

UNESP UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Faculdade de Ciência e Tecnologia
Campus de Presidente Prudente – SP

THAÍS DO VAL BUENO

**JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:** uma
proposta de unidade didática colaborativa

PRESIDENTE PRUDENTE – SP
2025

**JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO
DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS
ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
uma proposta de unidade didática colaborativa**

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Rogério Romero

PRESIDENTE PRUDENTE – SP
2025

B928j Bueno, Thaís do Val
Jogos Populares como conteúdo das aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental : uma proposta de unidade colaborativa / Thaís do Val Bueno. -- Presidente Prudente, 2025
141 p. : il., tabs., fotos

Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente
Orientador: Luiz Rogério Romero

1. Jogos Populares. 2. Educação Física Escolar. 3. Currículo. 4. Unidade Didática. I. Título.

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA PROPOSTA DE UNIDADE DIDÁTICA COLABORATIVA

AUTORA: THAÍS DO VAL BUENO

ORIENTADOR: LUIZ ROGERIO ROMERO

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

 gov.br
Documento assinado digitalmente:
LUIZ ROGERIO ROMERO
Data: 27/02/2025 10:16:34-0300
Verifique em <https://validar.jus.gov.br>

Prof. Dr. LUIZ ROGERIO ROMERO (Participação Virtual)
Educação Física / Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Faculdade de Ciências e Tecnologia

Profa. Dra. NAIR CORREIA SALGADO DE AZEVEDO (Participação Virtual)
Departamento de Educação / Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Faculdade de Ciências e Tecnologia

Profª Dra. CAMILA CASSEMIRO ROSA (Participação Virtual)
Universidade do Oeste Paulista - UNOESTE

Presidente Prudente, 27 de fevereiro de 2025

*“Dedico esse trabalho a minha família, por
todo apoio e carinho nessa jornada” ...”*

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é fruto de uma construção coletiva. Dessa forma, deixo meus mais sinceros agradecimentos a todos e todas que contribuíram para a realização deste trabalho.

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder saúde e me conduzir com sabedoria, perseverança e clareza a cada passo dessa caminhada.

Agradeço à minha família, especialmente aos meus pais, que sempre me cercaram com amor e carinho, sendo meu alicerce, meu refúgio e acreditando em mim em todos os momentos.

Ao meu esposo por sua paciência, apoio, compreensão e por acreditar em mim, incentivando-me a seguir em frente diante dos desafios.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Luiz Rogério Romero, pela atenção, respeito e dedicação em sua orientação e por me proporcionar aprendizado e crescimento acadêmico ao longo dessa jornada. Sou imensamente grata pelos ensinamentos, pela paciência, pelo apoio e pelo carinho durante esta caminhada.

Agradeço a Prof^a. Dr^a Nair Correia Salgado de Azevedo e a Prof^a. Dr^a. Camila Cassemiro Rosa, pelas valiosas e enriquecedoras contribuições durante a qualificação. Sinto-me grata pelos ensinamentos.

Agradeço aos professores do Programa Nacional de Mestrado Profissional em Educação Física Escolar pelos conhecidos, inspirações e apoio acadêmico oferecido ao longo desta trajetória.

Agradeço a todos os meus colegas de turma pelas trocas de experiências, pelo apoio e pelas orientações nas situações de incerteza.

Enfim, minha gratidão a todos e todas que compartilharam comigo essa caminhada, meu sincero agradecimento.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

BUENO, T. do V. **Jogos populares como conteúdo das aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**: uma proposta de unidade didática colaborativa. Orientador: Prof. Dr. Luiz Rogério Romero. 2025. 141 f. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional) – UNESP, Faculdade de Cinédia e Tecnologia, Presidente Prudente, 2025.

RESUMO

Dissertação foi desenvolvida junto ao Programa de Mestrado Profissional de Educação Física (ProEF) da Universidade Estadual Paulista, na área de concentração, Educação Física Escolar. Considerando a importância dos jogos populares no contexto escolar, tanto para sua preservação quanto para o desenvolvimento integral dos estudantes, assim como a Base Nacional Comum Curricular e o Currículo Paulista, indica-se que esses jogos devem ser tematizados como conteúdo nas aulas de Educação Física. Desse modo, surgiu a seguinte inquietação: quais são os conhecimentos e práticas em jogos populares entre os estudantes do ensino fundamental do 4º e 5º anos? Partindo dessa problematização, este trabalho buscou compreender o contexto histórico dos jogos populares, sua presença e utilização na escola e nas aulas de Educação Física e como este conteúdo está organizado e sistematizado nos documentos legais. Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, do tipo participante e que teve como objetivo descrever e analisar a elaboração e o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre a temática jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais. A pesquisa foi realizada no município de Sorocaba/SP, em uma escola pública. Participaram do estudo cinquenta e sete alunos de duas turmas, 4º e 5º anos do Ensino Fundamental. Para o levantamento de dados, foram utilizados questionários iniciais aberto e final de múltipla escolha, os diários de campo da pesquisadora e as produções dos estudantes. Os dados coletados em diário de campo foram analisados através da análise de conteúdo conforme proposto por Bardin (2016), os quais foram construídos durante a aplicação da sequência didática realizada nos meses de abril a junho de 2024. Os resultados mostraram que os jogos populares quando inseridos nas aulas de Educação Física como conteúdo e planejados de maneira sistematizada e contextualizada, pode oportunizar aos estudantes conhecimento, ampliação e compreensão dos valores históricos, culturais e sociais. O professor colocando o estudante como o centro do processo de ensino e aprendizagem e levando em consideração seus conhecimentos prévios pode aumentar sua participação e envolvimento durante as aulas. Pode-se concluir que a sistematização colaborativa de uma sequência didática em Jogos Populares, para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais, pode ser uma importante estratégia e contribui para o processo de ensino e aprendizado em Educação Física Escolar.

Palavras-chave: Jogos Populares. Educação Física Escolar. Currículo. Unidade Didática.

BUENO, T. do V. Popular games as content of Physical Education classes in the Early Years of Elementary School: a proposal for collaborative didactic unity. Advisor: Prof. Dr. Luiz Rogério Romero. 2025. 141 f. Dissertation (Professional Master's Degree PROEF - Physical Education in National Network) – UNESP, Faculty of Cinema and Technology, Presidente Prudente, 2025.

ABSTRACT

This dissertation was developed within the Professional Master's Program in Physical Education (ProEF) at São Paulo State University, in the field of concentration, School Physical Education. Considering the importance of popular games in the school context, both for their preservation and the integral development of students, as well as the National Common Curricular Base and the São Paulo Curriculum, it is suggested that these games should be addressed as content in Physical Education classes. In this sense, the following question arose: what are the knowledge and practices related to popular games among students in the 4th and 5th grades of elementary school? Based on this issue, this study aimed to understand the historical context of popular games, their presence and use in schools and Physical Education classes, and how this content is organized and systematized in legal documents. This is a qualitative, participatory research that aimed to describe and analyze the creation and development of a collaborative didactic unit on the theme of popular games among students in the Early Years of Elementary School. The research was conducted in the city of Sorocaba/SP, in a public school. Fifty-seven students from two classes, 4th and 5th grades of Elementary School, participated in the study. For data collection, open initial and final multiple-choice questionnaires, field diaries from the researcher, and student productions were used. The data collected in the field diary were analyzed through content analysis as proposed by Bardin (2016), which was constructed during the application of the didactic sequence carried out from April to June 2024. The results showed that when popular games are included in Physical Education classes as content and planned in a systematized and contextualized manner, they can provide students with knowledge, broaden their understanding, and enhance their appreciation of historical, cultural, and social values. By placing the student at the center of the teaching and learning process and considering their prior knowledge, the teacher can increase student participation and involvement during the classes. It can be concluded that the collaborative systematization of a didactic sequence on Popular Games for Elementary School - Early Years can be an important strategy and contribute to the teaching and learning process in School Physical Education.

