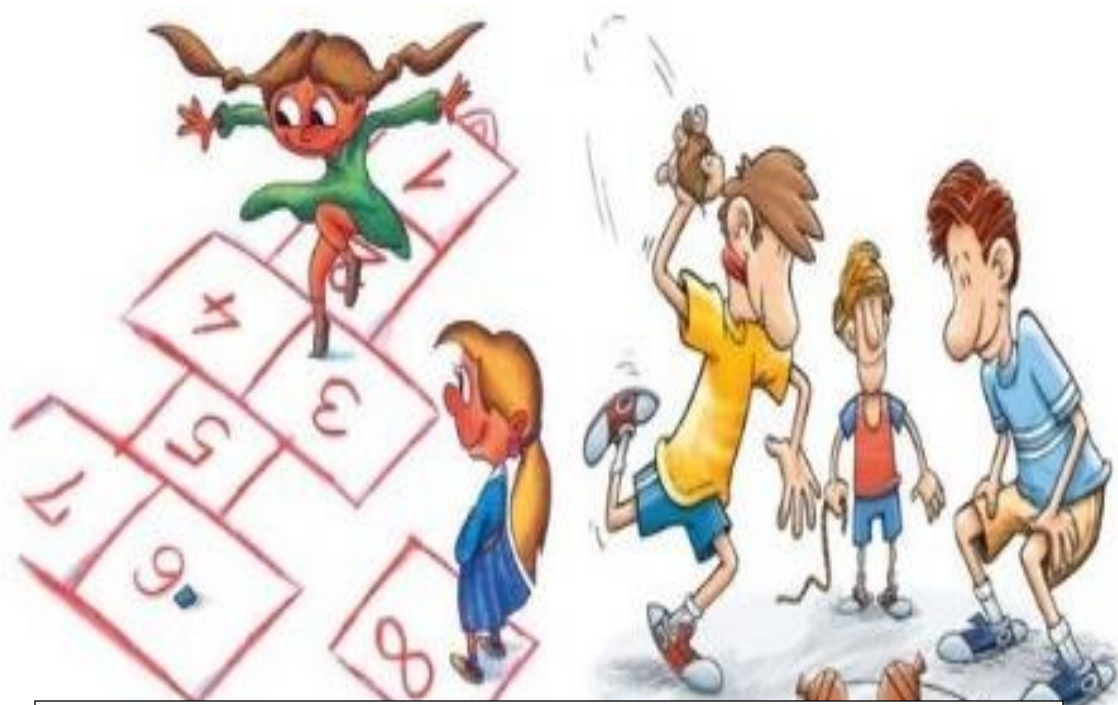




**Sequência didática jogos populares nas aulas de
Educação Física**



FOLHA EM BRANCO
VERSO DA CAPA

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



UNESP

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Ciências e Tecnologia - Campus de Presidente Prudente

Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - PROEF

Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de Educação Física no quarto ano do ensino fundamental I.

REALIZAÇÃO

Isabel Nunes Zacarias

EXECUÇÃO

Isabel Nunes Zacarias

SUPERVISÃO GERAL

Dr. Paulo Roberto Brancatti

ILUSTRAÇÕES

GOOGLE IMAGENS

*FOTOS EXTRAÍDAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA DA PROFESSORA – PESQUISADORA
DEVIDAMENTE AUTORIZADAS PELOS RESPONSÁVEIS LEGAIS.*

Presidente Prudente - SP



Ficha catalográfica elaborada pela Seção Técnica de Aquisição e Tratamento da Informação - Diretoria Técnica de Biblioteca e Documentação - Unesp, Campus de Presidente Prudente

Zacarias, Isabel Nunes.
Z13s Sequência didática jogos populares nas aulas de educação física / Isabel Nunes Zacarias. - Presidente Prudente, 2025
57 p. : il.

Produto que acompanha a dissertação do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente

1. Jogos populares. 2. Educação física. I. Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. II. Título.

Alessandra Kuba Oshiro Assunção

CRB-8/9013

Referência da Dissertação:

ZACARIAS, Isabel Nunes. Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de Educação Física no quarto ano do ensino fundamental I Orientador: Paulo Roberto Brancatti, Ano de depósito. 57 folhas. Produto Educacional (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – [Instituto/Faculdade/Centro], Universidade Estadual Paulista – UNESP, Presidente Prudente, 2025.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Amarelinha caracol ou redonda	11
Figura 2- Amarelinha Cademia	12
Figura 3- Amarelinha Tradicional	13
Figura 4- Amarelinha Macaca	14
Figura 5- Amarelinha de Minas Gerais	15
Figura 6 - Amarelinha Africana	16
Figura 7 -Pular elástico	18
Figura 8 - Sequência elástico, dentro, fora, em cima, cruza e sai	20
Figura 9 -Sequência elástico, moranguinho.....	20
Figura 10 - Cinco marias.....	21
Figura 11 - Quadro cinco marias.....	22
Figura 12 - Representando o jogo das pedrinhas.....	22
Figura 13 - Peça de TNT.....	25
Figura 14 - Segundo passo da confecção das cinco marias.....	25
Figura 15 - Segundo passo da confecção das cinco marias.....	25
Figura 16 -Terceiro passo da confecção das cinco marias.....	26
Figura 17- Quarto passo da confecção das cinco marias.....	26
Figura 18- Peça de barbante.....	26
Figura 19 - Último passo da confecção das cinco marias.....	26
Figura 20 - Obra bolinha de gude Ivan Cruz.....	27
Figura 21- Jogando jeep Ivan Cruz.....	28
Figura 22 - Bolinha de gude.....	28
Figura 23 - Obra bolinha de gude Ivan Cruz.....	29
Figura 24 - Brincando de nozes.....	30
Figura 25 - Obra Ivan Cruz, bolinha de gude.....	30
Figura 26 - Forma geométrica de um quadrado para jogar bolinha de gude.....	33
Figura 27- Bolinha de gude posicionada em linha reta.....	34
Figura 28 - Betes.....	35
Figura 29 - Rouba bandeira.....	38
Figura 30- Queimada	40

Figura 31- Pega-pega.....	41
Figura 32- Brincando de roda, Ivan Cruz.....	44
Figura 33-Ciranda.....	45
Figura 34 -Sequência do jogo escravo de Jó.....	47
Figura 35 - Outro formato para jogar escravo de Jó.....	48
Figura 36 - Obra brincadeira de criança.....	50
Figura 37- Esconde-esconde.....	50
Figura 38 - Bambolê.....	51
Figura 39 - Telefone sem fio.....	51
Figura 40 - Amarelinha.....	51
Figura 41 - Pulando corda.....	51
Figura 42- Bolinha de gude.....	53
Figura 43- Cabra cega.....	53

LISTA DE QUADRO

Quadro 1- Atividade para preencher coletivamente junto com os alunos, refletindo sobre os conhecimentos construídos na análise dos vídeos sobre os jogos populares.....	10
Quadro 2- Diferentes tipos de amarelinha, origem, imagem e como jogar.....	11
Quadro 3- Sequência do jogo cinco marias.....	23
Quadro 4- Materiais alternativos para a confecção das cinco marias.....	25
Quadro 5- Diferentes nomes da bolinha de gude.....	31
Quadro 6- As diferentes linguagens utilizadas pelos jogadores no jogo bolinha de gude.....	32
Quadro 7- As diferentes linguagens utilizadas pelos jogadores no jogo betes.....	36
Quadro 8- Atividade elaborada para preencher junto com os alunos como jogar betes na escola.....	38
Quadro 9- As classificações dos jogos de perseguição.....	42
Quadro 10 - As diferentes linguagens utilizadas pelos jogadores no jogo betes.....	46
Quadro 11- Atividade de análise das obras de Ivan Cruz	50

SUMÁRIO

1.APRESENTAÇÃO.....	9
2. PRIMEIRA ATIVIDADE: CONCEITUANDO OS JOGOS POPULARES.....	10
3.AULA 1 E 2: AMARELINHA.....	11
4.AULA 3 E 4: ELÁSTICO.....	18
5.AULA 5 E 6: CINCO MARIAS.....	21
6.AULA 7 E 8: BOLINHA DE GUDE.....	27
7.AULA 9 E 10: JOGO TACO OU BETES.....	35
8. AULA 11 E 12: PIQUE BANDEIRA OU ROUBA BANDEIRA.....	38
9. ATIVIDADES EXTRAS DE JOGOS POPULARES.....	40
9.1. Queimada.....	41
9.2 Jogos de perseguição.....	41
9.3. Cantigas de roda.....	44
10. FINALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA.....	49
11. REFERÊNCIA.....	53

Apresentação

Caro (a) professor (a) de Educação Física,

Este material didático-pedagógico é resultante da pesquisa intitulada “ Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de Educação Física no quarto ano do ensino fundamental I¹” , que teve como propósito estabelecer uma sequência didática como referencial metodológico de ensino, para ser trabalhados nas aulas e proporcionar a disseminação dos jogos populares, fundamentado teoricamente, para professores de Educação Física que atuam nas séries iniciais do Ensino Fundamental, que buscam no cotidiano escolar, construir novas práticas educacionais levando em conta as características, necessidades dos alunos, conhecer a história e as mudanças que os jogos populares passaram possibilitando a todos estes sujeitos uma aprendizagem significativa, passem a vivenciar e ensinar outras pessoas os jogos populares.

