos e brincadeiras.

[...] adultos e crianças brincam quando se entregam a um momento presente, em plenitude, com inteireza. Brincam, simplesmente, pelo prazer e vontade de brincar. É um momento de entrega e liberdade. Não há um objetivo ou intencionalidade a ser alcançado. Há a possibilidade de fazer aquilo ou não, de escolher com quem irá brincar, onde e quando isso acontecerá. Ficamos envolvidos com a brincadeira por simples fruição, pelo prazer de desafiar a nós mesmos, pelo fato de nos relacionarmos com outras pessoas ou objetos. Temos a liberdade de interrompê-la a qualquer momento. Podemos mudar as regras de um jogo, se quisermos. A espontaneidade é parte intrínseca – ninguém brinca verdadeiramente, se for obrigado a fazer isso (LEITE; MEDEIROS, 2014, p. 145).

Para as autoras, o brincar é conviver e fazer relações tanto com outras pessoas como consigo mesmo e com objetos. É no brincar que a criança explora e conhece o



mundo e interage com tudo que está a sua volta. “Inserida em uma cultura, observa, fica curiosa, faz experimentações e vai construindo conhecimento em suas relações” (LEITE; MEDEIROS, 2014, p. 147). Logo, é durante o brincar que as crianças assimilam os elementos da cultura, agem sobre ela, a recriam bem como inventam coisas novas.

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico (BROUGÈRE, 2010, 76).

Kishimoto *et al.* (1998) reforçam a ideia de que o jogo, como qualquer atividade humana, tem o seu desenvolvimento e conseqüentemente sentido no contexto das interações e da cultura. Portanto, as crianças estão constantemente criando novos significados, aprendendo com a cultura em que está inserida e também produzindo cultura e construindo significados. Assim sendo, “as crianças são produtoras de cultura!” (BRASIL, 2005, p. 22).

É por meio dos jogos e brincadeiras que:

[...] a criança reproduz, transforma, apropria-se e dá nova significação aos conteúdos culturais. Pela brincadeira, a criança modifica, adapta o mundo exterior ao seu, com liberdade e iniciativa. É também pela brincadeira que a criança escapa da limitação de sua idade, tamanho, dependência adulta e se projeta num universo onde tudo é possível e se afasta do cotidiano. É o universo alternativo que permite viver o mundo adulto (KISHIMOTO; SANTOS, 2016, p. 117).

Em outras palavras, Corsaro¹ (2005, *apud* SANTOS, 2013, p. 77) afirma que o desenvolvimento das crianças não é individual e, sim, coletivo, ou melhor, um processo cultural que acontece através das relações existentes das crianças com os demais. Para ele, a criança é um ser capaz de produzir a própria cultura e não apenas incorporar aquela advinda do adulto. A criança recebe a cultura oferecida a ela pelo adulto, apropria-se dela, modifica-a e produz uma cultura própria.

No entanto, vale ressaltar que os comportamentos lúdicos apresentam significados distintos em cada cultura. “Se para a criança europeia a boneca significa

¹ CORSARO, Willian. Entrada no campo, aceitação e natureza da participação nos estudos etnográficos com crianças pequenas. **Revista Educação e Sociedade**, v. 26, n. 91. p. 443-464, 2005.



um brinquedo, um objeto, suporte de brincadeira, para certas populações indígenas tem o sentido de símbolo religioso” (KISHIMOTO, 1993, p. 8). Para a autora, um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo.

Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte de caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam (KISHIMOTO *et al.*, 2011, p. 17).

Deste modo, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui. Os jogos e as brincadeiras assumem significações distintas, dependendo do lugar e da época. Partindo dessa conjectura, sabe-se que é através dessa convivência e interação com os demais que ocorre o processo de socialização e aprendizagem das crianças. No entanto, é na família e na escola que ocorrem os primeiros contatos das crianças com o processo de formação.

Para Hirsh-Pasek (2006), alguns pais, atualmente, têm a falsa crença de que o brincar não é importante e que constitui, inclusive, uma perda de tempo. Nesse pensamento, englobam erroneamente a ideia de que as crianças apenas brincam e não estão aprendendo nada.

Segundo Pereira (2015), muitas famílias consideram os estudos, as tarefas de casa e muitos outros afazeres mais importantes que o brincar e, por isso, oferecem uma agenda lotada aos pequenos, o que gera tensão e estresse exacerbados e prematuros. A autora complementa que nessas buscas por meios de tornarem as crianças responsáveis, atenciosas, equilibradas, os pais se esquecem de que o brincar pode ser justamente uma ferramenta que possibilita o desenvolvimento dessas qualidades.

Corroborando com a autora, Hirsh-Pasek (2006, p. 235) afirma que “[...] os momentos de brincadeiras são, na realidade, oportunidades de aprendizagem “disfarçadas” e que é preciso dar uma atenção especial a eles, principalmente no meio familiar, cuja interação se dá primeiramente”.

Outro quesito que acaba fazendo com que as famílias participem pouco desses momentos com seus filhos é a falta de tempo. Isso acaba prejudicando o controle do



tempo das crianças e as expõem a um maior período em frente à TV, computadores e outros afazeres. Sendo assim, elas não realizam outras atividades de lazer como o brincar e o jogar em família (PEREIRA, 2015).

O tempo da criança não é fácil de gerir. Essa dificuldade se agrava, quando pais ou membros da família têm dificuldades de organizar o tempo e horário de seus filhos por passarem maior tempo fora do ambiente familiar, e, quando o fazem, baseiam-se geralmente em seus princípios e modos de pensar, que nem sempre são os mais indicados (VOLPATO, 2002, p. 77).

Nessa perspectiva, Zamberlan e Biasoli-Alves (1997) alegam que o papel dos pais e mães não consiste apenas em prover os bens materiais e o sustento dos seus filhos, a educação informal e nem o preparo para a educação formal. As famílias têm o papel de dividir as tarefas e controlar as rotinas a fim de desfrutarem mais tempo com seus filhos e transmitir valores culturais de diversas naturezas.

Os cuidadores precisam rever as atividades destinadas aos filhos. Cursos de inglês, *ballet*, informática, teatro, desenho, patinação e tantos outros afazeres são momentos importantes na aprendizagem das crianças, mas é através do brincar, parte integrante da cultura infantil, que se deve privilegiar e garantir esse processo (PEREIRA, 2015).

Em suma, podemos dizer que o brincar na vida das crianças é de fundamental relevância para seu desenvolvimento integral. Os jogos e brincadeiras são elementos ricos que proporcionam a elas experiências únicas que contribuirão na formação de suas identidades, uma vez que, a estas atividades estão atrelados fatores que favorecem uma interação de maneira lúdica, afetiva e prazerosa.

Nestas circunstâncias, a criança não brinca sozinha e sempre está interagindo com algo ou alguém. Então, no ambiente escolar, qual seria o papel dos professores em relação ao brincar? Em relação à Educação Física, vale destacar que:

Atualmente, frente ao discurso da diversidade, torna-se necessário pensar em múltiplas formas de trabalhar a Educação Física, é preciso atentar para as diferenças no sentido de identificá-las, reconhecê-las e, principalmente atendê-las (RECHINELI; PORTO; MOREIRA, 2008, p. 306).

Devemos compreender que os seres humanos são diferentes e é nessa diferença que ocorre a compreensão dos limites e possibilidades de cada indivíduo. Assim, a escola tem a incumbência de se reorganizar, redimensionando o tempo e o



espaço do trabalho escolar, flexibilizar os conteúdos e, principalmente, aprender a lidar com o uno e o diverso concomitantemente (COSTA; SOUSA, 2004).

Assim, o papel da escola e dos educadores não é transmitir informações, e sim, permitir diversas elaborações que desafiem as crianças a pensarem, a escolherem quais caminhos seguir e a resolução de situações-problema que surjam no cotidiano, contribuindo para a formação de futuros cidadãos críticos e conscientes de seu papel no mundo.

Chicon, Sá e Fontes (2014) corroboram quando afirmam que o papel de mediador do professor é decisivo no processo. Para eles,

[...] o professor deve atuar com uma preocupação em atender às diferenças e, para cumprir esse papel, precisa agir como mediador nas relações dos alunos consigo mesmo, com os colegas e com os objetos, ajudando-os a superar as dificuldades que emergem do processo ensino-aprendizagem e orientando-os para que atinjam níveis de independência e autonomia (CHICON; SÁ; FONTES, 2014, p. 19).

Outro papel atribuído à equipe escolar como um todo é conscientizar as famílias de que as experiências por meio do brincar são apropriadas para o desenvolvimento das crianças. No que concerne às atividades lúdicas, a escola apresenta-se como facilitadora do processo de interação entre a comunidade escolar, as famílias e as crianças, conforme afirmação:

A escola pode servir de local facilitador para que algumas atividades lúdicas possam acontecer, permitindo a interação maior entre escola e família, ao mesmo tempo que pode favorecer uma maior proximidade entre familiares/cuidadores e crianças (POLETTTO, 2005, p. 74).

Sintetizando, a escola deve ter um (PPP) que se debruce para a pluralidade e faça com que essas diferenças sejam contempladas e que nenhum discente seja excluído do processo por fazer parte da diversidade, bem como favoreça a interação escola e família e proporcione um trabalho pedagógico de qualidade e equidade no qual todos devem ter os mesmos direitos, deveres e uma formação através da qual possam exercer a sua cidadania.



3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

3.1 Universo da pesquisa

Antes mesmo de conhecer a trajetória metodológica, é necessário saber que “pesquisar é conhecer a realidade. É levantar informações significativas e representativas existentes nessa realidade às quais chamamos ‘dados’” (DOXSEY; DE RIZ, 2003, p. 36). Os autores ainda complementam que, em algumas vezes, esses dados podem ser observados, contados e medidos diretamente e em outras não.

O método que guiou esta pesquisa, de caráter qualitativo, foi a pesquisa de campo realizada na própria prática. Segundo Gonsalves (2001), o método pretende buscar as informações diretamente com a população pesquisada, exigindo do pesquisador um contato mais direto. Ainda para a autora, “o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas” (2001, p. 67).

Em outras palavras, Fonseca (2002) discorre que a pesquisa de campo é caracterizada pelas investigações e que, além da pesquisa bibliográfica, realiza-se a coleta de dados junto a pessoas com os recursos de diferentes tipos de pesquisas.

Doxsey e De Riz (2003) afirmam que esse método trata de um estudo empírico, no qual o pesquisador sai a campo para conhecer determinada realidade e coletar os dados para o seu estudo, utilizando os instrumentos e técnicas já especificados.

Para Del-Masso, Cotta e Santos (2018a), a pesquisa qualitativa permite uma análise de dados através da leitura do conjunto de diferentes técnicas interpretativas, ou seja, com ela é possível interpretar o fenômeno que está sendo observado. Especificamente, no universo da escola, esse tipo de trabalho “permite descrever a complexidade de determinado problema e compreender e classificar os processos dinâmicos, as mudanças, as variáveis e particularidades dos docentes, gestores e alunos que se incluem nesse contexto” (DEL-MASSO; COTA; SANTOS, 2018a, p. 3).

No estudo, utilizamos a análise categorial temática (GOMES, 2009) que estabelece classificações, ou seja, possibilitar o agrupamento de ideias ou expressões em torno de um conceito. Para o autor:

A categorização tanto pode ser realizada previamente, exigindo um conhecimento sólido por parte do pesquisador para encontrar um esquema



classificatório adequado do assunto a ser analisado, como pode surgir a partir da análise do material de pesquisa (GOMES, 2009, p. 88).

Gomes (2009) complementa que, para que tenhamos essa categorização em uma análise de dados em uma pesquisa qualitativa, é importante garantirmos que as categorias sejam homogêneas, isto é, que cada classe deve ser obtida a partir dos mesmos princípios utilizados para toda a categorização.

3.2 Instrumentos de levantamento de dados

Os instrumentos utilizados na pesquisa foram o questionário, o diário de bordo ou campo e os registros das crianças.

Segundo Vieira² (2009, *apud* DEL-MASSO; COTTA; SANTOS, 2018b, p. 12) o questionário apresenta três possibilidades de aplicação: a) questionário de autoaplicação; b) questionários aplicados em entrevistas por telefone e c) questionários aplicados em entrevistas face a face. Para a pesquisa em questão, o questionário aplicado foi o de autoaplicação tanto para os alunos (Apêndice C) quanto para os responsáveis (Apêndice D).

Para a elaboração das questões, a pesquisadora atentou-se ao fato de que elas “devem ser claras, concretas e precisas, ter linguagem acessível ao entendimento da média da população estudada, possibilitar uma única interpretação, não sugerir ou induzir respostas” (COLAUTO; BEUREN, 2012, p.131).

O diário de bordo ou campo (Apêndice E) foi utilizado para registrar todas as etapas realizadas durante a pesquisa. Para Minayo *et al.* “quanto mais rico for em anotações nesse diário, maior será o auxílio que oferecerá à descrição e à análise do objeto estudado” (2003, p. 64).

Assim, a pesquisadora observou as aulas com ênfase aos seguintes tópicos: 1) Descrição do contexto no qual os dados foram levantados (local, quantidade de pessoas, descrição do ambiente, dentre outros); 2) Descrição das observações realizadas nas aulas (manifestações verbais, ações e atitudes); 3) O que mais chamou a atenção? Quais sentimentos houve? e 4) Reflexões desenvolvidas a partir das observações.

² VIEIRA, Sonia. **Como elaborar questionário**. São Paulo: Atlas, 2009. 159p.



No que concerne aos registros dos alunos, os mesmos podem ser compreendidos em:

- Desenhos da família: retrato do que a família significa para cada educando através de imagens e escritas de frases;
- Vídeos: aos discentes foi solicitada a gravação de um vídeo sobre a brincadeira elencada pela família. Eles deveriam realizá-la no contexto familiar, com pais e/ou responsáveis, amigos, vizinhos ou outros. No material poderia conter a prática propriamente dita e a explicação da atividade.
- Redação: o relato da experiência e dos sentimentos que as crianças e os adolescentes tiveram durante todo o percurso do trabalho.

3.3 Contexto e participantes da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede estadual da Diretoria de Ensino de Catanduva-SP, localizada na região sudeste do estado, na qual a pesquisadora é professora. O município tem aproximadamente 120 mil habitantes e a Diretoria possui vinte e sete escolas, no âmbito estadual, e atende um total de 4.887 alunos no Ensino Fundamental e 5.913 no Ensino Médio.

No início do ano letivo de 2019, a escola contava com 370 alunos matriculados, sendo um total de 188 no Ensino Fundamental e 182 no Ensino Médio.

Tabela 1 – Distribuição dos alunos nos anos no início do ano letivo de 2019

ENSINO FUNDAMENTAL		ENSINO MÉDIO	
Anos	Número de estudantes	Série	Número de estudantes
6.º	60	1. ^a	120
7.º	39	2. ^a	37
8.º	42	3. ^a	25
9.º	47	-	-

Fonte: Elaborada pela autora.

Para atender esse público, a unidade dispunha de vinte e seis professores dos diferentes componentes curriculares: Educação Física, Inglês, Português, Arte,



Geografia, Sala de Recurso, Biologia, Sociologia, História, Filosofia, Matemática, Química, Física e Ciências; além de treze funcionários que zelam pelo bom funcionamento da mesma, como cozinheiras, auxiliares de limpeza, secretárias, inspetores e gestores.

Devido as transferências expedidas desde o início do ano letivo até o momento do início da pesquisa, o público convidado a participar foi quarenta e nove alunos de três 6.º anos, com idade entre 10 a 14 anos. No entanto, devolveram os termos assinados pelos responsáveis apenas 33 alunos. Para preservar as crianças e os adolescentes, estes escolheram nomes fictícios, pelos quais serão citados no decorrer do trabalho.

Tabela 2 – Público convidado para a pesquisa e termos recebidos

ANO/TURMA	ALUNOS CONVIDADOS	TERMOS RECEBIDOS
6.º A	16	11
6.º B	17	12
6.º C	16	10

Fonte: Elaborada pela autora.

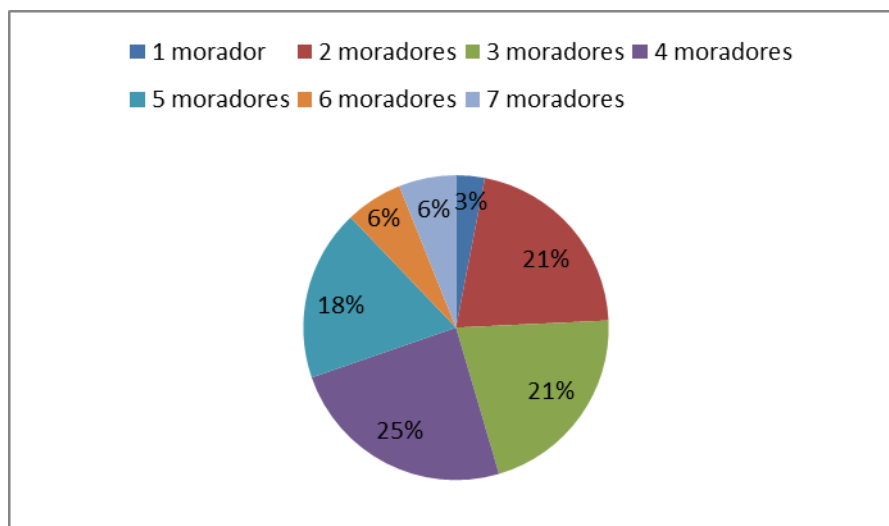
Cada educando teve a incumbência de escolher um responsável habitante da mesma casa e maior de idade para integrar a pesquisa e responder o questionário (Apêndice D), escolhendo também uma brincadeira que representasse sua família. A pesquisa totalizou 66 sujeitos dentre alunos e responsáveis. A pessoa escolhida pelo aluno foi convidada a participar do estudo para sabermos como aconteciam os jogos e brincadeiras em outros tempos e gerações.

Para conhecer mais o público participante, algumas características puderam ser levantadas a partir das oito perguntas do questionário (Apêndice C) dos discentes e das seis questões dos responsáveis, bem como o adendo que precisamos realizar para complementar tal questionário, uma vez que almejava saber a região de origem dos mesmos. Assim, as perguntas utilizadas foram: alunos - Com quem você mora?; responsáveis - Cidade e estado de origem.

Quanto à pergunta “Com quem você mora?”, organizamos as respostas da seguinte maneira: número de moradores, sem contar o próprio aluno, e grau de parentesco com os discentes. Assim, temos:



Gráfico 1 – Número de moradores da casa sem contar o próprio estudante



Fonte: Elaborado pela autora.

Quanto ao número de moradores da casa dos discentes, a maior parte das famílias é formada por 4, 3 e 2 moradores, totalizando uma porcentagem de 67%. Os educandos com famílias maiores (seis e sete integrantes) somam quatro, dois alunos em cada formação ou 12%.

Tabela 3 – Parentesco que os moradores possuem com os estudantes

PARENTESCO	QUANTIDADE
Mãe	27
Irmão(s)	19
Pai	17
Irmã(s)	12
Avó	11
Padrasto	6
Tio(a)	4
Primo(a)	4
Avô	4
Sobrinha	1
Cunhado	1
Madrasta	1

Fonte: Elaborada pela autora.

Ao analisarmos o grau de parentesco que esses estudantes possuem com os moradores da casa, temos a figura da mãe em 80% dos lares, pois dos trinta e três



participantes da pesquisa, vinte e sete moram com ela. Já em relação ao pai, dezessete vivem no mesmo lar. Os dados apresentam um número maior de padrastos (seis) do que de madrasta (uma) vivendo na mesma casa.

As cidades e os estados de origem dos responsáveis escolhidos podem ser visualizados na tabela a seguir:

Tabela 4 – Cidade e estado de origem dos responsáveis dos alunos

CIDADE DE ORIGEM	QUANTIDADE
Catanduva/SP	25
Irapuã/SP	2
Elisiário/SP	1
Potirendaba/SP	1
Novo Horizonte/SP	1
São Paulo/SP	1
São Bernardo do Campo/SP	1
Mozarlândia/GO	1

Fonte: Elaborada pela autora.

A maioria dos responsáveis tem origem no estado de São Paulo, concentrando-se nas cidades do Noroeste Paulista (Catanduva, Irapuã, Elisiário, Potirendaba e Novo Horizonte). Somente um nasceu no estado de Goiás.

3.4 Procedimentos para o levantamento e seleção de dados

Inicialmente, o estudo foi explicado para os estudantes e estes foram convidados a participar e contribuir com a investigação juntamente com suas famílias.

Na explanação, o objetivo e as etapas do estudo foram detalhados aos educandos que levaram todo o procedimento para os responsáveis. Neste dia, eles receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE – Apêndice A), o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE – Apêndice B) e o roteiro com seis questões as quais o morador escolhido deveria responder.

Os educandos tiveram a incumbência de levar os termos e o questionário ao responsável e devolver dentro do prazo estipulado de quinze dias. Após a devolução



dos documentos por trinta e três alunos, estes responderam ao questionário destinado a eles.

A etapa seguinte compreendeu uma roda de conversa sobre a família e sua importância e, logo após, os discentes fizeram um desenho que representou a sua concepção de família.

Feito o levantamento das brincadeiras escolhidas pelas famílias e explicadas no final do questionário dos responsáveis (Apêndice D), as vivências foram organizadas e cada turma as realizou em suas próprias aulas, sendo que para executar as dez brincadeiras distintas do 6.º A, as dez do 6.º B e as oito do 6.º C foram necessárias oito aulas em cada sala. Vale ressaltar que os estudantes que não apresentaram os termos, também puderam trazer um jogo ou brincadeira e participar das vivências, porém não foram considerados no levantamento dos dados.

O diário de campo (Apêndice E) foi utilizado durante essa etapa para anotações relevantes, levando em conta o contexto, as manifestações, ações, atitudes dos alunos e as reflexões acerca das aulas, como explicitado anteriormente.

Ao final, as crianças puderam escrever e relatar tudo o que vivenciaram, os sentimentos, as dificuldades e o aprendizado que tiveram nos meses de desenvolvimento das aulas.

3.5 Procedimentos para a análise de dados

Ao finalizar todas as etapas, a leitura dos instrumentos foi feita de forma minuciosa e os dados levantados foram transcritos para um programa de texto, com o intuito de facilitar a análise posterior. A contribuição dos alunos e dos responsáveis foi organizada conforme as questões presentes nos questionários, nos relatos presentes na redação, bem como trechos do diário de campo, frases presentes nos desenhos e algumas falas dos vídeos apresentados pelos educandos.

Nota-se que a análise pode ser entendida como o conjunto de técnicas que contribuem para a explanação e interpretação dos dados coletados. Neste estudo, o procedimento utilizado para análise dos dados organizados foi a categorização. Assim, para facilitar esse processo foi utilizado o trabalho com categorias temáticas sugerido por Gomes (2009).



Para o autor “[...] a palavra *categoria*, em geral, se refere a um conceito que abrange elementos ou aspectos com características comuns ou que se relacionam entre si. Essa palavra está ligada à ideia de classe ou série” (GOMES, 2009, p. 70, grifo do autor).

Partindo deste pressuposto, as categorias temáticas auxiliaram a organização, a união de ideias e a classificação dos dados encontrados a partir dos instrumentos utilizados. Nesse sentido, criamos três categorias, a saber: a) Relações sociais; b) Aprendizados e novas descobertas e c) Jogos e brincadeiras de ontem e de hoje.



4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

4.1 O brincar na vida dos alunos e dos responsáveis

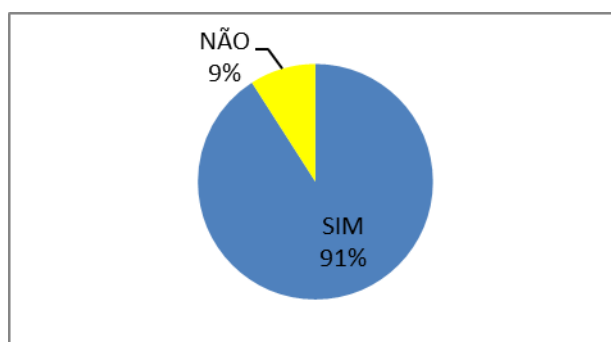
A análise e a discussão de dados foram organizadas em dois momentos, a saber: na primeira etapa trouxemos os dados dos envolvidos com a pesquisa e o contato que eles tinham em relação ao brincar. Na segunda etapa, apresentamos os jogos e as brincadeiras tanto no contexto escolar quanto familiar. Nesse momento, foram criadas três categorias.

Desde o momento do convite e início do trabalho, “*percebi o entusiasmo dos estudantes em participar da pesquisa e contribuir para o estudo*” (Diário de Campo I, 16/04/2019). Fator preponderante para ter a certeza de que estávamos no caminho certo e que o trabalho obteria êxito.

O levantamento inicial visou saber quanto os participantes da pesquisa tinham contato com o brincar e o jogar, bem como a explicação de suas respostas. Assim, utilizamos os dados obtidos da questão para os estudantes: “Você gosta de brincar? Sim ou não? Por quê?” (Apêndice C). E para a pessoa escolhida: “Você brinca nos dias de hoje? Sim ou não? Por quê?” (Apêndice D).

Para a questão: “Você gosta de brincar?” tivemos o seguinte resultado conforme o gráfico:

Gráfico 2 – Alunos que gostam e não gostam de brincar



Fonte: Elaborado pela autora.

A resposta “sim” foi a mais assinalada pelos alunos. Dos trinta e três, trinta responderam afirmativamente, o que corresponde a 91% das respostas. Apenas três crianças alegaram que “não” gostavam de brincar, totalizando 9%.



A tabela a seguir apresenta as explicações das respostas “sim” ou “não” para o gostar de brincar.