Keywords: Popular Games. School Physical Education. Curriculum. Didactic Unit.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Conhecimentos que podem ser ensinados sobre jogos populares.....	38
Figura 2 - Roda de conversa.....	57
Figura 3 - Estudantes compartilhando seus conhecimentos sobre o jogo do elástico	60
Figura 4 - Votação dos jogos pesquisados pelos estudantes	61
Figura 5 - Organização das oficinas do festival	68
Figura 6 - Festival dos jogos populares.....	68
Figura 7 – Registro sobre o festival dos jogos populares	69
Figura 8 - Atividade avaliativa - Aluno 52	72
Figura 9 - Atividade avaliativa - Aluno 6	73
Figura 10 - Registro sobre os jogos aprendidos – Aluno 56	78
Figura 11 - Registro sobre os jogos aprendidos – Aluno 38	78
Figura 12 - Registro sobre os jogos aprendidos – Aluno 06	79

LISTA DE TABELA

Tabela 1 - Valores de referência (N - Número de alunos) e de porcentagens (%) sobre os conhecimentos dos alunos sobre o que são os jogos populares	46
Tabela 2 - Os lugares ou espaços onde os alunos brincam com os jogos fora da escola.....	50
Tabela 3 - Com que os alunos brincam, interação fora da escola	53
Tabela 4 - Valores de referência (N = Número de alunos que responderam correto) e de porcentagens (%) sobre os conhecimentos dos alunos sobre o que são os jogos populares.....	71

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Jogos com bola conhecidos pelos estudantes	47
Gráfico 2 - Jogos conhecidos pelos estudantes que usam cordas	48
Gráfico 3 - Jogos com música conhecidos pelos alunos	49
Gráfico 4 - Jogos conhecidos pelos estudantes	50
Gráfico 5 - Jogos e brincadeiras preferidas dos alunos fora da escola.....	52
Gráfico 6 - Jogos com bola que os alunos saberiam ensinar	74
Gráfico 7- Jogos populares com corda que os alunos saberiam ensinar.....	75
Gráfico 8 - Jogos populares com música que os alunos saberiam ensinar	76
Gráfico 9 - Jogos populares que os estudantes saberiam ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras.....	77
Grafico 10 - Jogos populares que os estudantes mais gostaram de aprender	81
Gráfico 11 - Jogos populares que os alunos gostariam de aprender e vivenciar novamente nas próximas aulas.....	82
Gráfico 12 - Opinião dos alunos como foram as aulas sobre os jogos populares.....	83

LISTA DE QUADRO

Quadro 1 - Unidade temática e objeto de conhecimento a serem desenvolvidas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais de acordo com a BNCC.....35

Quadro 2 - Unidade temática e objeto de conhecimento a serem desenvolvidas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais de acordo com o Currículo Paulista.....36

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	15
1 INTRODUÇÃO.....	18
1.1 Objetivo Geral.....	20
1.2 Objetivo Específico.....	21
1.2 Recurso Educacional.....	21
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	22
2.1 Contexto histórico dos jogos populares.....	22
2.2 O jogo popular no contexto escolar e nas aulas de Educação Física.....	27
2.3 Os jogos populares na BNCC e no Currículo Paulista.....	33
3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA.....	39
3.1 Caracterização do estudo.....	39
3.2 Local e participantes da pesquisa.....	39
3.3 Procedimentos de coletas.....	40
3.4 Instrumento de coleta de dados.....	41
3.5 Procedimentos de análise de dados.....	43
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	45
4.1 Compreensão dos alunos sobre a cultura dos jogos populares.....	45
4.2 Planejamento e desenvolvimento da unidade didática de jogos populares...	53
4.2.1 Planejamento e prática docente: estratégias, desafios e reflexões.....	54
4.2.2 Participação e envolvimento dos alunos.....	64
4.2.3 Aprendizagens e saberes construídos.....	70
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
REFERÊNCIAS.....	88
APÊNDICE.....	94
APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE.....	94

APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre Esclarecido – TALE.....	97
APÊNDICE C – Questionário inicial.....	99
APÊNDICE D – Questionário final.....	100
APÊNDICE E – Atividade avaliativa.....	103
APÊNDICE F – Diário de campo.....	104
APÊNDICE G – Sequência didática.....	105
ANEXO	139
ANEXO A – Parecer Consubstanciado do Comitê de Ética.....	139

APRESENTAÇÃO

Desde a infância até o início da vida adulta, vivi em Londrina, uma cidade do interior do Paraná. Sempre fui muito dedicada aos estudos e, após concluir o Ensino Médio, meu desejo era seguir estudando. Em 2002, entrei no curso de Licenciatura em Educação Física na UEL, onde me formei em 2006. Durante a graduação, entre as muitas possibilidades na área, meu interesse principal era atuar na Educação Física escolar. Assim que conclui a graduação, iniciei em 2007, uma pós-graduação em Educação Física na Educação Básica, na qual, ao longo de dois anos, aprofundi meus conhecimentos sobre essa área desafiadora e fascinante.

Nos dois anos seguintes à graduação, trabalhei como professora de natação e hidroginástica em um clube local e comecei a prestar concursos. Em 2009, ao concluir a pós-graduação, fui chamada no concurso público para o cargo de Professora de Educação Física na cidade de Cajamar-SP. Apesar do medo e da insegurança de viver sozinha em outro estado e ficar longe da família, decidi seguir em busca dos meus sonhos e objetivos profissionais.

Assim, iniciei minha trajetória em 2009, lecionando em diversos segmentos escolares. Entre 2012 e 2013, participei do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), um período extremamente significativo para minha atuação docente, pois as trocas de experiências com a professora, os alunos e as docentes da escola proporcionaram uma profunda reflexão sobre minha prática pedagógica. No início de 2014, fui convocada no concurso público para o cargo de Professora de Educação Física no município de Sorocaba, onde estou há 10 anos na mesma unidade escolar, lecionando para as turmas do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

Ao longo desses 15 anos de atuação na escola, fui me transformando na professora que sou hoje, dedicando-me à prática pedagógica e buscando tornar o processo de ensino e de aprendizagem significativo para os alunos. É no chão da escola que me realizo profissionalmente, o lugar onde aprendi e continuo aprendendo a enxergar a vida e a educação por diferentes perspectivas. Durante essa trajetória, me deparei e ainda me deparo com muitas inquietações com diferentes obstáculos e desafios relacionados da Educação Física. Por isso, sempre busquei formação continuada, incluindo especializações em Atendimento Educacional Especializado e Esportes e Atividades Físicas Inclusivas para Pessoas com Deficiência. Ao saber

sobre o Programa de Mestrado Profissional em Educação Física Escolar (ProEF), da UNESP, enxerguei a oportunidade de ampliar, aprofundar meus conhecimentos e refletir sobre minha prática docente, em busca de uma Educação Física inclusiva e de qualidade, reacendendo um sonho que sempre tive desde a graduação em continuar meus estudos.

