

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

MARIA ANGÉLICA BRAUER MANTOVANI CASAGRANDE

**PENSANDO ALÉM DA CULTURA ESPORTIVA: RESGATE E VALORIZAÇÃO
DOS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES.**

PRESIDENTE PRUDENTE

2023

MARIA ANGÉLICA BRAUER MANTOVANI CASAGRANDE

Pensando além da cultura esportiva: resgate e valorização dos jogos e brincadeiras populares.

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho- UNESP- FCT, campus Presidente Prudente, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Rogério Romero

Presidente Prudente- SP

2023



C334p

Casagrande, Maria Angélica Brauer Mantovani

Pensando além da cultura esportiva: resgate e valorização dos jogos e brincadeiras populares. / Maria Angélica Brauer Mantovani Casagrande. -- Presidente Prudente, 2023

116 p. : tabs., fotos

Dissertação (Mestrado) - Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente

Orientador: Luiz Rogério Romero

1. Esporte. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Cultura Popular. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: **Pensando além da cultura esportiva: resgate e valorização da cultura brasileira através dos jogos e brincadeiras populares.**

AUTORA: MARIA ANGELICA BRAUER MANTOVANI CASAGRANDE

ORIENTADOR: LUIZ ROGERIO ROMERO

Aprovada como parte das exigências para obtenção do Título de Mestra em Educação Física, área: Educação Física Escolar pela Comissão Examinadora:

Prof. Dr. LUIZ ROGERIO ROMERO (Participação Virtual)
PROEF EM REDE NACIONAL / Unesp/FCT - Câmpus de Presidente Prudente

Prof. Dr. PAULO ROBERTO BRANCATTI (Participação Virtual)
Departamento de Educação / Faculdade de Ciências e Tecnologia de Presidente Prudente

Prof. Dr. GIULIANO GOMES DE ASSIS PIMENTEL (Participação Virtual)
Departamento de Educação Física, Centro de Ciências Biológicas / Universidade Estadual de Maringá / PR

Presidente Prudente, 30 de outubro de 2023

Dedico esta dissertação à minha família, meus amigos, aos professores que tive durante toda minha vida, meus colegas de trabalho, colegas de mestrado, e aos meus alunos que são a especial razão da minha vontade de evoluir. Cada um do seu jeito e no seu tempo me ajudam a crescer.

AGRADECIMENTOS

À Capes/PROEB – Programa de Educação Básica pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Agradeço a todos os professores da Universidade Estadual Paulista que mesmo em meio a uma pandemia, com aulas online aceitaram o desafio de inspirar professores que encontravam-se engessados em suas rotinas.

Aos membros de minha banca, Prof. Dr. Paulo Roberto Brancatti e Prof. Dr. Giuliano Gomes de Assis Pimentel.

Ao meu orientador, professor Luiz Rogério Romero, pessoa incrível, que sempre estará presente na minha memória como exemplo de paciência e compreensão. Obrigado pela sua paciência, carinho e dedicação durante esta caminhada. Com você afirmei o aprendizado de que se não der certo de um jeito, dá de outro.

Meus companheiros de turma, que viraram amigos e serei para sempre grata pela parceria e trocas de experiências. O esforço e a evolução de cada um para estar no mestrado profissional e em especial nossa guerreira Suellen Santos que acompanhamos cada passo da sua luta e do seu milagre Agatha (*in memoriam*) que nos ensinou a lutar e inspirar sempre.

Minha superamiga Graziane Weyh que me colocou nesse barco e me ajudou a remar até o final dessa jornada.

Minha família, marido e filhos que me fortaleceram e ajudaram a mostrar para todos que uma mulher, professora, esposa e mãe, pode e deve estar presente no mundo científico.

A todos os diretores, pedagogos e professores envolvidos de alguma forma com esta pesquisa.

Aos meus queridos alunos, que me ajudam, me inspiram e me fortalecem a cada dia para ser uma profissional melhor.

“O lúdico seria como uma pintura que foi encoberta por diversas camadas de tinta em nome da mudança dos tempos e dos costumes. Para se chegar ao original é preciso retirar as pinturas superiores, num caminho inverso. Assim o homem da racionalidade foi substituindo valores e atividades lúdicas em nome do desenvolvimento da racionalidade.”

(SANTIN,2001, p.21)

CASAGRANDE, MARIA ANGÉLICA BRAUER MANTOVANI. **PENSANDO ALÉM DA CULTURA ESPORTIVA: RESGATE E VALORIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES.** Orientador: Professor Dr. Luiz Rogério Romero. Ano 2023. 103 folhas. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho- UNESP-FCT, campus Presidente Prudente- SP, Ano de defesa 2023.

RESUMO

A disciplina de Educação Física, integrante do currículo escolar brasileiro, é uma área de estudo repleta de conhecimentos e práticas que são essenciais para auxiliar no desenvolvimento integral do educando. Como parte dos conteúdos da disciplina destacamos a importância dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, pois eles não só contribuem para o desenvolvimento completo do aluno, mas também valorizam a cultura brasileira. Este estudo teve como objetivo descrever e examinar a execução de uma Unidade Didática em Educação Física, focada na inserção dos jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira, entre estudantes do último ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do Estado do Paraná-PR. Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa e o ponto de partida foi a descrição e análise das temáticas propostas no Currículo Estadual do Paraná, disciplina Educação Física. Posteriormente, foi utilizado o método de Pesquisa Participante entre educandos de 13 a 17 anos de um Colégio da rede Estadual de Ensino, no município de Maringá. Tal pesquisa, direcionou o trabalho acadêmico e teve a participação ativa dos estudantes no período de 10 aulas. No término do estudo, por meio da observação e da aplicação de um questionário final, foi possível constatar que a maioria dos alunos reconheceu a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais para o seu desenvolvimento. Notamos também um aumento no envolvimento e participação nas aulas práticas de Educação Física, além de uma melhora na socialização entre os alunos. Isso levou os estudantes a refletirem sobre como essa prática, além de auxiliar no seu desenvolvimento integral, valoriza a nossa cultura.

Palavras-chave: Esporte, Jogos, Brincadeiras, Cultura Popular.

CASAGRANDE, MARIA ANGÉLICA BRAUER MANTOVANI. **PENSANDO ALÉM DA CULTURA ESPORTIVA: RESGATE E VALORIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES.** Orientador: Professor Dr. Luiz Rogério Romero. Ano 2023. 103 folhas. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho- UNESP-FCT, campus Presidente Prudente- SP, Ano de defesa 2023.

ABSTRACT

The subject of Physical Education, part of the Brazilian school curriculum, is an area of study full of knowledge and practices that are essential to assist in the integral development of the student. As part of the subject content, we highlight the importance of games and games in Physical Education classes, as they not only contribute to the student's complete development, but also value Brazilian culture. This study aimed to describe and examine the execution of a Didactic Unit in Physical Education, focused on the insertion of games and games from Brazilian popular culture, among students in the last year of Elementary School at a public school in the State of Paraná-PR. This research adopted a qualitative approach, and the starting point was the description and analysis of the themes proposed in the Paraná State Curriculum, Physical Education discipline. Subsequently, the Participant Research method was used among students aged 13 to 17 from a State School in the municipality of Maringá. This research directed academic work and had the active participation of students over the period of 10 classes. At the end of the study, through observation and the application of a final questionnaire, it was possible to verify that the majority of students recognized the importance of traditional games and games for their development. We also noticed an increase in involvement and participation in practical Physical Education classes, as well as an improvement in socialization among students. This led students to reflect on how this practice, in addition to helping in their integral development, values our culture.

Keywords: Sport, Games, Games, Popular Culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 - Grupos reunidos para pesquisa sobre o tema.....	47
Figura 2 - Grupos reunidos para elaboração dos questionários para pesquisa.....	48
Figura 3 - Elaboração coletiva do questionário.....	48
Figura 4 - Equipe apresentando sobre o jogo escolhido.....	51
Figura 5 - Aluno apresentando seu vídeo sobre o jogo escolhido.	52
Figura 6 - Equipe com o cartaz produzido para a apresentação.	52
Figura 7 - Equipe apresentando sobre o jogo escolhido.....	53
Figura 8 - Jogo da memória e explicações.	54
Figura 9 - Alunos brincando de pega-pega.....	54
Figura 10 - Alunos brincando de pega-pega.....	55
Figura 11 - Alunos participando do jogo pega-bandeira.	55
Figura 12 - Alunos no momento da vitória no jogo pega-bandeira.	55
Figura 13 - Alunos reunidos para decidir os combinados do jogo queima e escolha das equipes.	56
Figura 14 - Alunos jogando queima.	56
Figura 15 - Aluno apresentando sobre a brincadeira “polícia e ladrão”.	57
Figura 16 - Alunas apresentando sobre a brincadeira “esconde-esconde”.	57
Figura 17 - Alunos apresentando sobre o “jogo da velha”.	58
Figura 18 - Alunos praticando o “jogo da velha”.	58
Figura 19 - Alunos realizando a brincadeira “polícia e ladrão”.....	59
Figura 20 - Alunos realizando a brincadeira “mãe da rua”.....	59
Figura 21 - Alunos apresentando sobre a brincadeira “amarelinha”.....	60
Figura 22 - Alunos apresentando sobre a brincadeira “elástico”.	60
Figura 23 - Alunos apresentando sobre a brincadeira “stop”.....	61
Figura 24 - Alunos realizando a brincadeira “stop”.	61
Figura 25 - Alunos brincando de amarelinha-caracol.	61

Figura 26 - Alunos brincando de amarelinha-tradicional.....	62
Figura 27 - Alunos brincando de pular elástico.....	62
Figura 28 - Alunos brincando de alerta (atividade apresentada pela professora).....	63
Figura 29 - Roda de conversa para compartilhar as sensações.....	63
Figura 30 - Alunos no pátio da escola, reunidos com alunos de outras turmas que estavam de aula “vaga”, realizando brincadeiras sem intervenção da professora. ..	64

GRÁFICOS

Gráfico 1 - Idade dos educandos participantes da pesquisa.	41
Gráfico 2- Conteúdos mais praticados nas aulas.	42
Gráfico 3- Jogos/brincadeiras menos conhecidos.	66
Gráfico 4- Importância dos jogos/brincadeiras.	67
Gráfico 5- Participação nos jogos/brincadeiras realizados em aula.	68
Gráfico 6- Atividade preferida pelos educandos.	69
Gráfico 7- Aumento do conhecimento em relação aos jogos/brincadeiras.....	70

LISTA DE ABREVIATURAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CREP	Currículo da Rede Estadual Paranaense
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EF	Educação Física
PPC	Propostas Pedagógicas Curriculares
PPP	Projeto Político Pedagógico
PR	Paraná
PROEF	Programa de Mestrado Profissional em Educação Física
PTD	Plano de Trabalho Docente
TACC	Trabalho Acadêmico de Conclusão de Curso
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido
TCLE	Termo de consentimento livre e esclarecido
UEM	Universidade Estadual de Maringá

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	20
2.1 ENTENDENDO O ESPORTE NO CONTEXTO EDUCACIONAL	20
2.2 O JOGO NO CONTEXTO ESCOLAR	22
2.3 ADOLESCÊNCIA, ESCOLA, EDUCAÇÃO FÍSICA.....	26
3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA.....	30
3.1 UNIVERSO DA PESQUISA.....	32
3.2 PARTICIPANTES	32
3.3 MATERIAIS E MÉTODOS	33
3.3.1 Procedimento para a coleta de dados	35
3.3.2 Procedimento para a análise de dados	35
3.3.3 Aspectos éticos.....	36
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	37
4.1 ESTUDO DOCUMENTAL.....	37
4.2 APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIO PRÉ-PARTICIPAÇÃO	40
4.3 ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS DENTRO E FORA DO CONTEXTO ESCOLAR	41
4.4 IMPLEMENTAÇÃO DA UNIDADE TEMÁTICA JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES.	46
4.5 APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO PÓS-PARTICIPAÇÃO NA UNIDADE DIDÁTICA	655
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
BIBLIOGRAFIA	77
APÊNDICES.....	83
APÊNDICE 1	83
APÊNDICE 2	102
APÊNDICE 3	104
ANEXOS	106
ANEXO 1.....	106
ANEXO 2.....	108

ANEXO 3.....	110
ANEXO 4.....	112
ANEXO 5.....	114

APRESENTAÇÃO

A Educação Física sempre esteve presente na minha vida, cresci acompanhando minha mãe, professora de Educação Física nas escolas e jogos escolares. Pratiquei diversas atividades esportivas na minha juventude e escolhi que era essa a profissão que gostaria de exercer na minha vida.

Logo que iniciei o curso de graduação me dediquei quase que exclusivamente para as matérias voltadas para a licenciatura, participei de diversos projetos voltados para a área, também de muitos congressos, o que contribuiu bastante na minha formação acadêmica. A minha formação acadêmica foi excelente, proporcionando o meu crescimento em vários campos e me capacitando adequadamente para passar no exame requerido para assumir um cargo de professora no sistema público de ensino.

Logo após concluir os quatro anos de graduação, me inscrevi em um curso de pós-graduação em Educação Física escolar na Universidade Estadual de Maringá (UEM), foi um curso muito bom, complementou minha formação acadêmica.

Minha carreira profissional iniciou nas escolas públicas, primeiramente com o ensino fundamental I, e após dois anos de formada entrei como concursada na rede estadual do Paraná.

Como mulher, me dediquei alguns anos com mais entusiasmo ao papel de esposa e mãe, tive dois filhos e nesse período a capacitação profissional foi deixada em segundo plano.

Atualmente, tenho mais de 15 anos de experiência na Educação Física escolar, algumas dificuldades surgiram durante o caminho, mas eu sempre busquei trabalhar com os alunos com o mesmo entusiasmo do início da carreira.

No início do ano de 2020, tive conhecimento do mestrado profissional, fiquei bastante interessada e fiz a inscrição. Ao ser aprovada fiquei muito feliz e com a certeza do crescimento profissional que eu alcançaria durante esse novo desafio.

O curso de mestrado teve um papel crucial na revisão e atualização das minhas metodologias de ensino. A leitura de diversos textos e a troca de experiências se

mostraram extremamente úteis para a renovação das minhas práticas pedagógicas e para o estímulo à implementação de atividades inovadoras.

Encontrar nos colegas experiências diferentes e enriquecedoras fez nosso grupo ainda mais unido e com certeza temos o mesmo propósito, que é nos tornarmos profissionais cada dia melhores.

As disciplinas ofertadas pelo Programa de mestrado profissional foram muito importantes na minha formação. A disciplina, intitulada “Problemáticas da Educação Física” trouxe discussões e reflexões a respeito das nossas ações sobre a prática docente, levando em conta os problemas vivenciados por nós professores na realidade que encontramos nas escolas no que diz respeito à Educação Física escolar.

A segunda disciplina “Seminários de Pesquisa Científica em Educação Física” foi dividida em três partes. A primeira fase auxiliou na construção do projeto para a construção do Trabalho Acadêmico de Conclusão de Curso (TACC), auxiliando aos mestrandos a identificação dos possíveis temas de pesquisa e o plano de execução para desenvolvê-la. Na segunda fase, tivemos aulas que nos auxiliaram na construção da nossa pesquisa e na elaboração do projeto de pesquisa. Concluímos a disciplina avançando no referencial teórico e considerando os 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. O foco principal dela foi estudar a função social da escola e os princípios de organização e planejamento de projetos curriculares, também analisamos os objetivos, conteúdos e critérios de avaliação pertinentes para as diversas etapas do referido componente curricular.

A quarta e última disciplina que cursamos foi “Metodologia do Ensino da Educação Física”. Nela estudamos a contextualização sociocultural de diversas atividades físicas, analisamos as bases teóricas de diferentes metodologias de ensino e como elas possibilitam os processos de interação entre aluno, conteúdo, professor.

Todos os conteúdos abordados nas disciplinas foram importantes para a construção da minha prática pedagógica, nos levando a repensar uma melhora da

didática e do trabalho como um todo. Tivemos também uma ampla base teórica, contribuindo para a nossa qualificação e reflexão. Durante essa trajetória de estudos e leituras, bem como o fato de considerar a importância do conteúdo jogos e brincadeiras tradicionais da cultura brasileira, fez com que o objeto da minha pesquisa fosse definido.

Sempre tive mais facilidade de trabalhar com os alunos que estão iniciando o fundamental II, os do 6º ano, neles encontro mais disposição e entusiasmo para participar das aulas práticas. Os alunos do Ensino Médio, apresentam desinteresse e abandono nas práticas da nossa disciplina, por esse motivo, no curso de mestrado aprofundei os estudos relacionados ao Ensino Médio, estudar quem são esses jovens, qual o entendimento deles em relação a nossa disciplina e como iremos trabalhar nessa proposta do “Novo” Ensino Médio foi algo que me motivou muito durante as disciplinas oferecidas no mestrado profissional. No ano de 2022 lecionava para 5 turmas do Ensino Médio, em torno de 150 educandos que estavam concluindo os seus estudos, o mestrado me ajudou muito a entender esse público e saber lidar com essa juventude está sendo muito gratificante, fazer parte da formação de conceitos que os mesmos carregarão para a vida adulta e estar sendo reconhecida pela comunidade escolar como uma boa profissional é muito satisfatório e tenho certeza que esse fato está acontecendo graças aos estudos realizados durante toda minha vida acadêmica e especialmente durante o curso de mestrado.

Amo ser professora e tenho muito orgulho da profissão que eu escolhi. Contribuir na formação dos meus alunos, ajudando a formar cidadãos mais críticos e ativos na sociedade é o que me motiva todos os dias.

1- INTRODUÇÃO

Nesse estudo apresentamos estratégias de resgate e valorização da cultura popular por meio de jogos e brincadeiras da cultura brasileira e explicamos para os educandos a influência da cultura esportiva no modo de viver de adolescentes em idade escolar. Esse estudo foi pensado após a identificação, nas escolas ao qual ministro aulas de Educação Física, que os esportes têm predominado cada vez mais, em detrimento dos jogos e brincadeiras populares. Para tal ação, aprofundaremos o estudo sobre a participação dos esportes no contexto escolar e a importância da prática de jogos e brincadeiras tradicionais da cultura brasileira.

Partindo destes questionamentos, a presente pesquisa teve como objetivo geral descrever e analisar a implementação de uma Unidade Didática na Disciplina Educação Física sobre a inserção dos jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira, entre estudantes do último ano (9ºano) do ensino fundamental II de uma escola pública do Estado do Paraná-PR. Os objetivos específicos foram: Planejar e executar a inserção dos jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira; elaborar e Implementar uma Unidade Didática de modo colaborativo sobre jogos e brincadeiras da cultura popular nas aulas de Educação Física.