Tabela 5 – Explicações das crianças em relação à gostar ou não de brincar

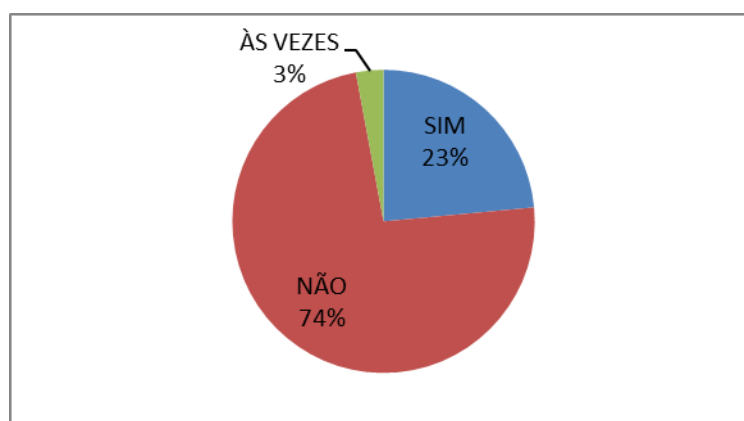
RESPONDENTES SIM		RESPONDENTES NÃO	
Divertem-se	12	Cansa rápido	1
É legal	9	Prefere usar o celular	1
Outras	8	Preguiça	1
Pode brincar com os amigos	4		
É bom para a saúde	4		
Para distrair a cabeça um pouco	3		

Fonte: Elaborada pela autora.

As explicações mais recorrentes dos que responderam “sim” foram “*porque me divirto*” e “*porque é legal*”. Em outras temos: “*é legal e passa o tempo*”; “*gosto*”; “*temos que aproveitar enquanto é criança*”; “*para exercitar*”; “*fazemos novos amigos*”; “*deixa alegre*”; “*é gostoso*” e “*posso brincar com as primas*”. Já os respondentes do “não” explicaram que “*cansa rápido*”; “*prefiro usar o celular*” e “*preguiça*”.

Para a pergunta “Você brinca nos dias de hoje?”, encaminhada para as pessoas escolhidas, vinte e quatro disseram “não”, totalizando 74%; oito disseram “sim”, 23% e um disse “às vezes”, o que corresponde a 3% do total. O gráfico 3 ilustra esses dados:

Gráfico 3 – Adultos que ainda brincam durante a vida adulta



Fonte: Elaborado pela autora.



Como apresentado na tabela 6, aqueles que responderam de maneira afirmativa explicaram que gostavam de brincar com pessoas próximas, sejam filhos ou netos. Negativamente, a explicação que teve maior incidência foi a falta de tempo relacionada com o ritmo agitado da vida, horários de trabalho exaustivos e deveres de casa. Outros responderam por “*não gostar mais*” ou porque “*não existe lugar*”.

Tabela 6 – Explicação dos adultos sobre o brincar ou não na vida adulta

RESPONDENTES SIM		RESPONDENTES NÃO	
Gosta de brincar com filhos e/ou netos	6	Falta de tempo	10
Diverte-se	1	Não gosta mais	2
Gosta de ser feliz	1	Não tem lugar	2
		Tem outras responsabilidades	1
		Tem que cuidar dos netos	1
		Tem problema de coluna	1
		Idade não ajuda	1

Fonte: Elaborada pela autora.

Partindo destas respostas, podemos afirmar o quanto a vida agitada e as responsabilidades do cotidiano, em qualquer setor da vida, fazem com que deixamos de vivenciar momentos agradáveis e prazerosos, portanto, cabe repensarmos sobre como estamos vivendo e convivendo com quem está mais próximo a nós.

Queirós (2001) nos apresenta em um trecho de seu estudo como essa relação familiar é importante:

Com a mãe, os filhos aprenderam a brincar. Ela fazia tudo ficar mais alegre. Se era longa a distância, ela brincava de contar estacas da cerca, de correr atrás da sombra, de andar no ritmo dos escravos de Jó. Brincar encurta caminho, dizia ela. Se faltavam histórias era olhando o céu que lia as personagens [...] (QUEIRÓS, 2001, p. 51).

Corroborando, Andrade³ (1994 *apud* KISHIMOTO *et al.*, 1998, p. 135) afirma que é fundamental recuperar o lúdico no universo adulto, pois para a autora “saber

³ ANDRADE, Cyrce Maria Ribeiro Junqueira de. “Vamos dar meia-volta e meia volta vamos dar: o brincar na creche”. In: Oliveira, Zilma de M. R. de (org.). **Educação infantil: muitos olhares**. São Paulo: Cortez, 1994.



jogar' é mais do que mostrar algumas brincadeiras e jogos às crianças, é sentir prazer no jogo [...].”

Apesar de sabermos que a interação familiar está bastante conturbada atualmente devido a rotina dos pais e a delegação de tarefas que estes atribuem aos filhos para suprir, muitas vezes, as suas ausências, devemos sempre lembrar da importância da formação cidadã dentro do ambiente familiar através dessa interação. Assim, o brincar em família possibilita o estreitamento das relações, facilita o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças além de prepará-las para a vida e para outras relações interpessoais.

A seguir, na tabela 7, são apresentadas as brincadeiras que foram escolhidas pelo responsável de cada ano (Apêndice D) e que os estudantes experienciaram em aula.

Tabela 7 – Brincadeiras que as famílias elencaram e os alunos vivenciaram durante as aulas

BRINCADEIRAS ELENCADAS		
6.º A	6.º B	6.º C
Pular corda	Pular corda	Pular corda
Queimada	Queimada	Queimada
Esconde-esconde	Esconde-esconde	Elefantinho colorido
Pega-pega	3 cortes	Duro ou mole
Ajuda-ajuda	Telefone sem fio	Caça ao tesouro
Pião	Estrela nova Sela	Pique bandeira
Escravos de Jó	Morto e vivo	Bolinha de gude
Amarelinha	7 cacos	Mãe da sopa
Stop (alerta)	Stop (folha)	
Futevôlei adaptado (brincadeira de bola)	Elástico	

Fonte: Elaborada pela autora.

A brincadeira “pular corda” foi apresentada por mais um aluno em cada sala. O “esconde-esconde” apareceu repetidamente no 6.º B, assim como a “queimada” no 6.º C. Sendo assim, cinco estudantes trouxeram brincadeiras que coincidiram com as expostas no quadro.



Como explicitado anteriormente, as vivências foram organizadas e realizadas nas aulas das próprias turmas, sendo que para as dez brincadeiras distintas do 6.º A, do 6.º B e as oito do 6.º C foi necessário um total de oito aulas.

Essas brincadeiras proporcionaram experiências únicas para os educandos. Sentimentos, emoções, aprendizados novos, socialização, solidariedade, respeito mútuo, trabalho em equipe, cooperação, entre outros fatores, foram desenvolvidos nesses três meses da pesquisa.

4.2 Jogos e brincadeiras no contexto escolar e familiar

Nessa segunda etapa, foram analisados os dados coletados através do diário de campo, das produções dos alunos (vídeos, desenhos, redações) e das demais perguntas dos questionários das crianças (Apêndice C) e das pessoas escolhidas (Apêndice D), a saber:

- **Alunos:** 3) O que mais gosta de fazer no seu tempo livre?; 5) Do que você gosta de brincar?; 6) Tem algum adulto que brinca com você? Sim ou não? Se sim, quem?; 7) Você gosta de brincar sozinho ou com outras pessoas? Por quê? e 8) O que você passa mais tempo fazendo? Por quê?
- **Pessoa escolhida:** 1) Quais brincadeiras ou jogos eram mais comuns na sua infância e que você mais gostava de praticar?; 2) O que você aprendeu com essas brincadeiras?; 3) Onde costumava brincar? e 4) Com quem costumava brincar?

A partir da análise dos dados, foram estabelecidas três categorias temáticas: a) Relações sociais; b) Aprendizado e novas descobertas e c) Jogos e brincadeiras de ontem e de hoje.

4.2.1 Relações sociais

Desde o nascimento, o homem vive rodeado por várias pessoas e, por isso, jamais conseguiria viver isoladamente. É nato do ser humano se relacionar com o mundo que o cerca para que, assim, possa se desenvolver e formar o seu jeito de ser.



“É com o outro e por meio do outro que o indivíduo se constitui” (CARVALHO *et al.*, 2003, p. 35).

Algumas características são primordiais para que as relações sociais aconteçam entre os pares e nos auxiliem a concretizar nossos projetos de vida, como o trabalho em equipe e a cooperação, que são fundamentais em qualquer setor da vida. Trabalhar coletivamente em prol de um objetivo comum deve ser incentivado pela escola e por toda a comunidade. Os docentes devem oportunizar práticas coletivas que favoreçam esse aprendizado.

No decorrer das atividades, muitos momentos exigiram dos alunos tais valores e eles sentiram essa necessidade e o quanto é relevante esse tipo de trabalho para que os propósitos das brincadeiras fossem alcançados.

[...] Foi muito legal aprender brincadeiras novas. Aprendemos a respeitar os amigos, a trabalhar em grupo, onde cada um ficou ajudando o outro [...] (Bancada).⁴

[...] Eu gostei muito das brincadeiras. São legais de fazerem e também pudemos ter a chance de aprender a fazer brincadeiras em equipe [...] (Melhor do Baile).

Na fala de ambos, o trabalho em equipe e em grupo foi evidenciado como parte necessária para a realização de algumas brincadeiras. Observações feitas no diário de campo também relatam o esforço coletivo e cooperativo dos discentes durante as atividades. Em relação à atividade “7 cacos”, apontamos a seguinte anotação:

[...] As estratégias que eles usavam para empilhar os cacos, a união e o trabalho em equipe merece destaque. Os alunos mesmos perceberam essa importância e relataram no nosso bate-papo: “Temos que ajudar o próximo, o amigo e jogar em equipe, como fizemos hoje” (Ruca) e “Achei importante ajudar o amigo. Foi bem divertido e engraçado” [...] (Lolo Chique) – (Diário de Campo XI, 04/06/2019).

Nas brincadeiras de “caça ao tesouro” e “bolinha de gude” também foi presenciada esta realidade:

[...] O trabalho em equipe durante o “caça ao tesouro” e o auxílio aos alunos com mais dificuldades na “bolinha de gude” merecem destaques. Quesitos como estes são primordiais para a convivência de forma harmoniosa em sociedade. Nas atividades, os alunos demonstraram sentimentos pelo próximo essencial para se viver e conviver em comunidade. A simplicidade de todos durante as brincadeiras e os rostinhos de felicidade enchem o

⁴ As falas dos alunos foram corrigidas ortograficamente, mas mantido o sentido original.



coração de alegria e esperança, pois acreditamos que alguma sementinha está sendo plantada para colher frutos num futuro próspero [...] (Diário de Campo XI, 04/06/2019).

Considerando ainda o “caça ao tesouro”, a demonstração de cooperação da equipe que acabou primeiro auxiliando a outra a encontrar todas as pistas aparece no fragmento a seguir:

[...] Cooperativismo, união e trabalho em equipe define os dois grupos: todos queriam encontrar todas as pistas para serem premiados. O grupo bege terminou primeiro. Eles ficavam auxiliando o outro grupo que ficou “enroscado” na pista: “Pareço uma escada, mas sou só um apoio”. Logo depois que encontraram, todos vibraram e comemoraram [...] (Diário de campo XI, 04/06/2019).

Segundo Freinet (2008), a atividade cooperativa desperta o interesse dos alunos. Para o autor, “a classe se torna uma verdadeira comunidade de indivíduos que participam da elaboração de regras para alcançar o melhor desenvolvimento em seus projetos e atividades” (FREINET, 2008, p. 66).

Por isso, o seguinte trecho do diário de campo sintetiza a importância da vivência de ações que visem esse objetivo:

[...] Trabalhos e atividades que desenvolvam a cooperação entre as crianças são fundamentais para o desenvolvimento dos mesmos, uma vez que eles aprendem a essência de se viver e conviver em uma sociedade que, embora seja competitiva, é também composta por seres que dependem uns dos outros, de uma forma ou de outra [...] (Diário de campo XI, 04/06/2019).

Soler (2006) afirma que trabalho como esse valoriza o jogar com o outro, em detrimento do jogar contra o outro, potencializando a autoestima e a relação social, além de permitir a participação de todos independentemente das habilidades que possuem e isso favorece a inclusão das diferenças.

Garcia e Matos (2008) vão ao encontro desta ideia quando dissertam que todos nós precisamos exercitar mais as nossas habilidades de relacionamento, desenvolver alguns valores tais como paciência, tolerância, compreensão, cooperação, entre outros, para que ocorra uma boa convivência social.

Partindo deste pressuposto, esses valores desenvolvidos durante os jogos e as brincadeiras vivenciados são indispensáveis para a formação do aluno, pois isso influencia no desenvolvimento da tolerância, da generosidade e de outros quesitos indispensáveis para se viver em sociedade. Ao longo do percurso do estudo, os



discentes puderam perceber essa importância e como ela é fundamental para que os objetivos das atividades sejam alcançados e a convivência seja efetivada da melhor maneira possível.

A empatia e o respeito pelo próximo e o que este propõe e suas ideias devem se fazer presentes em todas as instâncias sociais, inclusive nas escolas, que devem possuir um PPP que assegure aos alunos uma educação e, conseqüentemente, uma aprendizagem de valores e que se preocupe em proporcionar uma formação cidadã.

Nessas circunstâncias, os estudantes relatam que, ao brincar, esses valores devem estar presentes durante a atividade para que esta seja bem-sucedida:

[...] Eu não gostei muito, mas eu brinquei [...] (Black).

[...] No começo eu não gostei, porque eu não gosto de “queimada”, mas depois fui brincando e fui gostando das brincadeiras [...] (Nini Chique).

[...] Teve um dia que eu não gostei muito, foi o dia de pular corda. Eu estava com dor de cabeça, mas tirando isso estava tudo certo. O dia foi ótimo [...] (Flor Negra).

As falas dos estudantes, expostas acima, constataam o quanto eles se preocuparam em ser solidários com os colegas, mesmo não gostando das brincadeiras ou estando com dor de cabeça, se dispuseram a vivenciar o que o amigo compartilhou.

A nota no diário de campo ressalta a solidariedade que contribuiu para o sucesso, divertimento e participação efetiva do grupo nos jogos e nas brincadeiras propostas.

[...] Mesmo as crianças conhecendo as brincadeiras, talvez por outro nome (como é o caso da Estrela nova sela conhecida pela maioria como Pula carniça) e achando algumas desinteressantes, todos, sem exceção, se envolveram de uma tal maneira que é surpreendente e transformaram o desinteresse em animação e entusiasmo, levando as crianças a se divertirem de fato, à participação efetiva e conseqüentemente a valorização do outro e do seu modo de ser e viver [...] (Diário de campo IX, 28/05/2019).

Sabemos que a solidariedade e o respeito ao próximo devem existir sempre, seja nosso colega ou não. O modo como o outro vive ou se manifesta, merece apreço. Podemos dizer que esse fator existiu e foi primordial durante as vivências, como é possível identificar nas falas a seguir:



[...] Eu aprendi que nós temos que respeitar as brincadeiras dos outros, igual eles respeitaram a minha [...] (Gunemi).

[...] As brincadeiras que eu fiz achei muito legal, divertido e eu aprendi a respeitar as brincadeiras dos outros [...] (Wedzão).

[...] Além de ter aprendido a respeitar o mais próximo, aprendi a jogar ao mesmo tempo em que respeitar as origens de cada aluno. Meus amigos realmente aprenderam a jogar comigo e, não só comigo, mas com outras pessoas. Isso foi uma realização na minha vida [...] (Alisson).

Além disso, foi notório o respeito pelas brincadeiras dos colegas: *“O respeito e a vontade em participar da brincadeira dos colegas também merecem ser frisados e destacados”* (Diário de Campo V, 07/05/2019).

No estudo apresentado por Andrioli (2007), os dados apontam que as práticas educativas devem envolver uma consciência coletiva e um agir conjunto para transformar-se, com base no respeito mútuo, na participação, no reconhecimento de si mesmo e da individualidade do outro em prol sempre do bem-estar social.

Soler (2006) discorre que as aulas devem ser um exercício de convivência, “em que as pessoas aprenderão a construir uma nova sociedade sem discriminação e com atitudes de solidariedade, respeito e aceitação, não havendo lugar para o preconceito e a exclusão” (2006, p. 41).

Nesse sentido, os PCNs declaram que, para que a qualidade do convívio escolar aconteça, “o aluno deve sentir-se respeitado e que dele também se exigem respeito. O convívio respeitoso na escola é a melhor experiência moral que o aluno pode viver” (BRASIL, 1998b, p. 80).

Assim como os alunos, as pessoas escolhidas por eles contribuíram alegando que as brincadeiras trouxeram às suas vidas aprendizados fundamentais de respeito pelo próximo e pela opinião alheia:

[...] Me divertia muito e tinha várias amigas e sabia respeitar as brincadeiras de cada um e as opiniões [...] (Pessoa escolhida do João Paulo).

[...] Aprendi a ter uma boa disciplina e respeitar os colegas [...] (Pessoa escolhida do Cainão).

[...] Aprendi a brincar em grupos e a respeitar o próximo [...] (Pessoa escolhida da Kanima).

[...] Eu aprendi que todos somos iguais e que devemos ser amigos de todos [...] (Pessoa escolhida da Princesa).



Outro fator presente nos jogos e nas brincadeiras foi a coletividade. Para o aluno Pipeiro: “Quando você brinca sozinho parece trouxa. Têm brincadeiras que não dá para brincar sozinho, como o ‘esconde-esconde’” (Diário de campo V, 07/05/2019). É inegável que a coletividade contribui para que várias brincadeiras aconteçam e o objetivo delas seja atingido. Para Carvalho *et al.* (2003, p. 64):

Os brinquedos podem influenciar também a qualidade de interação social: alguns estimulam brincadeiras solitárias (jogos eletrônicos, por exemplo), enquanto outros direcionam para a formação de grupos e a socialização, como no caso dos jogos coletivos com regras.

Cardoso (2004) destaca, também, que as primeiras interações com jogos de caráter coletivo começam com brincadeiras entre pais, irmãos e primos. Para a autora, “é através das interações que a teia da oralidade é transmitida e difundida perpetuando como característica o anonimato” (2004, p. 125). Ela ainda complementa que o que vale para as crianças são os amigos, a afinidade que se tem com eles. “Na visão das crianças, para que as brincadeiras coletivas se tornem mais gostosas, quanto maior o número de crianças participantes melhor fica!” (CARDOSO, 2004, p. 126).

Nessas perspectivas, outros relatos comprovam o quanto a coletividade e a interação foram indispensáveis durante os jogos e brincadeiras vivenciadas:

[...] As brincadeiras foram muito divertidas e com várias pessoas brincando ficou mais legal ainda. Fiquei muito alegre de ter feito isso com meus amigos, mas, mesmo assim, eles roubaram muito [...] (Kevinho).

[...] Só não sei os outros alunos, mas eu gostei da minha brincadeira porque brinquei com outras pessoas e não sozinha [...] (Duda 2).

Ao atentarmos-nos à fala do Kevinho, o aluno alega que os colegas roubaram durante as brincadeiras. De alguma maneira, esses amigos infringiram as regras combinadas ou determinadas para as atividades com o intuito de tirar vantagem e obter a vitória.

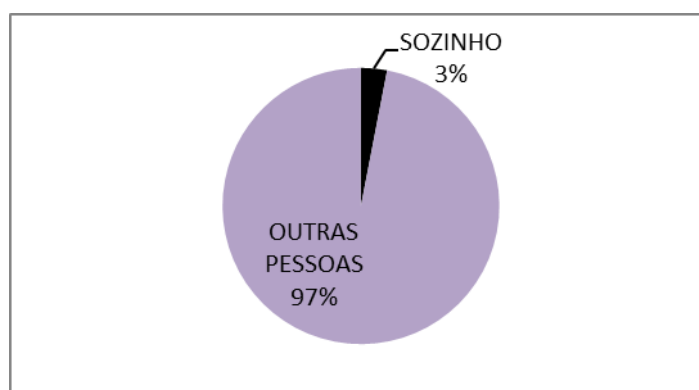
Guimarães *et al.* (2001) declaram que através de situações vividas durante as aulas, tais como esta relatada ou outro tipo de conflito (enfrentamento da vitória/derrota, o contato entre os mais aptos com os menos aptos), propiciam o trabalho com as atitudes, pois a busca por soluções envolve os aspectos morais, cognitivos e afetivos. Acrescentam, ainda, que as aulas de Educação Física são



espaços rico para a discussão e reflexão dos diversos valores e o professor é peça fundamental nesse processo, tendo o papel de orientador no desenvolvimento das atitudes, bons exemplos e principalmente do diálogo.

Complementando esses relatos, a pergunta número sete do questionário dos discentes (Apêndice C) registra qual a preferência dos mesmos durante as brincadeiras realizadas: sozinho ou com outras pessoas. Dos trinta e três alunos, apenas um disse que prefere brincar sozinho (3%); trinta e dois disseram que preferem brincar com outras pessoas (97%).

Gráfico 4 – Preferência dos alunos na hora do brincar: sozinho ou com outras pessoas



Fonte: Elaborado pela autora.

Ao responder que preferia brincar sozinha, a aluna Princesa manifestou que: “Ninguém quer brincar comigo”. Tal temática foi tratada em momento oportuno durante as vivências (roda de conversa sobre o brincar), mas pela escassez de conhecimentos teóricos ou simples desconhecimento em não saber lidar realmente com a situação, a ação do professor acaba sendo limitada ou insegura (PRODÓCIMO *et al.*, 2007). Assim, para as autoras, o jogo é um dos conteúdos mais ricos no trato com as emoções; o ambiente das aulas de Educação Física é privilegiado, possibilitando o agir e o reagir, embora o que nos distinguirá será a consciência ou não dos nossos atos.

Os que preferem brincar com outras pessoas apontam:

[...] Porque dá mais animação [...] (Ruizinho).

[...] Porque você interage com outras pessoas [...] (El Gato).

[...] Porque tem mais graça e é mais legal [...] (Danilo).



[...] Eu gosto de brincar com os meus amigos porque eu não me sinto isolado [...]. (Tur).

[...] Porque não é legal brincar sozinho [...]. (Mineiro).

As pessoas escolhidas pelos alunos foram questionadas sobre com quem brincavam quando crianças (Apêndice D) e as respostas foram organizadas na tabela 8:

Tabela 8 – Pessoas que os escolhidos brincavam durante sua infância

VÍNCULO	TOTAL
Amigos/amigos de rua	25
Primos	12
Irmãos	07
Vizinhos	05
Colegas de escola	04
Ninguém/sozinho	02

Fonte: Elaborada pela autora.

Ao analisarmos as repostas, duas pessoas responderam “sozinha”, enquanto as outras citaram as várias pessoas com quem brincavam. A resposta mais recorrente foi com “os amigos de rua” e os “primos”. O familiar do aluno Alisson afirma que as brincadeiras ajudavam “a *interagir com as outras crianças*”.

[...] Brincando, nós nos divertimos e também contribuía para uma melhor socialização entre os amigos [...]. (Pessoa escolhida do Paraíba).

[...] Todas elas precisavam de várias crianças e com elas acabamos cultivando amizades pelo bairro todo [...]. (Pessoa escolhida da Flor Negra).

[...] Aprendemos o valor da amizade e quanto elas nos deixam felizes [...]. (Pessoa escolhida da Moreninha).

Assim, em sua maioria, tanto os alunos quanto os escolhidos demonstraram que é mais interessante brincar com outras pessoas do que sozinhos.

No que concerne à interação ocorrida no contexto escolar, os alunos Wedzão e Pivet afirmaram que, no decorrer das brincadeiras, eles ampliaram o círculo de amizade. A fala do Wedzão retrata esse fato: “[...] *fizemos vários amigos e cada semana tinha uma brincadeira nova que cada aluno trazia*”.



Nas vivências, a amizade imperou em forma de auxílio; nas dificuldades encontradas por certos alunos, os amigos estavam sempre dispostos a ajudar no que era preciso para que elas fossem sanadas: *“A do pião eu fiquei tentando e consegui. Claro que eu precisei de ajuda dos meus amigos. Quem me ensinou foi o Crucher Fox e o Wedzão, dois melhores amigos [...] sempre que eu precisei deles, eles me ajudaram”* (Ruizinho).

Para Carvalho *et al.* (2003), os seres humanos necessitam constantemente uns dos outros, tornando-se seres de relação. Mesmo nas crianças pequenas, observam-se parcerias preferenciais, as que são evitadas e até mesmo as rivalidades.

Vayer e Roncin (2000) explanam que é através da atividade de jogo que a criança desenvolve e afirma o seu “eu”, aceita as regras e exprime suas capacidades de criação, bem como é capaz de organizar-se com os outros do grupo. Para eles, ao jogarem, as crianças constroem-se como pessoas, pois sentem a necessidade de se afirmarem e interagir com o grupo.

Partindo dessa conjectura, Couto, Batista e Neves (2015) apontam que a Educação Física é fundamental no desenvolvimento de estratégias de promoção à socialização dos indivíduos. Assim, para que haja essas interações, os autores reforçam que é necessária a promoção de atividades, nas quais se trabalhem atitudes e valores. Eles ainda complementam que os jogos estimulam a cooperação, o contato mais direto entre as crianças, estabelecendo relações afetivas, bem como desenvolvendo o respeito mútuo, a confiança e o trabalho em equipe.

4.2.2 Aprendizados e novas descobertas

Os jogos e as brincadeiras compartilhadas nas aulas devem considerar os sujeitos como seres que constroem o seu próprio processo e, conseqüentemente, o seu conhecimento. No entanto, essa construção só é consolidada quando os alunos participam ativamente como protagonistas durante o percurso. Outro fato que deve ser considerado para que a aprendizagem aconteça é o compartilhamento de conhecimentos e suas análises críticas e reflexivas.