O ProEF representa um marco no meu crescimento e desenvolvimento profissional e pessoal, pois foi um intenso processo de aprendizagem e reflexões críticas sobre a prática docente. Através dele, pude revisitar e aprofundar meus conhecimentos e a visão sobre a Educação Física e seu papel na escola. As trocas de experiências, diálogos e reflexões, tanto no ambiente AVA quanto nos encontros presenciais com os docentes e colegas de diferentes redes de ensino, foram momentos enriquecedores que tornaram a aprendizagem mais consistente, contribuindo significativamente para o aprimoramento da minha prática pedagógica.

Cada disciplina cursada abordou conteúdos que proporcionaram aprendizagens significativas e relevantes para minha atuação profissional. A disciplina de “Problemática da Educação Física” abordou questões fundamentais sobre os desafios diários no ambiente escolar, o que nos possibilitou refletir sobre nossa prática, por meio das leituras dos textos, das trocas de experiências, possíveis soluções para compreender e amenizar esses desafios, sendo destacado a importância de uma prática docente que vá além do simples saber fazer e que oportunize a formação integral dos estudantes. A disciplina “Seminário de Pesquisa em Educação Física” introduziu os conceitos fundamentais da Metodologia de Pesquisa Científica e ofereceu suporte para o início do desenvolvimento do projeto de pesquisa. Durante a disciplina, tivemos a experiência de apresentar nosso projeto aos professores e colegas de turma, o que nos levou a refletir sobre pontos importantes da nossa pesquisa.

Outras duas disciplinas que trouxeram reflexão significativas e transformações à minha prática docente foram “Escola, Educação Física e Planejamento” e “Metodologia do Ensino de Educação Física e Escola”. A primeira favoreceu o diálogo e a reflexão sobre a função social da escola e da Educação Física como parte do currículo, enfatizando a importância do planejamento das aulas de Educação Física, onde analisamos objetivos, conteúdos e o processo de avaliação desse componente curricular. A segunda disciplina aprofundou o estudo de diferentes metodologias de ensino e da didática do professor, mostrando como essas metodologias podem

diversificar nossas práticas, tornando-as mais inclusivas e alinhadas com a realidade e interesses dos alunos. Também abordou sobre a importância de o professor realizar uma autorreflexão sobre seu planejamento e práticas didáticas, a fim de identificar os pontos fortes e os que precisam ser melhorados, buscando novas metodologias para abordar os conteúdos sob diferentes perspectivas.

Na disciplina “Seminários de Educação Física na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, tivemos momentos de reflexão sobre nossas práticas e de troca de experiências com colegas do mesmo nível de ensino. A disciplina “Escola, Educação Física e Inclusão” proporcionou a realização de leituras e práticas significativas, como a vivência do voleibol sentado e as possibilidades de trabalhar essa prática corporal com os alunos. Essas experiências estimularam reflexões e aprofundaram o conhecimento sobre a inclusão de pessoas na sociedade, especialmente no contexto escolar e nas aulas de Educação Física. A Educação Física deve ser inclusiva, assegurando que todos os alunos tenham o mesmo direito de acesso e participação nas aulas. Para isso, foram apresentadas estratégias e práticas pedagógicas voltadas a garantir a inclusão e a participação de todos nas atividades.

Finalizo sentindo-me privilegiada por ter participado do ProEF, pois saio renovada e repleta de novas experiências, perspectivas e conhecimentos para oferecer aos meus alunos uma Educação Física inclusiva e de qualidade, onde o aprendizado seja significativo para todos.

1 INTRODUÇÃO

O jogo ao longo da história esteve presente na vida das pessoas, nas diversas culturas, classes sociais e épocas, sendo muito mais que uma prática de lazer. Ele reflete valores, tradições, e sentidos culturais, manifestando-se de forma diversa conforme os contextos sociais que estão inseridos.

Huizinga (2001), enfatiza que o jogo é um fenômeno cultural que, além de proporcionar prazer, é carregado de simbolismo e significados próprios. No contexto dos jogos populares, essa dimensão cultural torna-se mais evidente, pois essas manifestações lúdicas se ancoram nas tradições e experiências acumuladas por gerações.

Esses jogos são parte do patrimônio cultural imaterial, pois expressam valores e saberes que foram acumulados ao longo do tempo e que continuam a ser transmitidos de geração em geração (Friedmann, 1996).

No Brasil, os jogos populares carregam a diversidade cultural¹ do país, com contribuições de indígenas, africanos e europeus. A miscigenação contribui para a formação de uma rica tradição lúdica. Kishimoto (2014) destaca que jogos como amarelinha, pião, ciranda, entre outros, fazem parte da memória de muitas gerações e continuam a ser praticados ainda que sofram adaptações, transformação.

No entanto, com o avanço tecnológico e urbano, muitos desses jogos populares estão sendo substituídos por outras formas de entretenimento, como os videogames, computadores, celulares, o que resulta em um risco de desaparecer muitas práticas culturais. Feitosa *et al.* (2017) explicam que a supervalorização da modernização do brincar impacta negativamente o espaço destinado às brincadeiras populares, o que acaba enfraquecendo a manutenção dessa cultura lúdica. Segundo os autores, essa cultura pode estar se perdendo ao longo do tempo devido à priorização de formas de brincadeiras mais modernas.

Bernardes (2008) menciona que a perda de espaços públicos para brincar aliada a influência das tecnologias digitais, tem contribuído para o declínio das brincadeiras e jogo populares.

¹ Diversidade cultural está ligada aos conceitos de pluralidade heterogeneidade e variedades existentes na nossa sociedade (Santos; Silva, p.4).

Brougère (2010, p.53) sobre a influência da mídia quanto à brincadeira e aos brinquedos da criança argumenta:

É fato que nossa cultura e, talvez, mais ainda as crianças, absorveu a mídia e, de modo privilegiado, a televisão. A televisão transformou a vida e a cultura das crianças, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente sua cultura lúdica.

Assim, a escola, nesse cenário, emerge como um espaço crucial para a preservação e transmissão dos jogos tradicionais. Ao inserir os jogos populares no currículo, especialmente nas aulas de Educação Física, é possível não apenas garantir a continuidade dessa manifestação cultural, mas também proporcionar aos alunos uma vivência rica em significados culturais, compreendendo o seu valor histórico e sociocultural.

O jogo passou a integrar os currículos escolares como uma prática da cultura corporal após o movimento renovador² da década de 1980, que provocou mudanças significativas na Educação Física escolar. Esse movimento ampliou o foco, que antes valorizava apenas o esporte e o saber fazer, para uma compreensão mais ampla do corpo e suas práticas como construções culturais. Assim, os alunos foram inseridos em diversas práticas da cultura corporal de movimento.