Diante dessa proposição, foi desenvolvido, junto a uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental, um projeto de intervenção didático-pedagógico sobre os Jogos populares.

A Educação Física apresenta em seu currículo um conjunto de conhecimentos, dentre estes os jogos populares, que contribuem para a formação e o enriquecimento de experiência dos alunos da Educação Básica. Vale ressaltar que a Educação Física é uma disciplina obrigatória do currículo escolar e apresenta características próprias e, por meio dela, os educandos podem construir saberes para ampliar a consciência de seus movimentos, desenvolver a autonomia e valer-se da cultura corporal de movimento presente no seu cotidiano.

Este material foi produzido com o intuito de contribuir para o planejamento das aulas de Educação Física escolar, por meio de sugestões de aulas organizadas e elaboradas prioriza além dos saberes procedimentais, trazendo a questão conceitual em que os alunos conheçam as possíveis origens e sua relação com a cultura, suas transformações ao longo do tempo e a atitudinal respeitar, valorizar e disseminar os jogos populares.

¹ Pesquisa desenvolvida no primeiro semestre de 2024, em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental I do município de Tupã, como um dos requisitos do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da UNESP / Presidente Prudente.

2.SEQUÊNCIA DIDÁTICA DOS JOGOS POPULARES

Turma: 4º ano

Primeira atividade: Conceituando os Jogos Populares

Primeiro passo: Levantamento do conhecimento sobre Jogos Populares ou Brincadeiras tradicionais por meio de uma roda de conversa:

Roda de conversa: Vocês sabem o que são Jogos Populares?

Explosão de palavras em uma cartolina, o professor deverá escrever na parte central da cartolina Jogos Populares e os alunos irão escrever o que sabem.

Segundo passo: Conceituando o que são jogos populares juntos aos alunos

Vídeos: Observe no vídeo as características dos jogos populares, com quem se aprende, recursos e o algo que te chamar atenção?

Vídeo Jogos Populares: Conceito, Características e Benefícios (Dicas da Educação Física 2021), nesse vídeo temos o conteúdo sobre o que são os jogos populares, características, benefícios e tipos de jogos populares.

Vídeo: Jogos e brincadeiras populares e tradicionais (Lameira, 2020), traz a definição de jogos populares e brincadeiras populares e como é transmitido, jogos e como brinca.

Quadro 1- Atividade para preencher coletivamente junto com os alunos, refletindo sobre os conhecimentos construídos na análise dos vídeos sobre os jogos populares.

Conceito	Características	Benefícios	Jogos Populares

Fonte: elaborado pela autora



3.AULA 1 E 2: AMARELINHA

Espaço: quadra.

Materiais: Tv, giz, uma pedrinha.

Primeiro passo:

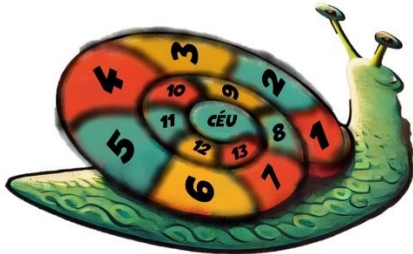
Roda de conversa com perguntas disparadoras: Vocês conhecem o jogo popular denominada como amarelinha? Já jogaram? Onde? Como costumam jogar? Como são as regras, materiais? Existem diferentes tipos de amarelinha?

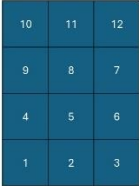
Vídeo: Ensinando a origem da brincadeira amarelinha (Telekids, 2021), traz a possível origem da amarelinha, quem trouxe para o Brasil e como jogar.

Vídeo Você Sabia? Como Surgiu a Amarelinha? (Rede Brasil Kids, 2023), o vídeo aborda a curiosidade de uma menina que pesquisa na internet sobre a origem da amarelinha, o significado da palavra, nomenclaturas no Brasil.

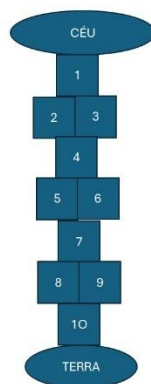
No quadro abaixo alguns tipos de amarelinha e lugares que elas pertencem:

Quadro 2: Diferentes tipos de amarelinha, origem, imagem e como jogar.

Nome da amarelinha Região	Como se joga e Imagem
Redonda Caracol	Figura 1: Amarelinha Caracol ou redonda 

	Fonte: elaborado pela autora • Primeiro joga a pedrinha na casinal, • Não permitido pisar na casa que está a pedrinha. • Todas as casas sendo de uma, podendo apenas pisar com um pé não podendo colocar no chão. • Depois volta pulando e pega a pedrinha não podendo pisar na casa que estava a pedrinha. • Poderá acordar uma casa para descansar o pé, exemplo na 5 pode colocar os dois pés no chão.
Academia 2 Nordeste	Figura 2: Amarelinha Cademia  Fonte: elaborado pelo autor Primeiro desenha no chão dois retângulos juntos, dividindo cada um em quatro quadrados que será as casas, em seguida nas pontas dos retângulos desenha uma meia lua (será o céu), o desenho está acima. • Como jogar: o jogador deve pular a academia (amarelinha), equilibrando um caco de telha no peito do pé, caso deixe cair o caco, deve voltar ao início e recomeçar o jogo. • Objetivo é conseguir pular todas as casas com o caco no pé, sem deixar cair. Atenção algumas regras (Mapa do Brincar, 2024) • Só pode pular com o mesmo pé com que começou o jogo (não vale trocar de pé).

	• Não pode apoiar a mão ou o outro pé no chão para pegar a pedrinha. • Não pode pisar na linha ou fora do quadrado. • Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha. • Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado. • Quem errar passa a vez para o seguinte. • Sempre que o jogador que errou voltar, ele recomeça de onde estava. • Ganha quem conseguir chegar ao céu primeiro sem errar. (Mapa do Brincar, 2024)
Amarelinha Tradicional São Paulo e Rio de Janeiro	• Primeiro inicia jogando a pedrinha na casinha um, • Não é permitido pisar na casa que está a pedrinha. • Na casa com dois quadrados o jogador deve pular com os dois pés, um em cada casa, na casa de somente um quadrado o jogador deve pular com um pé. • Depois que o jogador conseguiu chegar na casa 10, volta pulando e pega a pedrinha não podendo pisar na casa que estava a pedrinha. • No início do jogo os jogadores devem acordam se é permitido ou não pular no céu e na terra e nas linhas. • O jogador que conseguir pular todas as casas, ganha o direito de marcar seu nome em uma casinha, sendo permitido só ele pisar. • Caso a pedrinha caso pare no meio da linha das casas, o aluno que lançou a pedrinha fica de costa e um fala “Meia, meia lua dentro ou fora” movimentando pedra dentro e fora da casinha e o aluno deverá dizer se está dentro ou fora, caso acerte continua se errar, passa a vez. Figura 3: Amarelinha tradicional



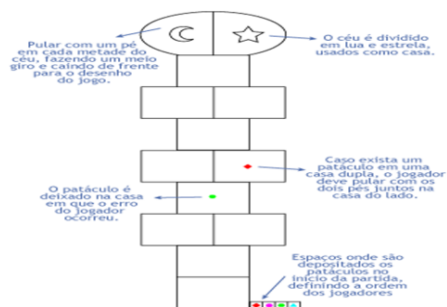
Fonte: elaborado pela autora

Macaca

Acre, Pará, Amapá, Ceará,
Rio Grande do Sul e Piauí

- Cada jogador terá sua pedrinha que é chamado patáculos que ficará em espaço com está mostrando a imagem.
- O desenho dessa amarelinha é diferente, não tem números, sim desenhos, a primeira casa é dividida em céu e lua, no qual o aluno estará de costa e deverá fazer um giro para pisar nas casas.
- O jogador deverá pisar um pé na casa de um e dois nas casas com duas.
- Caso o jogador erre sua patáculos (pedrinha) fica na casa, não sendo permitido ninguém pisar.