No processo ensino-aprendizagem, as novas descobertas possibilitam aos discentes um ensino mais qualitativo. Muitas vezes, o que é novo e diferente daquilo



que estão acostumados gera curiosidade e faz com que se sintam motivados a realizar, descobrir e, conseqüentemente, aprender.

Para Carvalho *et al.* (2003):

[...] quando a criança brinca, dentro dela surgem indagações sobre as diversas áreas do conhecimento, a matemática, a ciência, os estudos sociais, a arte, a filosofia. [...] Brincar de amarelinha é também traçar seu próprio desenho de acordo com as proporções de seu corpo, é enriquecê-lo com outros desenhos. É também inventar e enfrentar novos desafios. [...] O processo do conhecimento é um desafio permanente, construído pela própria criança em sua relação e em sua ação com o mundo, e não de fora para dentro. [...] (CARVALHO *et al.*, 2003, p. 121).

Para os autores Oliveira, Solé e Fortuna (2010), é através das brincadeiras que os alunos têm a oportunidade de experimentar novas formas de agir, sentir e pensar. Brincando, eles buscam adaptar-se à realidade onde vivem e também conseguem emitir juízos de valor.

Nessa categoria, foram organizados os aprendizados e as novas descobertas ocorridas durante as aulas e aqueles relatados através do questionário (Apêndice D) das pessoas escolhidas.

Os estudantes revelaram dificuldade em alguns dos jogos e brincadeiras, mas, devido à persistência e à vontade de conseguir atingir o objetivo proposto, conseguiram realizar e relatam com satisfação esse fato:

[...] Nas brincadeiras, às vezes, eu não conseguia fazer, mas eu tentava [...] eu aprendia a brincar [...] (Wedzão).

[...] Às vezes, errei na hora de rodar o pião, mas consegui e peguei o jeito [...] (Danilo).

[...] Foi muito legal, nós nos divertimos muito [...] eu não sabia brincar de 7 cacos [...] (Kanima).

O trecho do diário de campo a seguir traz o relato da força de vontade das crianças em realizarem a brincadeira de forma certa:

[...] O que mais despertou minha atenção foi a persistência dos alunos, pois mesmo errando eles queriam fazer para acertarem e enquanto esperavam sua vez ficavam questionando e observando como deveria ser feito para obter êxito [...].

Mesmo com brincadeiras pouco praticadas pelas crianças, elas não “desanimavam”, pelo contrário, elas queriam fazer várias tentativas para acertarem e/ou melhorarem seu desempenho [...] (Diário de campo XII, 05/06/2019).



Quanto ao aprendizado de regras e que respeitá-las é fundamental para que os jogos e as brincadeiras ocorram de maneira exitosa, tanto os discentes quanto os responsáveis escolhidos afirmam:

[...] Aprendi a obedecer às regras e respeitar os colegas [...] (Tur, diário de campo V, 07/05/2019).

[...] Aprendi que as brincadeiras para darem certo necessitam obedecer às regras [...] (Pessoa escolhida do Paraíba).

Diante de tais apontamentos, evidencia-se que as regras foram entendidas como algo importante para que as brincadeiras e os jogos aconteçam. Para Oelke e Raiter (2011), a forma como as crianças aprendem essas normas é influenciada pelos valores e convicções do seu grupo cultural.

Outro aspecto apontado diz respeito sobre a aprendizagem do ganhar e do perder:

[...] Aprendi que nem sempre vamos ganhar tanto no esporte quanto na vida” [...] (Pessoa escolhida pelo Ruizinho).

[...] Que perder ou ganhar faz parte da vida [...] (Pessoa escolhida pelo Ruca)

[...] Eu também aprendi a aceitar, competir e não brigar [...] (Ruizinho).

Para Queiroz (2003), os jogos e brincadeiras possibilitam o ganhar e o perder porque é uma atividade organizada por um sistema de regras. Nesse sentido, atualmente, vivemos em uma sociedade que valoriza o ganhar a qualquer custo, uma vez que a derrota, na maioria das vezes, é associada ao fracasso.

Em contrapartida, Lovisolo (2009) acredita que perder é um momento de aprendizagem, de reconhecer que a partir da derrota o indivíduo aprende e cresce. Sendo assim, deve-se ensinar, desde cedo, às crianças que o perder faz parte da vida, em várias instâncias, não somente nos jogos e nas brincadeiras, e que não devemos nos frustrar e, sim, tirar aprendizado da circunstância para podermos ser melhores futuramente.

Algumas brincadeiras propostas foram novidades para os estudantes e geraram novos conhecimentos. A brincadeira “7 Cacos”, desconhecida por todos, inclusive por mim, foi a que mais aguçou o interesse e a atenção.



Para Flor Negra, essa foi a melhor brincadeira, pois ela pode ensiná-la aos colegas do bairro:

[...] Minha brincadeira preferida foi da minha melhor amiga: a brincadeira que ela trouxe chamava “7 cacos”. Essa foi a melhor brincadeira. Depois que minha professora estava quase encerrando as brincadeiras eu cheguei em casa e fui correndo chamar meus irmãos, o Nikito, Cabelinho-de-fogo e o Gaginho e eu ensinei todas as brincadeiras que eles não conheciam. Eles acharam ótimo e demais” [...] (Flor Negra).

A brincadeira do Ruizinho também instigou a vontade de aprender dos colegas, uma vez que não a conheciam:

[...] Os colegas ficaram entusiasmados para poderem vivenciar, já que era uma novidade para todos, embora se aproxime de dois esportes que eles já estão acostumados (vôlei e futsal). A desenvoltura do aluno durante a explanação e a demonstração merece ser frisada e destacada [...] (Diário de campo X, 29/05/2019).

A satisfação e a vontade de viver o novo foram expressas na fala do aluno Alisson. Para ele, os meses que desenvolvemos a pesquisa foram os mais emocionantes:

[...] Achei tudo muito satisfatório e tudo o que vivi nestes últimos meses e semanas foi surpreendente [...] descobri novas brincadeiras, dei muita risada, achei certas partes muito engraçadas, brinquei das minhas brincadeiras preferidas que são “Stop” e “3 cortes” e que até hoje eu jogo e são as coisas mais legais que ando fazendo [...] eu vivenciei as partes mais emocionantes, engraçadas, divertidas e legais de toda minha vida [...] (Alisson).

Como comprovado nos relatos dos estudantes, a aprendizagem do novo torna o processo ensino-aprendizagem prazeroso, pois os aprendizes, através dos procedimentos didáticos-metodológicos instigantes, se sentem motivados para conhecer algo que, até então, era desconhecido por eles.

Kishimoto (1998) discorre que, por meio da brincadeira, a criança tem a oportunidade de explorar, aprender e solucionar problemas. Aos indivíduos a incumbência é de introduzir as brincadeiras, sem omitir a cultura, enriquecendo o imaginário delas.

Para finalizar, a fala marcante da aluna Melhor do Baile resume tal categoria: “*Brincadeira é aprendizado*” (Diário de campo V, 07/05/2019). Ao fazer essa colocação, ela engloba todos os aspectos favorecidos e enriquecidos pelos jogos e



pelas brincadeiras e que foram demonstrados pelas contribuições que tivemos pelo público da pesquisa.

Rau (2011) alega que a construção do saber durante os jogos e brincadeiras acontece porque durante a ação lúdica, a criança estabelece metas, constrói estratégias, planeja, bem como utiliza o pensamento e o raciocínio. Durante essas atividades, ocorrem situações ou aparecem obstáculos que levam as crianças a analisar as possibilidades, criar hipóteses e conseqüentemente construir o saber.

4.2.3 Jogos e brincadeiras de ontem e de hoje

Com o passar do tempo e a transformação da cultura, especificamente a lúdica, houve transformações nos jogos e nas brincadeiras. Os espaços e brinquedos utilizados são praticamente diferentes de tempos atrás. Friedmann⁵ (1996, *apud* CARDOSO, 2004, p. 124) explicita que o tempo possibilitou essas modificações na forma de jogar, mas o autor frisa que o prazer pelo jogo e pela brincadeira deve permanecer sempre.

A responsável pelo aluno Paraíba lembrou-se da brincadeira prazerosa de “queimada” na sua época:

[...] A brincadeira na época era bem gostosa. Nós corríamos bastante e, às vezes, ficávamos chateados quando o coleguinha ou primo jogava a bola com muita força, mas depois ficava todo mundo numa boa, não tinha aquelas brigas como hoje tem nos campos. Era uma coisa, assim, gostosa. A gente se divertia bastante [...] (Pessoa escolhida do Paraíba).

Revivendo os jogos e as brincadeiras, as pessoas escolhidas pelos alunos trouxeram à tona em quais lugares costumavam brincar quando crianças, como podemos verificar na tabela 9:

⁵ FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.



Tabela 9 – Lugares que os responsáveis brincavam quando criança

LUGAR	TOTAL
Rua	26
Casa	21
Escola	20
Casa de amigos	16
Espaços públicos (campos, praças, etc.)	11
Outros	04

Fonte: Elaborada pela autora.

Ao analisarmos os espaços em que os responsáveis brincavam, temos a rua como o mais citado, seguido por casa, escolas e casa de amigos. O item “outros” que apareceu quatro vezes é compreendido por casa de primos, sítio, casas abandonadas e piscina.

Do mesmo modo que algumas brincadeiras modificaram, os espaços que as crianças utilizam para brincar também. Se antes as ruas eram tomadas por jogos e brincadeiras tradicionais, atualmente estas acontecem, comumente, dentro da própria casa com a utilização, na maioria das vezes, de celulares, computadores e/ou videogames. Nesta comparação do ontem e do hoje e os espaços utilizados, os estudantes demonstraram os motivos de algumas mudanças nas seguintes falas:

[...] Antigamente, brincava na rua, hoje é perigoso [...] (Melhor do Baile, diário de campo V, 07/05/2019).

[...] Antigamente, não tinha tecnologia. Hoje brincamos de *Free Fire* [...] (Rique, diário de campo V, 07/05/2019).

[...] Antigamente, eles faziam carrinho de rolemã, jogavam bolinha de gude e hoje não fazemos mais isso [...] (El Gato, diário de campo VI, 08/05/2019).

[...] Antigamente, brincava mais na rua porque não tinha tecnologia e nem perigo [...] (Nini Chique, diário de campo V, 07/05/2019).

[...] Não podemos mais brincar na rua porque há bêbados dirigindo e ladrões [...] (Cainão, diário de campo VI, 08/05/2019).

No estudo de Pereira (2015), a autora verificou que as brincadeiras da maioria das crianças pesquisadas ocorriam dentro das casas e poucas tinham possibilidade de brincar ao ar livre (nas ruas e até mesmo nas calçadas). Para Lira e Rubio (2014, p. 4), antigamente, “as crianças tinham maior liberdade para brincar, mais espaço e



mais tempo; nas ruas e praças as pessoas se encontravam para brincar, correr, jogar e aprender uns com os outros”. As autoras ainda justificam essas alterações:

Percebemos que o ritmo de vida mudou, refletindo mudanças no modo de brincar da criança, as brincadeiras de rua quase não acontecem mais, a urbanização e a violência trouxeram uma nova caracterização das ruas, que já não são adequadas para a permanência das crianças (LIRA; RUBIO, 2014, p. 4).

Complementando o exposto acima, Kishimoto e Santos (2016, p. 145) dissertam que:

[...] Hoje, a questão da violência é um assunto muito presente para ser analisado; tem relação com a questão da falta de espaços alternativos. Estão diminuindo cada vez mais os espaços de brincadeiras coletivas, onde as crianças de diferentes idades possam aprender as brincadeiras, pois ninguém nasce sabendo brincadeiras. Brincar é um fato social que se aprende. Alguém precisa ensinar. [...] Se hoje o espaço de brincar na rua está restrito, assim como os espaços públicos, então raramente as crianças brincam juntas fora da escola [...].

Cotidianamente, os alunos se dividem entre os estudos com outras atividades. Ao questionarmos o que eles passam mais tempo fazendo, temos na tabela 10:

Tabela 10 – Atividades que os alunos passam mais tempo fazendo

ATIVIDADE ESCOLHIDA	QUANTIDADE
Usar o celular	17
Brincar na rua ou em outro espaço	10
Assistir televisão	06

Fonte: Elaborada pela autora.

Como explicações de suas preferências, os estudantes nos trouxeram várias assertivas. Em relação ao uso do celular, os alunos afirmaram:

[...] Fico jogando ou assistindo vídeo [...] (Crucher Fox).

[...] Porque é da hora jogar com outras pessoas que você não conhece [...] (Negomate).

[...] Eu fico falando com meus parentes de fora, amigos e, às vezes, fico jogando [...] (Morena).



[...] Porque eu fico conversando com minhas amigas, jogando, assistindo Youtube [...] (Flor Negra).

[...] Porque minhas amigas não tem tempo para brincar e é a única coisa que tem para fazer [...] (Moreninha).

Analisando os excertos, podemos depreender que mesmo quando os estudantes utilizam estes aparelhos estão, de certa forma, jogando. Para Cairoli (2010, p. 345), durante as brincadeiras na internet:

[...] a relação entre a criança e o processo de criação fica restrito às possibilidades oferecidas por determinado site, mesmo que estas possam ser inúmeras. Além disso, nas brincadeiras on-line, o corpo também está fora da atividade, já que para brincar on-line basta clicar no botão do mouse. Também podemos perceber que nesta atividade aparece um brincar com as imagens virtuais.

Para o tempo dispendido na frente da televisão, Nini Chique alega: *“Eu gosto de assistir a desenhos, séries, etc.”* Já Kevinho vai além do ato de assistir: *“Meu irmão e eu gostamos porque dormimos rápido”*.

Um estudo feito por Rafihi-Ferreira (2015) aponta que assistir à TV antes de dormir era um hábito bem frequente nas crianças. Para a autora, ficar exposto ao televisor no momento de dormir pode interferir nos padrões do sono, pois pode deixar as crianças alertas e ativas ou interferir na qualidade do mesmo.

Kishimoto e Santos (2016) afirmam que o brincar com jogos e brincadeiras, bem como a construção dos brinquedos de qualquer natureza possibilitam às crianças o desenvolvimento do imaginário, a socialização e a interação e é mais proveitoso do que as crianças permanecerem sentadas sozinhas em frente a um televisor.

A Bola

O pai deu uma bola de presente ao filho. Lembrando o prazer que sentira ao ganhar a sua primeira bola do pai. Uma número 5, sem tento oficial de couro. Agora não era mais de couro, era de plástico. Mas era uma bola. O garoto agradeceu, desembulhou a bola e disse “Legal!”. Ou o que os garotos dizem hoje em dia quando gostam do presente ou não querem magoar o velho. Depois começou a girar a bola, à procura de alguma coisa. – Como é que liga? – perguntou. – Como, como é que liga? Não se liga. O garoto procurou dentro do papel de embrulho. – Não tem manual de instrução? O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros. Que os tempos são decididamente outros. – Não precisa manual de instrução. – O que é que ela faz? – Ela não faz nada. Você é que faz coisas com ela. – O quê? – Controla, chuta... – Ah, então é uma bola. – Claro que é uma bola. – Uma bola, bola. Uma bola mesmo. – Você pensou que fosse o quê? – Nada não. O garoto agradeceu, disse “legal” de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê, com a bola nova do lado, manejando os controles de um videogame.



Algo chamado “Monster Ball”, em que times de monstros disputavam a posse de uma bola em forma de bip eletrônico na tela ao mesmo tempo que tentavam se destruir mutuamente. O garoto era bom no jogo. Tinha coordenação e raciocínio rápido. Estava ganhando da máquina. O pai pegou a bola nova e ensaiou algumas embaixadas. Conseguiu equilibrar a bola no peito do pé, como antigamente, e chamou o garoto. – Filho, olha. O garoto disse “legal”, mas não desviou os olhos da tela. O pai segurou a bola com as mãos e a cheirou, tentando recapturar mentalmente o cheiro de couro. A bola cheirava a nada. Talvez um manual de instrução fosse uma boa ideia, pensou. Mas em inglês, para a garotada se interessar (VERÍSSIMO, 2001, p. 41).

Com o trecho acima, Veríssimo (2001) expõe uma realidade de vários contextos sociais, nos quais os jogos e as brincadeiras tradicionais estão sendo substituídos pela tecnologia e pelos jogos eletrônicos cada vez mais sofisticados. É indiscutível que as crianças devem ser respeitadas em seus interesses, gostos e modo de brincar, pois quando o jogo vira obrigação, ele perde seu caráter de espontaneidade e conseqüentemente deixa de ser jogo (CAMPOS, 2001).

O brincar na rua ou em outro espaço apresentou justificativas análogas. Para eles, brincar proporciona divertimento e o contato com amigos, como aparece na fala do Ruizinho: *“Eu me divirto e passo o tempo com meus amigos”*.

Cardoso declara que “todos os dias, é necessário brincar, mesmo que tenhamos prova, mesmo que faça chuva ou faça sol. Temos que pular, correr, fantasiar e criar, preparar a rua para mais um dia” (2004, p. 87). A autora ainda complementa sobre o brincar na rua que “de casa para a rua, da rua para a escola, da escola e na hora do recreio, quem conta um conto aumenta um ponto. Brinca-se de um jeito, joga-se de outro, mas as crianças continuam sentindo prazer no brincar” (CARDOSO, 2004, p. 125).

Complementando as respostas dos alunos sobre a pergunta anterior, elencamos na tabela a seguir o que eles gostam de fazer no tempo livre (frisando que os discentes poderiam citar mais de uma atividade):

Tabela 11 – O que os discentes gostam de fazer no tempo livre

(continua)

ATIVIDADE ESCOLHIDA	QUANTIDADE
Jogar bola	10
Brincar	10
Celular	09
Assistir televisão	08



Tabela 11 – O que os discentes gostam de fazer no tempo livre

(conclusão)

ATIVIDADE ESCOLHIDA	QUANTIDADE
<i>Free Fire</i>	06
Videogame	05
Computador	04
Andar de bicicleta	03
Dormir	02
<i>Youtube</i>	02
Outros	04

Fonte: Elaborada pela autora.

Várias atividades apareceram quando os alunos foram questionados sobre o que gostavam de fazer no tempo livre. “Jogar bola” e “brincar” foram citados dez vezes cada uma. “Dormir” e “assistir ao *Youtube*” foram os menos recorrentes (dois de cada). Para o item “outros” temos: soltar pipa, ajudar a mãe, ajudar os avós e ler livro. Se somarmos as atividades que façam uso da tecnologia (celular, assistir à televisão, videogame, computador e *Youtube*) totalizamos vinte e cinco. Já as atividades que envolvem o brincar (jogar bola, brincar, soltar pipa e andar de bicicleta) totalizam vinte e quatro. Assim, por mais que o uso da tecnologia impere no cotidiano, o brincar ainda aparece como uma prática das crianças.

No estudo realizado por Cunha (2007), a autora conclui que nenhuma criança troca algo que está presente na tecnologia midiática por seus pares que brincam tão próximos. Para ela:

A criança brinca com elementos da mídia como sempre brincou com os demais elementos culturais: brinca com símbolos, valores, imita o cotidiano, coloca emoções nele, conhece sua cultura sempre com um único objetivo: diversão. Manter a diversão, buscá-la, é o que a criança se esforça para fazer, deste modo, ela usa elementos de seleção antes de seus jogos para manter os times “equilibrados” e assim garantir o fator surpresa neles; para se divertir usa o diálogo, a comunicação e prova para nós: brincar, com pião de cabaça ou *beyblade*, será sempre algo da especialidade delas. Brincar de luta, de trocar figurinhas ou roupas de bonecas, de girar ao corpo ou alguma coisa... são velhos suportes lúdicos com nomes que mudam com a mídia. Observamos assim, que com grande mídia ou não, com televisão ou não, os velhos jogos estarão sempre onde estiverem grupos infantis (CUNHA, 2007, p. 7).



Ao comparar os jogos e as brincadeiras que os adultos escolhidos mais gostavam quando crianças com os jogos e as brincadeiras que os estudantes brincam nos dias de hoje, podemos verificar que muitos aparecem em ambos os grupos:

Tabela 12 – Brincadeiras preferidas dos responsáveis quando crianças e dos alunos

RESPONSÁVEIS		ALUNOS	
Esconde-esconde	18	Pega-pega	26
Bola	11	Esconde-esconde	22
Pular corda	10	Jogar bola	22
Queimada	10	Pular corda	4
Pega-pega	9	Amarelinha	4
Amarelinha	8	Jogos eletrônicos	4
Betia/taco	7	Cabra cega	4
Boneca	3	Queimada	3
Passa anel	3	Betia/taco	3
Pega ladrão	2	Polícia e ladrão	3
Elástico	2	Outros	13
Bolinha de gude	2		
Estrela nova cela	2		
Pique salve	2		
Estátua	2		
Mamãe da rua	2		
Outros	15		

Fonte: Elaborada pela autora.

Por “outros” respondido pelos responsáveis, surgiram a “cabra cega”, “mãe da sopa”, “dama”, “dominó”, “carrinho”, “escravos de Jó”, “dança da carrapeta”⁶, “pião”, “pipa”, “3 cortes”, “casinha”, “pique 1 2 3”, “stop”, “7 cacos” e “salada mista”. Já as respostas dos alunos foram “dama”, “carrinho”, “skate”, “alto chão”, “gato mia”, “jogo de carta (UNO)”, “pega-pega da corrente”, “bicicleta”, “boneca”, “escolinha”, “verdade ou desafio”, “pipa” e “banco imobiliário”.

⁶ Crianças em roda. Escolhe-se uma pessoa para ir ao centro. Todos cantam a música e a pessoa que está no meio tem que fazer o que a canção diz. Esta abraça uma pessoa do grupo que trocam de lugar.



Ao compararmos ambos, percebemos que algumas brincadeiras são praticamente as mesmas, embora as gerações sejam diferentes. A brincadeira “pega ladrão” citada pelos responsáveis aparece com o nome de “polícia e ladrão” para os estudantes.

Carvalho *et al* (2003) discorrem que as brincadeiras das crianças são contextualizadas socio-culturalmente, isto é, elas não podem apenas estar relacionadas com o ambiente na sua forma de espaço físico, mas, além disso, a relação é determinada com o social e o cultural.

Dentre as brincadeiras citadas, a “pega-pega” aparece com diversas variações: “pega-pega”, “pega ladrão”, “polícia e ladrão”, “pique salve”, “pique 1, 2, 3”, “alto chão” e “pega-pega da corrente”.

O que se esconde sob esses nomes diversificados é, ao mesmo tempo, a universalidade e a especificidade da brincadeira enquanto prática cultural. Brincadeiras são como rituais que se transmite, repetidos ou recriados, em ambientes socioculturais distintos (CARVALHO *et al.*, 2003, p. 15).

Das práticas citadas, alguns jogos e brincadeiras eram encontrados mais facilmente na época que os escolhidos eram crianças: “mãe da sopa”, “mãe da rua”, “escravos de Jó”, “dança da carrapeta” e “salada mista”. Atualmente, algumas práticas são mais comuns devido à criação de novos jogos e brincadeiras, como é o caso da pega-pega da corrente, e/ou pela facilidade de adquirir alguns objetos necessários para algumas vivências como *skate*, UNO, verdade ou desafio e banco imobiliário.

Para Kishimoto e Santos:

[...] à primeira vista, em nosso mundo moderno e tecnológico, transbordante de informação e estímulo, os brinquedos e as formas de brincar mudaram muito. Isso é parcialmente verdadeiro, especialmente quando se focalizam crianças urbanas de classe média e alta. Nesses segmentos, muitos jogos tradicionais deixaram de ser praticados. É raro um menino paulistano de classe média nascido a partir da década de 1970 que saiba empinar pipa e muito mais raro um que saiba construí-la; da mesma forma, é rara a menina do mesmo segmento social que tenha aprendido, por exemplo, algumas das diversas versões de rimas que acompanham o jogo de bola tradicional conhecido como “Ordem”, “Quietas” ou “Bola na parede”, no qual as ordens verbais são acompanhadas por movimentos correspondentes da criança enquanto joga a bola contra uma parede, sem deixá-la cair no chão (KISHIMOTO; SANTOS, 2016, p. 19).



As transformações que ocorrem ao longo do tempo são inevitáveis, o primordial é que as crianças nunca parem de brincar e jogar, pois é através destas manifestações culturais que elas conhecem o mundo a sua volta e interagem com ele.

Para Cardoso, o importante sempre é “lembrar, brincar, imaginar, criar e sorrir” (2004, p. 117). A autora ainda complementa que esses momentos de vidas devem ser bem aproveitados para que se eternizem e futuramente virem lembranças em nossas memórias.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa teve como objetivo geral compreender como as brincadeiras e os jogos se inserem em tempos e espaços na construção social e cultural de diferentes gerações. Os objetivos específicos foram: propor uma ação pedagógica que valorizasse a interação família e escola por meio de brincadeiras e jogos; promover espaço para a autonomia dos estudantes e analisar quais foram as implicações desse processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, esse estudo nos mostrou o quão ricas são as informações e as experiências que as inúmeras famílias podem proporcionar para que o ensino se torne de qualidade.

Ao reavermos a introdução da pesquisa, tínhamos os seguintes questionamentos: como aconteciam e acontecem as manifestações dos jogos e brincadeiras no seio familiar dos alunos? Essas manifestações são as mesmas nas diferentes gerações e culturas em relação ao tempo, espaço e aprendizados? É possível uma prática pedagógica que contemple essas manifestações do jogar e brincar familiar em um processo de ensino e aprendizagem?