Porém, foi a partir dos documentos legais, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e efetivamente com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no qual, a Educação Física é tratada na escola na perspectiva da cultura corporal de movimento, que aborda e tematiza várias práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significados sociais, que o jogo passou a ser tematizado enquanto um conteúdo curricular e não sendo utilizado como um recurso, meio, para atingir determinadas aprendizagens. (Brasil, 2017).

Assim, o jogo popular enquanto conteúdo, deve ser visto como uma prática cultural e social a ser estudado e vivenciado pelo pelos alunos, proporcionando reflexões sobre suas origens, significados e impactos na sua formação.

² O Movimento Renovador corresponde ao período da década de 1980, caracterizado pela produção de conhecimentos e pelo intenso questionamento das atividades voltadas à aptidão física e esportiva que sustentavam a prática pedagógica. Nesse contexto, a Educação Física passou a assimilar e participar dos debates em torno das teorias críticas da educação, buscando garantir à Educação Física Escolar o reconhecimento como uma disciplina escolar (Machado; Bracht, 2016).

Considerando o contexto apresentado sobre a importância dos jogos populares como manifestações culturais, históricas e sociais a serem tematizadas como conteúdos nas aulas de Educação Física, tanto para a preservação e transmissão da cultura quanto para o desenvolvimento integral dos alunos, levantou-se a seguinte questão: Quais são os conhecimentos e práticas em jogos populares entre os estudantes do ensino fundamental do 4º e 5º anos?

Assim, partindo dessa inquietude o desenvolvimento deste estudo teve seus fundamentos teóricos estruturados em três seções:

A primeira seção, “Contexto histórico dos jogos populares”, apresenta o processo histórico dos jogos populares, conceituação, suas características, possível origem e o seu processo de transmissão.

A segunda seção, “O jogo popular no contexto escolar e nas aulas de Educação Física”, traz a concepção de autores/as no que concerne a presença do jogo no âmbito escolar e nas aulas de Educação Física, as funções que ele desempenha quando utilizado no processo educacional e os jogos populares enquanto conteúdo curricular.

A terceira seção, “Os jogos populares na BNCC e no Currículo Paulista”, sendo por meio desses documentos oficiais apresentado uma reflexão de como os jogos e brincadeiras estão estruturados e inseridos no currículo e como dever ser abordados nas aulas de Educação Física.

Nas “Considerações Finais”, são apresentadas reflexões e conclusões fundamentadas nas análises realizadas a partir dos diários de campo e dos questionários aplicados ao longo da pesquisa.

Por fim, desejamos que esta pesquisa possa incentivar profissionais da Educação Básica a incluírem o ensino dos jogos populares em suas práticas pedagógicas, possibilitando que as futuras gerações reconheçam, valorizem e preservem essas práticas que integram nossa cultura.

1.1 Objetivo Geral

A presente pesquisa teve como objetivo geral descrever e analisar a elaboração e o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre a temática jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

1.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos são a saber:

- Identificar e descrever o conhecimento sobre os jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais;
- Elaborar uma unidade didática colaborativa sobre os jogos populares para o Ensino Fundamental Anos Iniciais.

1.3 Recurso educacional

Para o recurso educacional, foi desenvolvido uma sequência didática colaborativa dos jogos populares.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Contexto histórico dos jogos populares

O jogo sempre esteve inserido no cotidiano das pessoas, nos diferentes espaços e grupos sociais, idades e gêneros, integrando-se a cultura, sendo atribuídos sentidos, valores e significados históricos nas diversas relações sociais e culturais que está inserido.

De acordo com Huizinga (2001, p.33) o jogo é um elemento da cultura e pode ser compreendido como:

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

Para as autoras Santos (2012) e Kishimoto (2011) compreender o jogo não é algo simples, fácil, pois o jogo enquanto fato cultural e social, possui em cada período da história uma concepção, um sentido distinto, que reflete os valores, costumes e comportamentos presentes em diferentes culturas, no qual, determinado comportamento pode ser considerado como jogo ou não jogo, em relação aos significados e concepções atribuídos a eles, pois “jogo é tudo aquilo que minha percepção me disser que é jogo” (Freire, 2002, p. 115).

De acordo com Santos (2012), na sociedade os valores, costumes e comportamentos vão se transformando à medida que as expectativas sociais vão sendo construídas e os jogos na mesma proporção vão se modificando, o qual, não devemos limitar ele a uma definição ou reduzi-lo a uma mera atividade que proporciona prazer a quem realiza, mas sim, buscar a essência do seu significado na produção da vida dos homens em sociedade.

Neste sentido, não podemos buscar seu significado apenas sobre as partes constituintes do jogo, isoladamente, fragmentado, mas na identificação dos contextos sociais que ocorrem, pois “é impossível caracterizar, compreender um jogo apenas pela análise de suas partes e, de tal maneira, que encontramos atitudes lúdicas extremamente sérias, em alguns momentos de jogo, e outras nada sérias” (Freire, 2002, p.79).

Kishimoto (2014) aponta que diante da variedade de fenômenos conhecidos como jogo, destaca-se o jogo tradicional infantil, presente na memória de cada um de nós, o qual, é considerado como parte da cultura popular, trazendo consigo as produções culturais de um povo em certo período histórico e estão sempre em transformação.

Como elucidam Marin e Stein (2015, p 999),

O jogo tradicional faz parte da cultura e por isso traz características da sociedade onde é produzido, como o espaço e o tempo, a geografia e os costumes, a flora e a fauna, em sua produção e reprodução. Carrega consigo conhecimento elaborados ao longo das gerações e, ao mesmo tempo, características das condições materiais do período histórico em que é desenvolvido. Por ser tradicional, manifesta o passado reconfigurado às condições presentes. Portanto, os jogos tradicionais estão providos de sentido histórico.

Segundo Santos (2012), normalmente encontramos nos estudos três expressões usadas para classificar o jogo: popular, tradicional e folclórico. A autora elucida que esses diferentes termos geram dificuldade no entendimento sobre a essência de cada um. Conforme as pesquisas da autora, embora essas diferentes expressões tenham surgidas em períodos históricos, espaços diferentes e representavam coisas distintas, atualmente não podemos fazer distinção entre elas, já que todas as expressões estão atreladas a preservação das tradições produzidas pela sociedade.

Lavega (2006) apud Cruz, Silva e Ribas (2015) menciona em seus estudos que o jogo popular e tradicional é complementar, pois compreende o jogo popular pertencente ao povo, sendo praticado conforme as características, crenças, costumes e estilo de vida de determinada cultura, e os jogos tradicionais, são caracterizados pela sua transmissão entre diversas gerações e grupos sociais. Assim após as considerações levantadas, o autor se remete ao jogo conhecido e presente em determinada época como jogo popular-tradicional.

Kishimoto (2014) e Friedmann (1996) referem-se aos jogos populares como jogos tradicionais, definindo-os como expressões culturais imersas no folclore. Segundo essas autoras, os jogos são manifestações culturais integradas à vida cotidiana das crianças, sendo conhecimentos passados de geração em geração. Esse processo de transmissão ocorre por meio das interações e práticas que as crianças vivenciam em diferentes momentos de sua vida.