Para isso, faz-se necessário destacar a importância dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, evidenciando os benefícios para o desenvolvimento integral e para valorização da cultura brasileira. O ponto de partida foi a descrição e análise das temáticas propostas no Currículo Estadual do Paraná (Paraná, 2021), disciplina Educação Física. Posteriormente, foi realizada uma pesquisa com educandos entre 14 e 16 anos de um Colégio da rede Estadual de Ensino, no município de Maringá. Tal pesquisa, direcionou o trabalho acadêmico pelo período de 10 aulas. Ao final do estudo, foi estimado o aprendizado sobre jogos e brincadeiras da cultura brasileira. Tratou-se de promover a interculturalidade, ou seja, buscar o equilíbrio e a coexistência entre jogos e brincadeiras da nossa cultura e esportes nas aulas de Educação Física, evidenciando a importância de ambos.

Para a realização do estudo de caráter qualitativo, a metodologia utilizada foi a pesquisa de campo. Segundo Gonsalves (2003), o método pretende buscar as informações diretamente com a população pesquisada e exige um contato mais direto por parte do pesquisador.

Após a Introdução, o texto encontra-se estruturado em quatro tópicos. No tópico “Revisão de Literatura”, são apresentados a história do esporte, 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 dados foram obtidos por meio de diversos instrumentos, tais 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. Ao final do estudo foi elaborada como produto educacional, uma Unidade Didática sobre a inserção dos jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira no currículo do Estado do Paraná.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 ENTENDENDO O ESPORTE NO CONTEXTO EDUCACIONAL

A respeito do contexto histórico do esporte na escola, iniciamos nossa busca em Darido (2019) ela nos traz que no Brasil a Educação Física foi introduzida na escola, em 1851, com a reforma Couto Ferraz. No ano de 1882 recomendou-se que a ginástica fosse obrigatória para ambos os sexos, e que fosse oferecida nas escolas. Em 1920 vários Estados incluíram a Educação Física com o nome de ginástica.

Inicialmente a preocupação central era com os hábitos de higiene e saúde, sendo valorizado o desenvolvimento do físico e da moral, a partir do exercício.

Santos et al., (2020), nos lembra do início da associação entre Educação Física e o esporte que perdurou entre os anos de 1964-1985, e foi bastante influenciada pelo contexto cultural e social da época, como por exemplo, as Olimpíadas e a Copa do Mundo. De acordo com Ferreira (2013, p.5): “O governo patrocinava as festas e desta forma percebeu que a população adorava esportes e que, com a atenção direcionada às disputas, afastava-se das discussões políticas”.

Por ser extremamente rentável, e por ser um objeto de diversão e distração dos brasileiros, o esporte foi colocado em evidência. A escola reproduziu os interesses da sociedade e basicamente, o objetivo principal da inserção do Esporte de Rendimento na escola começou a ser, durante muito tempo, o de encontrar meninos habilidosos e transformá-los em atletas de alto nível através de treinos consecutivos nas aulas de Educação Física, disputas, torneios e campeonatos, medalhas e troféus.

Santos, Santana, Maia (2020, p.5) ressalta que:

Com um foco totalmente direcionado aos esportes, a abordagem Esportivista surge após a tomada de poder por parte dos militares, em 1964, em meio ao auge de Olimpíadas e Copa do Mundo, o Brasil consegue ser tricampeão na copa do mundo do México, em 1970. Dessa forma, os militares começam a incentivar a prática dos esportes, para que o Brasil se torne uma potência Olímpica, consequentemente, desviar os olhos da população das mazelas do país. O período que surge e predomina a Educação Física Esportivista é entre 1964 e 1985.

Ferreira (2013) contribui ao afirmar que o predomínio esportivo nas aulas de Educação Física se aproximou da exclusão de muitos estudantes que não apresentavam habilidades para a prática, assim como evidencia a relação professor-aluno transformada em relação técnico-atleta.

Ainda em relação à forte presença dos esportes nas aulas de Educação Física, Bracht (1986) traz importantes reflexões no papel assumido pelos esportes dentro da escola. O esporte de rendimento, traz na sua organização, as mesmas condições de uma sociedade de estrutura autoritária. Ainda que:

...o ensino dos esportes nas escolas, enfatiza o respeito incondicional e irrefletido às regras e dá a estas um caráter estático e inquestionável, o que não leva à reflexão e ao questionamento, mas sim ao acomodamento... (p.63)

Durante muito tempo, os esportes popularizados em outros países, fizeram e ainda fazem parte do rol de atividades mais praticadas, aguardadas e esperadas pelos alunos nas aulas de Educação Física. Em Coletivo de Autores (1991, p.70) ressalta-se que cabe a nós, professores de Educação Física, propiciar aos nossos alunos, uma análise crítica e contextualizada do esporte escolar de forma que ele seja abordado no sentido de um esporte pensado para as especificidades da escola e não simplesmente um esporte inserido no contexto escolar. Segundo Bracht (1986, p.64), o esporte pode ser considerado “uma forma de controle social, pela adaptação do praticante aos valores e normas dominantes, como condição alegada para a funcionalidade e desenvolvimento da sociedade”.

Portanto, entende-se que além do esporte escolar, oferecer possibilidades de prática e valorização dos jogos e brincadeiras tradicionais podem enriquecer os conteúdos da Educação Física escolar e ressignificar as aulas nesse contexto.

2.2 O JOGO NO CONTEXTO ESCOLAR

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que norteia a educação brasileira, a Educação Física subdivide-se em: Brincadeiras e jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura (BRASIL, 2017).

Os jogos e as brincadeiras acontecem com a 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 apresenta uma forma de comunicação entre as gerações.

Para Freire (2009), os termos brinquedo, brincadeira, jogo e esporte são mal compreendidos. Na língua portuguesa muitas vezes são tratados como sinônimos, “exceto que o jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando de sua prática.” (p.106)

De acordo com Coletivo de autores (1992, p.65) “o jogo é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente”.

Rodrigues (1993) esclarece que o jogo se constitui num instrumento da educação por ser um fenômeno cultural e biológico, constituindo-se em atividade livre com significação, por favorecer o desenvolvimento corporal, estimular a vida psíquica e a inteligência, por contribuir com a sociabilização e por preparar o sujeito para a vida em sociedade.

Se novamente recorremos a 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).

Consta em uma das dez competências específicas para a Educação Física no Ensino Fundamental da BNCC, 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)

Analisando a história dos jogos, 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.

Os jogos existem desde a pré-história e seus registros indicam as mais variadas formas de jogar, nas diversas partes do mundo. Como forma de manifestação da cultura de povos da Ásia, na América pré-colombiana, na África, na Austrália e entre os indígenas das ilhas mais longínquas do Oceano Pacífico, foram encontrados jogos de expressão utilitária, recreativa e religiosa (RAMOS, 1982, p.56).

Corroborando 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”.

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram 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).

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, parques, 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.

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”.

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com os 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, p.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 significados, aprendendo com a cultura em que está inserida e produzindo cultura e construindo significados. Assim sendo, as crianças são produtoras de cultura.

Corsaro (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.

As Diretrizes Curriculares da Educação Básica do Estado do Paraná (2008), documento bastante utilizado pelos professores como apoio no seu planejamento nos

traz os jogos e brincadeiras como parte dos conteúdos estruturantes devendo ser trabalhados de forma crescente em sua complexidade considerando as experiências construídas pelo aluno em seu processo de ensino e aprendizagem.

É interessante reconhecer as formas particulares que os jogos e brincadeiras tomam em distintos contextos históricos, de modo que cabe à escola valorizar pedagogicamente as culturas locais e regionais que identificam determinada sociedade” (DIRETRIZES CURRICULARES, 2008, p. 65).

Santin (2001) traz a reflexão que nossa cultura e nossa educação não contribuem para as práticas lúdicas, pelo contrário, “tendem a transformá-las em práticas racionalizadas, seja no desenvolvimento da racionalidade lógico-matemática, seja em técnicas produtivas.” (p.16) Ainda o mesmo autor diz que a brincadeira é capaz de ultrapassar a aquisição de habilidades motoras, “ela consegue ampliar as funções mais elevadas do cérebro, como a imaginação, a inteligência, a percepção e a memória” (p.30)

A negação da ludicidade está em toda parte, em nós mesmos também. O importante é conhecer os valores culturais que negam ou excluem o brinquedo para descobrir um possível acesso de retorno a quem procura voltar a brincar. (SANTIN, 2001, p.17)

Diante dessa realidade, é fundamental que os profissionais da Educação Física busquem alternativas que permitam a participação de todos os alunos nas aulas, incluindo os jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica, possibilitando reflexão e crítica aos modelos dominantes.

“Almeja-se organizar e estruturar a ação pedagógica da Educação Física, de maneira que o jogo seja entendido, apreendido, refletido e reconstruído como um conhecimento que constitui um acervo cultural, o qual os alunos devem ter acesso na escola.” (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

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).

Profissionais da área educacional, comprometidos com a qualidade da sua prática pedagógica, reconhecem a importância do jogo como um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. TEZANI (2006, p.1)

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula o indivíduo a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive.

2.3 ADOLESCÊNCIA, ESCOLA, EDUCAÇÃO FÍSICA

Sendo esse um estudo que envolve educandos com idade entre 14 e 16 anos, faz-se necessário buscarmos o conhecimento que nos ajude a compreender a fase da adolescência, em especial o adolescente que se encontra no ambiente escolar.

Em relação à idade cronológica, no Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei 8.069, de 1990, define a adolescência como a faixa etária entre 12 e 18 anos de idade.

É importante destacar que a infância é um período de muitas transformações. Seguindo-se a isso, a adolescência é marcada por inúmeros conflitos, sejam eles comportamentais, emocionais, motores ou cognitivos. Esses conflitos são resultado das mudanças emergenciais que ocorrem no desenvolvimento do indivíduo, à medida que ele transita da infância para a fase adulta (GALLAHUE & OZMUN, 2005).

Papalia e Fedman (2013), pontuam que o desenvolvimento humano é dividido nas seguintes fases da infância até a adolescência:

- Primeira infância (do nascimento aos 3 anos) – neste período, o crescimento físico e o desenvolvimento das habilidades motoras são rápidos.
- Segunda infância (3 a 6 anos) – aprimoram-se as habilidades motoras finas e gerais e aumentam a força física, a linguagem e a memória. O pensamento é um tanto egocêntrico. A inteligência torna-se mais previsível.
- Terceira infância (6 a 11 anos) – começa a pensar de forma lógica, porém concretamente. As habilidades de memória e linguagem
- Adolescência (11 a aproximadamente 20 anos) – desenvolve-se a capacidade de pensar em termos abstratos e de usar o raciocínio científico.

É importante ressaltar que a infância é um período de aprendizado significativo e aquisição de várias experiências, na interação com os outros e com o mundo. É uma etapa crucial do desenvolvimento, mas também extremamente sensível. Piaget (1970) categoriza as fases da infância da seguinte maneira:

- Período sensório-motor (nascimento aos dois anos) a criança explora seu ambiente através de suas capacidades sensoriais e motoras.
- Período pré-operacional (dois aos sete anos) a criança usa simbolismo para entender seu ambiente através de imagens e linguagem, também sendo o início do egocentrismo (o pensamento da criança é somente nela).
- Período operacional-concreto (sete aos doze anos) já se inicia o pensamento lógico, não são mais enganadas pela aparência, já entende o comportamento da outra pessoa, e por fim.
- Período operações-formais (doze anos em diante) o pensamento é abstrato e sistemático.

Segundo Vygotsky (1998), a linguagem é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois é através dela que a criança aprende a refletir sobre a realidade. Para realizar qualquer atividade, a criança precisa de um mediador que a auxilie até que ela possa realizar a tarefa por conta própria. Além disso, pessoas mais experientes, como colegas, professores e familiares, podem ajudar a criança a superar a Zona de

Desenvolvimento Proximal (ZDP). Dessa forma, a criança apresenta um desenvolvimento cognitivo e uma atividade que é mediada socialmente.

Campos (1987) destaca que o comportamento adolescente é influenciado pelo ambiente de criação e que é impossível categorizar a adolescência com base em atitudes. No entanto, é possível identificar algumas características gerais, como mudanças cognitivas, onde os pensamentos infantis evoluem para pensamentos adultos, assumindo responsabilidades, deveres e normas anteriormente desconhecidos. Além disso, os hormônios estão em alta, marcando o início da vida sexual. Mudanças físicas, comportamentais, emocionais e sociais também são evidentes nesta fase.

Segundo Becker (1992) o termo adolescência surgiu no início do século XX e advém dos termos em latim ad (para) e olescere (crescer). Neste período cresce o interesse de cientistas, psicólogos e educadores em estudar a temática, uma vez que a sociedade compreendia este grupo de pessoas, principalmente os garotos, como causadores de problemas e estressados (Santrock, 2014). Autores como Granville Stanley Hall (1846-1924) e Margaret Mead (1901-1978) se destacam com estudos pioneiros sobre a temática.

Santrock (2014) traz em seus escritos um estudo muito relevante sobre o período da adolescência, para muitas pessoas do século passado em diferentes culturas a adolescência era percebida como um período problemático, de turbulência e estresse. Estudos mais atuais descrevem que a maioria dos adolescentes não chegam a ser perturbados e problemáticos conforme sugere o estereótipo popular.

Nenhum menino ou menina entra na adolescência como uma folha em branco, com apenas um código genético para determinar pensamentos, sentimentos e comportamentos. Em vez disso, a combinação de hereditariedade, experiências infantis e experiências da adolescência determina o curso do desenvolvimento adolescente. (SANTROCK, 2014, p.47)

Santrock (2014) também destaca que os processos de desenvolvimento biológico, cognitivo e socioemocionais ocorrem de forma simultânea e entrelaçada. Se destacam neste processo as alterações hormonais, maturação sexual, aumento do pensamento abstrato, pensamento egocêntrico, a busca pela independência, conflito com os pais, alteração de humor e interesse nos relacionamentos amorosos.

LARSON, WILSON e RICKMAN, (2009) apud SILVA (2020, p.28) nos lembra que o mundo globalizado com acesso rápido a informações, modo de vestir, alimentos, músicas e a outras culturas faz com que grupos de adolescentes que vivem em lugares distintos possam desenvolver o mesmo gosto, o mesmo estilo e até mesmo as gírias utilizadas podem ser as mesmas.

Os adolescentes de hoje em dia apresentam novas características, principalmente quando nos referimos ao acesso e domínio da tecnologia que incluem a utilização e influência vindas das redes sociais. Cabe a comunidade escolar refletir sobre esse novo jovem, seus desejos e motivações, para construir um ambiente escolar que desperte o interesse e facilite a aprendizagem dos jovens do século XXI.

Na aprendizagem escolar, devemos levar em conta o jovem e considerá-lo como uma pessoa detentora de cultura que é capaz de tomar decisões importantes para instituição e para si mesmo, a sua participação deve ser valorizada. Assim como no ambiente virtual que o adolescente, lê, emite opiniões, organiza e participa de diversos grupos de seu interesse, o ambiente escolar deve considerar a bagagem cultural trazida pelos adolescentes e aproveitá-la para que então o aprendizado ocorra.

3. TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

A presente pesquisa, caracteriza-se como qualitativa pois conforme esclarece Minayo (2013, p.16) “as pesquisas qualitativas trabalham com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”. O método utilizado foi o pesquisa-participante com a utilização de questionários e do diário de campo como fonte para descrever o comportamento dos participantes. A pesquisa participante é uma metodologia de pesquisa qualitativa de campo. Isso significa que o pesquisador vivencia o seu objeto de estudo para coletar dados.

Segundo Marconi; Lakatos (2011, p. 269): “a metodologia qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano”. Ainda de acordo com Marconi; Lakatos (2011, p. 46), método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia permite alcançar o objetivo - conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista.

Fonseca (2002), relata que:

A pesquisa participante foi criada por Bronislaw Malinowski: para conhecer os nativos das ilhas Trobriand, ele foi se tornar um deles. Rompendo com a sociedade ocidental, montava sua tenda nas aldeias que desejava estudar, aprendia suas línguas e observava sua vida quotidiana (p.34).

Grossi (1981) nos mostra que pesquisa participante é um processo de pesquisa no qual a comunidade participa na análise de sua própria realidade, com vistas a promover uma transformação social em benefício dos participantes.

Inicialmente, utilizamos o tipo de estudo documental. De acordo com Gil (2002, p.62-3), a pesquisa documental apresenta algumas vantagens por ser “fonte rica e estável de dados”: não implica altos custos, não exige contato com os sujeitos da pesquisa e possibilita uma leitura aprofundada das fontes. Ela é semelhante à pesquisa bibliográfica, segundo o autor, e o que a diferencia é a natureza das fontes, sendo material que ainda não recebeu tratamento analítico, ou que ainda pode ser

reelaborado de acordo com os objetivos da pesquisa. Segundo Pádua (1997, p.62): Pesquisa documental é aquela realizada a partir de documentos, contemporâneos ou retrospectivos, considerados cientificamente autênticos (não fraudados); tem sido largamente utilizada nas ciências sociais, na investigação histórica, a fim de descrever/comparar fatos sociais, estabelecendo suas características ou tendências.

Tratou-se da leitura e análise do Currículo do Estado do Paraná em vigência e identificação das temáticas apresentadas para a área de Educação Física Escolar. Tais achados foram computados e descritos para análise. Realizamos uma leitura sistematizada deste documento, com enfoque específico para a disciplina de Educação Física no Ensino Fundamental e Médio. Estes procedimentos foram descritos e utilizados em estudos similares anteriores (Tardin e Romero, 2020). O primeiro passo foi a leitura corrente de todo o texto e o destacamento dos temas Esporte/Jogos e brincadeiras.

O segundo passo foi a busca por palavras-chave relacionadas aos temas em estudo, com o uso do *software Adobe Acrobat Reader DC*. Todos estes dados foram organizados, considerando a seriação e período de ensino. Esta fase do estudo subsidiou as análises sobre a distribuição dos conteúdos e temáticas do currículo do Estado do Paraná, indicados para a área de Educação Física.

A segunda fase do estudo utilizou a pesquisa participante que segundo Gerhardt e Silveira (2009, p.40), ocorre quando o pesquisador tem contato direto com o fenômeno e obtém informações sobre a realidade do contexto e dos atores envolvidos no objeto do estudo. O pesquisador se apropria do ambiente natural para obter significados que o auxiliem a responder as perguntas de pesquisa durante a análise dos dados.

Para tanto, utilizamos o diário de campo. Registramos todas as etapas que realizamos durante a pesquisa, consideradas pelo professor pesquisador. Enfatizamos os aspectos relacionados a: I) participação dos estudantes nas aulas; II) estratégias de produções colaborativas; III) Diversidade de materiais, jogos e brincadeiras; IV) identificação de limitações e possibilidades no percurso. Para Minayo et al. (2013, p.64) “quanto mais rico for em anotação neste diário, maior será o auxílio

que fornecerá à descrição e à análise do objeto estudado”. Especificamente, descrevemos a trajetória de construção colaborativa (Professor-alunos) das ações relacionadas aos jogos e brincadeiras populares, registramos os dados para análise.