Figura4: Amarelinha macaca

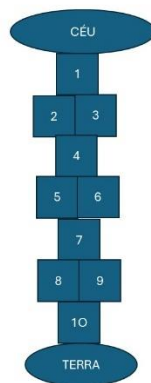


Fonte: Amarelinha macaca

Amarelinha 4

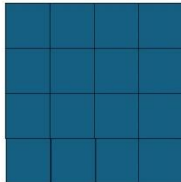
Minas Gerais

Figura 5: Amarelinha Minas Gerais



Fonte: elaborado pela autora

- A amarelinha desenhada no chão é como a amarelinha tradicional.
- O grupo decide qual jogador inicia o jogo.
- O jogador precisa pular as casas de olhos vendados, enquanto pula, pergunta aos outros jogadores “Queimei”, perguntando se pisou nas linhas.
- O jogador que errar passa a vez para o próximo jogador.
- Só pode pular com o mesmo pé com que começou o jogo (não vale trocar de pé).
- Não pode apoiar a mão ou o outro pé no chão para pegar a pedrinha.
- Não pode pisar na linha ou fora do quadrado.
- Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha.
- Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado.
- Quem errar passa a vez para o seguinte.
- Sempre que o jogador que errou voltar, ele recomeça de onde estava.

	• Ganha quem conseguir chegar ao céu primeiro sem errar.
Amarelinha Africana Africana	Figura 6: Amarelinha africana  Fonte: elaborado pelo autor Jeito de brincar • Os jogadores desenharam a amarelinha como indica a imagem acima. • Dois jogadores devem pular ao mesmo tempo. • Cada jogador inicia a brincadeira de um lado da amarelinha, com o pé em um quadrado, eles devem pular ao mesmo tempo ao ritmo da música. • Quando chegarem ao final da amarelinha, devem voltar pulando até onde iniciaram o jogo. • Os jogadores devem pular para os dois quadrados ao lado, eles voltam para o lugar onde começaram o jogo, depois saltam para os quadrados em frente, pulam para os que estão ao lado e retornam, voltam para os quadrados de trás e pulam de novo para os quadrados ao lado. Depois pulam para a terceira linha de quadrados e repetem os movimentos, até que um fique de costas para o outro. Quando isso acontece, eles pulam de novo para o quadrado ao lado e voltam. Depois pulam para a última linha e repetem o movimento. Quando finalizar devem dar meia volta, deixando o pé direito no quadrado

	em que está e colocando o pé esquerdo no quadrado de trás e recomeçar o jogo trocando os lados do quadrado principal, até que um dos jogadores erre a sequência ou pise na linha.
--	---

Fonte: elaborado pela autora

Terceiro passo:

Vivenciando: Amarelinha tradicional, africana e a Macaca

4. Aula 3 E 4: ELÁSTICO



Espaço: quadra.

Materiais: Tv, computador e elástico.

Primeiro passo:

Roda de conversa com perguntas disparadoras: Vocês já pularam elástico? Já viram em alguma rede social ou televisão? Como costumam jogar? Como são as regras, materiais?

Figura 7: Pular elástico



Fonte: Monteiro, 2024

Conceituando a origem do jogo popular Elástico

A origem do jogo popular elástico é desconhecida, entretanto alguns autores ressaltam que existe a muito tempo, entretanto sua maior repercussão é nos anos 80 se tornando uma brincadeira popular na vida das pessoas. Existe uma suposição que talvez o elástico seja de origem africana.

O Mapa do brincar (2024), que o jogo inicia colocando o elástico no tornozelo, depois, joelho, coxa, cintura, ombros e até cabeça, cada vez que o jogador acerta vai passando de fase, existem diferentes maneiras de jogar, com música e sem cada região coloca suas características.

Algumas maneiras de jogar elástico e com uma ladainha, uma música que deve ir pulando e realizando os movimentos.

Como jogar:

- O jogo necessita de no mínimo três jogadores, mas podendo adaptar com cadeiras, grades de portão, porque precisa segurar, os jogadores determinam quem começará pulando.
- Quando o jogador erra passa a vez para o outro.
- Normalmente o elástico começa no tornozelo, depois sobe para o joelho, para a coxa, quadril, ombro e pescoço.
- Algumas sequências do elástico são acompanhadas por ladainhas, que são as músicas cantadas nas brincadeiras.

Segundo passo análise dos vídeos:

Observe os vídeos: Onde estão brincando? Quais as sequências? Adaptaram o jogo de acordo com espaço e número de jogadores? Sugerem adaptações?

Vídeo: Vamos pular elástico? Borboletinha | Brincadeira de elástico (Brincar para crescer, 2023), mostra crianças ensinando maneiras de pular elástico.

Vídeo: Brincadeira com elásticos (Alto diagnóstico, 2020), adultos que trazem sua experiência de pular elástico e ensinam como fazer e como jogar.

Vídeo: Série minidocs | brincadeira de elástico (Território do brincar, 2016), meninas da Bahia mostram seu elástico feito com pedaços de pano, como adaptar quem segura e maneiras de jogar.

Terceiro passo:

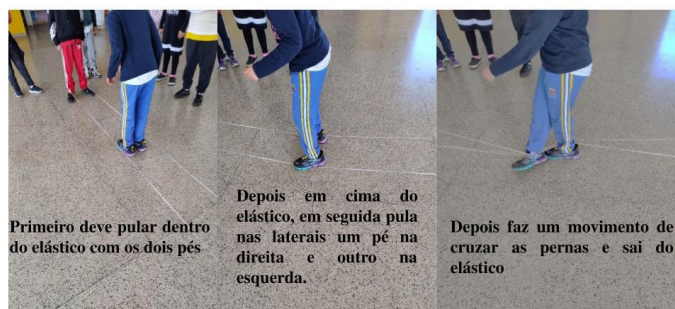
Vivência: do Jogo Popular Elástico:

Sequência:

Primeira sequência:

Pula, dentro, em cima, cruza e sai fora.

Figura 8: Sequências do elástico dentro, em cima, cruza e sai fora



Fonte: elaborado pela autora

Segunda sequência:

Moranguinho: mo (pula com os dois pés na direita lateral), ran (pula do lado esquerdo) gui (pula no meio) nho (pula fora) cruza falando moranguinho.

Figura 9: Sequências do elástico “Moranguinho”



Fonte: elaborado pela autora

Observação: cada aluno receberá um pedaço de elástico para vivenciar com sua família.

5. AULA 5 E 6: CINCO MARIAS



Espaço: quadra.

Materiais: Tv, computador, pedrinhas ou saquinhos.

Primeiro passo: Roda de conversa com perguntas disparadoras: Observe as imagens, vocês conhecem esse jogo popular? Já jogaram? Como costumam jogar? Como são as regras, materiais?

Figura 10: Cinco marias



Fonte: Cultura Care Aur Pair, 2024

Figura 11: Quadro Cinco Marias, Ivan Cruz



Fonte: Artista do Brasil, 2024

Figura 12: Representado o jogo das pedrinhas



Fonte: UOL, 2024

Conceituando a Origem Cinco Marias

O jogo das cinco Marias também conhecido como jogo pedrinhas, recebe diferentes nomes tais como: jogo do osso, onente, bato, arriós.

Alguns autores dizem que no antigo Império Romano era chamado jogo do ossinho, no qual os jogadores utilizavam os ossos como objeto para lançar e recuperar, assim observamos que se pode usar diferentes materiais para jogar.

Possivelmente foram os colonizadores que trouxeram o jogo para o Brasil.

Vídeos: História dos Brinquedos - Como surgiu a brincadeira das 5 Marias? (Museu dos brinquedos, 2020), é um podcast que traz a história das cinco marias, como surgiu os jogos tradicionais, trazendo seus diferentes nomes, maneiras de jogar e quais recursos podem utilizar.

Segundo passo:

Como jogar:

O jogo precisa de cinco pedrinhas, saquinhos ou alguns objetos que seja possível lançar e recuperar, objetivo do jogo é lançar um saquinho para cima e pegar com uma mão a pedrinha que está em baixo e recuperar a que lançou

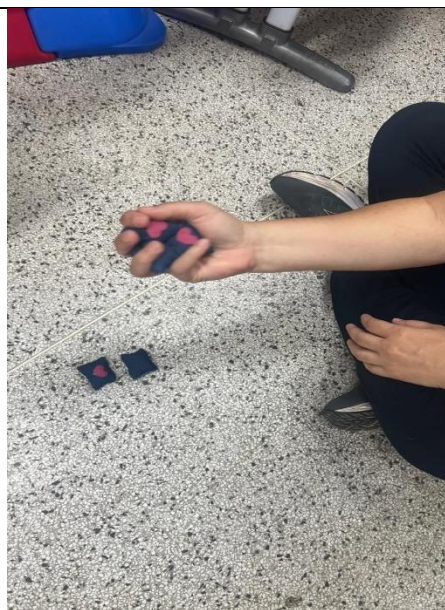
Entretanto é um jogo com diferentes fases:

Primeira fase: primeira lança um saquinho e pega um por vez até pegar todos.