Assim, as três terminologias, os jogos populares, folclóricos e tradicionais, apresentam a mesma conotação, pois conforme Santos (2012, p.71):

São jogos evidenciados nas práticas culturais por meio de costumes, e conforme são praticados e incorporados por dada cultura, passam a fazer parte da tradição de uma determinada realidade, que pode reproduzi-lo ou modificá-lo, mantendo sua essência lúdica. Os jogos são tradicionais quando uma parte expressiva da população tem conhecimento sobre eles, sendo este advindo do senso comum e transmitido por meio da oralidade.

Os jogos tradicionais infantis estão inseridos na cultura folclórica, sendo oposta à cultura escrita, formal e oficial, estando entrelaçado nas produções espirituais acumuladas pelo povo através de um longo período, no qual, sofrem mudanças durante o processo criativo coletivo e anônimo (Friedmann, 1996).

Segundo Kishimoto (2014) é preciso explorar as raízes folclóricas para entender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis, vistos que essas raízes são responsáveis por seu surgimento, pois como um elemento da cultura folclórica, os jogos tradicionais infantis possuem características de tradicionalidade, anonimato, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. “Apesar de momentos e espaços diferentes, a estrutura das regras é extremadamente semelhante. Conservação, mudança e universalidade são as palavras-chave para compreensão desses jogos” (Pontes e Magalhães, 2003, p.117).

Para Parlebas (2001) apud Marin; Ribas (2013), os jogos tradicionais dispõem de algumas características: é relacionado à tradição de uma cultura específica, abrangendo aspectos como tempo livre, religião, colheitas, estações do ano, ambientes urbanos, elementos típicos de determinado grupo. É regido por um conjunto de regras flexíveis que permitem diversas variações, de acordo com os interesses dos participantes. Não depende de entidades oficiais, pois as atividades acontecem e são organizadas local ou regionalmente por um grupo social, conforme suas necessidades e interesses. Está à margem dos processos socioeconômicos, acontecendo independentemente deles, ao contrário dos esportes, que estão intimamente ligados aos processos de produção e consumo.

Assim, a dificuldade em conhecer a origem dos jogos populares está intrinsecamente ligada às suas características fundamentais, pois são jogos de construção coletiva, sendo transmitidos de uma geração para outra, de maneira

expressiva, seja verbalmente ou por meio de gestos, resulta a ausência de registros formais e documentação oficial (Friedmann, 1996).

Não se conhece a origem exata desses jogos, pois seus criadores são anônimos. Sabe-se que tem suas raízes nos fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos, os quais são provenientes de práticas abandonadas pelos adultos, sendo possível encontrar evidências de sua presença em determinados períodos históricos. Os jogos tradicionais infantis na cultura brasileira resultam da mistura de influências dos brancos, negros e indígenas. Devido à ampla miscigenação, é difícil identificar as contribuições específicas de cada grupo nos jogos tradicionais infantis encontrados no Brasil (Kishimoto, 2014).

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-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 através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (Kishimoto, 2014, p.13).

Corroborando, Altman (2000) examina como a miscigenação entre indígenas, brancos e negros influenciou as brincadeiras infantis no Brasil, destacando que muitas dessas atividades foram influenciadas pelos imigrantes (brancos). Desde o século XIX, com a chegada de diversos grupos de imigrantes ao território brasileiro, brincadeiras como cantigas de roda, adivinhas e formas de escolha passaram a integrar o universo lúdico das crianças. Entre as influências indígenas, destacam-se brincadeiras que envolvem a imitação de animais e jogos com barbantes, como a popular "cama de gato". Já no que diz respeito à influência africana, a falta de registros sobre as brincadeiras trazidas pelas crianças negras ao Brasil gera dúvidas sobre a existência de jogos e atividades especificamente africanas que tenham contribuído para o desenvolvimento das tradições infantis brasileiras (Altman, 2000).

Santos (2009), por meio de suas pesquisas sobre a possível origem e o surgimento dos jogos tradicionais, constatou que a maioria dos jogos investigados como a amarelinha, bola queimada, bets, gude, bugalha, pião, bilboquê e ioiô, apesar de não possuírem um criador específico, tiveram suas raízes na antiguidade egípcia e greco-romana. Além disso, observou que, durante a Idade Média (século V a VX), muitos jogos surgiram e outros foram transformados em diferentes contextos sociais.

Corroborando com essa ideia, no qual, os jogos tradicionais são manifestações culturais, que expressam as produções e sentidos dos grupos sociais, Marin e Stein (2016) mencionam que os jogos não surgem separados da cultura, mas com ela, pois na medida que acontecem o apropriação dos jogos tradicionais pelas gerações seguintes, eles são modificados, de acordo com o contexto e as relações sociais presentes em determinado período da histórias, ficando nas manifestações culturais as experiências históricas acumulativas de muitas gerações.

Zimmermann (2021) e Marin e Stein (2016) compreendem que o jogo tradicional faz parte do patrimônio material e imaterial da humanidade, estando inseridos nele um passado que permanece daqueles que jogavam, evidenciando os elementos de diferentes culturas que expressam também nossa humanidade.

Nesta mesma perspectiva de compreensão do jogo tradicional com um patrimônio da cultura popular, Friedmann (1996, p.43), diz que:

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

Segundo Kishimoto (2014), o jogo tradicional faz parte das lembranças da infância, é uma manifestação livre e espontânea da cultura popular, tendo a função perpetuar e desenvolver uma convivência social entre as pessoas. Os jogos são ensinados de uma geração para outra através da oralidade, de maneira espontânea, das experiências que estão presentes na memória infantil, conforme as motivações internas das pessoas e garantido a presença do lúdico, do prazer ao jogar.

Esses jogos estão em constante transformação, muitos deles mantêm sua estrutura inicial enquanto outros modificam-se recebendo novos conteúdos. Zimmermann (2021) menciona que as regras podem ser adaptadas, criadas e ajustadas pelo grupo de jogadores, de acordo com a cultura, o local e o contexto em que o jogo está inserido.

De acordo com Friedmann (2010), os jogos tradicionais são aqueles que nossos pais e avós jogavam na infância e que foram passados para nós. Eles representam a cultura popular acumulada ao longo do tempo, sendo ao mesmo tempo memória e presente. Esses jogos resultam de uma criação coletiva, com conhecimentos adquiridos de forma espontânea e transmitidos de maneira natural

dentro dos grupos sociais. Eles podem ser encontrados em parques, praças, ruas, áreas de lazer, casas e outros lugares.

Bernardes (2008) esclarece que muitos jogos tradicionais, presentes na memória infantil, e que fizeram parte do cotidiano de várias gerações e deixavam as crianças encantadas, como, ciranda-cirandinha, cabra-cega, queimada, pedrinhas, pião, entre outros, estão desaparecendo, devido as influências dos recursos tecnológicos e das transformações do ambiente urbano, no qual, as calçadas e ruas deixaram de ser espaços seguros para brincar, jogar.

Neste sentido, Friedmann (2014) argumenta que é possível evitar que esses jogos sejam esquecidos, ressaltando a importância de resgatar o patrimônio lúdico-cultural junto às crianças. Esse resgate permite criar e recriar novos espaços de expressão e comunicação, estimulando as interações e o desenvolvimento integral das crianças. Transmitir esses jogos às novas gerações é uma forma de descobrir o novo no antigo, pois devido as suas características “é possível revivê-los, transformando-os e adaptando-os as condições contemporâneas” (Friedmann, 1996, p. 50).