3.1 UNIVERSO DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada em um Colégio Estadual, localizado no município de Maringá, noroeste do estado do Paraná. O colégio conta com aproximadamente 800 alunos, divididos entre o período matutino e vespertino. De acordo com o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, os alunos são oriundos de classe média e classe média baixa, vindos do próprio bairro e de bairros próximos à escola. Foram convidados a participar deste estudo, as 5 turmas do 9º ano do Ensino Fundamental, configurando aproximadamente 90 estudantes. A proposta foi previamente apresentada aos pais e/ou responsáveis, que conheceram e autorizaram formalmente a participação dos alunos.

Esta pesquisa está vinculada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF), e fez parte da defesa da Dissertação intitulada “Pensando além da cultura esportiva: resgate e valorização dos jogos e brincadeiras populares.”

3.2 PARTICIPANTES

Planejamos uma intervenção a partir do plano de trabalho disponibilizado pela Secretaria de Educação, respeitando-se os conteúdos propostos no currículo do Estado, no entanto, numa perspectiva que amplie as possibilidades de ação. Para que a mesma pudesse ser realizada na escola selecionada, o projeto de pesquisa foi encaminhado à direção da escola para solicitação de autorização do estudo, bem como para aplicação das práticas com os educandos. Inicialmente o projeto foi

pensado para ser realizado com os educandos da 3ª série do Ensino Médio e posteriormente foi reelaborado para aplicação nos alunos do 9º ano, pois foram as turmas disponibilizadas para a docente no ano de 2023, nesta instituição.

Alcançada a emissão do documento, validando o processo de pesquisa, este, juntamente com o projeto na íntegra, passou pela aprovação do Comitê Permanente de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual Paulista.

Todos os 95 participantes da pesquisa assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) concordando com a participação na pesquisa, acordando que não haveria ônus em relação ao processo de coleta de dados; foram também informados que o sigilo e o anonimato dos entrevistados e alunos seriam mantidos.

3.3 MATERIAIS E MÉTODOS

Utilizamos para análise das experiências coletadas ao longo do estudo a técnica de análise descritiva. Em relação aos instrumentos usufruídos nesta pesquisa-participante, destacamos a utilização de questionários e do diário de campo como fonte para descrever o comportamento dos participantes.

Encontramos em Del-Masso *et al.* (2018, p. 7) "O questionário possibilita que o participante responda dentro do prazo estipulado pelo pesquisador e conforme a sua disponibilidade de tempo e de participação, devolvendo, dentro do prazo, ao pesquisador".

Marconi; Lakatos (2018, p. 94) destaca que:

O questionário é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador. Envia-se o questionário ao informante, depois de preenchido, o pesquisado devolve-o. Junto com o questionário, deve-se enviar uma nota ou carta explicando a natureza da pesquisa.

No processo de elaboração do questionário deve-se atentar a observância de normas a fim de aumentar a eficácia do instrumento. Como bem enfatiza Marconi; Lakatos (2018, p. 96), o questionário deve ser limitado em extensão e em finalidade. Se for muito longo, causa fadiga e desinteresse; se curto demais, corre o risco de não oferecer informações suficientes.

Marconi; Lakatos (2018, p. 97), “quanto à forma, as perguntas, em geral são classificadas em três categorias: abertas, fechadas e de múltipla escolha.

As perguntas abertas são as que o participante da pesquisa responde livremente, usando linguagem própria para emitir suas opiniões. Perguntas fechadas são aquelas que o informante escolhe sua resposta entre duas opções. Quando é acrescentado mais um item a pergunta denomina-se tricotômica. Perguntas de múltipla escolha são perguntas fechadas, mas que apresentam uma série de possíveis respostas abrangendo várias especificidades do mesmo assunto (MARCONI; LAKATOS, 2018).

Neste projeto foram utilizadas perguntas abertas. Marconi; Lakatos (2013, p. 97): “caracteriza que a pergunta aberta possibilita investigações mais profundas e precisas, entretanto, apresenta alguns inconvenientes como: análise difícil, complexa, cansativa e demorada”. Também utilizaremos perguntas fechadas. Marconi; Lakatos (2013, p. 98): este tipo de pergunta facilita o trabalho do pesquisador e a tabulação.

O diário de campo contribuiu significativamente para o registro do comportamento dos discentes ao longo da pesquisa por permitir a observação de comportamentos que não foram contemplados com os questionários.

Segundo Falkembach (1987, apud GERHARD; SILVEIRA, 2009, p. 76), o diário de campo é um instrumento de anotações, um caderno com espaço suficiente para anotações, comentários e reflexão, para uso individual do investigador em seu dia a dia. Nele se anotam todas as observações de fatos, fenômenos sociais, acontecimentos, relações verificadas, experiências pessoais do investigador, suas reflexões e comentários.

3.3.1 Procedimento para a coleta de dados

Para coleta dos dados desta pesquisa foram utilizados e aplicados dois questionários e um diário de campo realizado em cada aula. O questionário foi elaborado pela própria pesquisadora. Houve um pré-teste para aferir se as perguntas estavam compreensíveis. Este, ocorreu no segundo trimestre do ano letivo de 2022.

Os questionários foram aplicados em momentos distintos. O primeiro, que foi um diagnóstico, foi elaborado com 8 perguntas, sendo 7 abertas e 1 fechada. Esse questionário buscou identificar o conhecimento e a experiência dos educandos em relação aos jogos e brincadeiras tradicionais, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar.

Os questionários foram avaliados e os dados obtidos a partir deles foram usados para fundamentar a criação das ações de implementação da unidade sobre jogos e brincadeiras tradicionais. Os dados obtidos também foram usados para mensurar o aprendizado dos educandos após a implementação dessas ações.

A pesquisa aconteceu no 2º semestre do ano letivo de 2023 e foi utilizado o período de 10 aulas para a realização do plano de intervenção.

Em cada aula realizou-se um diário de campo, relatando nele as situações ocorridas durante o período de intervenção deste projeto e após o período de 10 aulas, um novo questionário contendo 13 perguntas, sendo 7 abertas e 6 fechadas, foi respondido pelos alunos para analisar se houve a ressignificação do conhecimento no que diz respeito a prática e a teoria dos jogos e brincadeiras tradicionais.

3.3.2 Procedimento para a análise de dados

Para coleta e observação da pesquisa, utilizamos a análise descritiva, que segundo Wolcott (1994, *apud* MINAYO *et al*, 2016, p. 73) “buscam-se sentidos das falas e das ações para se chegar a uma compreensão ou explicação que vai além do descrito

e analisado". Ainda segundo o autor, "na descrição as opiniões dos informantes devem ser apresentadas com o máximo de fidelidade".

Para a descrição das falas dos discentes foram identificados pela inicial "DIS" (Discente) acompanhada de um número de 01 até 95, assegurando assim seu anonimato. Destacamos que as respostas e falas dos alunos foram identificadas pela inicial DISC. 01, DISC. 02 e assim sucessivamente para os 95 discentes. Ao serem destacados desta forma em cada questionário informamos que não há relação de respostas entre as falas destacadas, ou seja, no questionário diagnóstico o DISC 01 não é o mesmo do questionário 02, uma vez que não houve a intenção de fazer a identificação dos alunos e realizar uma correlação entre as respostas dos mesmos alunos.

Houve a tabulação das informações referentes às perguntas fechadas dos questionários. Conforme Gandin (2014, p. 36), "a tabulação consiste em estabelecer o número de vezes que cada resposta aconteceu, com a respectiva porcentagem". Busca-se assim, subsidiar as discussões acerca da temática. Em relação às perguntas abertas realizou-se a análise descritiva.

No diário de campo também houve a descrição do que ocorreu nas vivências práticas das aulas de Educação Física, sendo preenchido o modelo de diário de campo que se encontra em anexo.

3.3.3 Aspectos éticos

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" e cadastrada na Plataforma Brasil, sob o número 61653322.90000.5402 cujo parecer é o 5.951.260.

Os participantes do estudo foram consultados previamente se aceitavam participar do estudo preenchendo, assinando e devolvendo o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), e Termo de autorização para uso de imagens.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste estudo, conduzimos uma investigação de natureza qualitativa, iniciando com um exame do currículo da rede estadual do Paraná através de uma pesquisa documental. Posteriormente, empregamos a metodologia de pesquisa participante para descrever e analisar a elaboração da Unidade Didática sobre jogos e brincadeiras populares. Para a análise das experiências acumuladas durante o estudo, utilizamos a técnica de análise descritiva. Quanto aos instrumentos empregados nesta pesquisa participante, destacamos a utilização de dois questionários e um diário de campo. A amostra estudada consistiu em uma parcela da população educacional de uma escola estadual localizada em Maringá, no estado do Paraná.

4.1 ESTUDO DOCUMENTAL

Inicialmente, realizamos a leitura sistematizada do Currículo da rede Estadual paranaense, especificamente, na área de Educação Física. Durante a leitura do texto, destacamos os temas esportes, brincadeiras e jogos das demais unidades temáticas que compõem os conteúdos básicos da Educação Física, sendo elas: ginásticas, danças e práticas corporais de aventura.

O Currículo da rede Estadual Paranaense (CREP) é um documento que foi elaborado com o objetivo “...complementar e reorganizar o Referencial Curricular do Paraná, abordando as principais necessidades e características da nossa rede de ensino à luz da BNCC.” (p. 3) e fornecer subsídios para os professores da rede pública.

...apresenta-se como instrumento de trabalho que objetiva orientar a construção das Propostas Pedagógicas Curriculares (PPC), dos Planos de Trabalho Docente (PTD) e dos Planos de Aula. O Currículo da Rede Estadual Paranaense, portanto, é um instrumento de fundamental importância para a

prática docente, pois apresenta um conjunto de conteúdos, competências gerais, também específicas, de cada componente, bem como reflexões sobre metodologias que potencializam as aprendizagens e o processo avaliativo formativo dos estudantes. (PARANÁ, 2021, p.3)

O Referencial Curricular do Paraná é um documento que apresenta os princípios, direitos e orientações para a educação básica no estado do Paraná. Ele é estruturado em seções que abordam a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Em cada seção encontramos considerações históricas, princípios básicos e concepções norteadoras do trabalho pedagógico e organizadores curriculares de cada componente curricular. Na seção do Ensino Fundamental, encontramos a divisão dos componentes curriculares, quando buscamos a Educação Física podemos destacar inicialmente um estudo histórico da disciplina seguido de uma explicação de como será abordado o conteúdo no documento, também a explicação de quais são os direitos de aprendizagem específico da disciplina, os objetivos da aprendizagem e a organização das unidades temáticas. Ressaltamos abaixo a unidade temática relacionada ao conteúdo do nosso estudo.

Unidades Temáticas/Ano	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional	Brincadeiras e jogos de matrizes Indígena e Africana	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Mundo	Jogos de tabuleiro	Jogos eletrônicos/Jogos eletrônicos de movimento	Jogos dramáticos	Jogos cooperativos

Figura 1 – Quadro de conteúdos Brincadeiras e Jogos do Ensino Fundamental.

Fonte: Referencial Curricular do Paraná

Quando buscamos no CREP, as Competências Específicas da Educação Física, é possível verificar que o conteúdo dos jogos e brincadeiras tradicionais contribuem, significativamente, para o desenvolvimento de algumas delas. Percebemos isso, especialmente nas competências “3 - Refletir, criticamente a respeito das relações entre a vivência das manifestações da Cultura Corporal e os processos de formação humana integral ” e “ 7 - Reconhecer as manifestações da Cultura Corporal como elementos constitutivos da identidade histórica e cultural dos

povos e grupos, respeitando e acolhendo as diferenças". Tal percepção torna significativo o estudo e a prática dos jogos e brincadeiras tradicionais durante todo o ciclo do ensino fundamental, especificamente, no último ano, sendo imprescindível a continuidade e aprofundamento no Ensino Médio, fase em que os educandos são capazes de realizar a análise crítica do processo de construção e reconstrução desses jogos/brincadeiras, criando formas de jogar/brincar e valorizando sua prática dentro e fora do ambiente escolar.

O CREP de Educação Física é dividido por séries sendo que, ainda não foi desenvolvido um específico para o Ensino Médio. Nossa análise do CREP foi feita utilizando o recurso de busca por palavras-chave do programa computadorizado *Adobe Acrobat Reader DC*. Buscamos os termos relacionados aos temas brincadeiras e jogos da cultura popular e esportes. Com este procedimento, identificamos a quantidade de vezes que as palavras relacionadas ao tema esporte, bem como, jogos e brincadeiras da cultura popular são abordados no currículo paranaense.

Os primeiros termos pesquisados foram esporte(s), encontramos ele setenta e duas (72) vezes no texto do CREP. Do total, setenta (70) vezes os termos foram encontrados na abordagem da unidade temática Esportes, uma (1) vez na unidade temática Brincadeiras e Jogos e uma (1) vez na unidade temática Práticas Corporais de Aventura.

Seguindo o planejado, pesquisamos os termos brincadeira e brincadeiras, encontramos cinco (5) vezes no texto do CREP, quatro vezes referiam-se ao título da unidade temática "Jogos e Brincadeiras". Cabe ressaltar, que em uma das abordagens o termo encontrado referia-se a jogos eletrônicos.

Finalizando, pesquisamos os termos jogo e jogos, que encontramos ao todo sessenta e duas (62) vezes no texto do CREP. Deste total, cinquenta e cinco (55) vezes nas abordagens da unidade temática brincadeiras e jogos, no 6º ano encontramos jogos de tabuleiro, no 7ºano os jogos eletrônicos, 8º ano jogos dramáticos e 9ºano jogos Cooperativos. Do total de vezes citados (17) vezes referindo-se a jogos eletrônicos. Também encontramos os termos nas abordagens da

unidade temática Ginásticas - duas (2) vezes, lutas – três (3) vezes e esportes – duas (2) vezes. Destacamos que os termos jogos populares ou tradicionais não foram encontrados no documento curricular para o Ensino Fundamental anos finais.

O Esporte se destacou segundo as palavras-chave utilizadas. Podemos verificar também o crescimento dos jogos eletrônicos para a Educação Física escolar. Do outro lado, não foi identificado nos anos finais do Ensino Fundamental, a abordagem de jogos populares ou tradicionais.

O texto já citado na revisão de literatura, corrobora com os dados que encontramos na nossa pesquisa que durante muito tempo, os esportes popularizados em outros países, fizeram e ainda fazem parte do rol de atividades mais praticadas, aguardadas e esperadas pelos alunos nas aulas de Educação Física. Stigger (2009), discorre que é preciso parar de reproduzir o esporte de rendimento nas aulas de Educação Física, visto que, as possibilidades são vastas nesse conteúdo. Limitar-se apenas a um componente, é deixar de vivenciar uma infinidade de novas experiências que a disciplina pode proporcionar.

4.2 APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIO PRÉ-PARTICIPAÇÃO

Inicialmente, foram entregues às autorizações TALE e TCLE para as 5 turmas de 9ºs anos (A, B, C, D e E). Explicamos detalhadamente que se tratava do projeto e que a intervenção faria parte do requisito para a conclusão do curso de mestrado da professora da disciplina de Educação Física, e que os documentos deveriam ser lidos e assinados pelos responsáveis. Em um novo encontro, recolhemos os termos TALE e TCLE com a devolutiva de 95 autorizações.

Na semana seguinte, foi encaminhado através do *Google* sala de aula das turmas, o primeiro questionário.

O objetivo inicial foi identificar qual conteúdo da Educação Física escolar o educando teve maior conhecimento até o presente momento e identificar o que o educando mais e menos gosta de fazer nas aulas de educação física, quais jogos/brincadeiras que já realizou durante as aulas ou fora do ambiente escolar e

quais jogos/brincadeiras que fazem parte do rol de atividades que os alunos conhecem. Finalizamos perguntando sobre a importância dos jogos/brincadeiras e esportes na vida dos estudantes.

Em relação à faixa etária, participaram da pesquisa alunos do último ano do Ensino Fundamental, com idade entre 13 e 17 anos (Gráfico 1).

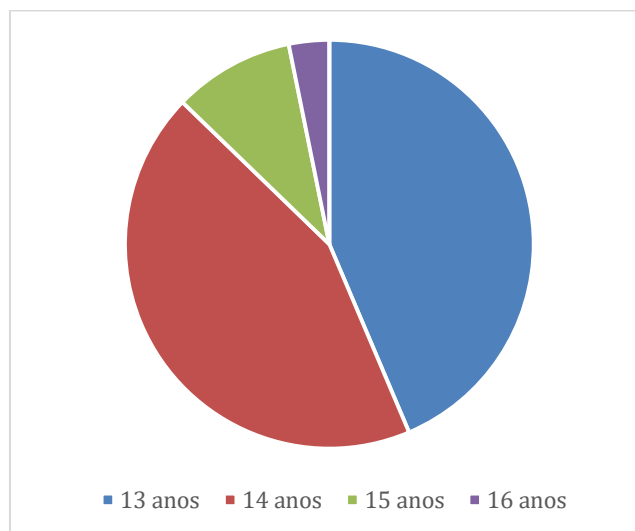


Gráfico 1 - Idade dos educandos participantes da pesquisa.

Fonte: Pesquisa autores, 2023

4.3 ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS DENTRO E FORA DO CONTEXTO ESCOLAR

As descrições abaixo são decorrentes das respostas obtidas dos alunos através do questionário aplicado na semana do dia 10/04/2023, objetivando subsídios para definir a percepção dos alunos acerca dos conteúdos da Educação Física escolar, dos gostos pessoais em relação aos conteúdos e do conhecimento acerca dos jogos e brincadeiras tradicionais praticados dentro e fora do contexto escolar. Cabe ressaltar, que para a melhor compreensão das respostas apresentadas, realizamos as correções ortográficas necessárias sempre com o cuidado de preservar os argumentos apresentados pelo respondente.

A primeira pergunta foi relacionada ao conteúdo da Educação Física que os alunos mais tiveram contato durante seus 9 anos obrigatórios da vida escolar, levando-se em conta as unidades temáticas da disciplina. Encontramos o número de 65 alunos que responderam como sendo o conteúdo - esporte o mais vivenciado nas aulas de Educação Física, seguido de 27 alunos que responderam - jogos e brincadeiras como maior vivência, 1 aluno respondeu - lutas, 1 respondeu - dança e 1 respondeu - práticas corporais de aventura.

95 respostas

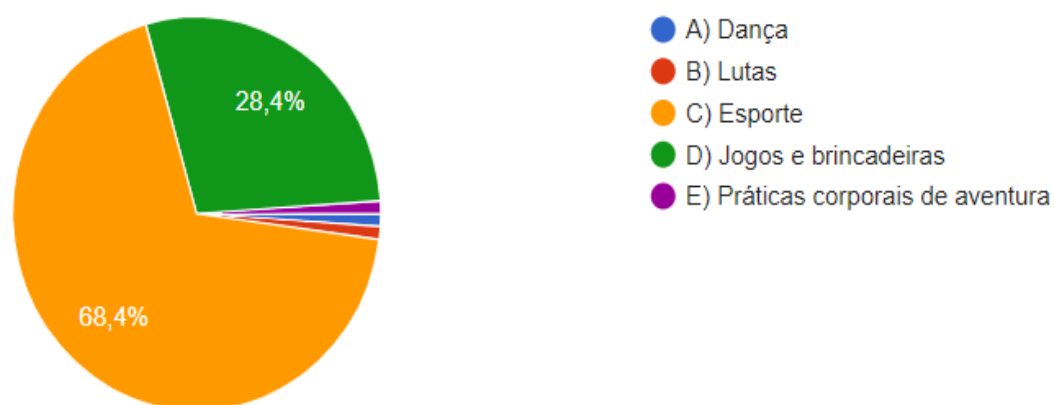


Gráfico 2- Conteúdos mais praticados nas aulas.