Quadro 3: Sequencias do jogo cinco marias.

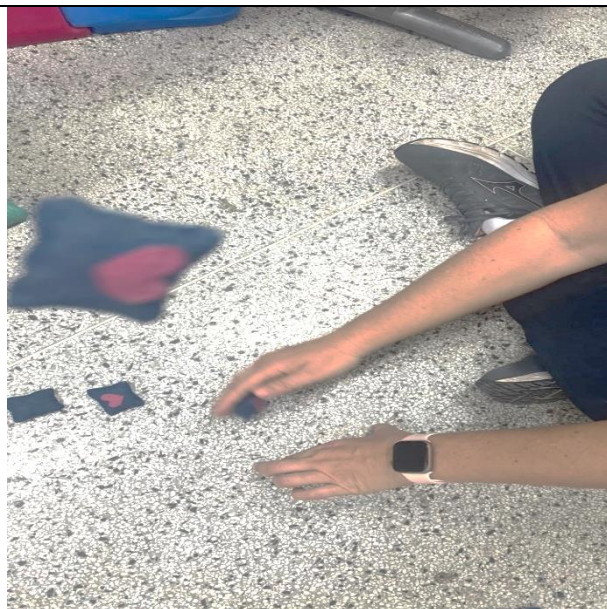
Primeira e segunda fase da sequência das 5 marias. Lançar um saquinho para cima e pegar o que está no chão e o que você lançou, primeiro todos de um e depois dois em dois.

Na terceira fase você lança o saquinho para cima e pega um e recupera o lançado, depois lança um para cima e pega os três e recupera. Depois lança um para cima e pega quatro saquinhos.



Fonte: elaborado pelo autor

Agora faz com uma das mãos um “túnel”, no qual o jogador deverá lançar o saquinho para cima e empurrar um saquinho que está no chão para passar entre os dedos e recuperar o que lançou, deverá passar um por vez e não deixar o que lançou cair no chão



Fonte: elaborado pelo autor

Agora o jogador posiciona os saquinhos em um dos braços deve pedir para o outro jogador escolher um saquinho ele deve pegar quando lançar todos para cima.



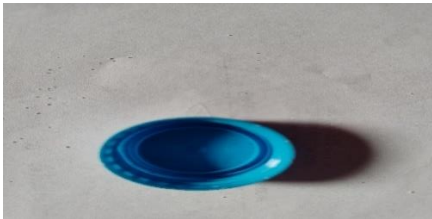
Fonte: elaborado pelo autor

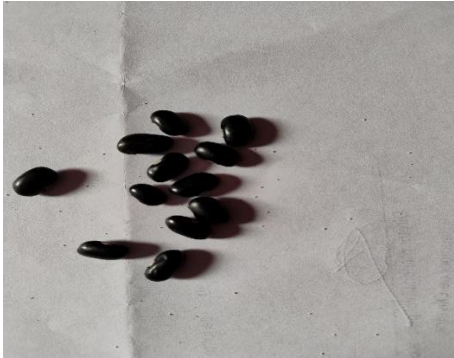
Quando o jogador chega a fase final, uma maneira para pontuar é organizar os saquinhos na mão e lançar para cima tentando pegar o maior número de saquinho, os jogadores podem acordam um valor para cada saquinho como 10 pontos e somar.



Fonte: elaborado pela autora

Quadro 4: Materiais alternativos para a confecção das cinco marias.

Primeiro passo	Cortar 5 pedaços de TNT 10cm X 10Cm	Primeiro passo da confecção das cinco marias. Figura 13: Peça de TNT  Fonte: elaborado pela autora	
Segundo passo	Separar cinco tampinhas de garrafas	Figura 14: Segundo passo da confecção das cinco marias.  Fonte: elaborado pela autora	Figura 15: Segundo passo da confecção das cinco marias.  Fonte: elaborado pela autora

			Pegue os grãos de feijão e coloque dentro das tampinhas da garrafa.
Terceiro passo	Separar grão para encher as tampinhas	Figura 16: Terceiro passo da confecção das cinco marias.  Fonte: elaborado pela autora	Figura 17: Quarto passo  Fonte: Elaborado pela autora Envolva o TNT na tampinha, fazendo um tipo de uma trouxinha.
Quarto passo	5 pedaços de barbantes	Figura 18: Peça de barbante  Fonte: Elaborado pela autora Pedaços de barbantes.	Figura 19: Último passo da confecção do jogo cinco marias  Fonte: Elaborado pela autora Pegue o pedaço de barbante e amarre a trouxinha.

Fonte: elaborado pela autora

7. AULA 7 E 8: BOLINHA DE GUDE



Espaço: quadra e parquinho

Materiais: Tv, computador, giz e bolinha de gude.

Primeiro passo: Roda de conversa com perguntas disparadoras: Vamos observar as imagens:

Figura 20: Bolinha de gude obra de Ivan Cruz



Fonte: Artista do Brasil 2024

Figura 21: Jogando jepe obra de Ivan Cruz



Fonte: Fonte: Artista do Brasil, 2024

Figura 22: Bolinha de gude



Fonte: elabora pela autora

Roda de conversa: Vocês já brincaram de bolinha de gude? Já viram em alguma rede social ou televisão? Como costumam jogar? Como são as regras, materiais?

Conceituando a origem do jogo da Bolinha de gude

Segundo o autor Azoubel (2024), a bolinha de gude tem uma origem antiga, encontraram pinturas arqueológicas que mostram que utilizavam o jogo bolinha de gude, antes de Cristo já existia a bolinha de gude, os povos antigos utilizavam de diferentes matérias para ser a bola, tais como, pedra, argila, madeira e algumas vezes usavam ossos de carneiro. Alguns autores dizem que na Grécia Antiga as pessoas jogavam com castanhas e amêndoas, ou seja, o material e recursos que fazem parte daquela comunidade.

A autora Santos (2012) diz que jogo de bolinha de gude vem da prática de um jogo egípcio com pedras preciosas, outro fato em escavações arqueológicas encontraram em um tumulo que uma criança egípcia bolinhas de gude feitas de pedras preciosas, era costume colocar objetos que faziam parte da vida daquela pessoa.

O jogo bolinha de gude faz parte da cultura humana que alguns autores retrataram em suas obras, no quadro abaixo retrata crianças romanas brincando com nozes, detalhe de sarcófago infantil, 270-300 D.C. A obra se encontra no Museu Pio Valentino, Vaticano.

Figura 23: Crianças brincando com nozes



Fonte: Domingues, 2024.

Figura 24: Pintura de tela, Brincadeiras de rapazes



Fonte: Domingues, 2024

O artista plástico Ivan Cruz também pintou em suas telas o jogo bolinha de gude, com objetivo de divulgar os jogos populares que fizeram parte da sua infância.

Figura 25: Obra Ivan Cruz, bolinha de gude



Fonte: Artistas do Brasil, 2024

Ainda a palavra gude é derivada de “godê” uma língua provençal, tendo significado de lisa e redonda, A Europa no século XVII se encantou e praticavam em seu cotidiano, outro fato que a Alemanha no século XVIII foram os que mais fabricaram bolinhas de gude e já eram de vidros como utilizamos até hoje.

Como outros jogos populares a bolinha de gude tem uma variação de nomes próprias e relacionadas a característica daquela região, e construídas de acordo com o senso comum de cada jogador, os nomes variam de acordo como é o formato e as cores da bolinha.

Quadro 5: Diferentes nomes da bolinha de gude:

Nomes da bolinha de gude:	País:
Marble	Inglaterra
Bille	França
Baleba	Rio de Janeiro
Bola de búrica	Paraná
Chimbre ou ximbra	Alagoas
Pereca Bulinha	Minas Gerais Belo Horizonte
Bolita	Rio Grande do Sul.
Biroca	Pará

Fonte: (Azoubel,2024)

Segundo passo: Análise dos vídeos: A História da bolinha de gude, (Despertar tu que dormes, 2020), um menino fala sobre a origem da bolinha de gude os diferentes nomes, recursos, como jogar e as diferentes bolinhas que utilizaram.

Como é feita a Bolinha de gude (Manual do Mundo, 2017), uma repórter vai até o local e mostrar como é feita a bolinha de gude.