Como podemos perceber, os jogos tradicionais são manifestações culturais em constante transformação, sempre presentes na vida das pessoas em diversos espaços e momentos. Porém, as mudanças tecnológicas e urbanas da sociedade contemporânea têm modificado significativamente a forma como as crianças jogam e brincam, proporcionando poucas ou nenhuma oportunidade para conhecer esses jogos tradicionais.

Considerando os jogos tradicionais como uma importante manifestação cultural, histórica e social, cujo conhecimento, resgate e transmissão podem ser construídos e aprendidos no contexto escolar, torna-se necessário compreender como esses jogos são inseridos nas escolas e nas aulas de Educação Física.

2.2 O jogo popular no contexto escolar e nas aulas de Educação Física

Ao analisarmos o jogo e sua trajetória ao longo da história, percebemos que a valorização do jogo no contexto educacional não é algo exclusivo dos educadores na atualidade. Desde as civilizações da Grécia e Roma antiga, nas diferentes culturas, povos e períodos, o jogo já fazia parte das práticas educativas, embora com diferentes significados e propósitos ao longo do tempo (Santos, 2012).

Kishimoto (2014) explica que os jogos têm uma função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças, no qual, estabelece regras, critérios e sentidos, possibilitando desta forma, um convívio mais social e democrático, pois enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos populares perpetuam a cultura infantil e desenvolve formas de convivência social.

No contexto escolar, o jogo desempenha, segundo Santos (2012), três funções ao ser utilizado durante o processo educacional: atividades recreativas, jogo como recurso pedagógico e jogo como conteúdo curricular. As duas últimas vão ao encontro das perspectivas pedagógicas estabelecida e aplicada pelos professores no cotidiano escolar nas aulas de Educação Física.

Segundo Kishimoto (2011) o jogo como recreação aparece desde a antiguidade greco-romana, como forma de relaxamento após atividades que exigissem esforços físicos, intelectuais e escolares.

Dessa forma Santos (2012), reforça que o jogo como atividade recreativa não está atrelado a práticas ou objetivos pedagógicos, sendo um fim em si mesmo. Esses momentos de diversão acontecem quando os alunos estão livres na escola, como nos intervalos, na chegada ou na saída, quando as crianças demonstram espontaneamente o desejo de jogar pelo simples prazer de jogar. Durante esses jogos, elas executam diversas ações motoras, como pular, correr e saltar, além de interagir umas com as outras de maneira descontraídas, seguindo suas próprias regras e espaços que naquele momento não estão relacionados aos estudos. Assim, priorizam suas necessidades e desejos em detrimento das expectativas do processo de ensino e aprendizagem.

O jogo como um recurso pedagógico, é frequentemente utilizado não apenas nas aulas de Educação Física, mas também entre outras, como, português, matemática, tornando-se um meio para ensinar determinados conteúdos, pois contribui para a construção do conhecimento, incluindo componentes lúdicos prazerosos e estimulando o envolvimento, a iniciativa e a ação motivadora dos estudantes. A dimensão educativa do jogo, emerge quando os educadores planejam intencionalmente situações lúdicas com o objetivo de estimular determinados tipos de aprendizagem, como, por exemplo, utilizar o jogo da amarelinha para promover o desenvolvimento do equilíbrio (Kishimoto, 2011).

Quando o jogo é pensado e utilizado como uma estratégia de ensino é fundamental que o professor tenha uma postura crítica e reflita durante o

planejamento a partir dos objetivos educacionais se as ações que serão realizadas apresentam possibilidades para alcançar os objetivos estabelecidos e se contribuirão para que os conhecimentos sejam internalizados pelos alunos, facilitando na compreensão dos saberes propostos, sendo assim, o jogo é o meio e o conhecimento é o fim (Santos, 2012).

Segundo Neira (2009), o jogo enquanto um recurso didático passou a ser bastante utilizado nas aulas de Educação Física após a segunda metade do século XX, no qual, os professores passaram a usar os jogos visando determinadas aprendizagens por meio de situações lúdicas com o objetivo de desenvolver vários aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores.

Nesse sentido, ao utilizar o jogo como um meio, um instrumento educativo para ensinar um determinado conhecimento, o professor tem a possibilidade de relacionar o conteúdo estudado durante realização das atividades e problematizar determinados saberes sobre diferentes situações e ações realizadas pelos alunos ao longo do jogo (Santos, 2012).

Silva e Sampaio (2012), salienta que embora características importantes e inerentes ao jogo, como a ludicidade, a alegria e a descontração, devam ser preservadas no contexto escolar, sua prática não pode se dar sobre a perspectiva do "jogo pelo jogo".

Como podemos perceber, o jogo, por si só, não garante a aprendizagem do aluno e não deve ser planejado e organizado pelo professor apenas levando em consideração os saberes corporais, sem nenhuma atenção aos objetivos educacionais e à construção de determinados conhecimentos. Santos (2012) destaca que:

Não basta deixar os alunos jogando, vivenciando um certo jogo, acreditando que a mera vivência possibilita a compreensão de determinados conhecimentos ou o atendimento de objetivos educacionais estabelecidos. É preciso estabelecer relações entre o objeto de estudo, o próprio saber e o recurso pedagógico utilizado. É necessário possibilitar a reflexão sobre o assunto, a partir das ações desenvolvidas no jogo (Santos, 2012, p. 55).

Freire (2002) destaca que o jogo, por si só, possui um caráter educativo, não precisando ser um meio ou ferramenta para a aprendizagem de outros conhecimentos. Em outras palavras, o aprendizado que se pretende desenvolver é referente ao próprio jogo.

É importante destacar que o jogo possui características intrínsecas que devem ser consideradas ao ser utilizado nas aulas. Callois (2017) aponta como características do jogo: seu caráter improdutivo, a delimitação em espaço e tempo com uma sequência própria, a incerteza quanto ao resultado, a existência de regras que orientam a atividade e a liberdade de ação do jogador. Entre essas características, a liberdade do jogador se destaca como uma das principais que o professor deve considerar ao planejar o uso do jogo nas aulas.

Embora o professor possa estabelecer objetivos pedagógicos ao utilizar o jogo, seja como estratégia didática ou como conteúdo a ser trabalhado, não é possível prever com total precisão o desenrolar da atividade. Isso ocorre porque o jogador possui liberdade para explorar caminhos variados, tomar decisões inesperadas e interagir de forma espontânea, o que pode influenciar os resultados da atividade. Essa autonomia, além de enriquecer o processo de ensino, promove aprendizagens que vão além do planejado. Contudo, essa mesma imprevisibilidade torna difícil assegurar que o jogo ou a brincadeira alcancem exatamente os resultados pedagógicos esperados (Brougère, 2010).

Observando o contexto histórico da Educação Física, podemos notar que os jogos sempre estiveram presentes nas escolas, especialmente nas últimas décadas, com uma ênfase maior do jogo desportivo, não sendo ensinado enquanto um conteúdo curricular. No entanto, essa presença esteve predominantemente associada ao "saber fazer" e à execução, sem considerar a compreensão do papel dos jogos na construção do patrimônio cultural. Em outras palavras, os estudantes foram e ainda continuam sendo incentivados a participar dos jogos, mas sem uma compreensão, reflexão sobre seus significados e os valores que eles transmitem (Rangel; Darido, 2005).