Fonte: Pesquisa autores, 2023

A segunda pergunta foi referente ao que mais gosta de fazer nas aulas de Educação Física. Obtivemos as respostas de 35 alunos que gostam de praticar vôlei, 22 alunos gostam de jogar queima, 11 alunos gostam de jogar futsal, 9 alunos gostam de qualquer tipo de esporte, 6 alunos gostam de jogar vôlei de rodinha, 3 gostam de jogar basquete, 3 gostam de brincadeiras, 2 gostam de quaisquer tipos de jogos, 2

alunos responderam que gostam de fazer nada, 2 descreveram que gostam de aulas práticas, 1 descreveu que gosta de mexer no celular.

Algumas das respostas foram mais completas e chamaram mais a atenção. O aluno D38 descreveu que gosta de “Praticar atividades que não tenham regras muito fixas (como a maioria dos esportes oficiais), que sejam de cooperação e onde os participantes possam jogar da forma que conseguirem”, o aluno D44 respondeu que gosta de “Montar o time titular do interclasse” e o aluno D46 descreveu que gosta de “Aprender sobre danças/danças culturais” Nessa questão, encontramos a ampla preferência por atividades relacionadas aos esportes, Soares (1996) comenta em seu estudo que os esportes popularizados em outros países ainda fazem parte do rol de atividades preferidas e praticadas pelos estudantes, o esporte institucionaliza temas da cultura corporal e projeta em uma dimensão complexa de códigos, sentidos e significado e a sociedade o pratica de forma que na escola, ocorre a exclusão de muitos educandos que não apresentam habilidades necessárias para a prática.

A questão dois reflete uma ampla preferência por atividades relacionadas ao esporte, esse fato nos leva a refletir se isso ocorre pelo fato de o currículo ainda estar carregado do conteúdo esporte, ou como mencionado na revisão de literatura o fato de o esporte, de acordo com a sua história, ser colocado em evidência por ser extremamente rentável, e objeto de diversão e distração dos brasileiros.

Na questão número três, que se refere ao que os alunos pouco gostam de fazer nas aulas de Educação Física, as respostas foram mais diversificadas. Descobrimos que 30 alunos indicaram que menos gostam de praticar futsal. 16 alunos expressaram que menos gostam de jogar queima, enquanto 14 alunos preferem não ter aulas teóricas. Tanto o basquete quanto o vôlei foram as atividades menos preferidas para 9 alunos, 4 alunos responderam que não têm uma atividade de que menos gostem, e outros 4 alunos disseram que menos gostam de dança, 3 alunos não gostam de correr e outros 3 não gostam de ficar sem fazer nada. Handebol e a prática de esportes em geral foram as atividades menos preferidas para 2 alunos. Finalmente, 1 aluno citou a luta, 1 aluno disse que não sabe, 1 aluno mencionou algumas brincadeiras, 1 aluno

mencionou a Educação Física, 1 aluno disse que não gosta quando não jogam bola e 1 aluno disse que não gosta de participar das aulas.

As respostas que chamaram a atenção foram dos alunos: D36 “Atividades de muita competição/rivalidade entre os dois times, na maioria das vezes resultando em discussão” e do aluno D38 que menos gosta “de quando os meninos não deixam as meninas jogar futebol com eles”. Verifica-se aqui que quase todas as respostas estão vinculadas ao Esporte. Parece que ao olhar para a Educação Física, o cenário identificado sempre é esporte, variando sua modalidade preferida entre o que mais gosta e menos gosta de jogar. Desse modo, ressaltamos a necessidade de apresentar e ampliar possibilidades em Educação Física escolar.

Na questão número quatro, questionamos: “Qual jogo/brincadeira você lembra de já ter feito nas aulas de Educação Física”? Como resposta, encontramos vários alunos que confundiram o conteúdo jogos/brincadeiras com o conteúdo esportes, sendo que 23 alunos responderam vôlei, 11 responderam basquete, 8 futsal e 4 handebol. Lembraram da queimada 35 alunos, 15 do pega-pega, 5 de pular corda, 5 não lembraram de nenhum jogo/brincadeira, 4 lembraram do pega-bandeira, da amarelinha e da mãe da rua, 3 de pular elástico, 2 de brincar de bambolê e foram citados apenas 1 vez: Batata-quente, capoeira, acorda leãozinho, peteca, bets, coelho sai da toca, esconde-esconde, burquinha, perna de pau, xadrez, dama, balança-caixão, ameba, pato-ganso e elefante colorido.

Ao todo, encontramos 20 variedades de jogos e brincadeiras citados pelos 95 educandos. Identificamos nestes trechos que, mesmo indagando diretamente sobre jogos populares, os relatos se aproximam do esporte. Conforme citado anteriormente Freire (2009) nos traz que, os termos brinquedo, brincadeira, jogo e esporte são mal compreendidos. Na língua portuguesa muitas vezes são tratados como sinônimos, “exceto que o jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando de sua prática.” (p.106) Também verificamos algumas variações de jogos populares descritos e citados pelos alunos participantes.

A quinta questão diz respeito a qual jogo/brincadeira o educando mais gostava de fazer na sua infância. A brincadeira esconde-esconde foi citada 15 vezes, pega-

pega 10 vezes, queimada 8 vezes, futebol 6 vezes, 3 vezes pega-bandeira, amarelinha e bets, a brincadeira ameba foi mencionada 2 vezes, e citados 1 vez encontramos polícia e ladrão, vôlei, boneca, stop, elefante colorido, capoeira, gato mia, dominó, pega-varetas, xadrez, mãe da rua, atletismo, Barbie, basquete, passa anel, pular elástico e pato-pato-ganso. Ao todo foram mencionadas 27 variedades de jogos e brincadeiras. É importante destacar que o Brasil, devido à sua vasta extensão territorial e diversidade cultural, possui uma grande variedade de jogos e brincadeiras tradicionais. Mais uma vez, identificamos que ainda não está clara a compreensão e diferenças entre esportes, jogos e brincadeiras para todos os estudantes. Todavia, destacamos a menção a alguns jogos populares.

Na sexta questão, os alunos foram indagados sobre os jogos e brincadeiras de que têm conhecimento. Eles mencionaram 50 variedades distintas de jogos e brincadeiras. Foi notável que os alunos listaram 10 modalidades esportivas e 6 formas de lutas.

Algumas respostas mostraram-se bem interessantes, a aluna D84 citou “Pega-pega, esconde-esconde, elefante colorido, mãe da rua e meia noite (brincadeira onde o pegador é um vampiro e você fala horários e se cair meia noite você tem q sair correndo)”

Na sétima questão, que diz respeito a importância dos jogos e brincadeiras na vida das pessoas, listamos algumas das respostas: o aluno o D19 comentou que “é importante porque ao brincar nós interagimos com outras pessoas, nos divertimos e conseguimos aprender de uma maneira lúdica, prazerosa”, o aluno D 36 comentou que “preservar nossa cultura, se divertir; quando criança ou adulto”, o D67 que “É muito importante, além de ajudar a saúde nós diverte e quando ficarmos mais velhos poderemos ensinar nossos filhos e netos.” O aluno D73 “Estimular a criatividade, já que é possível alterar as regras dentro da brincadeira para que se torne mais divertida de acordo com sua própria opinião, e preservar a nossa cultura, já que, cada local possui seu próprio tipo de brincadeira”. O D76 “É muito importante pois muitas vezes aprendemos de uma forma mais legal e divertida e pode nos ajudar a desenvolver capacidade de lidar com situações sociais e emocionais.”

Na questão de número oito, questionamos os alunos sobre a relevância dos esportes em suas vidas. Dos entrevistados, 23 afirmaram que o esporte é vital para a saúde, 18 associaram-no ao bem-estar mental, 5 ao bem-estar físico, e 4 acreditam que contribui para aprimorar o trabalho em equipe. Três alunos veem o esporte como uma forma de combater o sedentarismo, manter a forma e realizar um bom exercício físico. Dois alunos veem o esporte como uma possível carreira, enquanto outros dois não sabem qual é a importância do esporte. Dois alunos disseram que o esporte não é importante, dois acreditam que ajuda a manter uma boa aparência e um aluno mencionou que auxilia na disciplina.

Dentre as respostas que mais chamaram a atenção, podemos destacar a do educando D19: “É importante para minha interação social com meus amigos, contribuí com minha formação física e psicológica.” o aluno D35 destacou que “nosso ânimo melhora, temos mais disposição, faz a pessoa ter amigos, e traz benefícios físicos e mentais.” O D43 mencionou que é “importante para mim sair mais da tela, e viver mais ao ar livre, e a minha saúde”.

Depois de examinar as respostas dos questionários, percebemos a necessidade de nos aprofundarmos mais no estudo do tema Jogos e Brincadeiras Tradicionais.

4.4 IMPLEMENTAÇÃO DA UNIDADE TEMÁTICA JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES.

Começamos a intervenção pedagógica detalhando aos alunos como a pesquisa seria conduzida. Depois de explicar a intervenção, iniciamos uma discussão sobre o tema “Jogos e Brincadeiras: Semelhanças e Diferenças”. Apresentamos algumas reflexões sobre o tema e os alunos tiveram a oportunidade de expressar suas opiniões. Em seguida, realizamos uma pesquisa rápida em seus dispositivos móveis sobre o tópico. Concluímos a aula com a formulação de conceitos para Jogos, Brincadeiras e Esporte.

Na segunda aula, a professora expressou o desejo de conduzir uma pesquisa sobre jogos e brincadeiras tradicionais envolvendo os familiares dos alunos. Os alunos

foram organizados em grupos de duas ou três pessoas e instruídos a elaborar um questionário com perguntas que satisfizessem a curiosidade deles sobre os jogos e brincadeiras que seus familiares praticavam na infância. Uma vez que o questionário foi elaborado, cada grupo usou o equipamento Educatron¹ para digitar uma de suas perguntas, com o objetivo de criar um formulário unificado. No final, cada grupo teve a oportunidade de voltar e adicionar qualquer pergunta adicional que considerassem importante e que ainda não tivesse sido incluída. Após discussões sobre as questões em cada turma, compilamos um formulário coletivo para os alunos levarem para casa e pesquisarem sobre os jogos e brincadeiras praticados por seus familiares. Os formulários estão disponíveis no anexo.



Figura 1 -Grupos reunidos para pesquisa sobre o tema.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

¹ Educatron é um kit com computador, TV, teclado, mouse e webcam disponibilizado pelo governo que fica fixo em todas as salas de aula do Estado do Paraná.

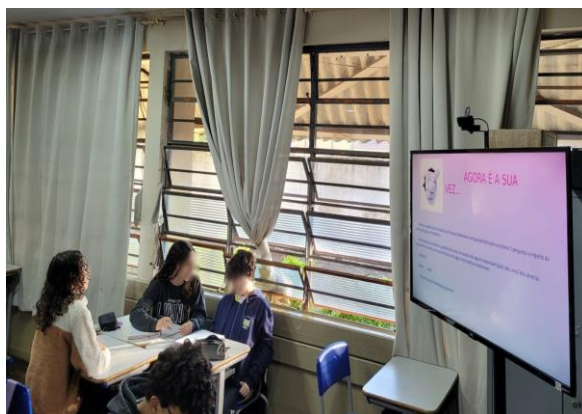


Figura 2 - Grupos reunidos para elaboração dos questionários para pesquisa.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 3 - Elaboração coletiva do questionário.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Estabelecemos que as pesquisas seriam apresentadas na próxima aula de Educação Física. Os alunos trouxeram suas respostas e, em uma única roda de conversa, compartilharam as informações com os colegas. Analisamos as similaridades nas respostas e todos os jogos e brincadeiras mencionados nas entrevistas. Dentre as pesquisas apresentadas (veja o anexo), algumas respostas se destacaram.

Na turma do 9ºA, enfatizamos a sexta pergunta e aproveitamos a oportunidade para reafirmar a relevância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral

do indivíduo, bem como a maneira como algumas pessoas adquirem essa consciência ao longo de suas vidas.

6) O que os jogos e brincadeiras influenciaram na sua vida?
R- Influenciou a saber perder e conviver com as perdas.

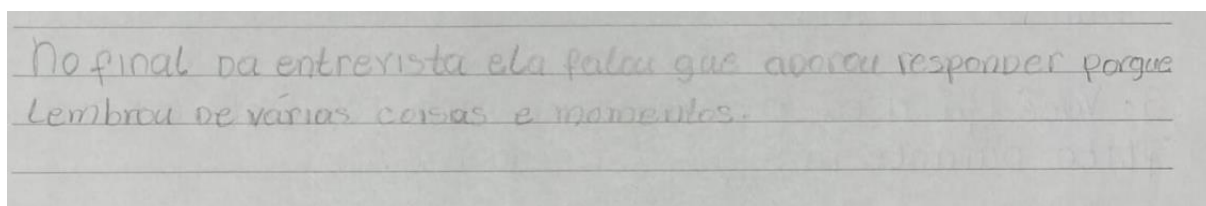
Na turma do 9ºB, enfocamos a oitava pergunta, ressaltando que os indivíduos mais velhos tendem a perceber que as crianças de hoje brincam mais com tecnologias. Aproveitamos essa observação para verificar se os alunos concordam com essa constatação.

8) Qual a diferença dos brincadeiros de antigamente para a de hoje em dia?
Antigamente os brincadeiros eram reais praticados de brincar em rua, ginásio, e hoje em dia eles brincam, jogam em telas.

Na turma do 9ºC, o depoimento que mais nos tocou e se destacou foi o do entrevistado que expressou “saudades do tempo em que andava descalço e apanhava para tomar banho”. Discutimos sobre a importância de aproveitar a infância e a adolescência para participar de jogos e brincadeiras, e destacamos como a interação entre o entrevistado e o entrevistador fortaleceu os laços familiares.

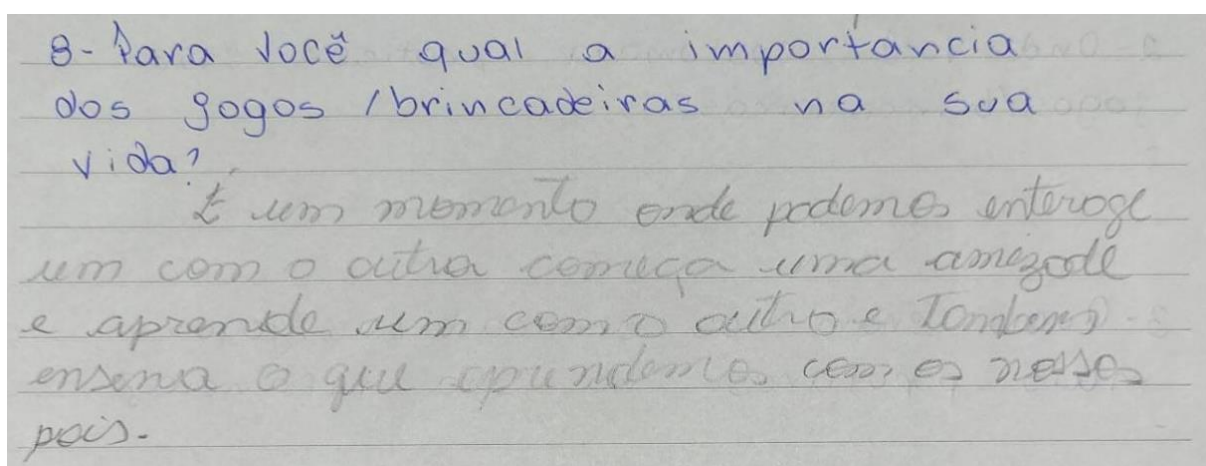
9- Quando e por qual motivo você parou de praticar esses jogos / brincadeiras?
A gente vai crescendo ou os amigos vão se distanciando, cada um com sua vida, o tempo vai passando as coisas vão mudando e cada época uma mentalidade uma visão do presente diferente dos tempos passados. “Mas eu tenho vontade de voltar para o passado”. “Que saudade do tempo que eu andava descalço e apanhava para tomar banho”.

Na turma do 9º D, o que mais nos chamou a atenção foi o depoimento final do entrevistado, quando ele ressaltou que “adorou responder porque lembrou de várias coisas e momentos”. Nessa turma, também ressaltamos a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento integral do ser humano e de aproveitar a infância e adolescência para realizar atividades de jogos e brincadeiras.



No final da entrevista ela falou que adorou responder porque lembrou de várias coisas e momentos.

No 9ºE, destacamos a importância dos jogos e brincadeiras no fortalecimento das relações sociais e familiares.



8- Para você qual a importância dos jogos / brincadeiras na sua vida?

É um momento onde podemos interagir um com o outro começa uma amizade e aprende um com o outro e também ensina o que aprendemos com os nossos pais.

Depois de analisar as entrevistas, a turma foi organizada em grupos de dois ou três alunos. Cada grupo escolheu um jogo ou brincadeira tradicional para pesquisar, com o objetivo de aprender mais sobre sua história, regras e os benefícios obtidos através de sua prática. Em seguida, realizamos um sorteio para determinar a ordem de apresentação do conteúdo pesquisado, que preferencialmente seria feita em formato digital.

Na segunda aula, de acordo com o cronograma, a primeira dupla preparou sua apresentação, escolhendo o jogo “bets” como tema. A dupla compartilhou a história

do jogo, suas regras e os benefícios de jogá-lo. Após a apresentação, houve um momento para perguntas e discussões, durante o qual foram exploradas diversas formas de jogar. Também se discutiu o regionalismo, o espaço necessário para jogar e como a insegurança atual nas ruas afeta a prática do jogo.



Figura 4 - Equipe apresentando sobre o jogo escolhido.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Em relação à segunda apresentação, o aluno optou por conduzir a pesquisa de forma independente. Ele escolheu o jogo “queima” e gravou um vídeo em sua casa, que foi exibido para toda a turma no Educatron através da plataforma YouTube. No vídeo, o aluno explicou a origem, as regras e os benefícios da prática do jogo. Após a exibição do vídeo, abrimos um espaço para perguntas. Nesse momento, os alunos refletiram sobre como essa atividade ainda é muito presente nas escolas, mas raramente é vista sendo praticada por crianças fora do ambiente escolar. Outra observação feita foi que, à medida que os praticantes envelhecem, torna-se mais difícil jogar de forma mista (meninos e meninas), pois os meninos tendem a ser mais fortes e podem acabar machucando as meninas.