Como jogar:

Existem diversas maneiras de jogar bolinha de gude, estando associada a questão cultural de cada comunidade. Segundo o Mapa do Brincar é possível organizar a brincadeira de diferentes maneiras, em linha reta, podendo espalhar no círculo ou triângulo, tendo com objetivo tirar elas

das limitações do desenho. Outra variação é tentar colocá-la de dentro de um buraco na qual tem um circuito para realizar, também tentar tirar a bola do adversário de um determinado local.

Ainda “existe, no entanto, uma missão quase unânime entre os jogadores de bila (como também é conhecida a brincadeira): conquistar as bolinhas dos adversários -e exibir sua coleção de redondas aos amigos” (Mapa do Brincar,2024)

A autora Santos (2012, p.119) “as variações do jogo de gude também dependem das características culturais da realidade ao local inserido. Apontamos aqui algumas variações, dentre elas: raia, mata-mata (tira-tira), birosca/burica, círculo, triângulo, largada, box, estrela e cabecinha”.

Na raia os jogadores devem fazer uma marcação na qual para lançar deve-se manter atrás da delimitação, deverá tentar tirar as bolinhas dentro do círculo, triangulo, quadrado, ou outro formato.

Entretanto no jogo mata-mata também é realizado uma marcação para saber onde o jogo deverá lançar a bolinha de gude, objetivo é tirar o maior número de bolinha de gude.

Já no jogo birosca, os jogadores fazem um trajeto com alguns buracos no qual a bolinha tem que cair, objetivo é conseguir realizar todo trajeto, pode ter variações nas regras continuar no lugar que a bolinha parou, tirar a bolinha que está no meio do trajeto e outras variações.

Por ser um jogo popular existe uma variação na linguagem que os próprios jogadores vão criando ao longo do tempo, vamos conhecer algumas no quadro abaixo:

Quadro 6: As diferentes linguagens utilizadas pelos jogadores no jogo de bolinha de gude.

A brinca	Quer dizer que se joga apenas pelo prazer do jogo, já que no final do jogo são devolvidas ao seu dono.
A vera	É quando os jogadores ficam com as bolinhas que ganharam dos oponentes.
Casar	Apostar as bolas antes do jogo.
Tecadeira	É a bola “jogadeira”, utilizada para acertar as outras.
Expucergos	Palma da mão no chão para lançar a bolinha.
Tudo voltas	Quando a bolinha bate de volta
Repique	Quando bater na bolinha é sua.

Pingues	Lança a bolinha de cima para baixo, bem em cima da única bolinha que sobrou.
---------	--

Fonte: Santos (2012)

Roda de conversa: O que podemos entender nesse quadro?

Assim como os outros jogos populares que aprendemos eles têm suas linguagens próprias e os jogadores coletivamente decidem quais as regras e como jogar, não existe uma única maneira, mas uma variação de acordo com cada jogador e as características da região que está inserido.

Terceiro passo: Vivência da bolinha de gude: quadrado, mata-mata e circuito

Figura 26: Forma geométrica de um quadrado para jogar bolinha de gude.



Fonte: elaborado pela autora.

Desenhar um quadrado, colocar as bolinhas de gude de delimitar o espaço que deverá ser lançado a bolinha, elaborado pelo pesquisador

Figura 27: Bolinha de gude posicionada em linha reta.



Fonte: elaborada pela autora

Posicionar as bolinhas em linha reta e delimitar onde será arremessado, os alunos tentaram acertar para tirar a bolinha da linha.



AULA 9 E 10: JOGO TACO OU BETES

Espaço: quadra.

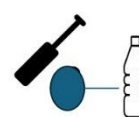
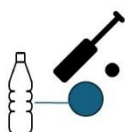
Materiais: Tv, computador

Primeiro passo

Roda de conversa com perguntas disparadoras: Vocês já jogaram taco ou betes? Onde? Quem ensinou? Quais as regras?

Observe a imagem e fale o que está observando.

Figura 28: Betes



Conceituando a origem do jogo betes ou taco.

O jogo betes tem variação de nome em alguns lugares podendo ser chamado de taco, a sua origem como todos os jogos tradicionais acaba tendo várias versões, alguns dizem ser origem no Brasileiro, ressaltando que os jangadeiros jogavam, outros abordam que a palavra “betes” é de origem inglesa “bet” que sua tradução significa “aposta”, essa palavra é utilizada no jogo de críquete. Outros falam que é um jogo originário de beisebol, sendo americano.

Vamos aprender como joga betes:

- Devem formar duplas, jogam quatro pessoas, que tem funções alternadas sendo rebatedores e lançadores.
- Materiais taco, bola de tênis, duas garrafas ou latas.
- O objetivo dos lançadores é derrubar a base com a bolinha ou com chutes. Quando os rebatedores tiram o taco do chão, os lançadores podem chutar a base ou lançar a bola, quando conseguem derrubar os jogadores em posse do taco passa para os lançadores.
- Quando os rebatedores rebaterem a bola em uma longa distância, devem trocar de lugar cruzando o taco no meio, cada vez que rebaterem marcam dois pontos, o jogo termina com 24 pontos, podendo ter uma variação nessa questão da pontuação.
- Quando os rebatedores estiverem cruzando taco e os lançadores recuperarem a bola podem queimar os rebatedores, derrubar a casa, assim passando a ser rebatedores.

Santos (2012) diz que o jogo betes por ser um jogo popular, transmitindo oralmente fazendo parte da cultura popular, dessa forma tem o seu vocabulário uma linguagem utilizada pelos jogadores que foram construídas ao longo do tempo.

Quadro 7: As diferentes linguagens utilizadas pelo jogador no jogo de bolinha de betes

Bate-ombro	Quando a bola rebatida fica entre as casinhas.
Lancha ou carne	Três vezes que a bola acerta o pé do rebatedor prede-se o taco.

Para-trás	Três vezes que a bola é rebatida para trás, pode-se perder o taco ou dá-se o direito a três lances livres.
Vitória	Bater as palmas das mãos na bola antes de cair no chão.
Bets morto	Licença Bets ou tempo para tirar o taco do local designado; tempo ou licença para dois ou para um.
Pátio	Quando a bolinha está perdida ou em um lugar de difícil acesso; quando é falado “pátio”, a dupla não pode continuar marcando ponto.

Fonte: Santos (2012, p.93)

Ainda Santos diz que é possível algumas variações do jogo betes podendo usar taco ou não, “sem o taco pode ser realizadas partidas como o jogo chamado “pets”, que consiste em defender a casinha com o uso do pé para chutar a bolinha. Pode ser jogado em duplas, trios ou quartetos. No caso das variações com o uso do taco, pode se jogar das seguintes maneiras: dupla um do lado do outro com uma casinha e dois bastões; dupla um do lado outro com duas casinhas e dois bastões; uma casinha e um bastão para o jogador de olhos vendados e outro guia a rebatida; dupla com duas casinhas e dois bastões um atrás do outro” (p.94).

Segundo passo análise dos vídeos: Jogo de betes ou tacobol (Brunas esporte, saúde e aventura, 2021), é ensinado como é jogado e suas regras.

Atividade: primeiro levantar com eles o que entenderam, depois estabelecer as regras e como jogar na quadra, formar duplas e vivenciar.

Quadro 8: Atividade elaborada para preencher junto com os alunos como jogar betes na escola.

Quantos jogadores	Materiais	Regras para jogar na escola

Fonte: elaborado pela autora



8. AULA 11 E 12: PIQUE BANDEIRA OU ROUBA BANDEIRA

Espaço: quadra.

Materiais: Tv, computador, bola, giz, garrafas pets, cabos de vassoura ou tacos.

Primeiro passo:

Roda de conversa com perguntas disparadoras: Vocês já jogaram pique bandeira ou rouba bandeira? Como costumam jogar? Como são as regras, materiais?

Figura 29: Rouba bandeira



Fonte: Plenarinho, 2024

Conceituando a origem do jogo Pique bandeira ou rouba bandeira.

Por ser um jogo popular tem uma variação de nome como rouba bandeira ou pique bandeira, a sua origem também tem algumas versões e uma é que forma os escoteiros norte americano que criaram o jogo, denominado Capture the flag, com significado capturar a bandeira, que foi sofrendo alterações de acordo com cada região. Um jogo que teve maior repercussão nas décadas de 70 e 80. Entretanto no Brasil é um jogo que tem uma variação de nome em algumas regiões é chamado Barra bandeira (Pernambuco), Rouba Bandeira (São Paulo), Salva Bandeira (Florianópolis), Bandeirinha (Belém, Vitória e Diamantina).