Logo, podemos inferir que a pesquisa nos evidenciou algumas mudanças pertinentes aos jogos e brincadeiras em relação às gerações, bem como os espaços que as crianças utilizam para brincar. Se antes as ruas eram tomadas por jogos e brincadeiras tradicionais, atualmente estas acontecem, comumente, no contexto analisado, dentro da própria casa e conta, na maioria das vezes, com a utilização de celulares, computadores e/ou videogames, embora parte dos estudantes afirmou brincar na rua. O primordial é que a criança ainda continua brincando, de alguma maneira, seja na rua, no quintal de casa, no quarto, entre outros lugares, tradicionalmente ou através de jogos eletrônicos.

Ainda sobre o brincar no seio familiar, poucos são os escolhidos que afirmaram ainda brincarem com filhos e netos, por exemplo, deduzindo-se, então, que não há muito o brincar envolvendo os escolhidos, embora tenham histórias vividas sobre o tema que, muitas vezes, coincidem com a dos estudantes.

Outro aspecto que podemos depreender dos dados coletados é que tanto em relação às crianças de ontem quanto às crianças de hoje, a preferência é por brincadeiras que sejam desenvolvidas coletivamente. O reconhecimento de que tais atividades desenvolvem as relações sociais e contribuem para a propagação da cultura de geração para geração é um aspecto também apresentado pelo trabalho.



REFERÊNCIAS

- ANDRIOLI. Antônio Inácio. Educação: um processo cooperativo. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 71, n. 71, p. 1-7, abr. 2007.
- ARIÉS, Philippe. **História Social da Criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.
- BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 16/7/1990, p.13.563. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil/LEIS/L8069.htm>. Acesso em: 18 set. 2019.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei 9394, 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 1. Brasília: MEC/SEF, 1998a.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos temas transversais, ética**. Brasília: MEC/SEF, 1998b.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: pluralidade cultural e orientação sexual**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília: MEC/SEPPIR, 2003.
- BRASIL. **Coleção PROINFANTIL**; Unidade 7. Brasília: MEC. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação a Distância, 2005.
- BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil. Resolução CNE/CEB 5/2009. **Diário Oficial da União**, Brasília, 18 dez. 2009, Seção 1, p. 18.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.
- BRASIL. Lei n.º 13.257, de 8 de março de 2016. Dispõe sobre as Políticas Públicas para a Primeira Infância. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, n. 46, seção I, p. 1, 9 mar. 2016. Disponível em: <http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=09/03/2016&jornal=1&pagina=1&totalArquivos=256>. Acesso em: 23 jun. 2020.



BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/12/BNCC_19dez2018_site.pdf. Acesso em: 26 fev. 2019.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CAIROLI, Priscila. A criança e o brincar na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da IMED**, v. 2, n. 1, p. 340-348, 2010.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo na aprendizagem**. São Paulo: USP, 2001.

CARDOSO, Simone Rossi. **Memória e Jogos Tradicionais Infantis**: lembrar e brincar é só começar. Londrina: Eduel, 2004.

CARVALHO, Ana Maria Almeida *et al.* (org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CHICON, José Francisco; SÁ, Maria das Graças Carvalho; FONTES, Alayne Silva. Natação, ludicidade e mediação: a inclusão da criança autista na aula. **Revista da Sobama**, Marília, v.15, n.1, p.15-20, jan./jun. 2014.

COLAUTO, Romualdo Douglas; BEUREN, Ilse Maria. Coleta, análise e interpretação de dados. *In*: BEUREN, Ilse Maria *et al.* (org.). **Como elaborar trabalhos monográficos em Contabilidade**: teoria e prática. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2012. Cap. 5. p.117-144.

COSTA, Alberto Martins; SOUSA, Sônia Bertoni. Educação Física e Esporte Adaptado: história, avanços e retrocessos em relação aos princípios da integração/inclusão e perspectivas para o século XXI. *In*: **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v.25, n.3, p.7-160, mai. 2004.

COUTO, Daniela; BATISTA, Tânia; NEVES, Rui. Educação Física e socialização – interações na transição escolar de crianças com 6-7 anos. **REEF – Revista Eletrônica de Educação Física**, Buenos Aires: Argentina, v.20, n. 204, p. 1-1, mai. 2015.

CUNHA, Camila Tenório. Mídia e criança: a permanência dos jogos tradicionais. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15, 2007, Recife. **Anais [...]**. Recife: Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte - CBCE, 2007, v. 1, p.1-8.

DEL-MASSO, Maria Cândida Soares; COTTA, Maria Amélia de Castro; SANTOS, Maria Aparecida Pereira. **Análise Qualitativa e Análise Quantitativa em pesquisa científica**. São Paulo: AVA Moodle Unesp [Edutec], 2018a. Trata-se do texto 6 da disciplina 2 do curso Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF). Disponível em: <https://edutec.unesp.br/moodle/> (Acesso restrito). Acesso em: 26 nov. 2018.

DEL-MASSO, Maria Cândida Soares; COTTA, Maria Amélia de Castro; SANTOS, Maria Aparecida Pereira. **Instrumentos e técnicas de pesquisa**. São Paulo: AVA



Moodle Unesp [EduTec], 2018b. Trata-se do texto 5 da disciplina 2 do curso Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF). Disponível em: <https://edutec.unesp.br/moodle/> (Acesso restrito). Acesso em: 20 nov. 2019.

DOXSEY, Jaime Roy; DE RIZ, Joelma. **Metodologia da pesquisa científica**. ESAB – Escola Superior Aberta do Brasil, 2003.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender: a brincadeira e a escola. **Revista da Província Marista do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre, ano 7, n. 31, p. 20-21, mai./ago. 2007.

FREINET, Célestin. **Uma pedagogia de atividades e cooperação**. Pretrópolis, RJ: Vozes, 2008.

GARCIA, Euci Vieira Torres; MATOS, Moacir Ávila de. **Vivendo a cooperação na escola!** 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1561-8.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2020.

GOMES, Romeu. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: MINAYO, Maria Cecília de S. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2009.

GONSALVES, Elis Pereira. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2001.

GUIMARÃES, Ana Archangelo; PELLINI, Fernanda Costa; ARAUJO, Jifferson Sobral Romualdo; MAZZINI, Juliano Meneghetti. Educação Física Escolar: Atitudes e Valores. **Motriz**, v.7, n. 1, p. 17-22, jan./jun. 2001.

HIRSH-PASEK, Kathy. **Einstein teve tempo para brincar: como nossos filhos realmente aprendem e por que eles precisam brincar**. Rio de Janeiro: Guarda-Chuva, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. Tradução JP. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Brinquedo na Educação: considerações históricas. **Série Ideias**, São Paulo, n. 7, p. 39-45, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) *et al.* **O brincar e suas teorias**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 1998.



KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) *et al.* **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; SANTOS, Maria Walburga (org.). **Jogos e brincadeiras:** tempos, espaços e diversidade. São Paulo: Cortez, 2016.

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Importância do Brincar na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-22, 2014. Disponível em: http://www.uninove.br/marketing/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Natali.pdf. Acesso em: 29 mar. 2020.

LEITE, Ana Maria; MEDEIROS, Maria Lúcia. Brincar na escola: caminhos e escolhas. **Cadernos Cenpec.** São Paulo, v. 4, n. 1, p. 142-163, jun. 2014.

LOVISOLO, Hugo. Competição, cooperação e regulações. *In:* LOVILOSO, Hugo; STIGGER, Marco. **Esporte de rendimento e esporte na escola.** Campinas, SP: Autores associados, 2009, p. 211-217.

MASCIOLI, Suselaine Zaniolo. Brincar: um direito da infância e uma responsabilidade da escola. *In:* ANGOTTI, Maristela (org.) **Educação Infantil:** para que, para quem e por quê? Campinas, SP: Alínea, 2006. p. 105-116.

MINAYO, Maria Cecília de Souza *et al.* **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

NALLIN, Cláudia Góes Franco. **Memorial de Formação:** o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP: [s. n.], 2005.

OELKE, Simone Adriana; RAITER, Gerson. Os jogos de regras no desenvolvimento social das crianças. **EFDeportes [on-line]**, Buenos Aires, ano 16, n. 155, p. 1-1, abr. 2011. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd155/os-jogos-de-regras-no-desenvolvimento-de-criancas.htm>. Acesso em: 28 mar. 2020.

OLIVEIRA, Vera de Barros de; SOLÉ, Maria Borja; FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar com o outro:** caminho de saúde e bem-estar. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

ONU. Assembleia Geral das Nações Unidas. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**, 1959. Disponível em: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf. Acesso em: 18 set. 2019.

ONU. Assembleia Geral das Nações Unidas. **Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança.** 1989. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D99710.htm. Acesso em: 23 jun. 2020.

PEREIRA, Juliana Monissa. **Percepções das crianças, familiares e professores sobre as brincadeiras tradicionais de rua no espaço escolar, como recurso para o desenvolvimento infantil na pré-escola.** Orientadora: Cleia Ines Rigon



Dorneles. 2015. 52f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Unijuí – Campus Santa Rosa, 2015.

POLETTO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Revista Psicologia em Estudo**, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan/abr. 2005.

PONTES, Fernando Augusto Ramos; MAGALHÃES, Celina Maria Colino. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. **Psicologia: reflexão e crítica**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 117-124, 2003.

PRODÓCIMO, Elaine; CAETANO, Alessandra; SÁ, Carolina Strausser; SANTOS, Fernanda Alberjante Gomes; SIQUEIRA, Jaqueline Cristina Freire. Jogo e Emoções: implicações nas aulas de Educação Física escolar. **Motriz**, Rio Claro, v. 13, n. 2, p. 128-136, abr/jun. 2007.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário Prático de Pedagogia**. 1. ed. São Paulo: Rideel, 2003.

RAFIHI-FERREIRA, Renata. **Intervenção Comportamental para problemas de Sono na Infância**. Orientadora: Edwirges Ferreira de Mattos Silveiras. 2015. 175 f. Tese (Doutorado) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

RECHINELI, Andréa; PORTO, Eline Tereza Rozante; MOREIRA, Wagner Wey. Corpos deficientes, eficientes e diferentes: uma visão a partir da educação física. **Rev. bras. educ. espec.** [online]. v. 14, n. 2, p. 293-310, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbee/v14n2/10.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2020.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. ed. Curitiba, PR: Ibpex, 2011.

SANTOS, Tatiani Rabelo Lapa. Um resgate das brincadeiras de infância: o ensinar a brincar entre pais e filhos. **ÁGORA Revista Eletrônica**. Ano IX, n. 17, p. 76-86, dez. 2013. Disponível em: http://agora.ceedo.com.br/ojs/index.php/AGORA_Revista_Eletronica/article/view/69/63. Acesso em: 28 mar. 2020.

SÃO PAULO, Secretaria Estadual de Educação. **Currículo Paulista**. São Paulo, 2019.

SOLER, Reinaldo. **Educação Física: uma abordagem cooperativa**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

UNESCO. **Declaração de Salamanca e Enquadramento de Acção**. 1994. 48p.

VAYER, Pierre e RONCIN, Charles. **Psicologia das Actividades Corporais**. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.



VERÍSSIMO, Luis Fernando. **Comédias para se ler na escola**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

VOLPATO, Gildo. **Jogos, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan; BIASOLI-ALVES, Zélia Maria Mendes. **Interações familiares**: teoria, pesquisa e subsídios à intervenção. Londrina: UEL, 1997.



APÊNDICES

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Catanduva, ____ de _____ de 2019.

Prezados responsáveis,

Esta pesquisa é sobre “Jogos e brincadeiras na Educação Física: aprender e compartilhar” e está sendo desenvolvida por mim, sob orientação da Prof.^a Andresa de Souza Ugaya.

O objetivo do estudo é refletir sobre como os jogos e as brincadeiras se inserem em tempos-espacos, na construção social e cultural de diferentes gerações. A finalidade deste trabalho é contribuir para uma sociedade mais justa, que respeite e valorize a diversidade cultural existente no nosso país.

Solicitamos a sua colaboração para realizar a coleta de dados que será feita através de questionário e produção de um vídeo com uma brincadeira escolhida pela família. Após essa etapa, será feita a vivência desses jogos na escola pelos alunos. O uso dos dados coletados é exclusivamente acadêmico-científico e durante todo o processo, o seu nome e do seu filho(a) serão mantidos em sigilo.

A participação nessa pesquisa não envolve nenhum tipo de pagamento ou ressarcimento para os participantes. Os riscos da pesquisa são mínimos, decorrente pelo constrangimento em responder alguma questão ou por partes dos alunos em algum acontecimento nas vivências (queda, trombadas, brigas, chateações, etc.).

Esclareço, ainda, que a participação na pesquisa é voluntária, ou seja, você não é obrigado a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pela pesquisadora, podendo, inclusive, deixar de colaborar a qualquer momento que desejar, bem como o(a) aluno(a) que assim expressar vontade.

Você receberá uma cópia deste termo onde constam os dados da pesquisadora responsável, o que facilitará os esclarecimentos que considere necessário em qualquer etapa do estudo.

Certo de contar com vossa colaboração, antecipo meus agradecimentos pela consideração.

Eu _____, RG n.º _____,
declaro o meu consentimento em participar da pesquisa aqui apresentada, bem como a participação do(a) aluno(a) _____, RG n.º _____, como também concordo que os dados obtidos na investigação sejam utilizados para fins acadêmicos e científicos.

Assinatura

Pesquisadora responsável: Talila Schimith
Contatos: lilaschimith@hotmail.com/ (17) 99171-4403
Assinatura: _____



APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

Catanduva, ____ de _____ de 2019.

Querido(a) aluno(a),

Você está sendo convidado para participar da pesquisa que estou realizando. Já conversei com seus responsáveis e eles já estão sabendo da sua participação.

Minha pesquisa tem o título “Jogos e brincadeiras na Educação Física: aprender e compartilhar”. E ela tem o objetivo refletir sobre como os jogos e as brincadeiras se inserem em tempos-espacos, na construção social e cultural de diferentes gerações.

Depois que fizer o levantamento desses jogos e brincadeiras através de um questionário, a família irá elencar um jogo ou brincadeira que a representará e nós iremos vivenciá-los em aula e iremos nos divertir muito. A pesquisa será feita na escola onde vocês estudam e os materiais utilizados variam de acordo com as atividades levantadas.

Os riscos que você corre são mínimos, podendo ser aqueles decorrentes de uma aula normal, como quedas, trombadas, brigas, chateações com algum amigo ou outro acontecimento.

Você não precisa participar da pesquisa se não quiser, é um direito seu e poderá desistir sem problema nenhum a qualquer momento, ninguém irá ficar chateado por isso.

Não iremos contar para ninguém que você estará participando da pesquisa e os resultados vão ser publicados, mas sem colocar seu nome. Suas informações serão mantidas em segredo.

Se você tiver alguma dúvida, você pode me perguntar a qualquer momento.

Eu _____ RG n.º _____
_____ aceito participar da pesquisa “Jogos e brincadeiras na Educação Física: aprender e compartilhar”. Entendi que posso aceitar e participar, mas que também posso negar ou desistir a qualquer momento que ninguém vai ficar chateado comigo. A pesquisadora já conversou com meus responsáveis e tirou minhas dúvidas.

Recebi uma cópia desse termo de Assentimento.

Assinatura do menor

Pesquisadora responsável: Talila Schimith
Contatos: [lilaschimith@hotmail.com/](mailto:lilaschimith@hotmail.com) (17) 99171-4403
Assinatura: _____

6) Tem algum adulto que brinca com você? Sim ou não? Se sim, quem?

7) Você gosta de brincar sozinho ou com outras pessoas? Por quê?

8) O que você passa mais tempo fazendo?

- () assistindo à televisão;
- () usando o celular;
- () brincando na rua ou em outro espaço.

Por quê?



APÊNDICE D – Questionário dos responsáveis

Questionário dos responsáveis do 6.º ano ____

Nome do aluno (a): _____

Nome do responsável: _____

- 1) Quais brincadeiras ou jogos eram mais comuns na sua infância e que você mais gostava de praticar?

- 2) O que você aprendeu com essas brincadeiras?

- 3) Onde você costumava brincar? (pode assinalar mais de uma questão)

- () Na rua
() Na escola
() Em casa
() Na casa de amigos
() Em espaços públicos (campos, praças, etc.)

- 4) Com quem costumava brincar?

- 5) Você brinca nos dias de hoje? Sim ou não? Por quê?



APÊNDICE E – Diários de Campo

As anotações foram feitas a respeito de:

Ano:

Data:

Hora de início:

Hora de término:

Atividade/situação vivenciada:

- 1) Descrição do contexto no qual os dados foram levantados (local, quantidade de pessoas, descrição do ambiente, dentre outros).
- 2) Descrição das observações realizadas nas aulas (manifestações verbais, ações e atitudes).
- 3) O que mais chamou a atenção? Quais sentimentos houve?
- 4) Reflexões desenvolvidas a partir das observações.

Diário de Campo I

Ano: 6.º C

Data: 16/04/2019

Hora de início: 13h

Hora de término: 14h

Atividade/situação vivenciada: recolher os termos e responder o questionário do aluno.

- 1) A atividade foi realizada na sala de aula com 13 alunos presentes. O ambiente da sala é tradicional, ou seja, carteiras colocadas uma atrás da outra, com a mesa do professor ao centro e à frente.
- 2) Os alunos ficaram atentos a minha explicação. Todos quem os responsáveis autorizaram se prontificaram em participar da pesquisa e a responderem o



questionário. Alguns conseguiram responder sozinhos outros necessitaram da ajuda da pesquisadora que foi explicando questão por questão.

- 3) O que mais me chamou a atenção foi a preocupação deles em fazerem corretamente e assim contribuírem e participarem da pesquisa. Por minha parte, os sentimentos foram de satisfação, certeza de ter escolhido os anos propícios. Por parte deles, senti comprometimento e vontade de colaborar da melhor maneira possível.
- 4) Com a aplicação do questionário, pude perceber na maioria dos alunos uma certa carência por não possuir uma “família completa”, questão essa que será discutida na próxima aula, quando trataremos sobre assuntos pertinentes à família.

Ano: 6.º B

Data: 16/04/2019

Hora de início: 16h40min

Hora de término: 17h20min

Atividade/situação vivenciada: recolher os termos e responder o questionário do aluno.

- 1) A atividade foi realizada na sala de aula com 15 alunos presentes. O ambiente é tradicional, isto é, carteiras colocadas uma atrás da outra, com a mesa do professor à frente e centralizada. A sala é a única da escola que possui lousa branca.
- 2) Os alunos se atentaram para as minhas orientações. Todos que os responsáveis autorizaram, aceitaram participar da pesquisa e responderam o questionário. Durante o preenchimento, os alunos ficaram alvoroçados, mas todos, sem exceção, responderam sem dificuldades após a minha explanação geral.
- 3) O que mais me chamou a atenção foram as explicações mais elaboradas e que responderam o questionário de maneira mais completa e detalharam mais as respostas.
- 4) Mesmo com os alunos alvoroçados, percebi o entusiasmo deles em participarem da pesquisa e contribuírem com o estudo.



Diário de Campo II

Ano: 6.º A

Data: 17/04/2019

Hora de início: 14h40min

Hora de término: 15h20min

Atividade/situação vivenciada: recolher os termos e responder o questionário do aluno.

- 1) A atividade foi realizada na sala de aula com 15 alunos presentes. O ambiente da sala é tradicional. Da janela dá pra ver a rua que passa atrás da escola.
- 2) Os alunos ficaram eufóricos enquanto preenchiam o questionário, mas todos o fizeram com dedicação. Com esse fato, observou-se à vontade, por parte deles, em colaborar com a pesquisadora.
- 3) Foi a fala do aluno “Ruizinho”, o que mais me chamou a atenção e me deixou realizada: *“Eu vou participar, porque participo de tudo e gosto de ajudar”*.
- 4) A euforia dos alunos nesse primeiro contato com a pesquisa é decorrente da novidade em participar e cooperar com o estudo.

Diário de Campo III

Ano: 6.º C

Data: 23/04/2019

Hora de início: 13h10min

Hora de término: 14h30min

Atividade/situação vivenciada: roda de conversa sobre a família e sua importância e desenho da família.

- 1) A atividade foi realizada na sala de aula. Durante a roda de conversa, fizemos uma roda de cadeiras para realizar o bate-papo e no desenho eles juntaram as carteiras em duplas para a divisão e compartilhamento dos lápis de cor.



- 2) Comecei com uma explicação sobre família e depois lancei algumas perguntas para estimular a participação das crianças:
- a) Qual a importância da família?
 - b) Qual a importância de ser cuidado pelos nossos familiares?
 - c) Nós também cuidamos deles? Como?
 - d) Por que devemos respeitar os que moram conosco?
 - e) O que aprendemos com as pessoas que moram na mesma casa que nós?
 - f) Vocês acham que ensinam algo a eles? Se sim, o quê?

Para a sala em questão obtive as seguintes respostas na participação dos alunos:

- a) *“Para ficar unido”* (Kevinho).
“Para cuidar da gente” (Tur).
- b) *“Para nos proteger e nós não ficarmos sozinho”* (Melhor do Baile).
“Ensina-nos a não fazer coisa errada” (Rique).
- c) *“Quando eles ficam velhos não consegue fazer as coisas sozinho, nós ajudamos”* (Kevinho).
“Eles cuidam de nós e nós cuidamos deles” (Cristiano).
- d) *“Porque eles sabem o que é melhor para nós”* (Princesa).
“Eu não obedeco a meu pai porque ele não cuida de mim” (Tur).
“Eu não gosto da minha avó porque ela falou na minha cara que gosta mais do meu primo do que de mim” (Rique).
- e) *“Educação”* (Kevinho).
“Respeito” (Melhor do Baile).
“Obediência” (Cristiano).
“Limpar a casa” (Princesa).
“Não tomar decisões erradas” (Melhor do Baile).
“Não estragar a vida com drogas” (Princesa).
- f) *“Mexer na tecnologia”* (Rique).
“A sair um pouco para fora porque minha mãe fica socada em casa” (Tur).
“Quando nós levamos tarefa, às vezes eles não sabem e nós mesmos que acabamos ensinando” (Melhor do Baile).



- 1) Por mais que eles vivam em um ambiente propício às drogas, devido ao bairro ser periférico, eles já têm consciência, desde cedo, que este é um caminho errado, sem volta e que deve ser evitado.
- 2) As crianças sabem o verdadeiro significado e a importância de se ter uma família, não importando como ela é composta. Elas também possuem percepção do cuidado que os familiares têm com cada um da casa e a importância de retribuir isso quando necessário.

Ano: 6.º B

Data: 23/04/2019

Hora de início: 16h40min

Hora de término: 18h05min

Atividade/situação vivenciada: roda de conversa sobre a família e sua importância e desenho da família.

- 1) A atividade foi realizada na sala de aula já descrita. Durante a roda de conversa, fizemos um círculo de cadeiras para realizar o bate-papo e durante o desenho eles ficaram como de costume, ou seja, individualmente, um atrás do outro.
- 2) A dinâmica foi a mesma que na sala anterior e este ano me proporcionou as seguintes respostas durante a conversa:
 - a) *“Porque eles dão conselhos quando precisamos”* (Nini Chique).
“Eles dão carinho” (Kanima).
“Para não sairmos fazendo loucuras” (Alisson).
“Eles ajudam quando precisamos” (Lolo Chique).
“Eles dão amor, respeito, educação para nós” (Ruca).
“Eles ensinam sobre a vida” (Nini Chique).
 - b) *“Para não irmos a mundo errado”* (Nini Chique).
“Quando nós crescermos saber o que vamos fazer” (Lolo Chique).
“Eles nos ensinam” (Lolo Chique).
 - c) *“Cuidamos quando eles estão doentes”* (Ruca).
“Cuidamos quando eles estão tristes” (Alisson).
“Quando eles precisam de conselhos” (Lolo Chique).
“Nós ajudamos, obedecendo” (Nini Chique).
“Quando estão machucados” (Gunemi).



- d) *“Porque eles cuidam de nós e nós precisamos deles”* (Lolo Chique).
“Porque eles nos respeitam e nós devemos respeitá-los” (Ruca).
“Porque sem eles não seremos ninguém” (Nini Chique).
“Porque eles sabem muita coisa sobre a vida” (Sccote).
 - e) *“A sobreviver”* (Lolo Chique).
“Sobre a vida” (Kanima).
“A obedecer todo mundo e respeitar as pessoas” (Nini Chique).
“Sobre as histórias dos nossos familiares” (Gunemi).
 - f) *“Mexer no celular”* (Black).
“Mexer no computador” (Ruca).
“Ensinar a jogar jogos” (Sccote).
“Brincadeiras novas” (Flor Negra).
- 3) A participação foi da maioria durante o bate-papo. Eles queriam falar, se expressar e participar da conversa e no decorrer do desenho me emocionei com alguns pelo fato de “seres” tão pequenos reconhecem o amor tão grande de sua família.
- 4) A maior parte das crianças reconhece o amor, o carinho e o cuidado da sua família, sentimentos que foram expressos nos desenhos feitos por elas.

Diário de Campo IV

Ano: 6.º A

Data: 24/04/2019

Hora de início: 14h40min

Hora de término: 16h30min

Atividade/situação vivenciada: roda de conversa sobre a família e sua importância e desenho da família.

- 1) A atividade foi realizada na sala de aula descrita anteriormente. Durante a roda de conversa, as cadeiras foram colocadas em círculo para facilitar a troca de ideias. No decorrer do desenho cada um voltou para a sua carteira individualmente.