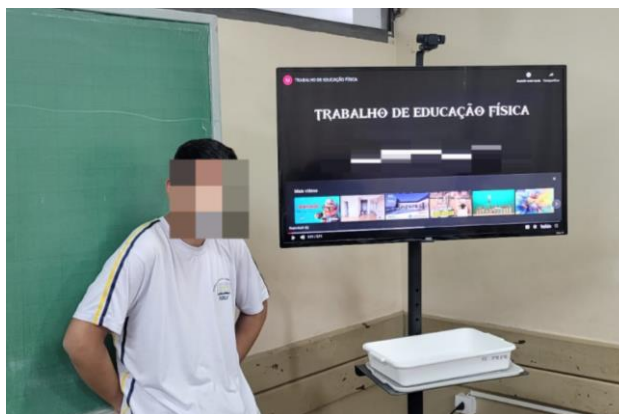


Figura 5 - Aluno apresentando seu vídeo sobre o jogo escolhido.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

A terceira equipe apresentou um cartaz ilustrado com imagens e descrições da brincadeira conhecida como pega-pega. Além de explicar a história dessa brincadeira, a equipe também destacou a diversidade de formas de jogar pega-pega e os benefícios de sua prática. Durante a discussão, foram mencionadas as variações existentes dessa brincadeira.



Figura 6 - Equipe com o cartaz produzido para a apresentação.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

A quarta equipe fez uma apresentação sobre o jogo pega-bandeira, usando slides criados pelos próprios alunos. Eles compartilharam a história do jogo, suas regras e os benefícios de jogá-lo. Depois da apresentação, tivemos uma discussão

sobre a prática desse jogo nas escolas, especialmente nos primeiros anos do ensino fundamental. Todos os alunos já haviam jogado antes e tinham memórias positivas disso.

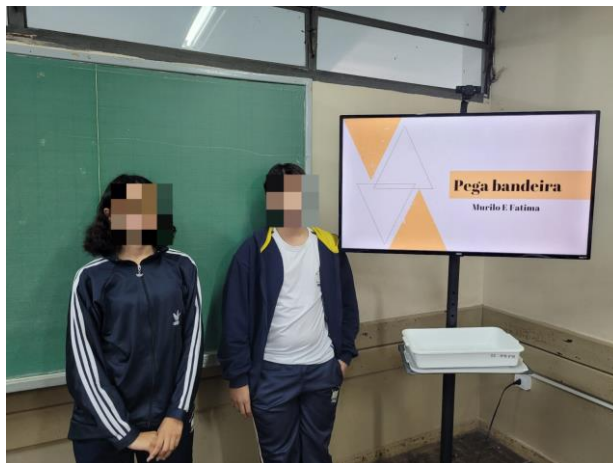


Figura 7 - Equipe apresentando sobre o jogo escolhido.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Nesta turma, contamos com a participação de um aluno diagnosticado com transtorno do espectro autista. Ele é um aluno não verbal e tem o apoio de uma professora que o acompanha. Foi solicitado a ele, como atividade adaptada, que escolhesse um jogo ou brincadeira e apresentasse sua pesquisa escrita em uma folha de papel almaço. Naquele dia, o aluno entregou sua pesquisa teórica e trouxe um jogo da memória feito por ele mesmo, como parte prática do trabalho.

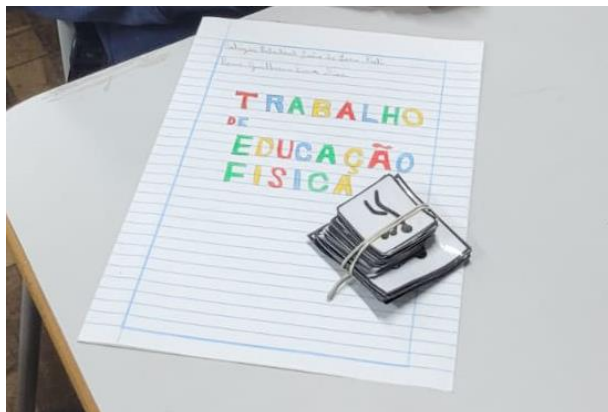


Figura 8 - Jogo da memória e explicações.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Como acordado com os alunos, após a apresentação dos jogos e brincadeiras em sala de aula, apenas aqueles que o espaço físico da quadra permitisse seriam realizados como atividade prática. Na terceira aula, ainda em sala, a professora e os alunos decidiram juntos a sequência das atividades. A primeira atividade seria o pega-pega, seguido pelo pega-bandeira e queima. Por fim, foram realizados o jogo de bets e o jogo da memória.



Figura 2 - Alunos brincando de pega-pega.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 10 - Alunos brincando de pega-pega.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 11 - Alunos participando do jogo pega-bandeira.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 32 - Alunos no momento da vitória no jogo pega-bandeira.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 13- Alunos reunidos para decidir os combinados do jogo queima e escolha das equipes.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

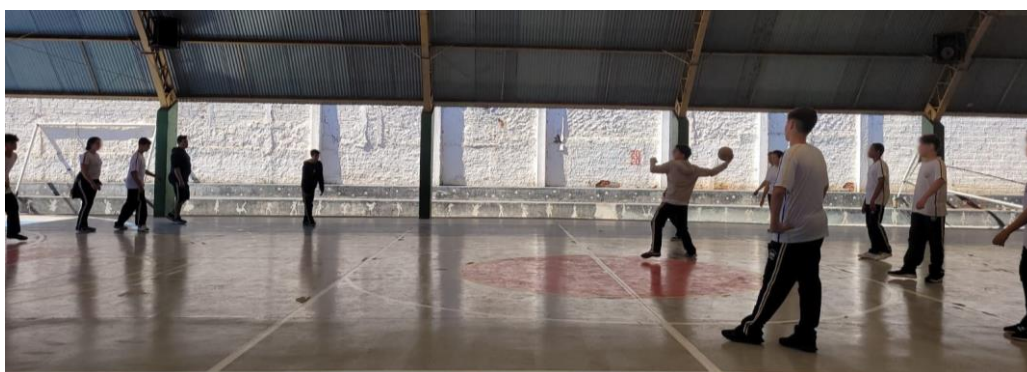


Figura 44 - Alunos jogando queima.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Na quarta aula, prosseguimos com as apresentações. O aluno que escolheu fazer a apresentação individualmente explicou sobre a brincadeira “Polícia e Ladrão”. Ele discorreu sobre a história da brincadeira, suas regras e os benefícios de praticá-la. Durante a discussão em sala, surgiu a observação de que as regras são frequentemente adaptadas ao ambiente onde a brincadeira ocorre.

Nesse mesmo dia, assistimos à apresentação de um grupo de três alunos sobre a brincadeira esconde-esconde. Eles falaram sobre como essa brincadeira ainda é comum nas ruas e parques, mas destacaram a dificuldade de realizá-la no ambiente escolar. A última equipe falou sobre o jogo da velha. Além de discutir a

história, as regras e os benefícios do jogo, os alunos mencionaram as adaptações atuais, incluindo uma versão que envolve corrida e é jogada ao ar livre. Eles planejaram realizar essa versão na quadra da escola. No final da aula, reservamos um tempo para que os alunos pudessem praticar o jogo da velha, demonstrando que ele pode ser jogado em qualquer lugar.



Figura 15 - Aluno apresentando sobre a brincadeira “polícia e ladrão”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

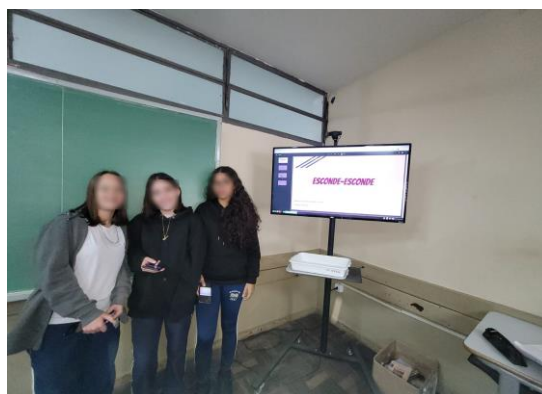


Figura 16 - Alunas apresentando sobre a brincadeira “esconde-esconde”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 17 - Alunos apresentando sobre o “jogo da velha”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 18 - Alunos praticando o “jogo da velha”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Na quinta aula, os alunos foram encaminhados para a quadra para colocar em prática as brincadeiras apresentadas na aula anterior. A primeira brincadeira escolhida foi “Polícia e Ladrão”. Em seguida, os alunos optaram pela brincadeira “Mãe da Rua”, mas devido à falta de espaço físico adequado em nossa escola, eles a substituíram pela brincadeira “Esconde-Esconde”.



Figura 19 - Alunos realizando a brincadeira “polícia e ladrão”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 5 - Alunos realizando a brincadeira “mãe da rua”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Na sexta aula, retomamos as apresentações. A primeira dupla falou sobre a brincadeira amarelinha, com os alunos compartilhando que todos já haviam participado dela e discutindo sua história e os benefícios de sua prática. Em seguida, outras equipes apresentaram as brincadeiras elástico, bolinha de gude e o jogo “stop”. Após o término das apresentações, ainda na sala de aula, formamos pequenos grupos

e todos participaram e se divertiram com o jogo “stop”. Logo depois, os alunos foram para a quadra e colocaram em prática as brincadeiras apresentadas naquele dia.



Figura 61 - Alunos apresentando sobre a brincadeira “amarelinha”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 72 - Alunos apresentando sobre a brincadeira “elástico”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

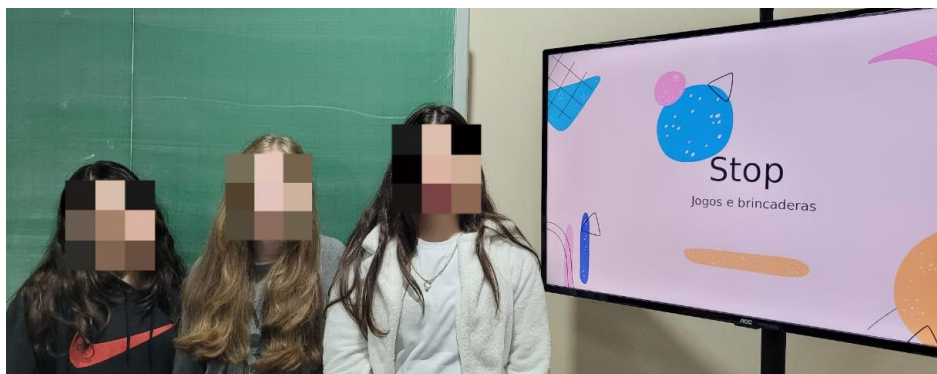


Figura 83 - Alunos apresentando sobre a brincadeira “stop”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 94 - Alunos realizando a brincadeira “stop”.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 105 - Alunos brincando de amarelinha-caracol.

Fonte: arquivo pessoal (2023)



Figura 116 - Alunos brincando de amarelinha-tradicional.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

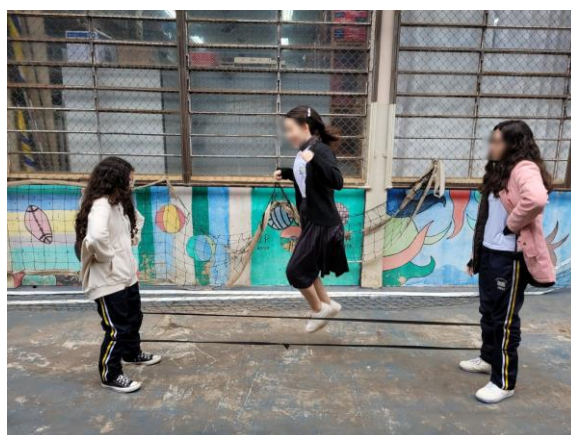


Figura 127 - Alunos brincando de pular elástico.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Na sétima aula, a professora destacou os trabalhos que se sobressaíram entre todas as turmas que participaram da implementação da unidade didática. Com essa exposição, os alunos puderam conhecer uma variedade de jogos e brincadeiras tradicionais, vivenciando-os de maneira prática e expandindo seu conhecimento sobre eles.



Figura 138 - Alunos brincando de alerta (atividade apresentada pela professora).

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Na oitava aula, após o término do ciclo de apresentações, discutimos a importância dos jogos e brincadeiras. Enfatizamos a relevância de incentivar as crianças da família a praticá-los e a importância dessas atividades para a interação social dos alunos. Além disso, refletimos sobre os aspectos desenvolvidos através dos jogos e brincadeiras que estudamos e discutimos como podemos promover a prática dessas atividades em ruas, praças e outros ambientes possíveis.

Depois da discussão em grupo, os alunos se agruparam e escolheram os jogos e brincadeiras de que mais gostaram para praticar novamente durante a aula. Após essa atividade prática, nos reunimos novamente para compartilhar as experiências e lições aprendidas.



Figura 29 - Roda de conversa para compartilhar as sensações.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Durante a nona aula, a professora começou a concluir a unidade didática. Ela agradeceu a todos os alunos pela participação e fez uma revisão das atividades realizadas em sequência. Foi produzido um vídeo contendo todas as imagens capturadas ao longo do processo, permitindo que os alunos assistissem e reconhecessem suas próprias contribuições.

Depois de assistir ao vídeo, os alunos tiveram a oportunidade de expressar suas opiniões e sentimentos sobre as atividades. A professora concluiu a aula após ouvir todos os alunos, informando que na aula seguinte eles iriam ao laboratório de informática para responder a um questionário importante para a finalização da pesquisa em andamento.

Na décima aula, os alunos foram direcionados ao laboratório de informática da escola para responder a um questionário disponível no Google *Classroom*. À medida que terminavam o questionário, eram orientados a ir para o pátio da escola. Lá, a inspetora da escola forneceu os materiais (corda, elástico, giz) que a professora havia preparado. Os alunos tiveram a liberdade de escolher e realizar as atividades que preferiram.



Figura 3014 - Alunos no pátio da escola, reunidos com alunos de outras turmas que estavam de aula “vaga”, realizando brincadeiras sem intervenção da professora.

Fonte: arquivo pessoal (2023)

4.5 APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO PÓS-PARTICIPAÇÃO NA UNIDADE DIDÁTICA

As descrições a seguir são baseadas nas respostas dos alunos ao questionário aplicado na semana de 26/06/2023. O objetivo era obter informações para avaliar o aprendizado dos alunos após a implementação da unidade didática sobre jogos e brincadeiras tradicionais. É importante destacar que, para facilitar a compreensão das respostas, fizemos as correções ortográficas necessárias, sempre cuidando para preservar os argumentos originais do respondente.

A primeira pergunta foi relacionada a quais jogos/brincadeiras que os educandos mais gostaram de participar durante nosso ciclo de aulas. Foram citadas nas respostas 13 brincadeiras diferentes, dentre elas encontramos 36 educandos que responderam pega-pega, 13 pega-bandeira, 10 queima, 7 elefante colorido, 7 mãe da rua, 6 pular corda, 6 queima, 5 polícia e ladrão, 4 alerta, 1 passa anel, 1 ameoba, 1 stop, 5 responderam que gostaram de todos os jogos/brincadeiras, 3 de nenhum e 1 educando respondeu não sei. Estas respostas indicaram a participação e o envolvimento dos estudantes nas aulas de Educação Física, também percebemos com essas respostas que os alunos conseguiram compreender a diferença entre esporte e jogos/brincadeiras, na questão número quatro do questionário inicial quando perguntados sobre qual jogo/brincadeira lembravam de terem feito nas aulas de Educação Física, obtivemos como respostas o nome de diversos esportes, como vôlei, basquete, futsal e handebol, já ao responder a pergunta acima, após o desenvolvimento da unidade didática, nenhum esporte foi mencionado.

Diversos trabalhos têm descrito a diminuição da participação dos alunos nas aulas, DARIDO et al., nos lembra que

[...] é possível apontar aspectos relevantes associados a esse fenômeno, em especial, no que se refere à forma como o componente é desenvolvido: a) a repetição dos conteúdos tratados ao longo da Educação Básica; e b) o insucesso e exclusão de uma parte importante dos estudantes das aulas. (2005, p. 108).

A introdução de jogos populares revelou a capacidade de engajamento dos alunos, seja pelo resgate de atividades da infância mencionadas pelos próprios alunos

na quinta pergunta do questionário inicial, ou pelo interesse em ampliar o conhecimento neste contexto. Isso envolveu a comparação de suas experiências com as dos outros, buscando similaridades e aprendendo com as diversas formas de jogar e brincar. Além disso, permitiu o conhecimento e compartilhamento de atividades que até então eram individuais para cada participante das aulas.

A segunda pergunta diz respeito a se os educandos já conheciam todos os jogos/brincadeiras que realizamos durante as aulas. Verificamos que 77,3% dos alunos já conheciam todos os jogos e 22,7% ainda não conheciam. Observamos que muitos alunos tiveram seu primeiro contato com vários dos jogos populares apresentados nas aulas. Outro aspecto importante foi a chance de reviver jogos praticados no passado e a oportunidade de reinterpretá-los de forma colaborativa. Isso resultou em uma nova perspectiva de atividades em Educação Física, distinta do universo esportivo, que foi amplamente relatado no questionário aplicado antes da participação nas atividades.

Já a terceira questão diz respeito a quais jogos/brincadeiras realizados durante o estudo eram menos conhecidos pelos educandos, foram citados: pega-pega corrente, elefante colorido, mãe da rua, barata no ar, bets, pique bandeira, pega pega com a bola, elástico, alerta e passa anel. Segundo Vago (2009), a escola deve ser um lugar de encontro de culturas. Esta perspectiva de diversidade de vivências corporais pode proporcionar maiores conhecimentos da cultura brasileira, assim como um novo olhar para a área.

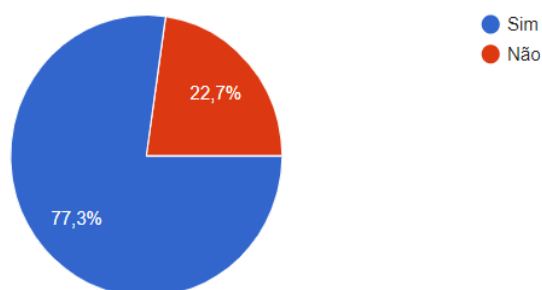


Gráfico 3- Jogos/brincadeiras menos conhecidos.

Fonte: Pesquisa autores 2023.

A quarta questão abordou os benefícios da prática dos jogos/brincadeiras, ou seja, se o educando considera importante que eles estejam presentes nas aulas de Educação Física. Dentre as respostas, cerca de 91% dos educandos relataram que sim.

A quinta questão abordou os benefícios da prática dos jogos/brincadeiras, ou seja, se o educando considera importante que eles estejam presentes nas aulas de Educação Física. No primeiro questionário obtivemos algumas respostas como a do aluno D46 “nesse momento da minha vida, os jogos e as brincadeiras não têm muita importância, mas já tiveram, foram muito importantes para o desenvolvimento da minha imaginação, etc., mesmo assim eles ainda têm sua importância” e do aluno D 23 “na minha vida nada, mas na dos outros eu acho importante pra terem saúde”. Após a implementação da unidade didática, um número significativo de educandos 91%, relataram que consideraram importantes os jogos/brincadeiras nas aulas de Educação Física, ou seja, a grande maioria dos estudantes já compreendem a importância desse tema para o desenvolvimento integral dos seres humanos.