Como jogar o rouba bandeira ou pique bandeira:

- Dividir a sala em dois times;
- Delimitar o espaço do jogo;
- No fundo de cada time terá um círculo desenhado e no meio um objeto ou bandeira,
- Objetivo do jogo rouba entrar no campo do adversário e atravessar sem ser tocado, caso consiga sua equipe marca um ponto.
- Como defender sua bandeira, quando um jogador da equipe adversária estiver em seu campo deve tocar no jogador que deverá ficar congelado, até que um jogador da sua equipe consiga entrar e tocá-lo descongelando.

Vídeo: Como jogar rouba bandeira (UOL, 2011), crianças ensinam como jogar rouba bandeira.

Vídeo: Dia de Brincar Pique bandeira! (NICKLEDEON, 2018), um vídeo em formato de desenho que explica como jogar pique bandeira.

Segundo passo: Vivenciar do jogo rouba-bandeira

9. ATIVIDADES EXTRAS DE JOGOS POPULARES



9.1. Queimada

Origem do jogo Queimada

Primeiro passo: Roda de conversa: Vocês jogam queimada? Como são as regras? Quem te ensinou? Todos jogam igual?

Figura 30: Queimada



Fonte: elaborado pela autora

Conceituação do jogo queimada

O jogo da queimada também tem uma variação em sua origem, “a versão mais aceita é referente ao treinamento do exército do rei Papus, que era preparado para lutar contra a invasão dos bárbaros na Papônia, que se localizava no norte da Europa Meridional. Uma das atividades desse treinamento era os arremessos de bolas de fogo. Seria esse reino o único que não foi tomado

pelos bárbaros. A partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual, onde na programação acontecia um festival de queimada, onde os homens podiam relembrar seus feitos”. (Santos, 2023).

Segundo passo:

Jogo de Queimada - História e Regras básicas (Fonseca, 2023), um professor aborda sobre a possível origem da queimada.

Roda de conversa: A maneira que foi apresentada é a mesma que vocês jogam? Qual diferença?

Top 10: Queimada para fazer na escola (Canal da Educação Física, 2019), a professora traz top 10, ou seja, dez tipos diferentes de jogar queimada.

Roda de conversa: Vocês conheciam essas queimadas como ensinada no vídeo? Vamos escolher uma para vivenciar.

9.2. Jogos de perseguição

Observe a imagem: Qual o jogo? Vocês jogam? Onde? Quem ensinou?

Figura 31: Pega-pegas



Fonte: Tudo Sala de aula, 2024

Origem do jogo de perseguição.

Os jogos de perseguição fazem parte da cultura popular, muitos lugares são conhecidos como jogo de pega-pega, na qual tem o perseguidor que tenta capturar os jogadores, tem uma imensa variação diferente para jogar.

A autora Santos (2012, p.96) “nos períodos primitivos e na Antiguidade Grega, o jogo de perseguição representava a realidade social e moral dos indivíduos; simbolizava as crenças e ações do cotidiano. Nesse sentido, no período primitivo, esse tipo de jogo representava os movimentos de correr e capturar utilizados na caça. As descobertas arqueólogos em cavernas em diferentes momentos da história primitiva destacam, por meio dos desenhos, a relação direta da perseguição aos animais à imitação dos indivíduos a essas ações”.

Entretanto em algumas “obras filosóficas Grega, tem-se o relato de crianças correndo entre as colunas no templo. A perseguição, a partir da mitologia, retrata a ação de ir ao encalço, de fuga e de pedra entre os deuses e os homens” (Santos, 2012, p.96), encalço seguindo as pistas para achar, as crianças brincavam daquilo que viam os adultos realizando.

Considerando que atualmente os jogos de perseguição não estão relacionados a questão cotidiana de perseguição, mas como uma forma de diversão entre as crianças.

Santos (2012) remete a classificação dos jogos de perseguição:

Quadro 9: As classificações dos jogos de perseguição.

Travessia	Os jogadores necessitam sair de um determinado espaço e atravessar para chegar em outro ponto, mas precisa fugir do perseguidor. O espaço pode ser variado, não necessitando de um espaço muito grande, assim podendo ser jogados em distâncias mais curtas.	Mãe da rua Elefantinho colorido Pique bandeira
Círculos	Esse a formação acontece em círculo, ou seja, rodas, podendo acontecer em pequenas rodas como em grandes.	Lenço atrás Gato e o rato Coelhinho sai da toca Corre cotia Pato ganso

Fileiras e colunas	Normalmente os jogadores que fogem ficam enfileirados ou em coluna.	Rua e avenida Última da coluna Mocinhos da Europa Corre corre
Espalhados	Os jogadores fugitivos ficam espalhados no espaço que acontece o jogo, não havendo um posicionamento específico.	Patinho e gavião Urso dorminhoco Vamos passear na floresta Ameba Duro ou mole Pega americano Tira o rabo
Esconder	O jogador fugitivo deve se esconder em um espaço, o perseguidor precisa achá-lo e capturá-lo.	Esconde-esconde Esconde ao contrário Balança caixão Bate na lata

Fonte: Santos (2012)

Como todos os jogos populares já trabalhados os jogos de perseguição também apresenta uma variação diferente de jogar de acordo com cada região.

Segundo o Mapa do Brincar (2024) o jogo popular “pega-pega também é chamado de pira, trisca, picula e manja, em diferentes regiões do país”.

Vídeo: Jogos Populares - Qual a origem do pega-pega? (Freitas, 2021), aborda a história e as suas transformações ao longo do tempo.

Jogos de perseguição para vivenciar com os alunos:

Primeiro jogo: Gato e o rato

Os alunos deverão formar um círculo, ou seja, uma roda de mãos dadas, em seguida escolher um jogador para ser o rato (fugitivo) que ficará no centro do círculo e os jogadores deverão proteger e outro o gato que será o pegador.

Gato:- Seu rato está?

Roda: - Não!

Gato: - Que horas ele volta?

Roda: deverá falar alguma hora

Gato: -Que horas são?

A roda irá falando as horas, quando chegar na hora que falou que rato chegaria, o gato tentará entrar na roda para pegar o rato que deve ser protegido, caso o gato entre, o rato sai, deixa o gato preso tentando capturar o rato.

O jogo termina quando o rato for capturado, ou o professor pode determinar um tempo.

Segundo jogo: Bate na lata ou pé na lata

Os alunos iniciam o jogo em roda, um jogador pega a lata e lança o mais longe possível dizendo o nome do jogador que deverá buscar e voltar de costa até o meio da roda (perseguidor), enquanto isso os outros jogadores deverão se esconder. Depois o perseguidor deverá localizar onde estão escondidos, quando achar deverá correr até a lata e falar o nome do jogador capturado. Para se salvar o jogador precisa correr e chegar antes do perseguidor na lata e chutar gritando “Pé na lata” o perseguidor deverá buscar a lata e trazer ao centro, entretanto os jogadores que chegar antes que isso aconteça está salvo.

9.3. Cantigas de roda.

Roda de conversa: Observe a imagem? O que estão brincando? Vocês brincam? Quem ensinou?

Figura 32: Brincando de roda, Ivan Cruz



Fonte: Artistas do Brasil, 2024

Figura 33: Ciranda



Fonte: Histórias nordestinas, 2013.

A cantiga de roda faz parte da cultura popular e do folclore, normalmente são cantadas em rodas, estão relacionadas a ludicidade e manifestações socioculturais populares.

Considerando que fazem parte da cultura infantil, apresentam algumas características letras simples e fáceis de ser memorizadas, tem repetição e são acompanhadas por um ritmo. Outro ponto importante é que ao cantar realizam movimentos, uma coreografia simples. Os temas são lúdicos como animais, amor e amizade.

Vídeo: A origem da música escravo de Jó (A história da música, 2022), o vídeo explica o significado da letra da música escravo de Jó, desenvolvendo conhecimento sobre a história e a cultura.

Vídeo: Escravo de Jó - Além da brincadeira (Prô Jhow, 2020), o professor traz a questão da história e o significado da letra da música e ainda mostra como jogar.

Roda de conversa: O que te chamou atenção sobre a cantiga Escravo de Jó?

Vivência do jogo escravo de Jó:

Quadro 10: Como jogar escravo de Jó.

Escravo de Jó com o copo	Alunos em roda sentados.	Escravos de Jó Jogavam caxangá: Nessa parte os alunos passam o copo para o amigo do lado. Tira, põe Deixa ficar: Levanta o copo e logo em seguida coloca no chão Guerreiros com guerreiros Fazem zigue-zigue-zá Guerreiros com guerreiros Fazem zigue-zigue-zá: faz o movimento para e para o outro
Escravo de Jó em quadrados	Desenhar um quadrado e dividir em quatro. Alunos divididos em duplas	Escravos de Jó Jogavam caxangá: Os alunos pulam para frente e para o lado. Tira, põe Deixa ficar: Levanta o copo e logo em seguida coloca no chão: Sai do quadrado e entra. Guerreiros com guerreiros Fazem zigue-zigue-zá Guerreiros com guerreiros Fazem zigue-zigue-zá: faz o movimento para a frente. Depois na segunda vez faz para o lado.
Com os pedaços de madeira.	- Quatros pedaços de madeira (pode utilizar cabos de vassouras emendados).	Deve ter quatro alunos segurando os cabos, de forma simultânea deverá abrir e fechar.