- 2) A interação aconteceu como nas outras salas e os alunos responderam da seguinte forma os questionamentos:
- a) *“Porque eles cuidam de nós”* (Danilo).
“Eles trabalham para nos sustentar” (Pivet).
“Eles nos criam” (João Paulo).
“Eles pagam as contas para nós sobrevivermos” (Crucher Fox).
“Para nos educar” (Wedzão).
“Para nos proteger” (Ruizinho).
 - b) *“Para ter educação”* (Pivet).
“Para quando crescer nós trabalharmos e não ficar na porta pedindo” (João Paulo).
“Para nós não usarmos drogas” (Danilo).
“Para quando nós crescermos não sermos ladrão e nem do mundo do crime” (Cainão).
 - c) *“Quando eles estão velhos, dando banho”* (Danilo).
“Quando tem alguma deficiência” (Pivet).
“Ajudando nas tarefas de casa” (Cainão).
 - d) *“Porque eles nos criaram”* (Crucher Fox).
“Porque eles são mais velhos” (Pivet).
“Porque o respeito que eles nos deram nós temos que dar para eles também” (Ruizinho).
“Porque os adultos são mais experientes” (Cainão).
 - e) *“Educação e respeito”* (Negomat).
“Não fazer bullying com os amigos” (Cainão).
“Não usar drogas” (Pivet).
“Respeitar as pessoas” (Paraíba).
“Conseguir a confiança e respeito das pessoas” (Pivet).
 - f) *“A amar”* (Wedzão).
“Gratidão” (Ruizinho).
“Ganhar confiança” (Danilo).
“A escrever e a ler porque minha avó não sabe” (Duda).
“Educação” (Negomat).
“As coisas de criança” (Wedzão).
“Ensinar a brincar” (Cainão).
- 3) A disponibilidade e o prazer em participar do bate-papo sobre a família foram nítidos. Ao longo da conversa, pude perceber e sentir o quanto eles têm problemas



familiares e como cada família tem sua singularidade e uma é diferente da outra. Em um momento da roda, uma menina declarou: *“Eu não tenho vergonha da minha família, mesmo minha avó sendo macumbeira”* (Duda).

- 4) Na conversa, as crianças expressaram o amor pela família e o cuidado que eles têm pelos familiares e vice-versa. No diálogo também foi comprovada a diversidade existente numa mesma realidade. Os problemas são encontrados em muitos lares (como drogas, separação, descaso, entre outros), mas na maioria das vezes, ainda, imperam o amor, o respeito e o cuidado mútuo. Famílias simples, mas completas daquilo que é essencial.

Diário de Campo V

Ano: 6.º C

Data: 07/05/2019

Hora de início: 13h10min

Hora de término: 14h30min

Atividade/situação vivenciada: roda de conversa sobre jogos e brincadeiras e sua importância e início das vivências – “Queimada” e “Elefantinho colorido”.

- 1) A roda de conversa e as brincadeiras foram realizadas na quadra e estavam presentes 12 crianças, sendo 3 meninas e 9 meninos. A quadra é coberta e é localizada no fundo da escola. No local também possui outra quadra descoberta e um espaço com bancos.
- 2) Iniciei com algumas indagações sobre jogos e brincadeiras e a importância destes para os indivíduos. As perguntas realizadas foram:
 - a) Por que é importante brincar?
 - b) O que podemos aprender com as brincadeiras e jogos?
 - c) É mais importante brincar sozinho ou com os outros? Por quê?
 - d) As brincadeiras de hoje são iguais às de antigamente? Por quê?
 - e) Os adultos também brincam? Por quê?
 - f) Os espaços que utilizamos hoje em dia para brincar são os mesmos que nossos pais e avós utilizavam?



A sala me proporcionou as seguintes respostas:

- a) *“Fazer exercício”* (Pipeiro).
“Para se divertir” (Cristiano).
“Para ter coordenação motora” (Tur).
“Brincadeira é aprendizado” (Melhor do Baile).
- b) *“Obedecer às regras e respeitar os colegas”* (Tur).
“A obter força e equilíbrio” (Melhor do Baile).
“Aprendi a ter habilidades” (Pipeiro).
- c) *“Sozinho porque não tem ninguém para brincar”* (Cristiano).
“O bom de brincar sozinho é que você não se estressa” (Melhor do Baile).
“Sozinho nós não brigamos” (Duda).
“Com os outros fica mais legal” (Cristiano).
“Quando você brinca sozinho parece trouxa. Tem brincadeira que não dá para brincar sozinho, como o esconde-esconde” (Pipeiro).
- d) *“Antigamente brincava na rua, hoje é perigoso”* (Melhor do Baile).
“Antigamente não tinha tecnologia. Hoje brincamos de Free Fire” (Rique).
- e) *“Às vezes, porque trabalham”* (Melhor do Baile).
“Não, porque estão velhos” (Rique).
“Meu pai brinca comigo” (Panda).
- f) *“Meus pais e avós brincavam na rua, hoje há muita violência e o trânsito é perigoso”* (Melhor do Baile).

Após o bate-papo, iniciamos as vivências das brincadeiras escolhidas pelas famílias. Nesse primeiro dia, brincamos de “elefantinho colorido” escolhido pela família Souza (Cristiano) e “queimada” escolhida pela família Masocca (Tur) e Marta (Melhor do Baile).

Os alunos representantes das famílias que explicaram as brincadeiras e foram os “professores” por algum tempo. No “elefantinho colorido”, as crianças se empenharam no início, mas pediram para trocar depois de aproximadamente 10 minutos. Na “queimada”, eles se divertiram e pediram para jogar novamente quando terminou a primeira vez.

- 3) Os demais alunos auxiliavam durante a explicação e no decorrer das brincadeiras, sendo solícitos com o colega que estava executando, ação essa que me surpreendeu. O respeito e a vontade de participar da brincadeira dos colegas



também merecem ser frisados e destacados. Vale ressaltar que eu fiz poucas intervenções.

- 4) Os alunos se dedicaram e se apresentaram entusiasmados nesse contato inicial. Confesso que temia com a reação que eles poderiam ter. Mas, estou confiante e contente com o resultado até o momento e com a participação deles desde quando foi explanado como seria realizado a pesquisa.

Ano: 6.º B

Data: 07/05/2019

Hora de início: 16h50min

Hora de término: 18h00min

Atividade/situação vivenciada: roda de conversa sobre jogos e brincadeiras e sua importância e início das vivências – “Queimada” e “Esconde-esconde”.

- 1) O bate-papo e as brincadeiras vivenciadas tiveram como local de realização a quadra, estando presente 14 alunos, sendo 8 meninas e 6 meninos.
- 2) Os alunos me proporcionaram as seguintes respostas durante a conversa sobre a importância dos jogos e brincadeiras:
 - a) *“Para se exercitar e aprender”* (Nini Chique).
“Para se divertir” (Flor Negra).
“Para interagir” (Alisson).
“Para fazer várias amizades” (Nini Chique).
 - b) *“Compartilhar com os amigos”* (Flor Negra).
“Educação e respeito” (Nini Chique).
“A respeitar as regras” (Ruca).
“A valorizar” (Lolo Chique).
 - c) *“Com os outros é mais divertido e não brincamos sozinhos”* (Alisson).
“Com os outros porque compartilhamos as brincadeiras” (Bancada).
“Com os outros porque é divertido” (Black).
“Com os outros porque é legal e aprendemos mais brincadeiras” (Morena).
 - d) *“Antes podia brincar na rua, hoje é perigoso”* (Nini Chique).
“Às vezes, porque algumas brincadeiras são novas” (Alisson).
“Antes tinha mais liberdade para brincar, hoje não” (Lolo Chique).



- e) *“Alguns, porque muitos trabalham”* (Scote).
“Não, porque eles são velhos e não gostam de brincar” (Nini Chique).
“Alguns preferem se divertir mais e outros não” (Flor Negra).
“As crianças têm mais energia e os adultos não” (Nini Chique).
- f) *“Antigamente brincava mais na rua porque não tinha tecnologia e nem perigo”* (Nini Chique).

Em seguida à conversa, iniciaram-se as vivências das brincadeiras escolhidas pelas famílias. Nesse primeiro dia, brincamos de “queimada” escolhida pela família Alves (Kanima) e “esconde-esconde” trazido pela família Feliz (Morena) e Curiosa (Bancada).

Assim como no outro 6.º ano, foram os alunos representantes da família que comandaram a brincadeira. Ambas despertaram alegria e vontade de participar de todos os alunos. Na “queimada”, eles queriam brincar novamente, mas como o primeiro jogo demorou a terminar tivemos que começar o “esconde-esconde”.

- 3) Todos os alunos se empenharam para participar e fazer com que as brincadeiras fossem um sucesso. O aluno Gunemi fez o seguinte comentário quando estávamos brincando de esconde-esconde: *“Eu estou se escondendo num lugar fácil, mas ninguém me pega porque corro bastante”*.

Os alunos representantes/responsáveis se saíram muito bem, sendo auxiliados por mim somente quando necessário.

- 4) Os discentes demonstraram conhecimento pertinente à importância dos jogos e brincadeiras, bem como sobre a aprendizagem que estes proporcionam aos indivíduos e contribuem para o seu desenvolvimento.

Impressionante que no decorrer do bate-papo, as discussões se pautaram somente as brincadeiras e jogos tradicionais, não remetendo aos jogos eletrônicos, bastante comuns atualmente.

Diário de Campo VI

Ano: 6.º A



Data: 08/05/2019

Hora de início: 14h40min

Hora de término: 16h30min

Atividade/situação vivenciada: roda de conversa sobre jogos e brincadeiras e sua importância e início das vivências – “Pega-pega”, “Ajuda-ajuda” e “Queimada”.

- 1) O bate-papo foi realizado no palco do pátio. O local é grande e iluminado. A escolha se justifica porque a quadra estava sendo utilizada por outra classe. Já na vivência utilizamos as quadras (coberta e descoberta), uma vez que outra sala dividia esses espaços. Estava presente no dia 14 alunos, sendo 2 meninas e 12 meninos.
- 2) Ao longo da conversa sobre jogos e brincadeiras, os alunos da sala foram dando as seguintes respostas:
 - a) *“Para se divertir e exercitar”* (El Gato).
“Para não ficar no celular” (Pivet).
“Para desenvolver o corpo” (Cainão).
“Para desestressar” – Crucher Fox.
“Para conseguir mais amigos” (Pivet).
“Para aprender a respeitar as regras” (Ruizinho).
 - b) *“Aceitar as regras”* (Pivet).
“Aprender matemática” (El Gato).
“Aprender a respeitar os colegas” (João Paulo).
“A ter infância” (Cainão).
 - c) *“Com os outros porque você consegue se divertir”* (Paraíba).
“Com os outros porque faz mais amizades” (Pivet).
“Com os outros porque é melhor” (Duda).
“Porque com os amigos é mais divertido” (Ruizinho).
“Com os outros que é mais legal” (Negomat).
 - d) *“Porque só muda o nome das brincadeiras e quem ensina são os mais velhos”* (Pivet).
“Algumas sim, outras não” (Ruizinho).
“Não, porque tem muita tecnologia” (Crucher Fox).
“Não é igual, porque antigamente eles faziam carrinho de rolemã, jogavam bolinha de gude e hoje não fazemos isso” (El Gato).



- e) *“Sim, para distrair a cabeça”* (Wedzão).
“Sim, para se divertir com os filhos” (Pivet).
“Meu tio joga bola comigo, às vezes” (João Paulo).
“Joga com os amigos para se divertirem” (El Gato).
- f) *“Meu pai jogava no campo e na escola”* (Ruizinho).
“Não brincamos mais nas ruas por causa do movimento de carros” (Pivet).
“Não podemos mais brincar na rua porque têm bêbados dirigindo e ladrões” (Cainão).

Iniciando as vivências, realizamos as seguintes brincadeiras: “pega-pega” (Família Pedretti – El Gato), “ajuda-ajuda” (Grande Família – Duda) e “queimada” (Família Soares – Paraíba). No “pega-pega” e no “ajuda-ajuda”, a execução ocorreu na quadra descoberta porque a outra estava sendo utilizada por outra classe. Os alunos responsáveis organizaram as brincadeiras, iniciando pelo “pega-pega”. No “ajuda-ajuda”, as crianças brincaram várias vezes, uma vez que os pegadores eram ágeis.

Após o intervalo/recreio, realizamos a “queimada”. Esta aconteceu na quadra coberta e quem organizou que ditou as regras. Ele se saiu muito bem, resolvendo pequenos conflitos e as dúvidas que surgiam em relação às regras.

- 3) Em todas as brincadeiras, o sol estava presente, mas, mesmo assim, os alunos se dedicaram e realizaram o que estava sendo proposto.

Outros dois fatos que me chamaram a atenção e me deixaram feliz e motivada foram:

- Nos minutos finais da aula, após o término da “queimada”, os alunos se reuniram para brincar de “pega-pega”;
 - A classe que dividia o espaço conosco era o 6.º B e eles organizaram um “esconde-esconde” enquanto brincávamos de “queimada”, com autorização do professor responsável.
- 4) Os alunos mostram-se empenhados em estarem participando da pesquisa e se esforçam para que a mesma tenha êxito. Eles sabem da importância de brincar/jogar e os inúmeros benefícios que podem trazer aos indivíduos atividades como estas. Também estão cientes da valorização da cultura e das diferenças existentes na sala de aula, respeitando as brincadeiras e as histórias dos colegas.



Diário de Campo VII

Ano: 6.º C

Data: 14/05/2019

Hora de início: 13h10min

Hora de término: 14h30min

Atividade/situação vivenciada: “Duro ou mole americano” / “rela congela”, “Mãe da sopa” e “Pular corda” (Zerinho e Salada Saladinha).

- 1) As brincadeiras foram realizadas na quadra coberta e estava presente no dia 13 alunos.
- 2) A primeira brincadeira vivenciada na aula foi o “duro ou mole americano” ou “rela congela”. O aluno Cristiano foi escolhido pela representante da família Luz (Princesa) para ser o pegador. Cristiano contou até 10 e começou a correr para pegar/congelar os colegas.

Enquanto os alunos brincavam, surgiu a dúvida do colega Rique: “*Quando está passando por baixo das pernas vale pegar?*” “*Não*”, respondeu Princesa.

Na primeira troca de pegador, Princesa escolheu a aluna Duda que correu em disparada para pegar os demais alunos. Melhor do Baile declarou: “*Ela só pega os mais fracos*”, provocando a pegadora.

Ao escolher o aluno Rique, as crianças reclamaram que ele estava “guardando caixão” no momento em que pegou Ticolé e Cristiano. Rique é bem estratégico e esquematiza como pegar/congelar os amigos. Kevinho foi o último pegador escolhido por Princesa.

A próxima atividade foi trazida pela família Pena e a representante foi a aluna Duda. Esta escolheu Tur para ser a primeira “mãe”. Após a encenação, ele pegou Cristiano. Este, por sua vez, fez toda uma dramatização durante as falas e quando disparou em direção aos amigos pegou o aluno Pipeiro e as crianças falaram que ele era “café com leite”. Questionei o porquê e a resposta foi que ele fica parado e não pega ninguém.

A brincadeira de corda escolhida pelas famílias Santos (Panda) e Gonçalves (Rique) começou com “zerinho”. Esta escolha foi aceita e concordada por todos da



classe. De início quem errava ia bater a corda, depois os representantes decidiram que quem errasse saíria da brincadeira até obter o vencedor.

Os alunos Kevinho, Princesa e Rique ficaram os últimos. Pularam muito bem por sinal! Princesa saiu no número 6, ficando na disputa os outros dois. O vencedor foi Kevinho que pulou até o número 10, sem errar.

A outra brincadeira de corda organizada pelas crianças foi “salada saladinha”. Durante as brincadeiras de corda, as crianças revezavam quem batia para não cansar.

Para finalizar a aula, foi realizado uma roda de conversa, deixando os alunos falarem sobre as experiências do dia:

“Achei legal, mesmo não podendo participar” (Melhor do Baile) - a aluna estava com o pé machucado, até tentou participar da primeira brincadeira, mas não aguentou-.

“Nunca mais brinco de pular corda. Estou cansado” (Tur).

“Achei muito legal. Me diverti” (Princesa).

- 3) A atenção maior da aula se deu nas explicações detalhadas dos representantes das famílias e na resolução dos pequenos problemas que surgiam relacionados às brincadeiras.
- 4) Todas as brincadeiras praticadas na aula foram realizadas com entusiasmo e dedicação. Brincadeiras que, poderiam ser compreendidas como infantis demais para a idade da turma, fizeram todos se divertirem e não quererem trocar de atividade. Esse envolvimento e disposição por parte dos alunos me deixaram completamente satisfeita, pois sei que a valorização da diversidade está presente no decorrer das atividades.

Ano: 6.º B

Data: 14/05/2019

Hora de início: 16h40min

Hora de término: 18h00min

Atividade/situação vivenciada: “Pular corda”, “3 cortes” e “Morto e vivo”.

- 1) As brincadeiras foram realizadas na quadra coberta e estavam presentes 14 crianças.



2) A aula iniciou com a brincadeira de “pular corda” escolhida pelas famílias Rodrigues (Nini Chique) e Ferreira (Black). Como era um menino e uma menina, eles decidiram dividir a turma em duas, utilizando duas cordas. Os meninos brincaram de “salada saladinha”, “aumenta-aumenta” e “diminui-diminui”. No final, eles organizaram um “cabo de guerra”, se divertindo muito e dedicando ao máximo para que o seu time ganhasse. No “aumenta-aumenta”, a corda ficou bem alta e quem venceu foi o aluno Bancada, saltando muito bem e alto. Ao longo de toda a realização da brincadeira, o aluno Ruca auxiliava Black na organização.

As meninas, por sua vez, deixaram cada uma escolher a música que seria cantada, tais como “suquinho gelado”, “zerinho”, “salada saladinha”, “cobrinha” e “um homem bateu na minha porta”. A solicitação da troca de brincadeira partiu das próprias crianças depois de aproximadamente 25 minutos.

A atividade de “3 cortes” trazida pela família Souza/Santos (Flor Negra) foi organizada no centro da quadra, utilizando o círculo central. A aluna explicou certinho a atividade e respondeu de maneira afirmativa a dúvida do aluno Ruca: “*Posso desviar da bola?*”.

O primeiro a ser queimado foi Black e cada vez que um aluno era queimado, os demais vibravam. Em um momento precisei intervir, solicitando para que os que já tivessem sido queimados não atrapalhasse o desenvolvimento da brincadeira. Moreninha teve dificuldade em executar os toques, então, ela segurava a bola com ambas as mãos para poder passá-la.

Bancada e Gunemi faziam combinações durante a atividade para queimar os demais alunos. Os que estavam de fora por já terem sido queimados torciam para acabar logo e recomeçar a atividade.

No momento em que Gunemi foi queimado, a comemoração foi unânime, até pelos que já tinham saído da brincadeira. A atividade terminou aproximadamente 20 minutos após o início com o aluno Bancada sendo campeão. Nesse sentido, as crianças pediram para recomeçar.

Na segunda vez, surgiu uma dúvida que a representante veio pedir minha ajuda: Moreninha foi queimada e Nini Chique segurou a bola antes que esta tocasse o chão. Então, indaguei para a representante o que aconteceria se fosse na “queimada” e a mesma falou que a aluna queimada era salva. Assim, ela não permitiu



que ninguém saísse. Jogamos 10 minutos mais ou menos e fomos para a última vivência.

No “morto e vivo”, escolhido pela família Uvida, o narrador foi o representante Ruca. Auxiliei o aluno para ver quem errava a execução. Brincamos duas vezes: na primeira não teve vencedor e na segunda quem ganhou foi o Bancada.

- 3) A organização dos alunos, o engajamento deles para fazerem as atividades acontecerem e serem um sucesso esteve presente a todo o tempo. A colaboração com os colegas representantes também merece ser citada e destacada. Todo esse envolvimento faz com que eu fique satisfeita com os resultados até então e principalmente sinta-se agradecida.
- 4) Os discentes se mostram mais envolvidos com a pesquisa a cada dia. São colaborativos e cooperativos com os colegas, além de solícitos sempre que necessário. Ver a participação e os depoimentos sobre pontos da aula e das vivências é importante para termos a certeza que estamos caminhando corretamente. O retorno é fundamental para concluir que o estudo está tendo uma boa repercussão.

Diário de Campo VIII

Ano: 6.º A

Data: 22/05/2019

Hora de início: 14h40min

Hora de término: 16h30min

Atividade/situação vivenciada: “Pular corda”, “Esconde-esconde” e “*Stop* (alerta)”.

- 1) As brincadeiras aconteceram na quadra coberta, exceto o “esconde-esconde” que se estendeu para a região da mesma e do pátio, para ter, assim, mais lugares para se esconderem. Estavam presentes na aula 16 alunos.
- 2) A aula iniciou-se com a brincadeira de “esconde-esconde” trazida pelas famílias Evans (Wedzão) e Grande Família (Duda). Danilo começou batendo cara (contando até 50). Logo após pegar as primeiras crianças, a própria representante Duda levantou o questionamento: “*O último pode salvar o mundo?*”. A partir daí,



ambos representantes decidiram que sim. Antes de terminar de pegar as crianças tive que intervir, pois os alunos que já tinham sido pegos/salvos estavam atrapalhando o pegador.

Na segunda rodada, Danilo questionou se poderia esconder em outra parte próximo à quadra, mas que deveria pular uma grade, pela periculosidade não foi autorizado. Brincamos duas vezes porque houve demora na procura pelas crianças. Vale frisar que a atividade aconteceu no espaço das quadras e pátio.

No momento de “pular corda”, os alunos se dividiram em duas turmas com os representantes das famílias Guilherme (João Paulo) e Unida (Crucher Fox). Além das músicas que foram especificadas pelas famílias (“um homem bateu em minha porta” e “salada saladinha”), as crianças também brincaram de “reloginho” e “zerinho” (nesse momento quem errava batia a corda para o amigo pular, revezando os lados de troca, ou seja, o que errava entrava em uma ponta e o próximo a errar na outra e assim sucessivamente).

O aluno representante da família Gonçalves (Pivet) explicou detalhadamente a brincadeira “*stop/alerta*” e tirou as dúvidas dos colegas no que concerne a segurar a bola e/ou errar o arremesso. Em ambos os casos a pessoa que sai é a que jogou a bola.

El Gato que iniciou a atividade jogando a bola para o alto e falou o nome Negomat. Este pegou a bola bem rápido, queimando o aluno Danilo. Os alunos fizeram estratégias para não serem queimados, jogando a bola bem alto e/ou para trás para terem tempo suficiente de correrem. O vencedor dessa brincadeira foi Ruizinho.

Repetimos o jogo e quem iniciou na segunda vez foi o Paraíba, falando o nome do Cainão. Este queimou o próprio aluno que iniciou, isto é, o Paraíba. As crianças que iam sendo queimadas ou saíam por errarem reclamavam constantemente, uma vez que não estavam brincando.

No final da aula, os alunos puderam expressar sobre as atividades vivenciadas:

“Foi da hora e distraiu nosso tempo” (Wedzão).

“Nós corremos e nos divertimos” (Paraíba).

“Nós cansamos” (Ruizinho).

“Nós nos exercitamos” (Pivet).



Ao terminarem as atividades e o bate-papo, os alunos pediram para brincar de “esconde-esconde” novamente, uma vez que tinha uns minutinhos sobrando para terminar a aula.

- 3) A organização das crianças em querer brincar com os jogos experimentados nos minutos restantes chamou a atenção me deixando orgulhosa e realizada, pois eles demonstram o quanto estão envolvidos com o estudo, além de manifestar valorização pela cultura e respeito com os colegas em momentos como estes.
- 4) No andamento do trabalho, pudemos ver o quanto os alunos estavam envolvidos e o quanto eles se sentiram importantes durante a atividade/brincadeira trazida pela família. Esse envolvimento é refletido em instantes que vão além da aula, em que as crianças se organizam para continuarem brincando, se divertindo e conseqüentemente valorizando as diferentes culturas advindas das várias famílias da classe.

Diário de Campo IX

Ano: 6.º B

Data: 28/05/2019

Hora de início: 16h40min

Hora de término: 17h50min

Atividade/situação vivenciada: “Stop”, “Estrela nova Sela” e “Telefone sem fio”.

- 1) Na aula estavam presentes 13 alunos. As atividades foram realizadas num espaço próximo à arquibancada entre as duas quadras, devido ao motivo do local possuir sombra nesse horário e outra classe estar utilizando as quadras.
- 2) Iniciamos brincando de “stop”, escolhido pela família Mismito e comandado pelo Alisson. Este dividiu os alunos em grupos para não ficar um grupo grande e dificultar o jogo. A divisão foi a seguinte: 2 grupos de 4 alunos e 1 com 5. Após distribuir as folhas, as crianças de cada agrupamento começaram a escolher os itens que iam compor o seu “stop”, para somente então começarem a jogar.



O grupo com 5 integrantes escolheram: nome, fruta, animal, CEP (cidade, estado e país) e MSÉ (minha sogra é). Já os grupos com 4 componentes escolheram: 1- nome, carro, cidade, fruta, animal e MSÉ; e o 2- nome, cor, fruta, animal, objeto, CEP, MSÉ e MNÉ (meu namorado é).

A pontuação de todos os grupos foi combinada da seguinte forma: itens diferentes 100 pontos, itens iguais 50 pontos e não preenchimento do item 0 ponto. Para saber a letra que escreveriam as palavras os grupos tiravam dedos. Quando a contagem caía em uma letra com poucas possibilidades, os grupos tiravam novamente para definir outra letra.

Alguns alunos demonstravam maior facilidade no preenchimento dos itens do que outros, mas em todos os grupos havia interação entre os participantes, seja na forma de auxiliar na contagem dos pontos ou em outra.

Observando um dos grupos tirando dedos, as letras que estavam saindo eram repetidas. Então, Lolo Chique me pediu para falar uma letra e eu ditei a letra “P”. Esse grupo em questão é bem rápido na escrita e no preenchimento dos itens.

Na brincadeira “estrela nova sela”, escolhida pela família Barbosa e Ferreira e tendo como representante o aluno Gunemi, as crianças foram divididas em duplas e um grupo ficou em trio. Os alunos revezavam e ora um pulavam, ora agachavam. Depois de um tempo, as duplas foram unidas ficando, então, grupos com 4 crianças e um com 5 integrantes. Para finalizar a atividade, a classe inteira se uniu e formaram um único grupo: um aluno ficava agachado e o restante em uma fila; conforme iam pulando as crianças iam agachando.