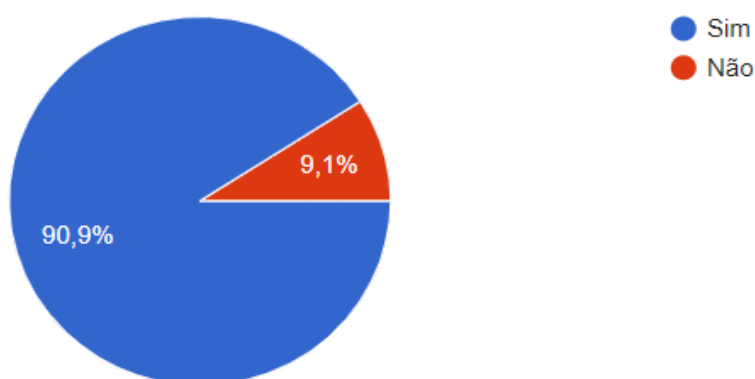


Gráfico 4- Importância dos jogos/brincadeiras.

Fonte: Pesquisa autores 2023.

A quinta questão perguntou se o educando costuma ver esses jogos/brincadeiras pesquisados sendo realizados em alguns outros ambientes e quais são eles. Verificamos que 54 educandos ainda costumam encontrar pessoas

realizando jogos/brincadeiras e 41 educandos responderam que não encontram mais. Os ambientes em que os jogos/brincadeiras ainda são realizados, segundo os alunos que ainda percebem esta prática, são escola, ruas, festas de aniversário, projetos de inclusão social e parques. De fato, tem-se observado a diminuição destas vivências em ruas e espaços abertos anteriormente utilizados nos momentos de tempo livre de crianças e adolescentes (MARTINS; CRUZ, 2014).

Com relação a pergunta seis, ela questionou sobre a participação do educando nos jogos/brincadeiras realizados durante as aulas práticas. A maioria dos educandos 77,3% participaram de todas as atividades nas aulas e 22,7% não participaram.

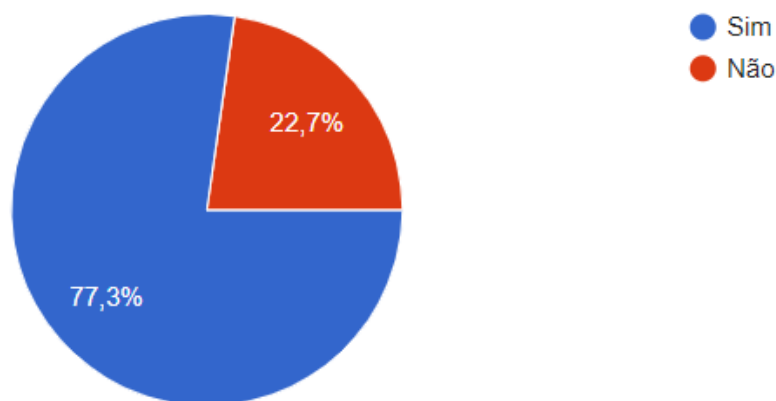


Gráfico 5- Participação nos jogos/brincadeiras realizados em aula.

Fonte: Pesquisa autores 2023.

A questão sete estava relacionada à pergunta anterior, onde se o educando respondeu SIM, perguntamos como ele avaliou sua participação e se ele respondeu NÃO, ele poderia explicar o motivo de não ter participado. Dentre as respostas encontramos o educando D10 que relatou que não participou de algumas atividades por “preguiça mesmo”, o D29 relatou: “Não consegui correr muito pois estava machucado.”, o D64 comentou: “Achei muito interessante pois eu consegui estimular algumas qualidades minhas através desses jogos.”, o D65 disse: “Acho que participei bem, nos jogos/brincadeiras de equipes tentava sempre ajudar meus colegas e nos

individuais tentei dar o meu máximo também.” o D95 falou que “Foi muito boa, parte por eu já conhecer as pessoas que estavam ali, parte por elas serem bem respeitadas durante a prática, mas, não garanto que sentiria a mesma segurança jogando com desconhecidos.”

A pergunta oito, teve o intuito de saber qual parte entre a teoria e a prática dos jogos e brincadeiras tradicionais o educando gostou mais de realizar. 83,6% dos educandos gostaram mais da prática dos jogos/ brincadeiras, 12,7% gostaram da parte onde tiveram que pesquisar a respeito de um jogo/brincadeira e 3,6% gostaram de realizar a pesquisa inicial com algum membro da família de mais idade.

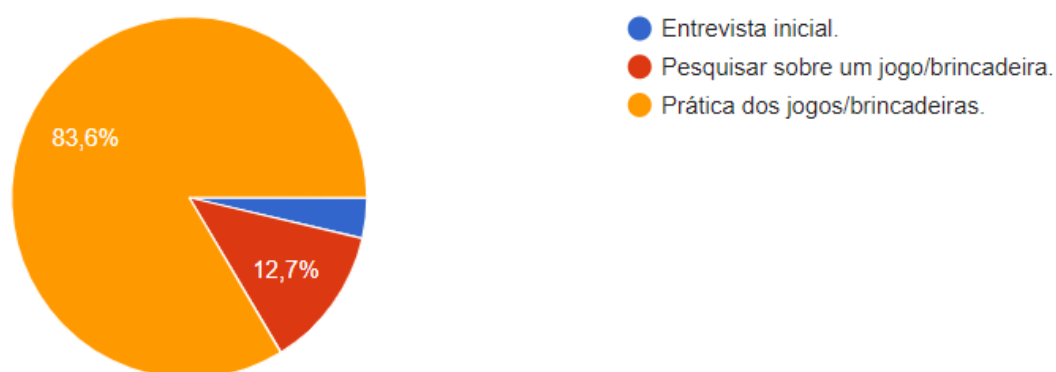


Gráfico 6- Atividade preferida pelos educandos.

Fonte: Pesquisa autores 2023.

A pergunta nove foi realizada com o intuito de quantificar o número de jogos/brincadeiras, que foram apresentados durante as aulas, que o educando ainda não conhecia. Verificamos que 24,5% não conheciam apenas 1 jogo/brincadeira dos apresentados, 3,6% não conheciam apenas 2, 2,7% não conheciam 3 e 1,8% não conheciam mais de 4.

A décima pergunta, verificou se o conhecimento dos educandos a respeito dos jogos e brincadeiras aumentou depois do ciclo de aulas que tivemos a esse respeito, 85,5% dos educandos responderam que sim e 14,5% que não. Esse número

significativo de educandos que responderam que sim nos permite ratificar que a aprendizagem é um processo contínuo que vai além da simples absorção de informações. Quando vivenciamos um conteúdo, seja através da pesquisa, da apresentação ou de experimentos práticos, nosso entendimento melhora significativamente.

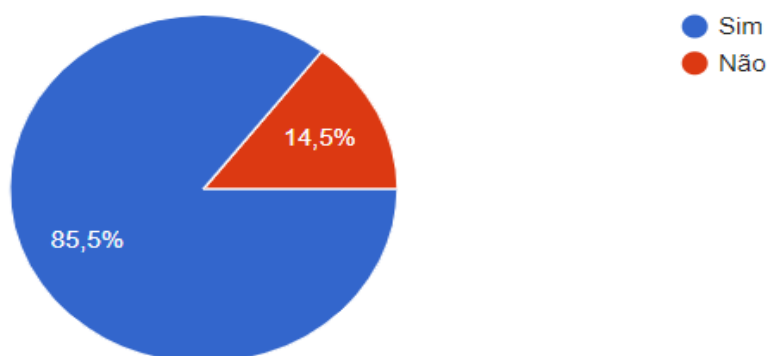


Gráfico 7- Aumento do conhecimento em relação aos jogos/brincadeiras.

Fonte: Pesquisa autores 2023.

A décima primeira pergunta verificou se algum conhecimento ou acontecimento foi marcante durante as aulas a respeito dos jogos/brincadeiras, dentre todas as respostas, algumas se destacaram: O estudante D10 respondeu que: “a união de todos para participar”, o D 15 disse que “Sim, que isso ajuda muito na socialização.” o D 22 também respondeu que “Sim nas aulas práticas eu pude brincar como se eu voltasse a ser criança e tivesse brincando na rua”, o D26 comentou: “Lembrei que jogos e brincadeiras são importantes não apenas para o desenvolvimento físico, mas também para o desenvolvimento cognitivo social.” o D30 explicou: “Achei muito interessante que ouve uma leve rivalidade dentro dos grupos oponente mais a rivalidade ficou dentro da quadra então acho que as brincadeiras foi uma forma de criar uma competição sem briga após a aula.” o D40 disse que “Gosto de jogos que você tem contato com pessoas, pois acho que a convivência com as pessoas são muito importante para aprender que nem todos são iguais e saber conviver com as diferentes.” o D61 comentou que “Para mim, a simples lembrança da minha infância

e o compartilhamento dela com meus colegas foi muito marcante, pois percebi que não só eu, mas todos sentiram uma nostalgia muito grande ao se lembrar do quanto nos divertíamos.” o D85 disse; “ Eu gostei de descobrir a origem dos jogos além de conversar sobre eles com meus colegas e descobrir diferentes versões de vários lugares.” o de D95 destacou que “Descobrir que as brincadeiras de hoje em dia existem a muito tempo.”

A décima segunda pergunta foi se o educando ensinou para seus amigos ou familiares algum dos jogos e brincadeiras que aprendeu em nossas aulas e quais foram essas brincadeiras. Encontramos 72 educandos que relataram que não ensinaram os jogos/brincadeiras para ninguém e 23 relataram que ensinaram os jogos/brincadeiras no ambiente familiar. A escola é um ambiente rico em aprendizado, no entanto, esse aprendizado não se limita a esse espaço. Quando os alunos levam o que aprenderam na escola para casa, eles não apenas reforçam seu próprio entendimento, mas também têm a oportunidade de compartilhar esse conhecimento com suas famílias. Além disso, quando os alunos ensinam o que aprenderam para os outros, eles beneficiam toda a família e a comunidade em geral.

A última pergunta foi um espaço criado para o educando escrever alguma observação sobre a pesquisa, reclamações, elogios, contribuições, possibilidades de melhoria e quaisquer outras questões relacionadas com a pesquisa. Encontramos entre as respostas, o educando D26 “Me diverti muito, as aulas foram ótimas. Obrigada professora por nos proporcionar aulas divertidas.” o D30 comentou: “Gostei muito dessas aulas sobre brincadeiras e acho que um dos objetivos foram cumpridos que era sobre as desavenças fora da quadra também gostei demais porque veio lembranças do meu fundamental 1 umas das principais lembranças foi pega-pega e pular corda.” o D61 relatou:

Sua pesquisa pode nos mostrar o quanto os jogos e brincadeiras que antes todos costumávamos jogar vem subitamente desaparecendo com o passar dos anos, atualmente temos crianças que nunca sequer brincaram de amarelinha e isso é um absurdo! Além da reflexão que você nos trouxe, também nos fez relembrar do quanto nos divertíamos antes das tecnologias passarem a influenciar completamente as nossas vidas, e eu, assim como todos ou outros (assim acredito), nos divertimos muito ao lembrar disso, e também sentimos uma grande saudade dessa época das nossas vidas,

acredito que assim como você nos mostrou professora, devemos tomar o cuidado de mostrar para as crianças de hoje em dia que existe uma vida inteira para elas aproveitarem e formas incríveis de se divertirem, pois espero que quando elas crescerem, possam se divertir tanto quanto nós nos divertimos ao relembrar das brincadeiras e jogos criativos de suas infâncias.

O estudante D64 relatou que “Foi um prazer ter participado dessa pesquisa porque além de ajudar a professora, eu também pude me aprofundar mais em alguns aspectos! Enfim, gratidão prof. pela oportunidade □□□.” o D 73 falou: “Olá professora, gostaria de agradecer pelas suas aulas em particular eu gosto muito de suas aulas e tive a oportunidade de aprender e espero que eu e outros tenhamos a oportunidade de aprender muito mais, 🙌 até fique com Deus” e por fim o educando D95 relatou:

Muito obrigado pelo carinho que tens conosco alunos, as brincadeiras realmente foram muito divertidas e ótimas para nossa saúde, além de não ser tão cansativo para os que são sedentários, eu realmente acho muito importante fazer algum esporte ou praticar alguma brincadeira, até porque não somos feitos para sermos sedentários, o luxo de hoje em dia nos faz querer ser assim, poucos são os que se salvam e conseguem se motivar com algum esporte ou sentir que quer um futuro esportivo. Obrigado prof. Maria Angélica.

Após a análise dos dados obtidos por meio do questionário, identificamos respostas que contribuíram de maneira significativa para a compreensão do tema em investigação.

Após a execução desta pesquisa, foi possível identificar a relevância do conteúdo abordado, observar um aumento na presença de jogos e brincadeiras no contexto escolar e perceber a potencial aproximação entre os educandos e os familiares que colaboraram com o estudo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A negação da ludicidade está em toda parte, em nós mesmos também. O importante é conhecer os valores culturais que negam ou excluem o brinquedo para descobrir um possível acesso de retorno a quem procura voltar a brincar. (SANTIN,2001, p.17)

As palavras de Santin (2001) nos trazem uma reflexão. Inicialmente nos remetem aos anseios iniciais desta trajetória na qual percebemos a necessidade de um estudo cujo tema abordado instigasse a participação dos educandos em práticas de jogos e brincadeiras tradicionais, bem como, trouxesse a percepção dos benefícios advindos destas práticas.

Esta pesquisa teve como objetivo geral descrever e analisar a implementação de uma Unidade Didática na Disciplina Educação Física sobre a inserção dos jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira, entre estudantes do último ano (9ºano) do ensino fundamental II de uma escola pública do Estado do Paraná-PR.

A fim de contextualizar e implementar uma unidade didática, demos início ao nosso estudo realizando uma pesquisa bibliográfica em publicações científicas. A princípio, buscamos compreender o principal motivo da preferência dos educandos nas aulas de Educação Física ainda girarem em torno do conteúdo esporte.

Iniciamos a pesquisa com uma exploração retrospectiva, sondando as origens da Educação Física no contexto escolar. Revelou-se que, em suas fases iniciais, a disciplina tinha como objetivo primordial a promoção de hábitos de higiene e saúde. O desenvolvimento físico e moral era de grande valor, sendo obtido por meio do exercício.

Em uma fase subsequente, o esporte foi integrado ao currículo de Educação Física nas instituições de ensino. A escola, espelhando os interesses da sociedade, direcionou os alunos para se tornarem atletas de alta performance. Lamentavelmente, essa abordagem resultou na marginalização daqueles com habilidades menos aprimoradas.

Na contemporaneidade, a disciplina de Educação Física no âmbito escolar se empenha em cumprir os conteúdos estipulados pela Base Nacional Comum Curricular

(BNCC), um documento orientador da educação no Brasil. A referida disciplina é categorizada em diversas modalidades, incluindo: brincadeiras e jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura.

O jogo é um instrumento fundamental da educação, sendo um fenômeno cultural e biológico que se manifesta como uma atividade livre com significado. Ele favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a sociabilização e prepara o indivíduo para a vida em sociedade. Paralelamente, nossa pesquisa se dedicou a compreender, através de diversos autores, os conceitos relacionados a jogos e brincadeiras, bem como a importância de sua prática para o desenvolvimento holístico do estudante, tanto no contexto escolar quanto fora dele.

Nossa pesquisa se empenhou em entender, por meio dos autores, os conceitos associados a jogos e brincadeiras e a relevância de sua prática para o desenvolvimento integral do aluno, tanto no ambiente escolar quanto fora dele.

Após o estudo bibliográfico, planejamos a inserção dos jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira nas turmas dos 9ºs anos. Buscamos por meio da leitura sistematizada do Currículo da rede Estadual paranaense, especificamente, na área de Educação Física, identificar quais conteúdos referentes ao nosso estudo já estão mencionados. Dentre os conteúdos abordados no CREP, encontramos diversas vezes os termos jogo e jogos, e uma quantidade ínfima dos termos brinquedo e brincadeiras. O fato que mais nos chamou a atenção foi que os termos jogos/brincadeiras populares ou tradicionais não foram encontrados no documento para as séries finais do Ensino Fundamental.

Após uma fase de estudo e planejamento, procedemos à elaboração e implementação de uma Unidade Didática colaborativa sobre os jogos e brincadeiras da cultura popular, nas aulas de Educação Física. Inicialmente, conduzimos uma pesquisa por meio de um questionário, o qual nos forneceu informações valiosas sobre a percepção dos alunos em relação aos conteúdos da Educação Física escolar, suas preferências pessoais em relação aos conteúdos e seu conhecimento sobre jogos e brincadeiras tradicionais praticados tanto dentro quanto fora do ambiente

escolar. Com base nessa definição, iniciamos os preparativos para a implementação da unidade temática sobre jogos e brincadeiras tradicionais.

O universo da pesquisa compreende uma amostra representativa da população estudantil de um Colégio Estadual localizado em Maringá, no estado do Paraná. A amostra selecionada consistiu em 5 turmas do 9º ano do Ensino Fundamental, totalizando 90 estudantes. A implementação do projeto se deu no segundo trimestre do ano acadêmico de 2023.

A execução da unidade didática ocorreu ao longo de um período de 5 semanas, totalizando 10 aulas. Durante esse intervalo, os alunos participaram ativamente no planejamento e desenvolvimento dos conteúdos propostos.

Conduzimos uma revisão bibliográfica sobre os temas de jogos e brincadeiras da cultura popular. Posteriormente, elaboramos e aplicamos um questionário a um membro da família de cada grupo de alunos, com o objetivo de facilitar a transmissão de conhecimento sobre jogos e brincadeiras populares entre os grupos familiares.

Após a exposição e debate dos dados referentes à pesquisa conduzida pelos alunos, cada grupo selecionou um jogo ou brincadeira dentre os apresentados. O objetivo era permitir que eles se aprofundassem no estudo da história, regras e benefícios do tema escolhido.

Nas aulas subsequentes, os alunos apresentaram suas pesquisas, proporcionando oportunidades para debates e discussões. Os jogos e brincadeiras selecionados após serem apresentados e discutidos, foram então realizados e adaptados para a prática.

Para conclusão do projeto, foi aplicado um questionário cujo objetivo foi mensurar o aprendizado dos educandos após a implementação da unidade didática sobre jogos e brincadeiras tradicionais. Com as respostas dos educandos, conseguimos reconhecer a importância do conteúdo trabalhado, o aumento dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar e uma possível aproximação entre os familiares que participaram da pesquisa.

Como resultado da implementação dessa unidade didática, conseguimos perceber um maior envolvimento e participação dos alunos nas aulas práticas de

Educação Física, foi possível perceber também que houve um aumento na socialização entre os educandos. A pesquisa e prática dos jogos e brincadeiras tradicionais evidenciou os benefícios para o desenvolvimento integral dos educandos e para a valorização da cultura brasileira. As descrições do diário de campo, assim como as respostas dos estudantes no questionário pós participação nas aulas da Unidade didática de jogos e Brincadeiras populares demonstram a satisfação e motivação nas aulas de Educação Física. Registrou-se o envolvimento dos alunos participantes, ações colaborativas de pesquisa e de apresentação dos jogos escolhidos, assim como a ampliação de conhecimento sobre os Jogos e Brincadeiras populares e seus benefícios.