O jogo enquanto conteúdo nas aulas de Educação Física começa a ganhar espaço após o movimento renovador na década de 1980 que promoveu uma "descaracterização" do seu objeto. Esse movimento rompeu com práticas voltadas somente no esporte e no "saber fazer", passando a compreender o corpo e suas práticas como construções culturais que expressam a sociedade em que estão inseridos. A partir desse momento, a Educação Física assume a função de introduzir o aluno no universo da cultura corporal de movimento (Bracht, 2010).

De acordo com Darido, Rangel (2005), a cultura corporal de movimento refere-se à interação entre corpo, cultura e natureza, manifestando-se como a capacidade

de produzir cultura, adaptar-se, reconstruir e ressignificar conhecimentos ao longo do tempo.

Segundo Mendes e Nóbrega (2009, p.6):

Pensar que a cultura de movimento envolve a relação entre corpo, natureza e cultura por meio de uma lógica recursiva é pensar que as técnicas corporais influenciadas pelo funcionamento orgânico e pelas trocas culturais, ao mesmo tempo em que criam e recriam os jogos, as danças, os esportes, as lutas ou as ginásticas, provocam mudanças tanto no organismo quanto na sociedade em que estão inseridas.

Rosário; Darido (2005), esclarece que a Educação Física é composta por um rico conjunto de conteúdos que englobam as diversas manifestações corporais desenvolvidas pelo ser humano ao longo da história.

Conforme Silva; Venâncio (2005), com a inclusão da Educação Física na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996) como uma área do conhecimento na Educação Básica e sua integração à proposta pedagógica da escola, ela passou a ser considerada um componente curricular obrigatório, reconhecendo-se que possui objetos de estudo e conhecimentos específicos em jogos, ginástica, lutas, danças e esportes.

Segundo Betti e Zuliani (2002, p. 75):

A Educação Física enquanto componente curricular da Educação Básica deve assumir então outra função: introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir do jogo, esporte, das atividades rítmicas e dança, das ginásticas (...).

No contexto das produções da cultura corporal de movimento, conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1997), a Educação Física incorporou em seus conteúdos práticas como o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta. Com isso, a área passou a abranger diversos conhecimentos sobre o corpo e o movimento que são produzidos e usufruídos pela sociedade. Assim, tem o papel de oferecer oportunidades para que todos os alunos desenvolvam suas potencialidades de maneira democrática e inclusiva, buscando seu desenvolvimento integral como seres humanos. Independentemente do conteúdo abordado, os processos de ensino e aprendizagem devem levar em conta as características dos alunos em suas diversas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relacionamento interpessoal e de inserção social). Dessa forma, além das técnicas de execução, o aluno deve

aprender a discutir regras e estratégias, analisá-los esteticamente e eticamente, e a ressignificá-los e recriá-los. (Brasil, 1997).

Embora os jogos estejam incluídos como conteúdo das práticas corporais nos PCNs, ainda era comum que fossem usados com o objetivo de promover interações sociais específicas entre os alunos ou para ensinar certos conhecimentos, ou seja, o jogo ainda era visto e utilizado como um meio para se aprender algo diferente (Brasil, 1997).

Com a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), um documento normativo que define as aprendizagens essenciais para todos os alunos ao longo da Educação Básica, a Educação Física foi inserida na área da Linguagem. Neste contexto, a Educação Física como um componente deve tematizar as práticas corporais em suas variadas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diferentes grupos sociais ao longo da história. Dessa forma, brincadeiras e jogos passaram a ser uma das práticas corporais tematizadas como conteúdo no Ensino Fundamental (Brasil, 2017).

Assim, segundo Santos (2012), o jogo como conteúdo curricular nas aulas de Educação Física deve ser estudado, vivenciado e compreendido como parte da cultura e história. Para isso, deve ser organizado e sistematizado de modo a permitir que os estudantes adquiram conhecimentos relacionados a esses fenômenos. Para a autora, “conteúdos podem ser considerados sinônimos de saberes e de conhecimentos” (Santos, 2012, p. 56).

Segundo Libâneo (2013, p. 142), conteúdos de ensino é:

O conjunto de conhecimentos, habilidades, hábitos, modos valorativos e atitudinais de atuação social, organizados pedagogicamente e didaticamente, tendo em vista a assimilação ativa e aplicação pelos alunos na sua prática de vida. Englobam, portanto: conceitos, ideias, fatos, processos, princípios, leis científicas, regras, habilidades cognitivas, modos de atividade, métodos de compreensão e aplicação, hábitos de estudo, de trabalho e de convivência social; valores, convicções, atitude.

Nesse sentido, o jogo como conteúdo curricular, deve integrar as várias dimensões do desenvolvido humano e não deve se restringir apenas à transmissão de informações ou simplesmente o vivenciar do jogo. Ele precisa refletir as experiências sociais e culturalmente construídas. Para isso, o professor precisa criar oportunidades para que os alunos realizem inter-relações dos conhecimentos

estudados e vivenciados durante as aulas, ampliando sua compreensão sobre o jogo e contribuindo para sua formação como cidadãos críticos e ativos na sociedade (Santos, 2012).

O jogo, como conteúdo, é considerado um dos mais fáceis de ser aplicado por diversas razões, entre elas: é conhecido pelas crianças, não requer espaços ou materiais sofisticados para sua realização; pode ser praticado por todas as faixas etárias; suas regras podem variar em termos de complexidade; são divertidos e prazerosos para quem joga. Além disso, os jogos são aprendidos pelo método global, ou seja, não são ensinados de forma fragmentada, mas jogados em sua totalidade. (Rangel; Darido, 2005).

Ainda segundo a autora, entre as diferentes classificações que podem ser estudados e tematizados o conteúdo jogo nas aulas de Educação Física, o que mais aproxima da realidade da nossa cultura, são os jogos tradicionais.

Sobre a importância de os docentes incluírem jogos populares como conteúdo nas aulas, Souza e Lima (2012, p.484) destacam que os jogos e brincadeiras:

(...) proporcionam à criança oportunidades de conhecerem a produção histórica de gerações passadas, a se apropriarem do mundo, dominando-o e agindo conscientemente sobre ele. Além de estar em contato com as normas de conduta, os papéis sociais, os objetos e os valores que regem a nossa sociedade.

Rangel; Darido (2005) afirmam que, ao incorporar o jogo popular como conteúdo, a Educação Física desempenha um papel crucial na preservação e transmissão desse patrimônio cultural, que antes era aprendido em espaços públicos, como ruas e praças. Porém, com as mudanças tecnológicas, sociais e urbanas, a escola passou a ser um lugar importante para ensinar esses conhecimentos.

Ao abordar os jogos tradicionais, a Educação Física colabora para o fortalecimento da cultura popular, já que o jogo é uma expressão cultural repleta de simbologias. Não deve ser negligenciado ou tratado de forma superficial, mas sim compreendido como uma rede de significados e sentidos (Paula, 2020).