Para finalizar a aula, a brincadeira realizada foi “telefone sem fio” da família Merlin, comandada pelo aluno Scote. Este que escolhia quem começava a brincadeira. No início foram palavras (triângulo e paralelepípedo) e elas chegaram certinhas ao final. Em seguida, para dificultar, foram frases. A primeira iniciada foi: “*Eu sou um bom aluno*”, chegando ao último participante como “*Eu sou um faraó*”. Terminando essa frase, Alisson disse ter entendido “*Eu sou mongoloide*”. As demais frases podem ser compreendidas em:

“*Eu amo meus professores*” – “*Eu amo comer ovos*” (último aluno).

“*Eu odeio chocolate*” – “*Eu gosto de chocolate branco*”.

“*Aqui tem muito mosquitinho*” – “*Aqui tem muito mosquito hoje*”.



Na conversa final os alunos deixaram claro que gostaram das brincadeiras. Eles expressaram-se em palavras, a saber:

“Muito divertida e engraçada as brincadeiras” – Nini Chique.

“Super top a aula” – Ruca.

“Achei legal, também” – Flor Negra.

“Achei bacana. Gostei porque foi interativa” – Lolo Chique.

Sobrando 10 minutos para os alunos irem embora e já terminadas as atividades, deixei-os se organizarem para brincar. Algumas meninas foram brincar de “amarelinha” (mesmo não sendo vivenciada), outros de “pula sela” e outros continuaram o “stop”.

- 3) No decorrer da aula o que mais me chamou a atenção foi o companheirismo para com os colegas e a organização e o comprometimento com o trabalho. Quesitos que me deixam animada e confiante.
- 4) Mesmo as crianças conhecendo as brincadeiras, talvez o por outro nome (como é o caso da “estrela nova sela” conhecida pela maioria como “pula carniça”) e achando algumas desinteressantes, todos, sem exceção, se envolveram de uma tal maneira que é surpreendente e transformaram o desinteresse em animação e entusiasmo, levando às crianças a se divertirem de fato, à participação efetiva e conseqüentemente a valorização do outro e do seu modo de ser e viver.

Diário de Campo X

Ano: 6.º A

Data: 29/05/2019

Hora de início: 14h40min

Hora de término: 16h30min

Atividade/situação vivenciada: “Amarelinha” e “Futevôlei adaptado”.

- 1) Ambas as brincadeiras foram realizadas no espaço entre as quadras e próximo à arquibancada, uma vez que outra classe estava usando as quadras e possuía sombra.



- 2) A aula iniciou-se com a brincadeira de “amarelinha” trazida pela família Martins e tendo como representante o aluno Cainão. Este dividiu a sala em 4 grupos: 3 com 4 alunos e 1 grupo com 3. Cada grupo desenhou sua amarelinha, sendo que 3 deles desenharam com céu e inferno e somente 1 grupo desenhou sem.

Os alunos começaram a brincar e tiveram que ser instruídos pelo representante e por mim. A maior parte das crianças já havia brincado de “amarelinha”, mas não lembravam como se jogava exatamente, pois não praticavam há algum tempo, por isso surgiam as dúvidas básicas sobre como brincar: *Posso pisar na linha? Se a pedrinha cair na risca? Posso pisar no inferno?*

Alguns alunos ficaram inibidos para começarem a brincar, uma vez que tinha alunos de outra sala na quadra. No entanto, quando os amigos começaram a pular eles se empolgaram e foram também.

A atividade seguinte foi o “futevôlei adaptado” trazido pela família Bueno e tendo como representante o aluno Ruizinho. Este fez duas redes adaptadas com cadeiras e bancos.

O representante explicou e demonstrou como era a atividade, determinando que quem fizesse pontos era o vencedor. Em cada rede brincou 2 alunos por vez (um de cada lado). Os alunos faziam um rodízio e trocavam após acabar a partida de cada “rede”.

Como usualmente fazíamos, finalizamos a aula com uma roda de conversa sobre os sentimentos dos alunos perante as brincadeiras:

“Distraiu meu tempo e me exercitei” (João Paulo).

“Dei risadas e nos divertimos” (Duda).

“Foi criativa” (Cainão).

“Nós fizemos exercícios e o jogo do Ruizinho eu nunca tinha visto. Aprendi bastante” (El Gato).

- 3) A criatividade do jogo do aluno Ruizinho me deixou pasma. Os colegas ficaram entusiasmados para poderem vivenciar, já que era uma novidade para todos, embora se aproxime de dois esportes que eles já estão acostumados (vôlei e futsal). A desenvoltura do aluno durante a explanação e a demonstração merece ser frisada e destacada.



- 4) Mesmo com a resistência inicial dos alunos na prática da “amarelinha”, a aula ocorreu de forma satisfatória e logo todos se envolveram e participaram de maneira fascinante. O uso da criatividade na atividade do Ruizinho só comprova e reafirma que tal questão é importante e fundamental para motivar os discentes e envolvê-los na participação e na aprendizagem de fato.

Diário de Campo XI

Ano: 6.º C

Data: 04/06/2019

Hora de início: 13h10min

Hora de término: 14h30min

Atividade/situação vivenciada: “Caça ao tesouro” e “Bolinha de gude”.

- 1) O “caça ao tesouro” foi realizado na quadra e no pátio. Este é amplo e possui mesas com bancos para a refeição dos alunos, bem como um palco à frente do mesmo para apresentação. Já a “bolinha de gude” foi realizada no espaço de sombra entre as quadras e perto da arquibancada.
- 2) Iniciamos a aula com a explicação sucinta da brincadeira “caça ao tesouro” trazida pela família Moreno e tendo como representante o aluno Kevinho. Com as pistas pré-elaboradas e em mãos, o aluno foi distribuí-las, enquanto as demais crianças aguardavam na sala de aula sob os cuidados de uma inspetora. Kevinho teve meu auxílio tanto na elaboração quanto na distribuição das pistas.

Após distribuirmos elas, a primeira foi dada para cada grupo (a classe foi dividida em 2 com 7 alunos em cada – Verde e Bege, de acordo com a cor do papel das pistas) e eles começaram pela procura. Embora houvesse uma ordem para as pistas (numeração), ambos os grupos achavam aleatoriamente. No entanto, o representante declarou: *“O tesouro só será entregue para quem trazer todas as dicas”*.

Alunos ofegantes, pensantes e na expectativa de encontrarem todas as pistas era o que imperava no decorrer da atividade. Cooperativismo, união e trabalho em equipe define os dois grupos: todos queriam encontrar as pistas para serem premiados.



O grupo Bege terminou primeiro. Eles ficavam auxiliando o outro grupo que ficou “enroscado” na pista: “Pareço uma escada, mas sou só um apoio”. Logo depois que encontraram, todos vibraram e comemoraram. Entreguei o prêmio/tesouro (um chocolate) e pude contemplar o ar de felicidade na cara dos pequeninos, como se estes realmente tivessem encontrado algo valioso.

Para a atividade utilizamos as seguintes pistas:

- Grupo Verde:
 1. Só meninos podem entrar – banheiro masculino.
 2. Libero oxigênio e sou importante para respiração de vocês – árvore.
 3. Comigo vocês falam com pessoas de várias cidades – orelhão.
 4. No futebol estou sempre protegido – trave do gol.
 5. Sirvo de apoio para se alimentarem – mesa do refeitório.
 6. Pareço uma escada, mas sou só um apoio – pilar da quadra.
 7. Em caso de incêndio sou muito útil – extintor.
 8. Subo e desço – escada.
 9. Se estiver aberta entra luz e ventilação – janela.
 10. Sou seletivo e colorido. Cada cor é um material – lixeira reciclável.
 11. Sou geladinho e refresco vocês quando precisam – água/bebedouro.
 12. Clareio na escuridão – poste.

- Grupo Bege:
 1. Libero oxigênio e sou importante para respiração de vocês – árvore.
 2. Clareio na escuridão – poste.
 3. Cerco tudo e todos à minha volta – muro.
 4. Se vocês acertarem a bola em mim pontos irão marcar – tabela do basquete.
 5. Sirvo para saída e entrada de pessoas – portão.
 6. Só meninas podem entrar – banheiro feminino.
 7. Sou geladinho e refresco vocês quando precisam – água/bebedouro.
 8. Em mim vocês descansam sentados – banco.
 9. Fico no alto para vocês dançarem – palco.
 10. Pareço uma escada, mas sou só um apoio – pilar da quadra.
 11. Sou seletivo e colorido. Cada cor é um material – lixeira reciclável.



12. Subo e desço – escada.

Para encontrarem todas as pistas, as crianças demoraram aproximadamente uma hora, mas todos se concentraram tanto na atividade que nem vimos a hora passar.

Terminando o “caça ao tesouro”, começamos a brincar de “bolinha de gude” escolhida pela família Oliveira e tendo como representante o aluno Pipeiro. Para a brincadeira o aluno entregou 3 bolinhas de gude para cada um e dividiu a classe em 2 grupos com 7 alunos (os mesmos da brincadeira anterior).

Foi desenhado primeiramente um círculo e uma linha reta, em ambos o objetivo era tirar as bolinhas da linha. Alguns alunos não tinham prática e eram ensinados e/ou ajudados pelos colegas. Ao terminar a primeira rodada Ticolé fala: *“Eu tenho mais bolinhas porque sou bom”*.

Para encerrar a aula alguns alunos puderam falar sobre suas impressões:

“Achei divertido porque nós tivemos chance de brincar sem ninguém atrapalhar. Podia ter mais brincadeiras assim” (Melhor do Baile).

“Legal e divertido” (Princesa).

“Cansativo ficar correndo para achar as pistas, mas eu adorei” (Duda).

- 3) O trabalho em equipe durante o “caça ao tesouro” e o auxílio aos alunos com mais dificuldades na “bolinha de gude” merecem destaques. Fatores como estes são primordiais para a convivência de forma harmoniosa em sociedade.
- 4) Nas atividades, os alunos demonstraram sentimentos pelo próximo essenciais para se viver e conviver em comunidade. A simplicidade de todos durante as brincadeiras e os rostinhos de felicidade enchem o coração de alegria e esperança, pois acreditamos que alguma sementinha está sendo plantada para colher frutos num futuro próspero.

Ano: 6.º B

Data: 04/06/2019

Hora de início: 16h40min

Hora de término: 17h30min



Atividade/situação vivenciada: “7 cacos” e “Elástico”.

- 1) As brincadeiras foram realizadas na quadra coberta. Estavam presentes na aula 15 alunos.
- 2) Iniciamos a aula com a brincadeira da família Franco. A aluna responsável por explicar e comandar o “elástico” foi Nini Chique. Esta relembrou os demais como se brincava, já que fazia tempo que eles não vivenciavam tal brincadeira. Alguns até nunca tinham brincado, só acompanhou outras pessoas fazerem.

Um dos alunos levantou um ponto que fez com que a representante, além de brincar, também auxiliasse mais de perto os demais: *“Eu sei brincar mais ou menos; não lembro a ordem das falas”* – Black.

Com os discentes divididos em 3 grupos de 5 integrantes cada, em que 2 seguravam o elástico e os demais pulavam a ordem. A representante ajudou todos os agrupamentos para que a ordem da atividade fosse seguida:

- Dentro;
- Fora;
- Dentro;
- Pisa;
- Fora;
- Mela;
- Zigue;
- Zague;
- Dentro;
- Fora;
- Enrola;
- Cai fora;
- Enrola;
- Cai dentro;
- Fora;
- Mela;
- Zigue;



- Zague.

Conforme as crianças fossem acertando o elástico, este ia subindo para aumentar o nível de dificuldade. Quando o elástico chegasse no joelho de quem o segurava outras modalidades era incluída:

- **Raspadinha:** raspa o pé para trás enquanto faz os movimentos;
- **Cavalinho:** imitar um cavalinho (pocotó) enquanto faz os movimentos;
- **Balãozinho:** faz um balão com o elástico enquanto realiza os movimentos;
- **Moranginho:** pisa 4 vezes no elástico (silabando a palavra mo-ran-gui-nho) enquanto faz os movimentos.

Pelo fato de a vivência ter sido pouca ou nenhuma, somente três alunos sabiam de cor a ordem e faziam com exatidão: Lolo Chique, Flor Negra e Bancada.

Em seguida, brincamos de “7 cacos”, desconhecidos por todos, exceto pela representante da família Divertidamente, a Moreninha. Esta, embora conhecesse a brincadeira por ter sido da infância da mãe, alega: “*Eu nunca brinquei*”.

A explicação foi dada por mim juntamente com a representante, por ser uma atividade desconhecida. O jogo consiste em derrubar com uma bola os 7 cacos empilhados. O time que tem os cacos derrubados tem o desafio de empilhá-los novamente enquanto foge da bola que o time adversário joga na intenção de queimá-los. A pessoa queimada sai do jogo.

Como o jogo necessita de dois times, a classe, como um todo, decidiu se dividir em meninos e meninas. Conforme iam jogando, as crianças faziam combinações entre elas para facilitar e queimar o adversário, como por exemplo, ficar alguém no final da quadra para ir pegando a bola e ir passando ela para alguém do campo queimar.

As estratégias que eles usavam para empilhar os cacos, a união e o trabalho em equipe merece destaque. Os alunos mesmos perceberam essa importância e relataram no nosso bate-papo:

“Aprendemos brincadeiras novas. Foi muito divertido. Fizemos atividade em grupo, um ajudando o outro” (Bancada).

“Eu gostei muito. Foi legal, divertido e engraçado” (Nini Chique).

“Fizemos brincadeiras interessantes” (Flor Negra).



“Temos que ajudar o próximo, o amigo e jogar em equipe, como fizemos hoje”
(Ruca).

“Achei importante ajudar o amigo. Foi bem divertido e engraçado” (Lolo Chique).

- 3) O trabalho em equipe, o auxílio constante e a união dos alunos para atingir os objetivos propostos pelas brincadeiras nos fazem ver o quão importante é também para convivência com o outro.
- 4) A reflexão circunda na importância de ajudar os colegas no trabalho em equipe. Trabalhos e atividades que desenvolvam a cooperação entre as crianças são fundamentais para o desenvolvimento dos mesmos, uma vez que eles aprendem a essência de se viver e conviver em uma sociedade que, embora seja competitiva é, também, composta por seres humanos que dependem uns dos outros, de uma forma ou de outra.

Diário de Campo XII

Ano: 6.º A

Data: 05/06/2019

Hora de início: 14h40min

Hora de término: 16h20min

Atividade/situação vivenciada: “Pião” e “Escravos de Jó”.

- 1) As brincadeiras foram realizadas no espaço perto da arquibancada entre as quadras, pois possuía sombra e havia outras classes nas quadras.
- 2) A aula iniciou com a brincadeira de “pião” trazida pela família Lima e tendo como representante o aluno Danilo. Nessa atividade os alunos tiveram grandes dificuldades, pois ela requer treino e destreza. Somente depois de muitas tentativas João Paulo pegou o jeito e conseguia direto.

Ao longo das tentativas, Danilo (o próprio representante) falou com a voz de alegria e realização: “*Eu consegui*”. Outros alunos também contribuíram com falas importantes no decorrer da atividade:



“É meio difícil” (Ruizinho).

“Eu consegui, professora” (Negomat).

“Consegui, professora, aleluia! Aprendi” (Pivet).

Em uma das tentativas assertivas, João Paulo pega o barbante e brinca enquanto o pião dança no chão. Ao final da brincadeira, pouco antes de trocarmos, Crucher Fox declara: “*Isso distrai a cabeça*”, ao mesmo tempo em que sai e pede para tentar mais uma vez.

Na 2ª aula, após o intervalo, vivenciamos a brincadeira “escravos de Jó”. O objeto passado entre as crianças enquanto cantavam a música foi tampinhas de garrafas.

As crianças tiveram dificuldades em realizar a brincadeira de forma correta. Faltou muita coordenação entre pegar a tampinha e passá-la para o amigo do outro lado. Logo na primeira rodada, paramos a música ao meio porque o aluno Ruizinho tinha 4 tampinhas à sua frente. Isso se repetiu várias vezes e mesmo na nossa última tentativa teve alguns deslizes.

Na conversa no final da aula, os alunos mostraram suas alegrias e dificuldades:

“Foi da hora e divertido, mas não sabíamos brincar direito” (Cainão).

“Aprendemos mais brincadeiras. Assim, não ficamos só no celular” (Pivet).

- 3) O que mais despertou minha atenção foi a persistência dos alunos, pois mesmo errando eles queriam fazer para acertarem e enquanto esperavam sua vez ficavam questionando e observando como deveria ser feito para obter êxito. O auxílio dos colegas, como em outras brincadeiras, também merece destaque, uma vez que esse fator é fundamental para o sucesso de muitas atividades.
- 4) Mesmo com brincadeiras pouco praticadas pelas crianças, elas não “desanimavam”, pelo contrário, elas queriam fazer várias tentativas para acertarem e/ou melhorarem seu desempenho. Na atividade “escravos de Jó” podemos ter a certeza que a coordenação e o trabalho em equipe são fundamentais para concluir a brincadeira de maneira exitosa.



Data: 11/06/2019

Hora de início: 13h15min

Hora de término: 14h10min

Atividade/situação vivenciada: “Pique-bandeira”.

- 1) A brincadeira foi realizada na quadra coberta e estavam presentes 13 alunos.
- 2) O “pique-bandeira” foi indicado pela família Rodrigues e o aluno representante foi o Ticolé. Este explicou as regras básicas e o objetivo: capturar a bandeira do time adversário.

Os alunos foram divididos em 2 times, um com 7 alunos e outro com 6. Em vários momentos Rique instruía os participantes do seu time com estratégias para facilitar de chegarem até a bandeira. O mesmo disse: *“Ela não fica atrás da linha”*, referindo-se à aluna Duda que estava “protegendo” a bandeira.

As crianças jogaram quatro partidas e o resultado ficou empatado. Ao final eles relataram sobre a experiência vivenciada:

“Muito legal e mais divertida do que as outras que nós brincamos. Podia ter mais aulas com essas brincadeiras” (Melhor do Baile).

“Foi cansativo. Corremos muito” (Kevinho).

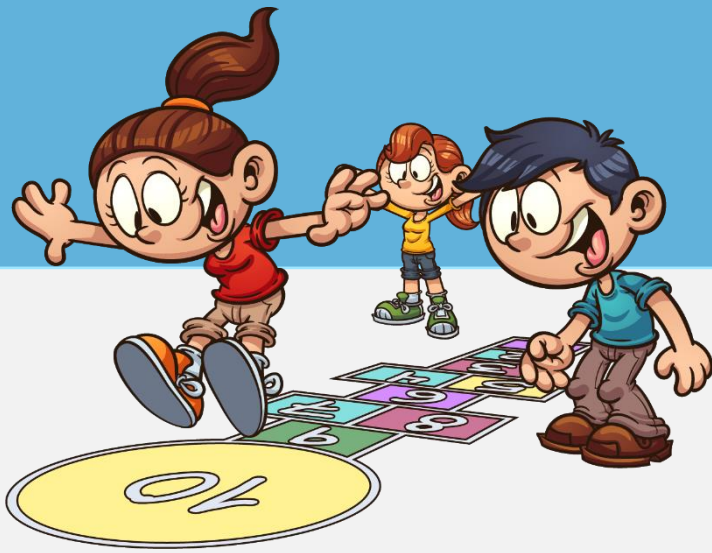
“Fizemos exercícios e corremos muito” (Princesa).

- 3) As estratégias para pegarem a bola ou descongelar os amigos valem ser frisadas e refletidas, principalmente no que concerne à capacidade que os alunos têm quando o foco é vencer.
- 4) Vencer a qualquer custo resumiria a aula e a brincadeira vivenciada. Os alunos enxergaram somente os companheiros de equipe e se uniram para chegar ao objetivo do jogo, no ponto de vista deles: vencer! Para isso, qualquer estratégia foi válida e acolhida por todos da equipe que cooperaram entre si para competir com os demais (adversário).



APÊNDICE F – Produto Educacional: Material Didático

O produto educacional derivado da pesquisa é um material didático destinado para os professores em geral e intitulado como "Jogos e Brincadeiras das Famílias". Este instrumento tem a expectativa de contribuir para o ensino e aprendizagem dos jogos e brincadeiras em diferentes ambientes educacionais.



JOGOS E

BRINCADEIRAS

DAS FAMÍLIAS



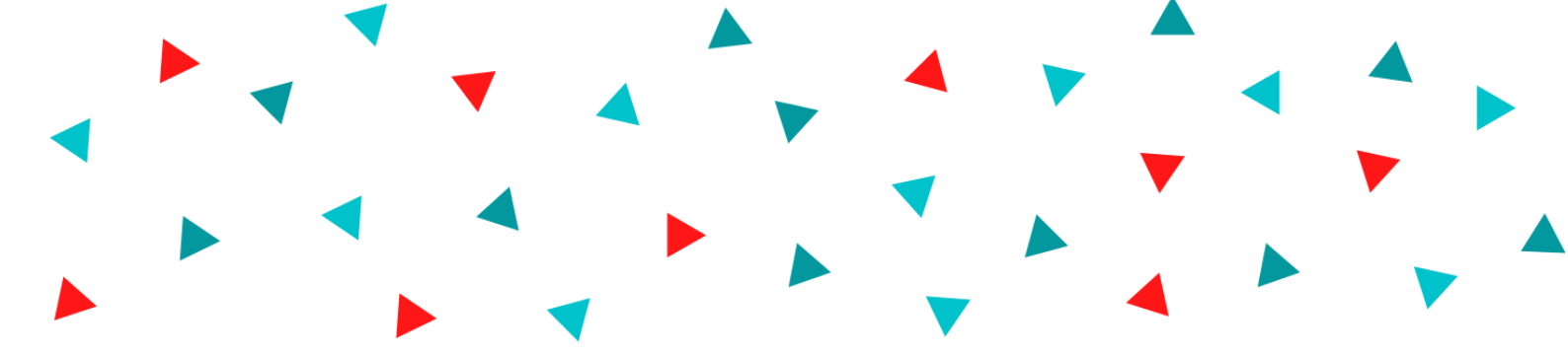
TALILA SCHIMITH





TALILA SCHIMITH

**JOGOS E
BRINCADEIRAS
DAS FAMÍLIAS**



Schimith, Talila.

Jogos e brincadeiras das famílias / Talila Schimith
; orientadora: Andresa de Souza Ugaya. - Bauru :
UNESP, 2020

44 f. : il.

Produto educacional elaborado como parte das
exigências do Mestrado Profissional em Educação Física
em Rede Nacional - ProEF da Faculdade de Ciências,
UNESP, Bauru

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Educação Física. 4.
Família. 5. Aprendizagem. I. Ugaya, Andresa de Souza.
II. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de
Ciências. III. Título.

REALIZAÇÃO

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” –
UNESP

Faculdade de Ciências – FC

Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional – PROEF

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível
Superior – CAPES



SUPERVISÃO GERAL

Prof.^a Dr.^a Andresa de Souza Ugaya

REALIZAÇÃO

Prof.^a Ms. Talila Schimith

PROJETO GRÁFICO

Michele de Souza Moraes

REVISÃO

Lígia Serrano Lopes

APRESENTAÇÃO	05
INTRODUÇÃO	07
JOGOS E BRINCADEIRAS DAS FAMÍLIAS	13
Grande Família – Duda	14
Família Gonçalves – Pivet	15
Família Martins – Cainão	16
Família Oliveira – Pipeiro	17
Família Moreno – Kevinho	18
Família Luz – Princesa	19
Família Franco – Lolo Chique	20
Família Souza – Cristiano	21
Família Evans – Wedzão; Família Feliz – Morena e Família Curiosa	22
Família Ferreira – Negomat	23
Família Barbosa e Ferreira – Gunemi	24
Família Bueno – Ruizinho	25
Família Pena – Duda	26
Família Uvida – Ruca	27
Família Pedretti – El Gato	28
Família Lima – Danilo	29
Família Rodrigues – Ticolé	30
Família Unida – Crucher Fox; Família Guilherme – João Paulo; Família Rodrigues – Nini Chique; Família Ferreira – Black; Família Gonçalves – Rique e Família Santos – Panda	31
Família Soares – Paraíba; Família Masocca – Tur; Família Marta – Melhor do Baile e Família Alves – Kanima	32
Família Divertidamente – Moreninha	33
Família Mismito – Alisson	34
Família Merlin – Scote	35
Família Souza/Santos – Flor Negra	36
CONSIDERAÇÕES	37
PARA SABER MAIS	39
REFERÊNCIAS	42



APRESENTAÇÃO

Este material didático é um Produto Educacional e parte integrante da dissertação de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede – PROEF. É fruto da pesquisa “Tempos e Espaços Sociais: implicações do brincar e jogar com familiares e amigos na Educação Física Escolar”, que teve como participantes alunos de três 6.º anos de uma escola estadual da cidade de Catanduva e uma pessoa da família por eles escolhida.

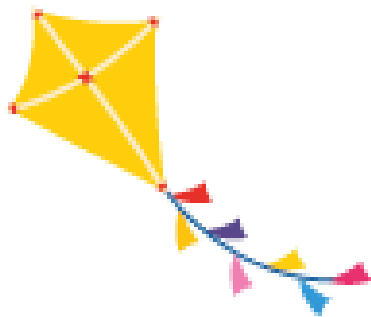
O material apresenta os vinte e três jogos e brincadeiras escolhidos pelas famílias e que foram compartilhados e vivenciado nas aulas de Educação Física. Na exposição seguimos o seguinte roteiro: nome da família que compartilhou; jogo e/ou brincadeira; origem; recursos materiais; número de pessoas necessário; como se joga/brinca; variações; dicas para os professores/as e uma seção chamada “para saber mais”.