Desse modo, entendemos que os Jogos e Brincadeiras populares apresentam possibilidades de aproximar os estudantes das aulas de Educação Física, assim como de mobilizar para o trabalho colaborativo entre estudantes e professores no Ensino Fundamental Anos Finais. Estas ações vinculadas aos Jogos e Brincadeiras Populares podem subsidiar os professores de Educação Física no enfrentamento de uma das principais problemáticas da área, que é a não-participação. Indicamos, portanto, a inserção deste conteúdo nas propostas curriculares do Ensino Fundamental – Séries Finais. Também, sugerimos a ampliação de estudos sobre Jogos e Brincadeiras Populares nas aulas de Educação Física no Ensino Médio.

BIBLIOGRAFIA

BECKER, Daniel. **O que é Adolescência**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

BRACHT, V. **A criança que pratica esporte respeita as regras do jogo... capitalista**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, n. 7, v. 2, 1986, p. 62-68. Disponível em: <https://sitealanrocha.files.wordpress.com/2009/07/a-crianca-que-pratica-esporte.pdf> Acesso em: 14 jul. 2020.

BRACHT, V. **A educação física brasileira e a crise da década de 1980: entre a solidez e a liquidez**. In: MEDINA, J. P.S. (Org.). A educação física cuida do corpo e "mente". Campinas: Papirus, 2010. v. 1. p. 99-116.

BRACHT, V. **Saber e fazer pedagógicos: acerca da legitimidade da educação física como componente curricular**. In: CAPARROZ, F. E. (Org). Educação Física Escolar: Política, investigação e intervenção. Vitória, 2001, p. 67-80.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases**. Lei nº 9.394/96, 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Secretaria de Educação Básica. Conselho Nacional da Educação. Câmara Nacional de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

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

CASTELLANI FILHO, Lino. **Educação física no Brasil: a história que não se conta**. 3. ed. Campinas, SP: Papirus, 1991.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor.

DARIDO, S. C. **Educação física na escola: realidade, aspectos legais e possibilidades**. In: Universidade Estadual Paulista, 2019.

DARIDO, S.C. et al. **O afastamento e a indisciplina dos alunos nas aulas de Educação Física escolar**. São Paulo: AVA Moodle Unesp [edutec], 2021. Trata-se do texto 6 da disciplina 1 do curso de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF). Acesso restrito. Disponível. Acesso em 18 set. 2023.

DARIDO. S. C. **Relação entre ensinar a fazer e ensinar sobre o fazer na educação física**. Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF. Disciplina Problemáticas da Educação Física. Disponível em: UNESP – Universidade Estadual Paulista I NEAD – Núcleo de Educação a Distância. Acesso em 27/06/2021

DARIDO. S. C.; RANGEL. I.C. **A. Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DEL-MASSO, Maria Candida Soares; SANTOS, Maria Aparecida Pereira; COTTA, Maria Amélia de Castro. **Instrumentos e técnicas de pesquisa.** São Paulo: AVA Moodle Unesp [Edutec], 2018. Trata-se do texto 5 da disciplina 2 do curso Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF). Acesso restrito. Disponível em: <<https://edutec.unesp.br/moodle/>>. Acesso em: 27/09/2021.

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.

FALKEMBACH, E.M.F. **Planejamento participativo: uma maneira de pensá-lo e encaminhá-lo com base na escola.** In: VEIGA, I.P.A. Projeto político-pedagógico da escola: uma construção possível. 29 ed. Campinas (SP): Papirus, 2013, p 131-156.

FERREIRA, H. S.; SAMPAIO, J. J. C. **Tendências e abordagens pedagógicas da Educação Física escolar e suas interfaces com a saúde.** EFDesportes.com, Buenos Aires, Ano 18, n. 182, julho de 2013.

FREIRE, J. B., & Scaglia, A. J. **Educação como prática corporal.** Editora Scipione.2009

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica.** Ceará: Universidade Estadual do Ceará, 2002.

GANDIN. CRUZ, Carlos Henrique Carrilho. **Planejamento na sala de aula.** Petrópolis, RJ: Vozes. 2014.

GERHARDT, TE; Silveira, DT. **Métodos de Pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GHIRALDELLI JÚNIOR, Paulo. **Educação física progressista: a pedagogia crítico-social dos conteúdos e a educação física brasileira.** 8. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003. p.63.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica.** Campinas: Alínea, p. 10-62, 2003

GROSSI, I. de Souza, **Mina de Morro velho: a extração do homem, uma história, uma experiência operária.** São Paulo: Paz e Terra, 1981.

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

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.

LUCCA, M.H.S. **TIC e Sport Education: Uma proposta pedagógica para o ensino dos saberes conceituais técnicos do handebol no Ensino Médio**. Tese (Mestrado em desenvolvimento humano e sociologia) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Rio Claro-SP, 2018.

MARINHO, Inezil Penna. **História da educação física no Brasil**. São Paulo: Cia. Brasil p.140

MARTINS, Ida Carneiro.; CRUZ, Maria Nazaré da. **Brincar na rua e brincar na escola: infância, lazer e educação**. Impulso, Piracicaba • 24(61), 17-30, set.-dez. 2014.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2011.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. 8 ed. São Paulo: Atlas, 2013.

MARTINS, Ida Carneiro.; CRUZ, Maria Nazaré da. **Brincar na rua e brincar na escola: infância, lazer e educação**. Impulso, Piracicaba • 24(61), 17-30, set.-dez. 2014.

MATTOS, M. G.; JR. ROSSETTO, A. J.; BLECHER. S. **Metodologia da pesquisa em Educação Física: construindo sua monografia, artigos e projetos**. 4.ed.rev. atual. São Paulo: Ed. Phorte, 2017.

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.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 13. ed. São Paulo: Ed. Hucitec, 2013.

MINAYO, M.C. de S.; DESLANDES, S. F.; GOMES, R. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2016.

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

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchezine de. **Metodologia da pesquisa: abordagem teórico-prática**. 2. ed. Editora Papiros. Campinas, 1997;

PARANÁ. **Referencial curricular para O Ensino Médio do Paraná**. 2021. vol 1. Disponível em: <https://professor.escoladigital.pr.gov.br/sites/professores/arquivos_restritos/files/documento/2022-02/ensino_medio_referencial_curricular_vol1_vf.pdf> Acesso em 31 Jan. 2023.

PARANÁ. Secretaria Estadual de Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica –Educação Física**. Curitiba: SEED/PR, 2008

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.

RAMOS, J. J. **Os exercícios físicos na história e na arte: o homem primitivo aos nossos dias**. São Paulo: IBRASA, 1982.

RODRIGUES, M. **Manual teórico e prático de Educação Física infantil**. 6. ed. São Paulo: Ícone, 1993.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 2001.

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: 19 outubro 2021.

SANTOS, A. Y. B.; SANTANA, W. B. de; MAIA, F. E. da S. Reflexões acerca do processo de inserção do esporte nas aulas de Educação Física. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 1–12, 2020. DOI: 10.47149/pemo. V 2i2.3587. Disponível em: <<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3587>>. Acesso em: 20 set. 2021.

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: 20 set. 2021.

SANTROCK, John W. **ADOLESCÊNCIA**. 14. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

SILVA, Rafael Bernardo da. **Educação física no ensino médio e o significado dos conteúdos sob a ótica discente: do "rola bola" para os temas da cultura corporal de movimento**. Maringá, PR, 2020.

SILVA, E. V. M; VENÂNCIO, L. **Aspectos legais da Educação Física e integração à proposta pedagógica da escola**. In: DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (Coord.). Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

SOARES, C. L. **Educação Física Escolar: conhecimento e especificidade**. São Paulo: Revista Paulista de Educação Física. Suplemento 2, LOCAL, nº. 2, 1996.

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

TARDIN, H. P.; ROMERO, L. R. (2020). **O esporte na escola a partir do currículo do Estado de São Paulo**. *Colloquium Humanarum*. ISSN: 1809-8207, 17, 250–263. Recuperado de <https://revistas.unoeste.br/index.php/ch/article/view/3741>

TEZANI, T. C. R. (2006). **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. *Educação em Revista*, 7, 1-16.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VAGO, Tarcísio Mauro. **Pensar a educação física na escola: para uma formação cultural da infância e da juventude**. Cadernos de formação RBCE, v. 1, n. 1, 2009.

Referências adolescência

CAMPOS, Dinah Martins de Souza. **Psicologia da Aprendizagem**. 20º Petrópolis: Vozes, 1987.

GALLAHUE, D.L; OZMUN, J.C. **Compreendendo o Desenvolvimento motor: bebês crianças, adolescentes e adultos**. 3ª Ed. São Paulo: Phorte, 2005.

PAPALIA, D. E. FEDMAN, R. D. **Desenvolvimento Humano**. 12ª ed. São Paulo: Editora AMGH, 2013.

PIAGET, J. A **Epistemologia Genética; Sabedoria e Ilusões da Filosofia; Problemas de Psicologia Genética**. Ed. Zahar, 1970.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

APÊNDICES

APÊNDICE 1

DIÁRIO DE CAMPO 1

Identificação:
1- Aplicação do questionário diagnóstico
Turma: Ensino Fundamental II 9º Ano

Aula nº 01

Semana 01

Duração: 50 min.

Tema da aula:

- Apresentação dos objetivos da pesquisa e aplicação do questionário diagnóstico. - Identificação da percepção dos estudantes em relação aos jogos, brincadeiras e esportes na educação física escolar e sua importância na vida cotidiana.

Objetivo: -Compreensão por parte dos alunos da proposta da pesquisa;
- Obtenção das informações iniciais da pesquisa.

Recursos: Educatron, computador.

Descrição Da aula: Antes de iniciar o questionário, foi explicado aos alunos o objetivo e a importância da pesquisa e do questionário. Após sanadas todas as dúvidas, fomos até o laboratório de informática onde os alunos tiveram acesso ao questionário através do “google sala de aula”. Cada aluno respondeu individualmente o formulário. Ao finalizar os alunos foram orientados a irem para o pátio aguardar os colegas terminarem.

Avaliação: Não houve avaliação.

DIÁRIO DE CAMPO 2

Identificação:

1- Apresentação dos conceitos (Jogos/Brincadeiras/Esporte).

2- Divisão dos grupos e elaboração (colaborativa de toda turma) do questionário para pesquisa.

Turma: Ensino Fundamental II 9º Ano

Aula nº 02

Semana 01

Duração: 50 min.

Tema da aula:

Apresentação dos conceitos a serem estudados e organização dos grupos para estudo dos temas.

Objetivo: -Compreensão por parte dos alunos da proposta da pesquisa; - Promoção do diálogo e o debate sobre os temas: Jogos, brincadeiras, brinquedos e cultura; -Divisão das equipes para realização das pesquisas.

Recursos: Educatron, caderno, caneta.

Descrição Da aula: A docente iniciou explicando o objetivo da aula. Após a explicação do objetivo da aula, foi iniciado a apresentação dos slides, explicando os conceitos de jogos, brincadeiras, brinquedos e esportes, suas semelhanças e diferenças. Após as explicações, os alunos se reuniram em duplas ou trios e após debate nos pequenos grupos, anotaram nos seus cadernos os conceitos apreendidos durante a explicação da professora. Cada grupo compartilhou com a classe suas anotações. A professora explicou que para dar continuidade ao estudo cada grupo deveria elaborar um questionário para ser aplicado em um familiar ou pessoa próxima. O questionário deveria ser formado de no mínimo 5 perguntas e que quando todos terminaram, cada grupo faria a leitura das suas perguntas e após todos os grupos realizarem a leitura um único questionário seria elaborado. Após todos lerem suas perguntas, foram escolhidas pelos alunos 10 perguntas que todos

concordaram que eram as mais relevantes para o estudo. As perguntas para a entrevista a ser realizada foram compartilhadas no “google sala de aula” e os alunos levaram como tarefa, a entrevista a ser realizada e entregue na próxima aula.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi a participação dos alunos nas rodas de conversa e a elaboração conjunta do questionário.

DIÁRIO DE CAMPO 3

Identificação:

- 1- Apresentação dos dados obtidos através do questionário.
- 2- Escolha dos jogos/brincadeiras tradicionais para pesquisa e prática.
- 3- Sorteio do cronograma de apresentação.

Turma: Ensino Fundamental II 9ºAno

Aula nº 03	Semana 02	Duração: 50 min.
------------	-----------	------------------

Tema da aula:

Apresentação dos dados obtidos através do questionário. Escolha dos jogos/brincadeiras tradicionais para pesquisa e prática.

Objetivo: Reconhecer os jogos/brincadeiras tradicionais realizadas pelos entrevistados. - Escolher os jogos/brincadeiras que mais interessou para pesquisa e prática nas próximas aulas.

Recursos: Educatron, caderno, caneta.

Descrição Da aula: As equipes foram reunidas e escolheram uma das pesquisas para apresentarem para o grande grupo. As entrevistas foram apresentadas e cada equipe foi direcionada a escolher um dos jogos/brincadeiras citadas nas entrevistas para a realização da pesquisa. Após as escolhas, o aluno representante de classe foi digitando no "educatron" o nome dos integrantes das equipes e a brincadeira ou jogo escolhido. A professora explicou qual o objetivo da pesquisa e que na mesma deveria constar: - História, - Regras e - Qualidades desenvolvidas. Foi explicado ainda que a apresentação deveria ser feita utilizando tecnologias de apresentação (Power point, canva etc.) ou cartolina com imagens. Após sanadas todas as dúvidas, foi realizado o sorteio com a ordem de apresentação das equipes. A pesquisadora percebeu que os alunos gostaram bastante do assunto e iniciaram várias

brincadeiras populares que fizeram parte das suas infâncias, como “adoleta” e outras brincadeiras cantadas.

DIÁRIO DE CAMPO 4

Identificação:

1- Apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos.

2- Prática dos jogos e brincadeiras que foram apresentados anteriormente.

Turma: Ensino Fundamental II 9º Ano

Aula nº 04	Semana 02	Duração: 50 min.
------------	-----------	------------------

Tema da aula: Apresentação teórica das atividades pesquisadas pelos grupos 1,2,3 e 4.

Objetivo: Conhecer a história do jogo/brincadeira escolhido. -Reconhecer a importância cultural da atividade proposta. - Instigar a modificações das regras originais.

Recursos: Educatron, cartolina.

Descrição Da aula: No início da aula, seguindo o cronograma de apresentação, foi disponibilizado para a primeira equipe alguns minutos para organização da apresentação. A primeira equipe utilizou o educatron e apresentou sobre o jogo bets. (segue slides no anexo). A segunda equipe, o educando apresentou sozinho, ele gravou um vídeo na sua casa e foi apresentado no educatron para toda turma, no vídeo o aluno explicou sobre o jogo “queima” sua origem, regras e benefícios da sua prática. A terceira equipe trouxe um cartaz, com imagens e explicações da brincadeira pega-pega. A quarta equipe apresentou sobre o jogo pega-bandeira através de slides, produzidos no powerpoint. Nesta turma temos a presença de um aluno com espectro autismo, o mesmo é um aluno não verbal e tem uma professora

que faz o seu acompanhamento. Como atividade adaptada foi pedido que o mesmo escolhesse um jogo ou brincadeira e que sua pesquisa fosse entregue escrita em uma folha de papel almaço. Nesse dia o aluno entregou a sua pesquisa teórica e trouxe o jogo da memória confeccionado por ele para ser entregue como parte prática.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi se os educandos atenderam os critérios pedidos anteriormente para a parte teórica da pesquisa.

DIÁRIO DE CAMPO 5

Identificação:

1- Apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos.

2- Prática dos jogos e brincadeiras que foram apresentados anteriormente.

Turma: Ensino Fundamental II 9ºAno

Aula nº 05

Semana 03

Duração: 50 min.

Tema da aula:

Apresentação prática das atividades pesquisadas pelos grupos 1,2,3 e 4.

Objetivo: - Vivenciar os jogos/brincadeiras escolhidos, - Identificar as qualidades desenvolvidas. - Modificar as regras trazidas pelos grupos dos jogos/brincadeiras.

Recursos:

Descrição da aula: Na terceira aula, ainda em sala de aula, a professora e os alunos decidiram a ordem da realização das atividades. Foi decidido então que a primeira atividade seria o pega-pega, seguido do pega-bandeira e da queima, por último realizaram o jogo bets. Após cada explicação feita pelo grupo, as atividades foram sendo vivenciadas. Em seguida, a professora dividiu a sala em pequenos grupos, cada grupo escolheu um jogo/brincadeira para realizar a modificação das regras e apresentá-las ao grande grupo. Depois de todas as modificações apresentadas, foi escolhido uma delas para uma realização com as novas regras.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi a participação e colaboração durante a atividade,

DIÁRIO DE CAMPO 6

Identificação:

1- Apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos.

2- Prática dos jogos e brincadeiras que foram apresentados anteriormente.

Turma: Ensino Fundamental II 9ºAno

Aula nº 06	Semana 03	Duração: 50 min.
------------	-----------	------------------

Tema da aula:

Apresentação teórica das atividades pesquisadas pelos grupos 5,6,7

Objetivo: Conhecer a história do jogo/brincadeira escolhido. -Reconhecer a importância cultural da atividade proposta. - Instigar a modificações das regras originais.

Recursos:

Descrição Da aula: A quarta aula iniciou com a apresentação um aluno que escolheu apresentar sozinho, ele explicou sobre a brincadeira “Polícia e Ladrão”, foi falado sobre a história da mesma, as regras e os benefícios da prática, ainda na conclusão da apresentação foi levantada a questão de que as regras sempre são adaptadas para o ambiente disponível para a sua prática. Ainda nesse dia tivemos a apresentação de um trio que falou sobre a brincadeira esconde-esconde, da sua prática ainda frequente nas ruas e parques e da dificuldade de realização no ambiente escolar. Uma última equipe apresentou e escolheu o jogo da velha para apresentar. Além da história, regras e benefícios, os alunos citaram as adaptações existentes atualmente, comentaram sobre o jogo que é realizado com corrida e em ambiente aberto e combinado para realizarem a prática do jogo adaptado na quadra. Nessa mesma aula ainda sobrou algum tempo e os alunos realizaram a prática do jogo da velha, já que o mesmo pode ser realizado em qualquer ambiente.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi se os educandos atenderam os critérios pedidos anteriormente para a parte teórica da pesquisa.

DIÁRIO DE CAMPO 7

Identificação:

1- Apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos.

2- Prática dos jogos e brincadeiras que foram apresentados anteriormente.

Turma: Ensino Fundamental II 9ºAno

Aula nº 07

Semana 04

Duração: 50 min.

Tema da aula:

Apresentação teórica das atividades pesquisadas pelos grupos 5,6,7

Objetivo:- Vivenciar os jogos/brincadeiras escolhidos, - Identificar as qualidades desenvolvidas. - Modificar as regras trazidas pelos grupos dos jogos/brincadeiras.