		De forma individual ou em duplas deverá pular dentro quando os cabos abrires e fora quando fechar, no ritmo da música.
--	--	--

Fonte: elaborado pela autora

Figura 34: Sequência do jogo escravo de Jó

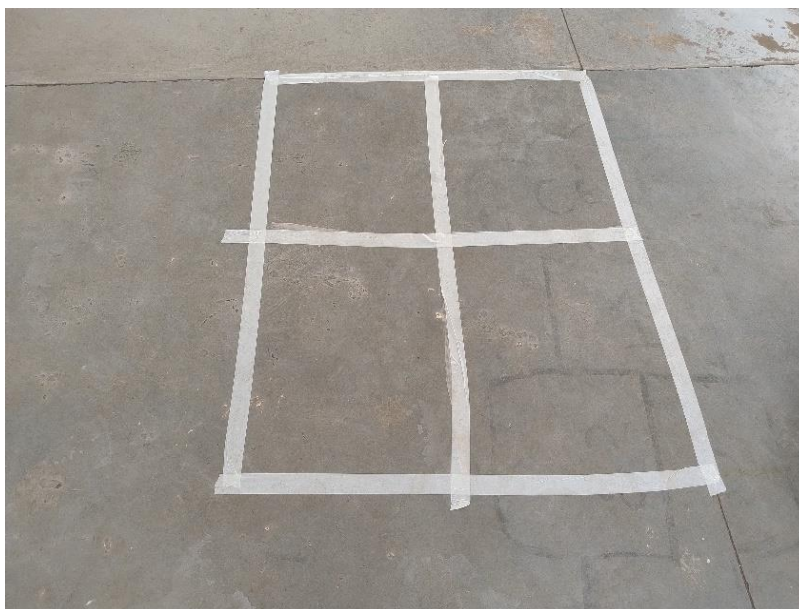


Fonte: elaborado pela autora

Uma variação é que quando os alunos já estão conseguindo realizar a sequência, então começam a pular em dupla.

Outra maneira para jogar:

Figura 35: Outro formato para o jogo escravo de Jó



Fonte: elaborado pela autora

Primeiro faz um quadrado grande, depois divide formado quatro quadrados., os alunos utilizaram fita crepe. Cada jogador deve se posicionar em uma extremidade da figura. É necessário jogar em dupla, cada jogador fica em uma ponta, pesquisador 2024

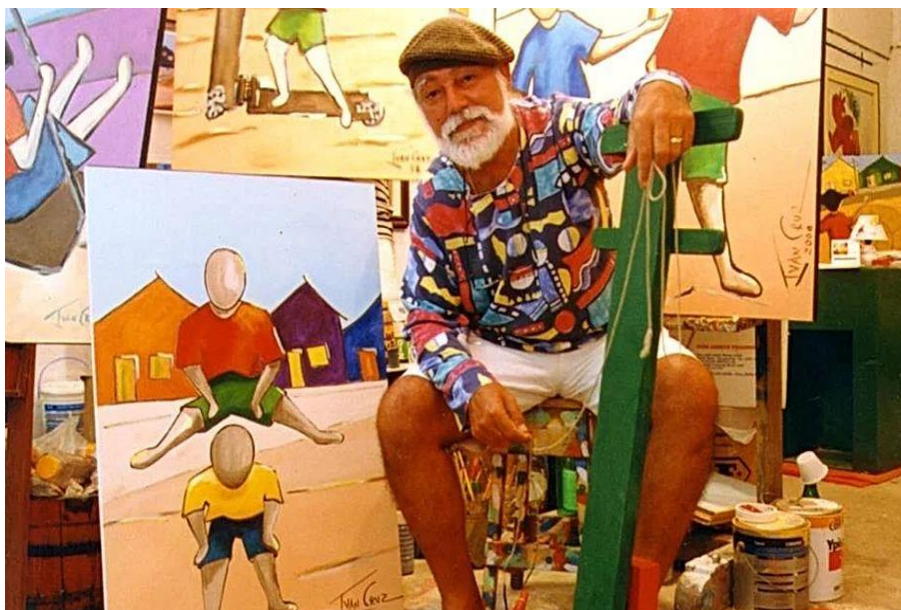
Os alunos vão pulando para os quadrados da frente e do lado, quando falar tira eles pulam para fora e depois para dentro, põe erguem os braços, guerreiros com guerreiros pulam para frente, zig zague pulam para frente trás, na segunda vez para o lado.

10. FINALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA:

Alguns autores quiseram eternizar os jogos populares que fizeram parte da sua infância.

Observe a imagem: Vocês conhecem esse autor? Alguém saberia o nome dele? O que será que ele faz?

Figura 36: Artista plástico Ivan Cruz



Fonte: Artistas do Brasil

Vamos conhecer um pouco da história do autor plástico Ivan Cruz, nasceu no Rio Janeiro em 1947, era uma região do subúrbio em que brincava com os amigos nas ruas. Ainda estudou direito formando no ano de 1970, mesmo sendo apaixonado pela Arte, em 1986 decidiu abandonar a carreira de advocacia e se dedicar a produção artística. No ano de 1990 o autor estava se preparando para participar de uma exposição em Portugal, mas seus quadros sobre Brincadeiras Infantis, começaram a fazer tanto sucesso que decidiu não ir à exposição e se dedicar a essas obras.

O autor retratou em suas telas brincadeiras infantis que fizeram parte da sua infância: peões, crianças pulando corda, jogando bolinha de gude, pulando amarelinha, cirandas, pulando sela e outras. Ainda pintou 250 telas e retratou mais de 100 brincadeiras infantis e chamou a série de obras “Brincadeiras de criança”.

Ainda Ivan Cruz tem uma frase “A criança que não brinca não é feliz, ao adulto que quando criança não brincou, falta-lhe um pedaço no coração”.

Quando olhamos as telas, observamos que os personagens não têm o rosto como olhos, bocas, nariz, ou seja, não tem expressão, isso tem um objetivo que você observa e imagine o que quiser, podendo imaginar você brincando.

Vamos analisar o vídeo: O autor Ivan Cruz

Vamos observar as obras de Ivan Cruz.

O que o autor Ivan Cruz pintou? Quais jogos? Onde estão brincando? É como vocês jogam? Quais vocês conhecem?

Quadro 11: Atividade de análise das obras de Ivan Cruz

Obra	Nome da Obra	Quais jogos?	Onde estão jogando? Com quem?	Vocês jogam também? Em que lugares?
Figura 36: Obra Brincadeiras de criança  Fonte: Aristas do Brasil				
Figura 37: Esconde- esconde  Fonte: Artistas do Brasil				
Imagem 38: Bambolê				



Fonte: Artistas do Brasil

Figura 39: Telefone sem fio



Fonte: Artista do Brasil

Figura 40: Amarelinha



Fonte: Artista do Brasil

Amarelinha
e menina
com boneca

Figura 41: Pulando corda

Pulando
corda

 "Pulando corda" Fonte: Artista do Brasil				
Figura 42: Bolinha de gude  Fonte: Artista do Brasil	Bolinha de Gude			
Figura 43: Cabra cega  Fonte: Artistas do Brasil	Cabra Cega			

Fonte: elaborado pelo autor

Roda de conversa: Por que o autor Ivan Cruz quis pintar sobre jogos e brincadeiras?

Sugestão: Escolher três jogos retratados por Ivan Cruz e vivenciar

REFERÊNCIAS

A HISTÓRIA DA MÚSICA. Origem da música escravo de Jó. **Youtube**, 19 set. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GVTjhWUTQJc>.

ALTA DIAGNÓSTICO, Brincadeiras com elástico. **Youtube**. 17 abr. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CrvSS3neQbY>.

ANDRADE, E. V. et al. O jogo e a reprodução social, vivendo e fazendo história na Educação Física escolar. **Rev. Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 21, n.1, p. 158-164, setembro/1999. Trabalho apresentando no XI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, Florianópolis, 1999.

Artistas do Brasil, **Brincadeiras de crianças**, Disponível em: <http://artistasdobrasil.com>, acesso em 18 jul.2024.

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
AZOUBEL, R. **Bolinhas de gude**. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/2/1/bolinhas-de-gude>. Acesso em 29 març. 2024.