Através desses jogos e brincadeiras vivenciados em aula buscou-se atingir objetivos diferenciados, tais como: desenvolvimento de capacidades socioafetivas, como a cooperação; fortalecimento do trabalho em equipe, solidariedade e empatia; respeito às regras e aos colegas; além de promover a interação lúdica e a socialização do grupo. Partindo desse pressuposto, vale ressaltar que os intuitos das aulas dependerá do que os professores pretendem desenvolver e proporcionar aos alunos, bem como do contexto social no qual eles estão inseridos.

Com as constantes transformações é muito importante que nós, professores, tenhamos em mãos diferentes recursos que nos auxiliem nas estratégias de ensino e em nosso trabalho pedagógico. Nesta perspectiva, esperamos que o material contribua para o ensino e aprendizagem dos jogos e brincadeiras em diferentes ambientes educacionais.

Ilustrações: Freepik





INTRODUÇÃO



A história dos jogos pode ser traçada a partir da relação do homem com o trabalho. Na sociedade antiga, esse não tinha o valor que lhe atribuímos na atualidade e nem ocupava tanto tempo da rotina. Assim, os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios que a sociedade possuía para estreitar os laços de amizade e se sentir unida (HUIZINGA, 2001). Para o autor, o jogo na contemporaneidade pode ser compreendido como:

[...] Atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2001, p. 33).

Em contrapartida Kishimoto (1995) aponta uma certa dificuldade para conceituar a palavra jogo. Para ela, o jogo pode ser entendido a partir de várias significações, dependendo do contexto e do sentido que cada sociedade lhe atribui. Assim, pode-se dizer que certo jogo pode ser considerado como tal em uma cultura e em outra, não.

Brougère (2010) afirma que, desde o nascimento, a criança está inserida num contexto social e os seus comportamentos estão impregnados de cultura. Desta maneira, “não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura” (BROUGÈRE, 2010, p. 97).

Corroborando, Kishimoto *et al.* (1998) dissertam que o brincar não é intrínseco ao indivíduo, mas uma atividade com significação social que, assim como as outras, necessita de aprendizagem. Para os autores a criança, ao brincar, não se preocupa com os resultados já que suas ações são impulsionadas pelo prazer e pela motivação. A conduta lúdica contribui para a exploração e a flexibilidade do ser que brinca.

Ariés (1986, p. 124) afirma que “muitos dos componentes lúdicos utilizados no séc. XVII sobrevivem através dos tempos”. Atualmente, os jogos e as brincadeiras se fazem presentes nas sociedades, pois, foram e são transmitidos a partir do contexto familiar. Eles podem aparecer de outra maneira ou com outra denominação, mas o conteúdo e a forma como o fazem é praticamente a mesma. Nesse sentido, “muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos” (KISHIMOTO *et al.*, 2011, p. 43).



Nesse sentido, Santos (2013) salienta que o brincar e as brincadeiras fazem parte da vida das crianças e estas são passadas de uma geração para a outra. Para a autora, o brincar também “é aprendido no cotidiano de suas vidas, na convivência com seus pares nas ruas, parque, escolas, de forma em que ao brincar e se socializar com outras crianças estas produzem suas culturas infantis” (p. 79).

Para Pontes e Magalhães (2003, p. 122) “é dentro do grupo que ocorrem tanto a uniformidade e a constância como as variações e as novidades” e essa troca acontece através das interações entre as pessoas do grupo. Os autores ainda complementam que a cultura da brincadeira só acontece em um conjunto de sujeitos, que se identificam e têm um modo próprio de organização. Com isso, é possível que a brincadeira tradicional seja mantida e repassada.

É por meio do brincar que a aprendizagem das crianças é facilitada, uma vez que são postas em jogo sua autonomia, identidade e, principalmente, sua criatividade. Winnicott (1975,) esclarece que “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fluem sua liberdade de criação e podem utilizar sua personalidade integral e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu” (p. 79).

Contribuindo para essa discussão Leite e Medeiros (2014, p. 146) afirmam que “ao brincar, as crianças aprendem e fazem experiências de convivência. Negociam regras e papéis, lidam com seus desejos e frustrações, aprendem a cuidar do próximo, interagem com diferentes idades”.

Carvalho *et al.* (2003) afirmam que “todas as crianças brincam, brincam de acordo com seu meio, facilidades, condições, oportunidades – e brincam, principalmente, pelo grande prazer de brincar” (p. 185). O brincar se faz presente no desenvolvimento do ser humano e, por isso, todas as características e acontecimentos de uma sociedade influenciam nas atividades lúdicas e marcam os jogos e brincadeiras.



[...] Adultos e crianças brincam quando se entregam a um momento presente, em plenitude, com inteireza. Brincam, simplesmente, pelo prazer e vontade de brincar. É um momento de entrega e liberdade. Não há um objetivo ou intencionalidade a ser alcançado. Há a possibilidade de fazer aquilo ou não, de escolher com quem irá brincar, onde e quando isso acontecerá. Ficamos envolvidos com a brincadeira por simples fruição, pelo prazer de desafiar a nós mesmos, pelo fato de nos relacionarmos com outras pessoas ou objetos. Temos a liberdade de interrompê-la a qualquer momento. Podemos mudar as regras de um jogo, se quisermos. A espontaneidade é parte intrínseca – ninguém brinca verdadeiramente, se for obrigado a fazer isso (LEITE; MEDEIROS, 2014, p. 145-146).



Para as autoras, o brincar é conviver e fazer relações tanto com outras pessoas como consigo mesmo e com objetos. É no brincar que a criança explora e conhece o mundo e interage com tudo que está a sua volta. “Inserida em uma cultura, observa, fica curiosa, faz experimentações e vai construindo conhecimento em suas relações” (LEITE; MEDEIROS, 2014, p. 147). Logo, é durante o brincar que as crianças assimilam os elementos da cultura, agem sobre ela, a recriam, bem como, inventam coisas novas.

Kishimoto *et al.* (1998) reforçam a ideia de que o jogo, como qualquer atividade humana, tem o seu desenvolvimento e conseqüentemente sentido no contexto das interações e da cultura. Portanto, as crianças estão sempre criando novos significados, aprendendo com a cultura em que está inserida e também produzindo cultura e construindo significados. Assim sendo, “as crianças são produtoras de cultura!” (BRASIL, 2005, p. 22).

Em outras palavras, Corsaro (2005) *apud* Santos (2013) afirma que o desenvolvimento das crianças não é individual e, sim, coletivo, ou melhor dizendo, um processo cultural que acontece através das relações existentes das crianças com os demais. Para ele, a criança é um ser capaz de produzir a própria cultura e não apenas incorporar aquela advinda do adulto. A criança recebe a cultura oferecida a ela pelo adulto, apropria-se dela, modifica-a e produz uma cultura própria.

No entanto, vale ressaltar que os comportamentos lúdicos apresentam significados distintos em cada cultura. “Se para a criança europeia a boneca significa um brinquedo, um objeto, suporte de brincadeira, para certas populações indígenas tem o sentido de símbolo religioso” (KISHIMOTO, 1993, p. 8). Para a autora, um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo.

Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte de caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam (KISHIMOTO *et al.*, 2011, p. 17-18).



Partindo dessa conjectura, sabe-se que é através dessa convivência e interação com os demais que ocorrem o processo de socialização e aprendizagem das crianças. No entanto, é na família e na escola que ocorrem os primeiros contatos das crianças com o processo de formação das mesmas.



Para Hirsh-Pasek (2006), alguns responsáveis, atualmente, têm a falsa crença de que o brincar não é importante e que constitui, inclusive, uma perda de tempo. Nesse pensamento, englobam erroneamente a ideia de que as crianças apenas brincam e não estão aprendendo nada.

Segundo Pereira (2015), muitas famílias consideram os estudos, as tarefas de casa e muitos outros afazeres mais importantes que o brincar e, por isso, oferecem uma agenda lotada aos pequenos, o que gera tensão e estresse exacerbados e prematuros. A autora complementa que nessas buscam por meios de tornarem as crianças responsáveis, atenciosas, equilibradas, os responsáveis se esquecem que o brincar pode ser justamente uma ferramenta que possibilita o desenvolvimento dessas qualidades.

Corroborando com a autora, Hirsh-Pasek (2006, p. 235) afirma que “[...] os momentos de brincadeiras são, na realidade, oportunidades de aprendizagem “disfarçadas”, e que é preciso dar uma atenção especial a eles, principalmente no meio familiar, cuja interação se dá primeiramente”.

Outro quesito que acaba fazendo com que as famílias participem pouco desses momentos com seus filhos é a falta de tempo. Isso acaba prejudicando o controle do tempo das crianças e as expõem a um maior período em frente à TV, computadores e outros afazeres. Sendo assim, elas não realizam outras atividades de lazer, como o brincar e o jogar em família (PEREIRA, 2015).



O tempo da criança não é fácil de gerir. Essa dificuldade se agrava, quando pais ou membros da família têm dificuldades de organizar o tempo e horário de seus filhos por passarem maior tempo fora do ambiente familiar, e, quando o fazem, baseiam-se geralmente em seus princípios e modos de pensar, que nem sempre são os mais indicados (VOLPATO, 2002, p.77).

Nessa perspectiva, Zamberlan e Biasoli-Alves (1997) alegam que o papel dos pais e mães não consiste apenas em prover os bens materiais e o sustento dos seus filhos, a educação informal e nem o preparo para a educação formal. As famílias têm o papel de dividir as tarefas, controlar as rotinas a fim de desfrutarem mais tempos com seus filhos e transmitir valores culturais de diversas naturezas.



Os cuidadores precisam rever as atividades destinadas aos filhos. Cursos de inglês, *ballet*, informática, teatro, desenho, patinação e tantos outros afazeres são momentos importantes na aprendizagem das crianças, mas é através do brincar, parte integrante da cultura infantil, que se deve privilegiar e garantir esse processo (PEREIRA, 2015).

Nestas circunstâncias a criança não brinca sozinha, ela sempre está interagindo com algo ou alguém. Então, no ambiente escolar, qual seria o papel dos professores em relação ao brincar?

Devemos compreender que os seres humanos são diferentes e é nessa diferença que ocorre a compreensão dos limites e possibilidades de cada indivíduo. Assim, a escola tem a incumbência de se reorganizar, redimensionando o tempo e o espaço do trabalho escolar, flexibilizar os conteúdos e, principalmente, aprender a lidar com o uno e o diverso concomitantemente (COSTA; SOUSA, 2004).

Assim, o papel da escola e dos educadores não é transmitir informações, e sim, permitir diversas elaborações que desafiem as crianças a pensarem, a escolherem quais caminhos seguir e a resolução de situações-problema que surjam no cotidiano, contribuindo para a formação de futuros cidadãos críticos e conscientes de seu papel no mundo.

Chicon, Sá e Fontes (2014) corroboram quando afirmam que o papel de mediador do professor é decisivo no processo. Para eles,

[...] o professor deve atuar com uma preocupação em atender às diferenças e, para cumprir esse papel, precisa agir como mediador nas relações dos alunos consigo mesmo, com os colegas e com os objetos, ajudando-os a superar as dificuldades que emergem do processo ensino-aprendizagem e orientando-os para que atinjam níveis de independência e autonomia (CHICON; SÁ; FONTES, 2014, p. 19).

Outro papel atribuído à equipe escolar como um todo é conscientizar as famílias de que as experiências por meio do brincar são apropriadas para o desenvolvimento das crianças. No que concerne às atividades lúdicas, a escola apresenta-se como facilitadora do processo de interação entre a comunidade escolar, as famílias e as crianças, conforme afirmação: “A escola pode servir de local facilitador para que algumas atividades lúdicas possam acontecer, permitindo a interação maior entre escola e família, ao mesmo tempo que pode favorecer uma maior proximidade entre familiares/cuidadores e crianças” (POLETTTO, 2005, p. 74).





JOGOS E BRINCADEIRAS DAS FAMÍLIAS



Grande Família – Duda

Nome do Jogo/Brincadeira: Ajuda-ajuda; João Ajuda; Pique-ajuda; Pega-pega ajuda.

Origem¹: esta brincadeira teve sua origem derivada da pega-pega que por sua vez originou-se na Holanda em 1830.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado, frisando que quanto maior a quantidade de pessoas mais divertido fica.

Como se jogo/brinca: o professor escolhe um aluno para ser o pegador e em um espaço amplo os demais ficam espalhados. O estudante escolhido conta até um número pré-determinado e corre para pegar os colegas. Os alunos que forem pegos têm como objetivo auxiliar o pegador até que reste o último aluno que se torna o novo pegador.

Variações: os alunos que forem pegos ficam sentados e podem auxiliar o pegador nessa posição.

Dicas para os/as professores/as: em brincadeiras desse gênero utilize várias formas de escolher os alunos. Por exemplo: escolher os estudantes com menos participação nas aulas; evitar escolher os discentes que ficam pedindo, pois estes serão sempre os mesmos a participar; entre outros.



Nome do Jogo/Brincadeira: Alerta; Stop; Queimada maluca.

Origem: desconhecida.

Recursos materiais: bola de borracha ou outro material.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se jogo/brinca: um aluno joga a bola para cima e grita o nome de um colega. Quando este pegar a bola deverá gritar “Alerta”. Neste momento, os demais devem ficar como estátuas. Quem estiver com a bola dá três passos e tenta acertar alguém que está próximo. Se o aluno for queimado sai da brincadeira e se o aluno que jogar a bola errar ou o colega segurar quem sai é ele.

Variações: ao invés dos nomes dos alunos utilizar números, nomes de frutas ou qualquer outro substantivo. Outro tipo de variação é o revezamento, ou seja, quem sai fica de fora somente uma rodada, trocando com o aluno que for queimado.

Dicas para os/as professores/as: é interessante que o professor inicie a brincadeira para participar e interagir com os alunos.



Família Martins – Cainão

Nome do Jogo/Brincadeira: Amarelinha; Macaco ou macaca; Maré; Marelinha; Avião; Sapata.

Origem: acredita-se que esta brincadeira tenha sido inventada pelos romanos e as primeiras referências datam o século XVII.

Recursos materiais: giz ou outro material para demarcar o chão.

Número de pessoas necessárias: um aluno por vez.

Como se jogo/brinca: a demarcação da amarelinha é feita de acordo com o modelo e o número de casas que se pretende jogar, não esquecendo das casas “céu” e “inferno”. O aluno que iniciar joga o giz ou o material que utilizou na demarcação no n.º 1 e, sem pisar nesta casa, vai saltando até ultrapassar o inferno, voltando para pegar o objeto deixado na casa e assim sucessivamente. Perde-se a vez quando não acertar a casa ou pisar nas linhas enquanto pula. Vence quem chegar primeiro na última casa.

Variações: Amarelinha Africana – deve-se desenhar 16 quadrados (4x4) e fazer uma fila de alunos. Cada participante inicia a brincadeira de um dos lados pulando de dois em dois para a esquerda e volta para a direita. Ao voltar para a posição inicial ele pula para o quadrado da frente e outro aluno entra na brincadeira e assim por diante.

Dicas para os/as professores/as: para os alunos não ficarem ociosos o ideal é desenhar várias amarelinhas e dividir a sala em pequenos grupos.



Família Oliveira – Pipeiro

Nome do Jogo/Brincadeira: Bolinha de gude; Baleba; Bilosca; Biroasca; Bolita; Búrica; Búraca; Peteca; Piroasca; Ximbra; Cabiçulinha; Berlinde.

Origem: os jogos com bolinha de gude não tem sua origem exata.

Recursos materiais: bolinhas de gude.

Número de pessoas necessárias: um aluno por vez.

Como se jogo/brinca: desenha-se um círculo ou uma reta no chão e os participantes distribuem igualmente bolinhas sobre essa linha. Os jogadores devem, com o impulso do polegar, jogar outra bolinha e retirar as que estão sobre a linha. Ao conseguir, a bolinha é conquistada pelo jogador.

Variações: Jogo do Mata – cada participante brinca/joga com apenas uma bolinha de gude. Em um espaço aberto o objetivo é tentar acertar, na sua vez, a bolinha do adversário. Caso consiga, conquista tal bolinha.

Dicas para os/as professores/as: para a brincadeira ficar mais dinâmica desenhe várias linhas e círculos e divida a turma em pequenos grupos.



Família Moreno – Kevinho

Nome do Jogo/Brincadeira: Caça ao tesouro;

Caça ao tesouro do pirata.

Origem: origem desconhecida.



Recursos materiais: cartões com pistas; algo para ser o tesouro.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se jogo/brinca: Divida os alunos em dois grupos e em um local amplo distribua cartões contendo dicas para se encontrar o tesouro. A primeira dica é entregue para cada equipe e os cartões devem ser de cores distintas. Vence a equipe que decifrar todas as dicas e chegar ao tesouro.

Variações: os alunos de olhos vendados seguem um fio de barbante como trilha para uma aventura. Quem terminar o percurso primeiro e chegar ao tesouro vence.

Dicas para os/as professores/as: logo após executar uma ou mais vezes com o professor montando as dicas, deixe os alunos se organizarem e montarem o seu Caça ao tesouro, pois dessa forma eles estarão desenvolvendo a criatividade e o raciocínio.



Família Luz – Princesa

Nome do Jogo/Brincadeira: Duro ou mole; Duro ou mole americano; Rela congela.

Origem: esta brincadeira teve sua origem derivada da pega-pega que por sua vez originou-se na Holanda em 1830.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado, frisando que quanto maior a quantidade de pessoas mais divertido fica.

Como se jogo/brinca: um participante é escolhido para ser o pegador e os demais são os fugitivos. Quem for pego fica "duro", ou seja, parado, sem se mexer. Os outros participantes do grupo devem escapar do pegador e amolecer (tocar) os participantes que estão "duros", para que eles possam voltar à brincadeira.

Variações: o aluno que for pego e ficar "duro" deve ficar parado no mesmo lugar, só que dessa vez com as pernas abertas e para ser salvo um colega tem que passar por debaixo de suas pernas e gritar "mole".

Dicas para os/as professores/as: no decorrer da atividade, para a brincadeira ficar mais dinâmica o professor pode ir trocando os pegadores e/ou aumentar a quantidade.



Família Franco – Lolo Chique

Nome do Jogo/Brincadeira: Elástico; Pular elástico.

Origem: surgiu na Idade Média e com origem na cultura africana.

Recursos materiais: elástico.

Número de pessoas necessárias: para cada elástico no mínimo três alunos.

Como se joga/brinca: o elástico deve conter por volta de 2 metros. Este deve estar preso nas pernas de dois alunos, um de frente para o outro, e um terceiro executa uma sequência de movimentos (dentro/fora/dentro/pisa/fora/cruza). Se errar passa a vez e se acertar os movimentos vai aumentando a complexidade: o elástico vai subindo dos tornozelos para as pernas, depois para os joelhos, coxas, quadril, cintura e tem quem brinca até com ele na cabeça.

Variações: ao invés de executar a sequência dos movimentos, os participantes falam palavras divididas sílaba por sílaba durante a execução. Exemplo para a palavra “chocolate”: “cho” os dois pés vão para dentro das linhas; “co” cada pé vai para um lado do elástico; “la” os dois pés vão para dentro novamente e; “te” os pés vão para fora. E a brincadeira é finalizada com a sequência tradicional.

Dicas para os/as professores/as: o professor deve ter uma quantidade suficiente de elásticos para que as crianças não fiquem muito tempo esperando sua vez. Outra dica também é amarrar o barbante em uma árvore para que apenas um aluno seja necessário na outra extremidade. Para desenvolver a criatividade dos educandos o professor pode solicitar que eles criem uma nova sequência de movimentos.

Nome do Jogo/Brincadeira: Elefantinho colorido.

Origem: desconhecida.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se joga/brinca: um aluno é escolhido para comandar. Ele fica na frente dos demais e diz: “Elefantinho colorido!” e o grupo responde: “Que cor?”. O comandante então escolhe uma cor. Pode passar pelo pegador sem ser pego quem possuir a cor falada. Os que não possuem a cor devem fugir para o local pré-estabelecido para não serem pegos. Quem for pego é o novo comandante.

Variações: quem não tiver a cor escolhida pelo comandante pode juntar-se a outra criança e atravessar juntamente, trabalhando assim a cooperação.

Dicas para os/as professores/as: trabalhe essa brincadeira um dia em que os alunos não estão uniformizados, uma vez que os uniformes, na sua maioria, são muito neutros e com poucas cores ou amarre nos braços dos alunos pedaços de papel crepom coloridos.



Nome do Jogo/Brincadeira: Esconde-esconde; Pique esconde; Escondidas.

Origem: essa brincadeira nasceu na Europa, aproximadamente no século XVIII, e quem, provavelmente, trouxe para o Brasil foram os portugueses.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se jogo/brinca: o aluno escolhido para ser o pegador conta até certo número com os olhos fechados e os demais se escondem. Quando terminar a contagem sai a procura dos colegas. Estes tem que ir até o pique na intenção de se salvar e gritar: “Salvo 1, 2, 3”. Caso o pegador encontre alguém e chegue até o pique antes dessa pessoa ele grita: “Pego 1, 2, 3”. O último a ser pego é o novo pegador.

Variações: Pé na lata: o pegador ficará a uma distância de 5 metros de uma lata enquanto um dos alunos participantes chuta a lata o mais longe possível e se escondem do pegador. O pegador busca a lata e coloca-a no local de partida e tenta procurar os demais. Com um pedaço de madeira (varinha), o pegador sai procurando os colegas e quando achar bate a varinha na lata falando o nome do aluno. Caso alguma criança que ainda não foi encontrada, chutar a lata, todos que estavam pegos podem esconder-se novamente.

Dicas para os/as professores/as: é interessante que o professor combine as regras com os alunos no início da brincadeira, pois assim eles estarão cientes do que está valendo ou não. Por exemplo: pode combinar que o primeiro a ser pego é o novo pegador; o último a se salvar pode salvar todo mundo; entre outras.

Nome do Jogo/Brincadeira: Escravos de Jó.

Origem: foi criado na África e trazido para o Brasil na época em que os portugueses traficavam os povos africanos.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se jogo/brinca: os alunos ficam sentados em círculo e com um objeto igual para todos em mãos (pedrinhas, tampinhas, caneca, copo, lápis, etc.). Ao ritmo da música, iniciam a brincadeira e passam o objeto para o colega da direita ao mesmo tempo que recebem com a mão direita o objeto do vizinho da esquerda. Quando chegar na parte “zigue, zigue, zá”, o objeto deverá parar na mão do aluno que fará o movimento para frente e para trás por três vezes, batendo o objeto no chão.

Escravos de Jó
Jogavam Caxangá
Tira, põe
Deixa o Zambalê ficar!
Guerreiros com guerreiros
Fazem zigue, zigue, zá



Variações: em pé, executar os movimentos com o próprio corpo.

Dicas para os/as professores/as: como a brincadeira exige bastante coordenação motora o ideal é que o professor trabalhe em pequenos grupos e sem material, somente com a música. Em seguida, introduza o material e por fim junte a classe toda.

Família Barbosa e Ferreira – Gunemi

Nome do Jogo/Brincadeira: Estrela nova sela; Pula sela; Pula carniça; Carniça; Brincadeira do toco; Pula mula.

Origem: a história da brincadeira é desconhecida.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se jogo/brinca: forma-se uma fila indiana e a pessoa escolhida para ser a sela deve se abaixar com as mãos no joelho . Esta deve permanecer à frente da fila mais ou menos uns 2 metros de distância para que os alunos pulem por cima.

Variações: Pega-pega sela- quem for pego vira a sela e só pode voltar a brincar quando alguém pulá-lo.

Dicas para os/as professores/as: seria interessante realizar a brincadeira em um gramado para os alunos não se machucarem, além de escolher sempre os menores para serem a sela e facilitar na hora do pulo.



<http://www.negociosdefamilia.com.br/2015/11/brincadeiras-para-criancas.html>

Família Bueno – Ruizinho

Nome do Jogo/Brincadeira: Futevôlei (adaptado).

Origem: o futevôlei é uma adaptação do voleibol em quadras montadas nas orlas das praias. Este esporte originou-se no Rio de Janeiro por volta de 1960.

Recursos materiais: banco, cadeiras e bola de futsal.

Número de pessoas necessárias: 1x1; 2x2; 3x3.

Como se jogo/brinca: faz-se a montagem da rede com as cadeiras e o banco e divide-se os alunos em equipes. Os jogadores devem tocar a bola com qualquer parte do corpo como no futebol, exceto os braços, antebraços e mãos. O objeto é passá-la para o campo adversário e fazer com que ela toque o solo como no voleibol. Vence quem obtiver 18 pontos primeiro.

Variações: para a bola passar para a equipe adversária e tentar fazer o ponto ela deve obrigatoriamente ter os três toques, só que nesse caso eles não podem repetir as partes do corpo. Exemplo: cabeça, peito, perna.

Dicas para os/as professores/as: para a atividade ser mais dinâmica monte mais que uma rede e diminua a quantidade de pontos para o término do jogo, pois assim quem está esperando de fora do jogo a sua vez de jogar não fica entediado. Outra dica interessante é fazer equipes heterogêneas, ou seja, combinando os alunos mais habilidosos com os menos habilidosos.

Família Pena – Duda

Nome do Jogo/Brincadeira: Mãe da sopa; Mamãe polenta; Cadê o bolo?; Boca de forno.

Origem: sua origem não é exata. No entanto, a brincadeira era muito popular nos anos 90.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado, frisando que quanto maior a quantidade de pessoas mais divertido fica.