Recursos:

Descrição Da aula: Na quinta aula, iniciamos com as apresentações, ainda dentro da sala de aula, os alunos se organizaram e iniciaram as práticas, se reunindo em duplas e realizando o “jogo da velha”. Logo em seguida fomos para a quadra e o aluno que apresentou a brincadeira, explicou como funcionava as regras e tirou todas as dúvidas a respeito delas. Após sanadas as dúvidas foi realizada a brincadeira “polícia e ladrão” de forma tradicional. Novamente os alunos se reuniram no centro da quadra para que todos tivessem a oportunidade de realizar as modificações das regras e novamente vivenciar a brincadeira, agora com as novas regras. Concluída a brincadeira anterior, os alunos escolheram para realizarem a brincadeira “mãe da rua” substituindo a brincadeira “esconde-esconde” pois na nossa escola não existe espaço físico suficiente para realizar a mesma. A brincadeira foi explicada para todos e realizada de acordo com as regras escolhidas no coletivo.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi se os educandos participaram das atividades propostas.

DIÁRIO DE CAMPO 8

Identificação:

1- Apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos.

2- Prática dos jogos e brincadeiras que foram apresentados anteriormente.

Turma: Ensino Fundamental II 9ºAno

Aula nº 08

Semana 04

Duração: 50 min.

Tema da aula:

Apresentação teórica das atividades pesquisadas pelos grupos 5,6,7

Objetivo: Conhecer a história do jogo/brincadeira escolhido. -Reconhecer a importância cultural da atividade proposta. - Instigar a modificações das regras originais.

Recursos:

Descrição Da aula: Na sexta aula retomamos as apresentações e a primeira dupla apresentou sobre a brincadeira amarelinha, já realizada por todos os estudantes, foi evidenciado sua história e os benefícios da sua prática. Em seguida foi apresentado sobre a brincadeira elástico, bolinha de gude e o jogo “stop”. Todas as equipes apresentaram sobre a história dos jogos/brincadeiras, as regras mais comuns de execução e os benefícios das suas práticas. Ainda nessa aula conseguiram realizar a prática da brincadeira “stop”, foi separado rapidamente pequenos grupos e todos participaram e se divertiram durante a atividade. Os educandos após a prática seguindo as regras apresentadas pela equipe, fizeram modificações de acordo com as regras que conheciam ou com as que gostariam de experimentar.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi se os educandos atenderam os critérios pedidos anteriormente para a parte teórica da pesquisa.

DIÁRIO DE CAMPO 9

Identificação:

1- Apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos.

2- Prática dos jogos e brincadeiras que foram apresentados anteriormente.

Turma: Ensino Fundamental II 9ºAno

Aula nº 09	Semana 05	Duração: 50 min.
------------	-----------	------------------

Tema da aula:

Apresentação dos jogos/brincadeiras tradicionais.

Objetivo: - Conhecer a história do jogo/brincadeira e. -Reconhecer a importância cultural da atividade proposta. - Instigar a modificações das regras originais.

- Vivenciar os jogos/brincadeiras tradicionais, - Identificar as qualidades desenvolvidas. - Modificar as regras dos jogos/brincadeiras.

Recursos: Educatron, material audiovisual, quadra, bola.

Descrição Da aula: Na sétima aula, a professora apresentou os trabalhos que haviam se destacado nas apresentações das outras turmas, vídeos, slides e cartazes, evidenciando aqueles que ainda não haviam sido apresentados na turma retratada. Com essa apresentação, os alunos puderam conhecer outros jogos e brincadeiras tradicionais e vivenciar a sua prática, aumentando assim o seu conhecimento a respeito deles. Após a prática com as regras tradicionais trazidas pelas equipes, a professora estimulou os alunos a mudarem as regras de acordo com o gosto e necessidade dos educandos.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi se os educandos participaram ativamente das atividades propostas.

DIÁRIO DE CAMPO 10

Identificação:

1- Apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos.

2- Prática dos jogos e brincadeiras que foram apresentados anteriormente.

Turma: Ensino Fundamental II 9ºAno

Aula nº 10	Semana 05	Duração: 50 min.
------------	-----------	------------------

Tema da aula:

Apresentação teórica das atividades pesquisadas pelos grupos 5,6,7

Objetivo: - Ressignificar a prática de jogos/brincadeiras tradicionais, dentro e fora do contexto escolar. - Reconhecer na prática os benefícios trazidos pela prática dos jogos/brincadeiras.

Recursos: Bola, elástico, corda.

Descrição Da aula: Na oitava aula, quando já havíamos concluído o ciclo das apresentações, na sala de aula foi realizado um grande círculo e a professora conversou com os educandos sobre a importância dos jogos e brincadeiras, sobre o estímulo da prática em crianças da família e do convívio social dos estudantes, sobre as qualidades desenvolvidas com a prática dos jogos e brincadeiras que foi estudado e como podemos contribuir para ajudar a aumentar a praticada dos jogos e brincadeiras nas ruas, praças e diversos ambientes possíveis. Após a roda de conversa, os alunos se reuniram em grupos e escolheram os jogos e brincadeiras que mais gostaram para realizar mais uma vez na nossa aula. Após concluída a prática a professora, junto com os educandos se dirigiram para a quadra e realizaram novamente a prática dos jogos/brincadeiras escolhidos para juntos compartilharem as sensações após a prática das atividades.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi se os educandos participaram ativamente das atividades propostas.

DIÁRIO DE CAMPO 11

Identificação:

1- Apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos.

2- Prática dos jogos e brincadeiras que foram apresentados anteriormente.

Turma: Ensino Fundamental II 9ºAno

Aula nº 11	Semana 06	Duração: 50 min.
------------	-----------	------------------

Tema da aula: -

Aplicação do segundo questionário pós-intervenção planejamento participativo.

Objetivo: Identificar se os benefícios da aplicação da unidade temática jogos e brincadeiras tradicionais, levando em consideração seu contexto histórico, suas regras e os benefícios da sua execução.

Recursos:

Descrição Da aula:

Na nona aula, a professora iniciou a fala de conclusão da unidade didática agradecendo a participação de todos os alunos e lembrando a sequência em que foi realizada as atividades, foi produzido um vídeo com todas as fotos e vídeos que foram feitos durante todo o processo para os educandos assistirem e identificar a sua participação durante todo o processo. Após a apresentação do vídeo, os alunos puderam falar o que acharam e como se sentiram com as atividades. A professora encerrou após a fala de todos os educandos, explicando que na próxima aula eles iriam para o laboratório de informática, onde deveriam responder um questionário muito importante para a conclusão da pesquisa realizada pela professora.

Na décima aula, os alunos foram encaminhados para o laboratório de informática da escola e estimulados a responderem o questionário que estava disponível no mural do google sala de aula, quando os alunos concluíam o questionário os

mesmos iam sendo direcionados para o pátio onde a auxiliar de pátio disponibilizou para os mesmos os materiais que a professora separou (corda, elástico, giz). Os alunos realizaram livremente as atividades que desejaram.

Avaliação: A avaliação nessa aula foi se os educandos atenderam os critérios pedidos anteriormente para a parte teórica da pesquisa.

APÊNDICE 2



TERMO DE ASSENTIMENTO (TALE)

(Conselho Nacional de Saúde, Resolução, 466/2012 e 510/2016)

Você está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa **“Pensando além da cultura esportiva: resgate e valorização dos jogos e brincadeiras populares.”**

O motivo que nos leva a estudar esse assunto é o estudo da valorização da cultura popular através de jogos e brincadeiras, de forma que o conhecimento que será construído a partir desta pesquisa possa ressignificar a prática de jogos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física.

Para esta pesquisa adotaremos o seguinte procedimento(s): “Observação com anotação, através de um diário de campo, do que ocorre nas aulas de Educação Física quando houver a inserção dos jogos e brincadeiras tradicionais da cultura brasileira.”

Para participar desta pesquisa, o responsável por você deverá autorizar e assinar o termo de consentimento livre e esclarecido. Você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Você será esclarecido (a) em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se. O responsável por você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido pelo pesquisador que irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Esta pesquisa apresenta **“RISCO MÍNIMO”** de estresse físico e mental durante a realização das atividades práticas em função do desconforto na realização dos jogos e brincadeiras, riscos esses que serão sanados com a interrupção imediata da atividade prevista para o momento, assim que identificado o possível estresse, e retomado em momento subsequente oportuno. Os resultados estarão à sua disposição quando finalizada. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 anos, e após esse tempo serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias: uma via será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

Eu, _____, portador (a) do documento de Identidade _____ **(se já tiver documento)**, fui informado (a) dos objetivos da presente pesquisa, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento o meu responsável poderá modificar a decisão de participar se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que concordo em participar dessa pesquisa. Recebi uma cópia deste termo de assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Maringá, ____ de _____ de 20____.

Assinatura do(a) menor

Assinatura do(a) pesquisador(a)

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar a professora pesquisadora.

Nome Pesquisador(a): Maria Angélica B. M. Casagrande.	Cargo/Função: Professora
Instituição: Col. Est. João de Faria Pioli	
Endereço: R. Guatemala, 346 - Vila Morangueira, Maringá- PR	
Telefone: (44) 3253-6843	
Projeto submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da FCT/UNESP Rua Roberto Simonsen, 305, Centro Educacional, CEP: 19060-90 - Presidente Prudente - SP, Fones: (18) 3229-5734,(18) 3229-5710.	

APÊNDICE 3



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

(Conselho Nacional de Saúde, Resolução, 466/2012 e 510/2016)

Título da Pesquisa: “Pensando além da cultura esportiva: resgate e valorização dos jogos e brincadeiras populares.”

Nome do (a) Pesquisador (a): Maria Angélica Brauer Mantovani Casagrande

Nome do (a) Orientador (a): Prof. Dr. [Luiz Rogério Romero](#)

1. Natureza da pesquisa: O sra (sr.) está sendo convidado (a) a participar desta pesquisa que tem como finalidade resgatar e valorizar a cultura brasileira através dos jogos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física com alunos do Ensino Fundamental de uma escola pública do estado do Paraná – PR.
2. Participantes da pesquisa: A pesquisa será realizada com quatro turmas do 9º Ano do ensino médio do colégio Estadual João de Faria Pioli, localizado na Cidade de Maringá, estado do Paraná. A amostra será compreendida por 90 alunos devidamente matriculados em uma das turmas do 9º Ano.
3. Envolvimento na pesquisa: ao participar deste estudo a sra (sr) permitirá que a pesquisadora observe através de um diário de campo o que ocorre nas aulas de Educação Física quando participantes de prática e resgate de jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira. Busca-se identificar as contribuições das práticas de jogos populares para a disciplina de Educação Física e seus participantes.
4. Riscos e desconforto: a participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade.
5. Sigilo sobre a Identidade dos Sujeitos da Pesquisa: A identidade, bem como informações ou qualquer outro meio que porventura possa identificá-lo, serão mantidos em sigilo. Somente o (a) pesquisador (a) e seu (sua) orientador (a) (e/ou equipe de pesquisa) terão conhecimento de sua identidade e nos comprometemos a mantê-la em sigilo ao publicar os resultados dessa pesquisa.
6. Confidencialidade dos Dados: As informações coletadas neste estudo que não forem publicadas na pesquisa não serão divulgadas de qualquer outra forma e os documentos que contiverem tais

informações serão destruídos de acordo com as Normas vigentes da CONEP (Comissão Nacional de Ética em Pesquisa).

7. Benefícios: ao participar desta pesquisa a sra (sr.) não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre a importância de resgatarmos e valorizarmos a prática de jogos e brincadeiras da cultura popular brasileira, de forma que o conhecimento que será construído a partir desta pesquisa possa ressignificar a prática de jogos e brincadeiras da cultura popular nas aulas de Educação Física, onde a pesquisadora se compromete a divulgar os resultados obtidos, respeitando-se o sigilo das informações coletadas, conforme previsto no item anterior.

8. Pagamento: a sra (sr.) não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação. A Sra (sr.) tem liberdade de se recusar a participar e ainda se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para a sra (sr.). Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone do (a) pesquisador (a) do projeto e, se necessário, através do telefone do Comitê de Ética em Pesquisa.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

Portanto preencha, por favor, os itens que se seguem: Confiro que recebi uma via deste termo de consentimento, e autorizo a execução do trabalho de pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Obs.: Não assine esse termo se ainda tiver dúvida a respeito.

Consentimento Livre e Esclarecido

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar da pesquisa

Nome do Participante da Pesquisa

Assinatura do Participante da Pesquisa

Assinatura do Pesquisador

Assinatura do Orientador

ANEXOS

ANEXO 1

ED. Física

Nome: [REDACTED] Turma: 9ª A
Pessoa entrevistada: [REDACTED] (irmã). Idade: 16
Professora: Maria Angélica.

1) Qual era sua brincadeira favorita?
R- Pega-Pega.

2) Onde você brincava?
R- na escola.

3) Com quantos anos você parou de jogar/brincar?
R- com 12/13 anos.

4) Quem te ensinou a jogar/brincar?
R- aprendeu com a família.

5) Com quem você costumava brincar?
R- com os amigos.

6) O que os jogos e brincadeiras influenciaram na sua vida?
R- influenciou a saber perder e conviver com as pessoas.

7) Qual brincadeira era costume na sua família?

tilibra

R- Passa amêl

8) Cite exemplos de brincadeiras/jogos que você praticava:

R- Pega-Pega, Esconde-Esconde, polícia e ladrão, cobra cega, amarelinha, e etc...

9) Qual atividade física você pratica atualmente?

R- caminhada.

ANEXO 2

Alunos [redacted]

turma-9ºB

Entrevista:

nome [redacted]

idade-31

1) Qual era sua brincadeira/jogo favorito? Vôlei

2) Você costumava jogar com quem?
Amigos e irmãos

3) Quem te ensinou a jogar/brincar?
Professores

4) Onde você costumava brincar/jogar?
Ginásio ou pátios de escola

5) Quais eram os brincadeiros que você mais gostava?
Bolinha de gude e queima

6) Quais eram as regras da sua brincadeira favorita?

R: Tinha dois times e 8 pessoas em cada um, cada um tinha sua função e tinha que manter a bola no ar

7) Quais brincadeiras você conhece?

Credeal

Paga-paga, escende-escende, pulom corda, pular elástico, três marcos, amarelinha, belinha de gude, passa and, lance atroj, mole do rua e muitos outros.

8) Qual a diferença dos brincadeiras de Antigamente para a de hoje em dia?

Antigamente os brincadeiras eram mais praticadas de brincar em rua, ginásio, e hoje em dia tem "brincam, jogam" em telas.

9) Qual era a brincadeira mais popular da sua infância?

Não me lembro todas eram bem praticadas.

ANEXO 3

Nome da equipe [REDACTED]

Entrevista 9-c

Nome [REDACTED] Idade: 59

1- Quais eram as brincadeiras mais populares na época da sua infância?

- Esconde-esconde, Bola ajuda, Bets, Balança caixão, Bolo, Bolinha de quilo.

2- Qual era seu jogo/brincadeira favorita?

- Bola ajuda. "Eu era rápido igual um relâmpago".

3- O que vocês usavam para jogar/brincar?

- O corpo, era correria, velocidade e esportezão.

4- Em sua opinião essa brincadeira seria popular nos dias atuais? Você acha que ela mudaria de alguma forma?

- "Não sei, a molecada está muito mole, hoje eu com 59 daria show na molecada".

5- Quem te ensinou a jogar/brincar?

- A aprendizagem vem com os amigos e você vai e brinca ou

se isola, e não o tempo passar.

6- Qual jogo você não vê mais as crianças praticando?

• As do meu tempo não vejo mais nenhuma criança praticando. "Hoje isso (as brincadeiras) não existe, só celular".

7- Todos praticavam das brincadeiras?

• Sim.

8- No seu ponto de vista, qual a importância dos jogos/brincadeiras?

• "Acho que é a diversão. Hoje não temos mais a emoção dos tempos outros. A diversão hoje acho que é mais superficial. Nos meus tempos nós acordávamos com vontade de brincar, de correr, de pular, gritar. Hoje só nos resta saudades."

9- Quando e por qual motivo você parou de praticar esses jogos/brincadeiras?

• A gente vai crescendo ou os amigos vão se distanciando, cada um com sua vida, o tempo vai passando as coisas vão mudando e cada época uma mentalidade uma visão do presente diferente dos tempos passados. "Mas eu tenho vontade de voltar para o passado". "Que saudade do tempo que eu andava descalço e apANHAVA pra tomar banho".

ANEXO 4

— ♥ — ♥ —

Equipe: [REDACTED] - n.º 19 - 9.º D

♥ — Entrevista — ♥

Nome: [REDACTED] Idade: 40

1- Qual lugar você costumava brincar?
Na rua com as amigas

2- Você ainda tem contato com as pessoas que você brincava?
Não

3- Você já usou a violência para resolver um conflito durante um jogo/brincadeira?
Sim

4- Com qual frequência você costumava brincar?
Diariamente

5- Qual seu jogo/brincadeira favorito?
Bets, queima e esconde-esconde

6- Qual as regras do seu jogo favorito? O objetivo principal do jogo bets é rebater a bola lançada pelo jogador adversário, sendo que durante o tempo em que o adversário corre atrás da bola, a dupla que rebateu deve cruzar os bets no centro do campo, fazendo assim... →

7- Vocês respeitavam as regras?
Sim

8- Você era excluído de algum jogo/brincadeira?
Não

tilibra

9- Qual jogo/brincadeira você gostava de fazer nas aulas de educação física

Basquete

10- Existia perigos quando brincavam na rua?

Não

11- Você lembra quando parou de brincar?

13 anos

Continuação da questão 1: Um ponto cada vez que cruzam os tacos e trocam de lugar.

No final da entrevista ela falou que adorou responder porque lembrou de várias coisas e momentos.

ANEXO 5

9ºE / / /

Nome da equipe: [REDACTED] 9ºE

Nome do entrevistado: [REDACTED]

1- Qual seu jogo/brincadeira favorita?

- jogo bola e andar de beke

2- Onde você costumava praticar esses jogos/brincadeiras?

- na rua da minha casa

3- Quais eram as brincadeiras/jogos mais populares na sua infância?

- jogo bola, burca,

4- Quais eram as brincadeiras/jogos que você mais praticava?

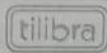
- jogo bola

5- Quais os jogos/brincadeira que você não gostava de praticar?

- Andar de courcho de rolo mãe.

6- Cite alguns jogos/brincadeiras que você conhece.

- pega pega, esconde esconde, jogo bola



7- Qual a diferença das brincadeiras/ jogos da sua infância de hoje em dia?

- Na minha época brincávamos todos na rua de casa, e não tinha perigo, todos reunidos na mesma brincadeira. Bons tempos era o nosso.

8- Para você qual a importância dos jogos /brincadeiras na sua vida?

É um momento onde podemos interagir um com o outro, começa uma amizade e aprende um com o outro e também ensina o que aprendemos com os nossos pais.