BLIKSTEIN, P. Digital fabrication and 'making' in education: the democratization of invention. In: **WALTER-HERRMANN, J.; BUCHING, C.** (Eds.). *FabLabs of machines, makers and inventors*. Bielefeld: Transcript, 2013. p. 1-22.

BRASIL Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação física** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997

_____. **Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas**. Brasília: MEC. SALTO PARA O FUTURO. Ano XVIII boletim 07 - Maio de 2008.

BROUGUÈRE. G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 8ª ed. 2020.

BRUMAS ESPORTES SAÚDE AVENTURAS. Jogo de betes ou tacobol, **Youtube**, 10 mai. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z3o25gEclI0>.

CANAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA. Queimada para fazer na escola. **Youtube**, 10 fev. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u09jhVVLbpM>.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens, a mascara e a vertigem**. Petropolis, RJ, Vozes, 2017.
CALEGARI, R., L, C. PRODÓCIMO, E. **Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática**. Motriz, Rio Claro, v.12 n.2 p.133-141, mai./ago. 2006.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia de ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

COSTA, K. A. A história dos jogos e das brincadeiras. **Rev. Primeira** Evolução, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 12, 2021.

CULTURA CARE AUR PAIR, **Cinco-marias**. Disponível em: <https://culturalcareap.blogspot.com/2010/03/cinco-marias.html>, 20 fev. 2024.

DAOLIO, J. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, S. C. **Relação entre ensinar a fazer e ensinar sobre o fazer na educação física escolar**. Cap.2 Temáticas da Formação em Serviço no ProEF. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

DESPERTA TU QUE DORMES, A história da bolinha de gude. Youtube. 25 març. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rOQVTte5uo0>.

DICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA. Jogos Populares: Conceito, Características e Benefícios, **Youtube**, 14 mai. 2021. Disponível link: <https://www.youtube.com/watch?v=oQdVexKUBxI>
DOMINGUES, J. **História dos brinquedos**. Disponível <https://studhistoria.com.br/historia-das-coisas/historia-dos-brinquedos-bolinha-de-gude/>. Acesso 10 març. 2024.

EDUCAR PARA CRESCER. Como pular elástico. **Youtube**. 10 jul. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8wZSA7sh-ms>.

ELLOUMI, A; PARLEBAS, P. **Análise sociocultural dos jogos esportivos tradicionais tunisianos**. **Fitness Performance** Jornal, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2,p. 136-145, mar./abr. 2009.

FERNANDES, F. **O folclore em questão**. São Paulo. HUCITEC, 1978.

_____. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. Petrópolis, Vozes, 1979.
FONSECA, L. Jogo de queimada: história e regras básicas, Youtube, 22 nov. 2023. Disponível em: História e Regras básicas <https://www.youtube.com/watch?v=Cw2euoUPbOE>.

FREITAS, G. A. C. Qual a origem do pega-pega? **Youtube**, 22març. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_pXmE6kWJec.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

_____. **Projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

HISTÓRIAS NORDESTINAS. **Cirandas**. Disponível <https://historiascenariosnordestinos.blogspot.com/2013/10/lia-de-itamaraca-rainha-da-ciranda-pe.html>, 17 out. 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**, Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 2ª ed. 1987.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis; o jogo, a criança e a educação** Rio de Janeiro: Petrópolis, Vozes, 1993.

_____ (Org.). **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____ (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

LAMEIRA, G. Jogos e brincadeira populares e tradicionais, **Youtube**, 18 nov. 2020, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K14cBwMZCDU>.

MACHADO, T. S, BRACHT, V. O impacto do movimento renovador da educação física nas identidades docentes: uma leitura a partir da “teoria do reconhecimento” de Axel Bonnet, **Rev. Movimento**, vol. 22, núm. 3, jul.-set., 2016, pp. 849-860

MANUAL DO MUNDO, Como é feita a bolinha de gude. **Youtube**, 11 mai. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vP3zJmtkhxc>.

MARIN, L. C. **Jogo tradicional: patrimônio material e imaterial**. Congresso Argentino e Latino americano de Educación Física y Ciencias, 12. 7. Anais. Ensenada, Buenos Aires, Argentina, 2017. Disponível em: <http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar/13o-congreso/actas-2017/Mesa%2013_Marin.pdf>. Acesso em 02 jul. 2023

MARIN, L. C. STEIN, F. **Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade**. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/33983/19805> Acessado em 05 jul. 2023.

MONTEIRO, A. **Pular elástico: resgatando brincadeira**. Disponível: <https://anahimonteiro.wordpress.com/2014/03/26/pula-elastico-resgatando-brincadeiras/> Acesso em 10 fev. 2024.

MUSEU DOS BRINQUEDOS. Como surgiu a brincadeira cinco marias. **Youtube**, 2 abr. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WbJ8yw5dj4E>.

NICKLELODEON PORTUGUÊS. Dia de brincar/pique bandeira. Youtube. 25 mai. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NEAVkhIBsKM>.

PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología* motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PALMA, et al, Jogos Tradicionais no Contexto Educativo, **Rev. Kinesis** vol. 33 nº 2, jul-dez 2015, p. 99 – 113.

PIAGET, J; INHELDER, B. **A Função Semiótica ou Simbólica. I: _____ A Psicologia da criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: Difel, 2007.

_____. **J. Segunda parte: O Jogo. In: _____ A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.
PLENARINHO, Brincadeira sem regra. Disponível em:
<https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/08/brincadeira-sem-regra/> acesso maio 2024.

Portal do Mapa do brincar Disponível em
<https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/> , acesso maio 2024.
PRÔ JHOW. Escravo de Jó, além do brincar. Youtube, 14 jul. 2020. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=q97jK9hNgMg>.

OLIVEIRA, C. L. Amarelinha: Brincadeira de bebê ou brincadeira de criança?
https://www.gpef.fe.usp.br/teses/franz_01.pdf 16 março 2024.

REDE BRASIL KIDS. Você sabia? Como surgiu a amarelinha. Youtube. Disponível em: 10 abr. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NUkU6iAqQWA>.

SARAMAGO, S.S.S. Metodologias de pesquisa empírica com crianças, sociologia, Rev. Problemas e práticas, n.º 35, 2001, pp. 9-29.

----- **S.S.S. O protagonismo das crianças.** Tese de doutorado em Sociologia. Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, Lisboa, 2005.

SANTA ROSA, N. S. Brinquedos e Brincadeiras, São Paulo, Moderna ,2001.

SANTOS, G. F. L. Jogos tradicionais e a Educação Física. Londrina, EDUEL, 2012.

SANTOS, L. C. LIMA, D. Jogos tradicionais na educação física escolar: percepção dos professores sobre sua utilização nas aulas. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 05, Vol. 06, pp. 202-217 maio de 2019. ISSN: 2448-0959.

SANTOS, G.F.L. Origem dos jogos populares: em busca do “elo perdido”. Disponível em:
https://www.jogostradicionais.org/_files/ugd/490e1c_8339fdbd787d480d830a47e747271afd.pdf
 f acesso em 09 jun. 2023.

SCAGLIA, A. J., FABIANI, D. J. F., GODOY, L.B. Dos jogos tradicionais às técnicas corporais: um estudo a partir das relações entre jogo e cultura lúdica, Rev. Corpoconsciência, Cuiabá-MT, vol. 24, n. 2,p. 187-207,mai./ago.,2020

SILVA, E. C. MOREIRA, E.C OLIVEIRA, A.A.B. Objetivos e conteúdo para o ensino da Educação Física escolar. Cap.2 Temáticas da Formação em Serviço no ProEF. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

SILVESTER, F. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na educação física escolar. Rev. Motrivivência Ano XXV, Nº 40, P. 168-177 Jun./2013
<http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2013v25n40p168>. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2013v25n40p168/25032>. Acesso 31 mai. 2023.

TELEKIDS, A. Ensinando a origem da brincadeira amarelinha. **Youtube**. 29 jan. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sjWYuAlOdlU>.

TERRITÓRIO DO BRINCAR. Brincadeira de elástico. Youtube. 18 mai 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=territorio+do+brincar.

TUDO SALA DE AULA, **Atividade de Educação Física, com texto 1º e 2º ano**. Disponível em: <https://www.tudosaladeaula.com/2021/03/atividade-educacao-fisica-1ano-2ano-jogos-brincadeiras.html>, Acesso em 25 fev. 2024.

TV FOLHA. **Rouba bandeira**. UOL. 26 nov. 2011. Disponível em: <https://mais.uol.com.br/view/12309250>.

UOL, **História das Pedrinhas**. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/historia/historia-do-jogo-das-pedrinhas.htm>, acesso 16 març. 2024.

VIGOTSKI, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: _____ **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.