Como se jogo/brinca: um aluno é escolhido para ser a mamãe da sopa enquanto os demais serão os filhos. Estes ficam sentando enquanto a mamãe dirá que está fazendo uma deliciosa sopa (realizando a mimica de quem está mexendo uma panela com uma colher). Ao terminar a mãe tampa a panela, coloca no forno, tranca com a chave e avisa que está saindo para fazer compras ou ir a missa e que não é para eles mexerem na panela. Enquanto a mãe está saindo um dos filhos pega a chave do bolso para abrir o forno e enquanto ela não está eles comem tudo, fazendo gestos com as mãos. Quando a mãe retorna ela pergunta:

___ Cadê a sopa que estava aqui?

___ O gato comeu!

___ Cadê o gato?

___ Tá em cima do telhado!

___ Como eu faço para subir?

___ Pega a escada!

___ E se eu cair?

___ Bem feito! Todos saem correndo e a mãe tenta pegar seus filhos. Quem ela pegar primeiro é a nova Mãe da Sopa.

Variações: os alunos não poderão ser pegos em lugares altos (estilo alto-chão) ou a mãe pega todos os alunos e levam em um lugar determinado, vence o último que ficar sem ser pego (estilo polícia e ladrão).

Dicas para os/as professores/as: se possível, participe da brincadeira juntamente com os alunos, pois assim eles perceberão que o que está sendo dado é algo tão legal e divertido que você deseja brincar também.



Família Uvida – Ruca

Nome do Jogo/Brincadeira: Morto-vivo.

Origem: há relatos de que a brincadeira surgiu durante as épocas das guerras mundiais, uma vez que os movimentos são bastante peculiares.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se jogo/brinca: participantes ficam dispostos um do lado do outro de frente para o professor. Este por sua vez falará os comandos “morto” e “vivo”. Os alunos que errarem sai da brincadeira. Vence quem permanecer até o final.

Variações: Morto-Vivo-Pipoquinha-Panelinha de pressão – os comandos para “morto” e “vivo” são iguais a brincadeira tradicional. Quando o professor falar “pipoquinha” os alunos devem pular como se fossem pipocas e quando falar “panelinha de pressão” eles devem erguer os dois braços, juntar as palmas das mãos e girar no mesmo lugar, fazendo o barulho semelhante a uma panela de pressão.

Dicas para os/as professores/as: o professor podem colocar os alunos que já saíram para auxiliá-lo a ver quem erra. O educador também pode escolher algum participante para falar os comandos no seu lugar.



Família Pedretti – El Gato

Nome do Jogo/Brincadeira: Pega-pega; Pique pega; Apanhada; Pegador.

Origem: há indícios que foi criada na Holanda em 1830 e logo se popularizou por todo o continente europeu.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado, frisando que quanto maior a quantidade de pessoas mais divertido fica..

Como se jogo/brinca: um aluno é escolhido para ser o pegador enquanto os outros devem fugir. Quando uma das crianças é pega, ela passa a ser a nova pegadora.

Variações: Vela – quem for pego fica parado no lugar com os braços erguidos sobre a cabeça com as palmas das mãos unidas simulando a chama de uma vela. Para ser salvo, deve esperar outro colega assoprar a palma de sua mão.

Pega-pega da corrente – quando algum participante for pego ele deve dar a mão ao pegador formando uma corrente e auxiliando este a pegar os demais (sem soltar) e assim por diante.

Dicas para os/as professores/as: utilizar espaços amplos para aplicar as atividades e com poucos obstáculos.



Família Lima – Danilo

Nome do Jogo/Brincadeira: Pião; Pinhão.

Origem: incerta, ainda que se tenha conhecimento de sua existência desde o ano 4.000 a.C.

Família da criança que compartilhou: Família Lima – Danilo.

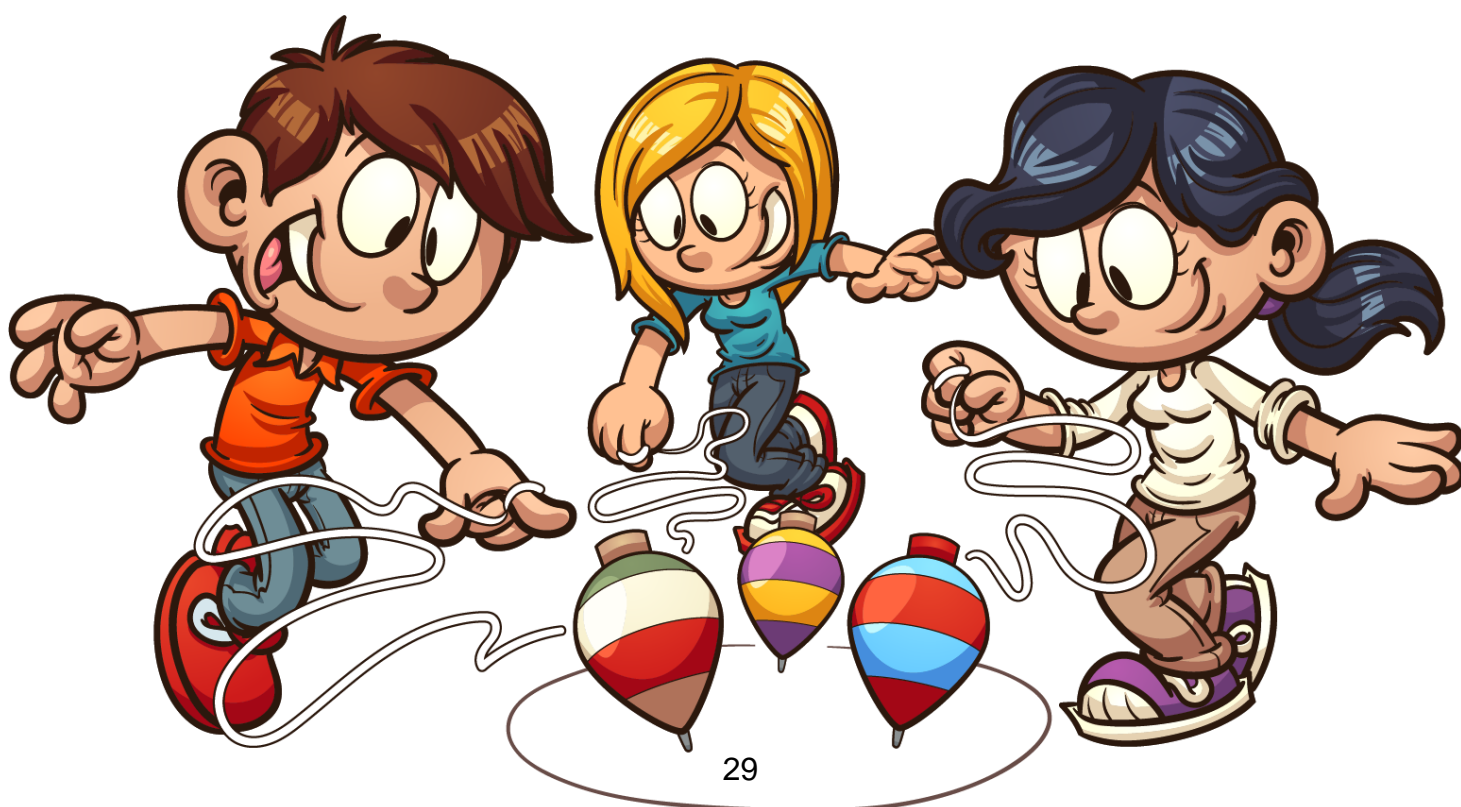
Recursos materiais: pião de madeira, plástico ou outro material e um cordel.

Número de pessoas necessárias: um aluno por pião.

Como se jogo/brinca: deve-se enrolar bem o cordel à sua volta, sem folgas. Para lançá-lo puxa-se o cordel para trás.

Variações: brincar com o pião utilizando o cordel e com o brinquedo ainda girando tentar enrolar o cordel na sua ponta e levá-lo para cima, tentando pegar na palma da mão sem que ele pare de girar.

Dicas para os/as professores/as: dividir a turma em grupos menores, fazendo círculos e deixando eles se divertirem com a brincadeira.



Família Rodrigues – Ticolé

Nome do Jogo/Brincadeira: Pique-bandeira; Rouba-bandeira; Salva-bandeira; Bandeirinha; Barra-bandeira.

Origem: acredita-se que o jogo teria sido originado pelos escoteiros como uma de suas atividades.

Recursos materiais: qualquer objeto para ser a bandeirinha (bola, tênis, chinelo, cone, garrafa Pet, entre outros).

Número de pessoas necessárias: ilimitado, porém cada equipe deve ter o mesmo número de jogadores, preferencialmente.

Como se jogo/brinca: os alunos são divididos em duas equipes. Cada uma possui uma bandeira que deve ficar localizada ao fundo da quadra. O objetivo é capturar a bandeira do time adversário e trazê-la para o seu território. Os jogadores do time oposto podem ser pegos ou congelados no território deles. Não é permitido arremessar a bandeira para outra pessoa do seu time ou para o seu campo.

Variações: 4 times - os times ficam dispostos um em cada canto da quadra e jogam com as mesmas regras podendo capturar qualquer bandeirinha dos outros três times.

Dicas para os/as professores/as: a divisão das equipes podem ser por comandos: meses de aniversário, número da chamada, entre outros.

Família Unida – Crucher Fox; Família Guilherme – João Paulo; Família Rodrigues – Nini Chique; Família Ferreira – Black; Família Gonçalves – Rique e Família

Nome do Jogo/Brincadeira: Pular

corda; Saltar corda.

Origem: não se sabe ao certo a origem e nem uma data de como a brincadeira começou.

Recursos materiais: corda.

Número de pessoas necessárias: no mínimo três por corda, tendo a possibilidade de duas ou mais pessoas pularem juntas, dependendo do tamanho da corda.

Como se joga/brinca: dois participantes seguram cada um em uma ponta da corda, batendo-a em círculo e de forma ritmada enquanto o terceiro integrante pula, assim que ela toca o chão. Para deixar o jogo mais divertido tanto o ritmo das batidas quanto os pulos podem variar. A utilização de músicas variadas também torna a brincadeira mais agradável.

Variações: Reloginho – uma pessoa fica no centro de um círculo formado pelos alunos. Esta segura uma corda e arrasta-a no chão enquanto os demais têm que pular quando passar por eles. Quem fizer a corda parar, tropeçando na mesma sai da brincadeira ou troca de lugar com quem estava no centro.

Dicas para os/as professores/as: dependendo do número de cordas disponível, divida o grupo de alunos para que os mesmos não fiquem ociosos. Em cada estação pode-se fazer uma variação da brincadeira para que os alunos escolham em qual participar, podendo trocar sempre que desejar.



Família Soares – Paraíba; Família Masocca – Tur; Família Marta – Melhor do Baile e Família Alves – Kanima

Nome do Jogo/Brincadeira: Queimada; Bola queimada; Queima; Baleada; Caçador; Cemitério; Carimbada; Jogo do Mata; Guerra; Carimba.

Origem: A ideia mais aceita é que ela surgiu no norte da Europa Meridional, no reino da Papônia, quando o rei Papius, durante a Idade Média, treinou seu exército contra a invasão dos Bárbaros, por meio do arremesso de bolas de fogo contra o inimigo.

Recursos materiais: bola de borracha ou outro material.

Número de pessoas necessárias: ilimitado, porém cada equipe deve ter o mesmo número de jogadores, preferencialmente.

Como se joga/brinca: os participantes são divididos em duas equipes com o mesmo número de jogadores. O objetivo é arremessar a bola no campo adversário, buscando atingir algum jogador. Quem for atingido fica com a posse de bola e vai para o cemitério que se localiza no fundo da quadra adversária. Vence o jogo quem eliminar toda a equipe oposta.

Variações: Abelha rainha- mesmas regras, porém cada time se reúne e escolhe um jogador que será a abelha rainha (ambos os times deverão falar para o professor). Ao queimar a abelha rainha a equipe é vencedora, sem necessidade de queimar os demais.

Dicas para os/as professores/as: para dividir as equipes o professor pode fazer um sorteio de cores: dentro de uma caixa haverá vários papéis picados de duas cores. Cada aluno pegará um pedaço de papel que determinará a sua equipe.

Família Divertidamente – Moreninha

Nome do Jogo/Brincadeira: 7 cacos.

Origem: origem desconhecida.

Recursos materiais: 7 pedaços de pedras para cada equipe.

Número de pessoas necessárias: ilimitado, porém cada equipe deve ter o mesmo número de jogadores, preferencialmente.

Como se jogo/brinca: Os alunos são divididos em dois times e cada time tem empilhados à frente do seu campo, 7 cacos (7 pedaços de pedra). O jogo consiste em derrubar com uma bola esses 7 cacos. O time que tem os cacos derrubados tem o desafio de empilhá-los novamente enquanto foge da bola que o time adversário joga na intenção de queimá-los. A pessoa queimada sai do jogo.

Variações: ao invés de sair do jogo, o aluno que for queimado, senta e pode continuar na brincadeira tentando queimar os adversários.

Dicas para os/as professores/as: utilize e explore os espaços disponíveis no ambiente escolar, bem como os materiais. Ao invés dos cacos, pode-se utilizar cones ou garrafas pets.



Família Mismito – Alisson

Nome do Jogo/Brincadeira: Stop; Adedonha; Adedenha; Salada de frutas.

Origem: sua origem data na Alemanha na época colonial. A brincadeira é conhecida desde o século XIX.

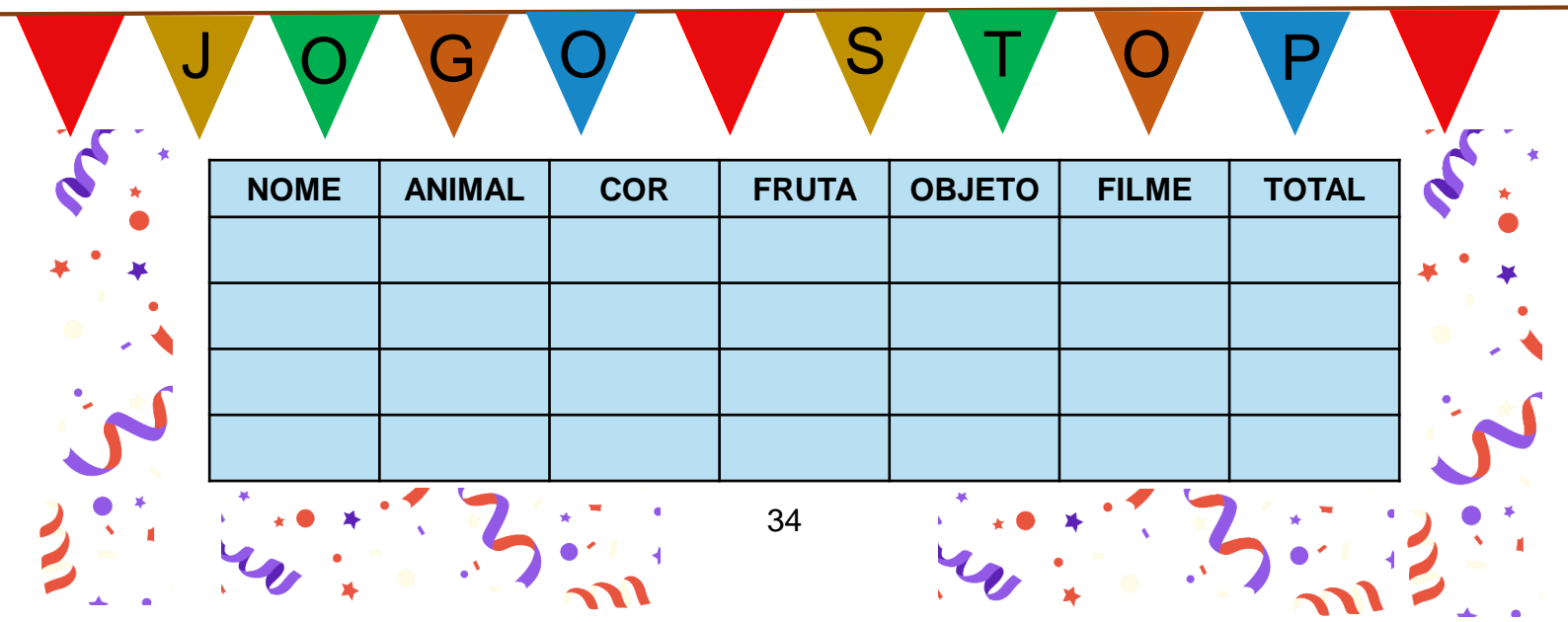
Recursos materiais: folha de caderno ou sulfite; lápis ou caneta.

Número de pessoas necessárias: ilimitado, porém dividido em grupos pequenos.

Como se jogo/brinca: cada jogador coloca temas pré-definidos numa folha de papel (nome, objeto, filme, animal, cor, fruta, flor, cidade, time, entre outros). Ao definir uma letra, cada participante deve escrever itens de todos os temas. Quem terminar primeiro grita: “Stop” e todos devem parar de escrever. Vence o jogo quem obter a maior pontuação.

Variações: alunos em duplas para preencher os mesmos tópicos ou individualmente pode colocar duas ou três letras simultaneamente para se preencher os temas.

Dicas para os/as professores/as: de acordo com a idade e habilidade da turma pode-se dificultando os temas.



NOME	ANIMAL	COR	FRUTA	OBJETO	FILME	TOTAL

Família Merlin – Scote

Nome do Jogo/Brincadeira: Telefone sem fio; Telefone estragado.

Origem: não sabe-se ao certo a origem, mas é possível que coincida com a popularização do telefone, no final do século XIX.

Recursos materiais: nenhum.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se jogo/brinca: todos os alunos sentados em círculo. O professor começa falando uma palavra ou frase para o aluno que irá iniciar a brincadeira. Este por sua vez deve sussurrar no ouvido de outro colega ao seu lado, devendo ser repassado para cada participante até chegar ao último que deverá repetir em voz alta para todo mundo.

Variações: forma-se um círculo de costas e ao invés de falar a palavra no ouvido o professor a desenha nas costas do aluno que iniciará a brincadeira.

Dicas para os/as professores/as: inicia-se a brincadeira com palavras e vai dificultando com frases. O professor também pode escolher um aluno que se responsabilizará por falar as palavras ou frases pros colegas.



Nome do Jogo/Brincadeira: 3 cortes; 1, 2, 3 corta.

Origem: origem desconhecida. No entanto, acredita-se que originou-se do voleibol.

Recursos materiais: bola de vôlei.

Número de pessoas necessárias: ilimitado.

Como se jogo/brinca: alunos em círculo ficam trocando passes e/ou toques com os colegas e contando até três. No terceiro passe e/ou toque, o aluno dá um “corte” na bola, tentando acertar um dos participantes. Quem for queimado sai da brincadeira. Vence quem ficar até o final.

Variações: três pessoas jogam a bola uma para a outra. A terceira tem que cortar na tentativa de queimar alguém. Quem for queimado vira bobinho e fica entre os outros dois, tentando pegar a bola. Se conseguir, quem jogou a bola vira o bobinho no seu lugar.

Dicas para os/as professores/as: meninos geralmente são mais fortes que as meninas e durante o “corte” a bola consequentemente tem mais potência. Nesse sentido, o professor deve aproveitar o momento e além de intervir deve conversar com os alunos sobre o tema, evitando também que haja alguma lesão.





CONSIDERAÇÕES



Os jogos e as brincadeiras mostram-se como um conteúdo de grande importância na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos. A presente pesquisa contribuiu para o aprendizado significativo de muitos quesitos por parte dos estudantes de forma interessante e agradável. Estes puderam assimilar muitos conceitos enquanto brincavam e jogavam através da interação social com seus pares e a participação ativa nas aulas.

Partindo desse pressuposto, esse material buscou apresentar os jogos e as brincadeiras que fizeram parte da minha pesquisa à professores que, assim como eu, acreditam na riqueza desse conteúdo (frisando que a Educação Física não se esgota somente nele). Com isso, espera-se contribuir com a melhoria da práxis pedagógica dos profissionais de Educação Física que trabalham desde a Educação Infantil até o início do Fundamental II, possibilitando, ainda, uma reflexão na ação e uma vivência de atividades de forma dinâmica, prazerosa e significativa.





PARA SABER MAIS



¹ A origem dos jogos e brincadeiras foram retiradas dos livros Pedagogia Lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z e Jogos para todo o ano – primavera, verão, outono e inverno, bem como do site da Wikipédia, referenciados abaixo.

ALLUÉ, Josep Maria. **Jogos para todo o ano – primavera, verão, outono e inverno**. São Paulo: Editora Ciranda Cultural, 2002.

AMARELINHA. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?Title=amarelinha&oldid=56197852>. Acesso em: 5 abr. 2020.

BRITO, Teca Alencar. **De roda em roda: brincando e cantando o Brasil**. São Paulo: Editora Peiropólis, 2013.

CAPTURAR A BANDEIRA. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=capturar_a_bandeira&oldid=57900881. Acesso em: 5 abr. 2020.

FUTEVÔLEI. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=futev%c3%b4lei&oldid=57817977>. Acesso em: 5 abr. 2020.

PIÃO. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=pi%c3%a3o&oldid=57710226>. Acesso em: 5 abr. 2020.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z. São Paulo: Rideel, 2002.

SILVA, Lucilene. Eu vi as três meninas, música tradicional da infância da Aldeia de Carapicuíba. Carapicuíba: Zerinho ou Um, 2014.

MIRADAS. Disponível em: <https://www.videocamp.com/pt/movies/miradas>. Acesso em: 17 mai. 2020.

NA RUA DA JÚLIA. Disponível em:
<https://www.facebook.com/watch/?v=1746067582113729>. Acesso em: 11 mai. 2020.

OCUPAÇÃO LYDIA HORTÉLIO. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=rXBjuD3Qtbc&list=PLaV4cVMp_odzx12k8TXnzs-d-snhVuSjT. Acesso em: 17 mai. 2020.

QUANDO SINTO QUE JÁ SEI. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=HX6P6P3x1Qg>. Acesso em: 17 maio. 2020.

SEMENTES DO NOSSO QUINTAL. Disponível em:
<https://www.videocamp.com/pt/movies/sementes-do-nosso-quintal>. Acesso em: 17 maio. 2020.

TARJA BRANCA: a revolução que faltava. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=DM6RKImXJUU>. Acesso em: 11 mai. 2020.

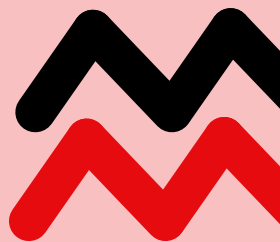
TERRITÓRIO DO BRINCAR – diálogos com escolas. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=ng5ESS9dia4>. Acesso em: 11 mai. 2020.

TERRITÓRIO DO BRINCAR (filme). Disponível em:
<https://www.videocamp.com/pt/movies/territorio-do-brincar>. Acesso em: 17 mai. 2020.

TERREIROS DO BRINCAR. Disponível em:
<https://www.videocamp.com/pt/movies?query=terreiro+do+brincar>. Acesso em: 17 mai. 2020.



REFERÊNCIAS



ALLUÉ, Josep Maria. **Jogos para todo o ano – primavera, verão, outono e inverno**. São Paulo: Editora Ciranda Cultural, 2002.

ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. (Trad. Dora Flaksman). 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BRASIL. **Coleção PROINFANTIL**. Unidade 7. Brasília: MEC. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação a Distância, 2005.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CARVALHO, Ana Maria Almeida *et al.* (org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. v. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CHICON, José Francisco; SÁ, Maria das Graças Carvalho; FONTES, Alayne Silva. Natação, ludicidade e mediação: a inclusão da criança autista na aula. **Revista da Sobama**, Marília, v. 15, n. 1, p. 15-20, jan./jun. 2014.

COSTA, Alberto Martins; SOUSA, Sônia Bertoni. Educação Física e Esporte Adaptado: história, avanços e retrocessos em relação aos princípios da integração/inclusão e perspectivas para o século XXI. *In: Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 25, n. 3, p. 7-160, mai. 2004.

FUTEVÔLEI. *In: WIKIPÉDIA*, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=futev%C3%B4lei&oldid=57817977>. Acesso em: 14 mar. 2020.

HIRSH-PASEK, Kathy. **Einstein teve tempo para brincar: como nossos filhos realmente aprendem e por que eles precisam brincar**. Rio de Janeiro: Guarda-Chuva, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. 5. ed. Tradução JP. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Brinquedo na Educação: considerações históricas. **Série Ideias**, n. 7, p. 39-45, São Paulo, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) *et al.* **O brincar e suas teorias**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) *et al.* **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LEITE, Ana Maria; MEDEIROS, Maria Lúcia. Brincar na escola: caminhos e escolhas. **Cadernos Cenpec**. São Paulo, v.4, n.1, p.142-163, jun. 2014.

PEREIRA, Juliana Monissa. **Percepções das crianças, familiares e professores sobre as brincadeiras tradicionais de rua no espaço escolar, como recurso para o desenvolvimento infantil na pré-escola**. Orientadora: Cleia Ines Rigon Dorneles. 2015. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Unijuí – Campus Santa Rosa, 2015.

POLETTO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Revista Psicologia em Estudo**, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan/abr. 2005.

PONTES, Fernando Augusto Ramos; MAGALHÃES, Celina Maria Colino. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. **Psicologia: reflexão e crítica**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 117-124, 2003.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. **Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z**. São Paulo: Rideel, 2002.

SANTOS, Tatiani Rabelo Lapa. Um resgate das brincadeiras de infância: o ensinar a brincar entre pais e filhos. **ÁGORA Revista Eletrônica**. Ano IX, n. 17, p. 76-86, dez. 2013. Disponível em: http://agora.ceedo.com.br/ojs/index.php/agora_revista_eletronica/article/view/69_/63. Acesso em: 28 mar. 2020.

VOLPATO, Gildo. **Jogos, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan; BIASOLI-ALVES, Zélia Maria Mendes. **Interações familiares: teoria, pesquisa e subsídios à intervenção**. Londrina: UEL, 1997.