2.3 O jogo popular na BNCC e no Currículo Paulista

Os jogos e brincadeiras, conforme estabelecido na BNCC (2017) e no Currículo Paulista (2019), em alinhamento com a BNCC, fazem parte das práticas corporais que compõem uma das seis unidades temáticas desenvolvidas ao longo do Ensino

Fundamental, mais especificamente nos anos iniciais. Os objetos de conhecimento e as habilidades propostas na unidade temática Brincadeiras e Jogos estão vinculados a oito dimensões do conhecimento: experimentação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise e compreensão crítica das práticas corporais e protagonismo comunitário (Brasil, 2017).

Nesses documentos, os jogos e brincadeiras são considerados conteúdos com valor próprio, que devem ser organizados para estudo a partir de uma perspectiva histórica, social e cultural, sendo definidos como um “fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório” (Brasil, 2017, p. 213).

O documento enfatiza que a abordagem utilizada na organização dos conhecimentos dessa unidade temática entende o jogo como um conteúdo em si, e não como um recurso pedagógico. Assim, a unidade temática "Brincadeiras e jogos" é caracterizada no documento por explorar:

(...) as 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).

Dessa forma, visando a adequação às realidades locais e oferecer maior flexibilidade na definição dos currículos e propostas curriculares, as habilidades propostas na unidade temática Brincadeiras e Jogos, destinada do 1º ao 5º ano, foi organizada em dois blocos (1º e 2º ano; 3º ao 5º ano). Para o 1º e 2º ano, foram sugeridos brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, enquanto para o 3º ao 5º ano, foram indicadas brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana (Brasil, 2017). A seguir, no Quadro 1, apresentaremos a organização dos jogos populares e seus objetos de conhecimento na BNCC ao longo do Ensino Fundamental nos Anos Iniciais.

Quadro 1 - Unidade temática e objeto de conhecimento a serem desenvolvidas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais de acordo com a BNCC.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
	1º E 2º ANOS	3º AO 5º ANO
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana

Fonte: Brasil (2017, p.227)

A BNCC é um documento de caráter normativo, no qual, estabelece as competências (gerais e específicas), as habilidades e as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver durante cada etapa da educação. O documento é uma referência para que as escolas municipais, estaduais e redes privadas façam a elaboração ou revisão dos currículos escolares.

O currículo escolar é considerado um documento fundamental no contexto educacional, pois é responsável por orientar as propostas e ações pedagógicas da escola. Segundo Palma *et al.* (2008), o currículo deve ser compreendido dentro de sua estrutura social, histórica e humana, uma vez que está profundamente ligado às relações de poder existentes na escola e na sociedade. Assim, cabe às instituições a responsabilidade sobre o saber que é transmitido.

Complementando essa reflexão, Sacristán (1999, p. 61) elucida que:

O currículo é a ligação entre a cultura e a sociedade exterior à escola e à educação; entre o conhecimento e cultura herdados e a aprendizagem dos alunos; entre a teoria (ideias, suposições e aspirações) e prática possível, dadas determinadas condições.

O Currículo Paulista foi elaborado com base na BNCC, incorporando as competências gerais definidas no documento. Ele estabelece de maneira clara e explícita as competências e habilidades essenciais para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes, com ênfase na formação integral. Dessa forma, o Currículo Estadual Paulista (2019) se alinha aos princípios pedagógicos da BNCC (2017), que destaca: “(...) o desenvolvimento pleno dos estudantes, o respeito às

singularidades, o acolhimento das diversidades e a construção da autonomia (...)” (São Paulo, 2019, p. 249).

Assim, o Currículo Paulista (2019), em consonância com a BNCC (2017), manteve a organização dos objetivos de conhecimento a serem desenvolvidos ao longo do Ensino Fundamental nos Anos Iniciais. Para o 1º e 2º ano, são sugeridos brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, enquanto nos 3º, 4º e 5º anos, o contexto se amplia para brincadeiras e jogos do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de origem indígena e africana. O Quadro 2 a seguir ilustra como esses jogos e brincadeiras estão organizados no documento.

Quadro 2 - Unidade temática e objeto de conhecimento a serem desenvolvidas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais de acordo com o Currículo Paulista

Unidade Temática	Ano	Objeto de conhecimento
Brincadeiras e jogos	1º ano	Brincadeiras e jogos da cultura popular presente no contexto comunitário.
Brincadeiras e jogos	2º ano	Brincadeiras e jogos da cultura popular presente no contexto regional.
Brincadeiras e jogos	3º ano	Brincadeiras e jogos do Brasil – matriz indígena e africana
Brincadeiras e jogos	4º ano	Brincadeiras e jogos do Brasil – matriz indígena e africana.
Brincadeiras e jogos	5º ano	Brincadeiras e jogos do mundo

Fonte: São Paulo (2019)

Nesses documentos, podemos notar que as brincadeiras e jogos são organizados como objetos de conhecimento de acordo com a ocorrência social dessas práticas corporais, começando pelas esferas sociais mais próximas (localidade e região) e avançando para as esferas nacional (diferentes regiões do Brasil) e mundial. (Neira, 2018).

Dessa maneira, percebemos que os jogos populares como conteúdo estão presentes no Currículo Paulista (2019) ao longo do Ensino Fundamental nos anos iniciais. No entanto, assim como Betti (2018), entendemos que essa organização proposta pela BNCC (2017) e seguida pelo Currículo Paulista (2019) enfrenta desafios, pois é difícil definir e delimitar o que são os jogos e brincadeiras populares

da cultura e do contexto comunitário ou local, regional, do Brasil e do mundo. Isso se deve ao fato de vivermos em um mundo cada vez mais globalizado culturalmente, no qual crianças e jovens têm acesso relativamente fácil a informações de diversas partes do mundo. “(...) mas em verdade é tudo local e mundial desde o início (...)” (Betti, 2018, p.163).

Um ponto que chama a atenção sobre a unidade temática de brincadeiras e jogos é a sua ausência nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, já que a última vez que essa prática corporal é abordada ocorre no 6º e 7º ano, tendo os jogos eletrônicos como objeto de estudo. Diante dessa ausência, fica a dúvida: esses documentos pressupõem que os jogos e brincadeiras devem ser estudados e abordados apenas nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Neira (2009, p.36) explica que: “(...) o jogo é conteúdo e, dessa forma, precisa ser trabalhado com toda riqueza nele contida quando se apresenta como cultura.

Segundo Santos (2012, p. 64), nas aulas de Educação Física os alunos precisam:

(...) conhecer, experimentar, interpretar, recriar, refletir e realizar muito mais ações que possam contribuir para formação integral do aluno. Ao ensinar “o jogo” e “sobre o jogo”, o professor precisa considerar justamente essa formação integral, na qual, não é valorizada a competição e a exclusão, mas sim a participação e a inclusão de todos.

Rangel; Darido (2005), afirmam que todos podem e devem jogar, pois muitas brincadeiras e jogos dependendo de como são desenvolvidos podem ser interessantes e motivantes para os estudantes independentemente da idade. Portanto, ao tematizar os jogos enquanto conteúdo, se faz necessário observar e entender o nível de complexidade e exigência de cada jogo e adaptar o mesmo ao nível de compreensão e habilidade dos estudantes.

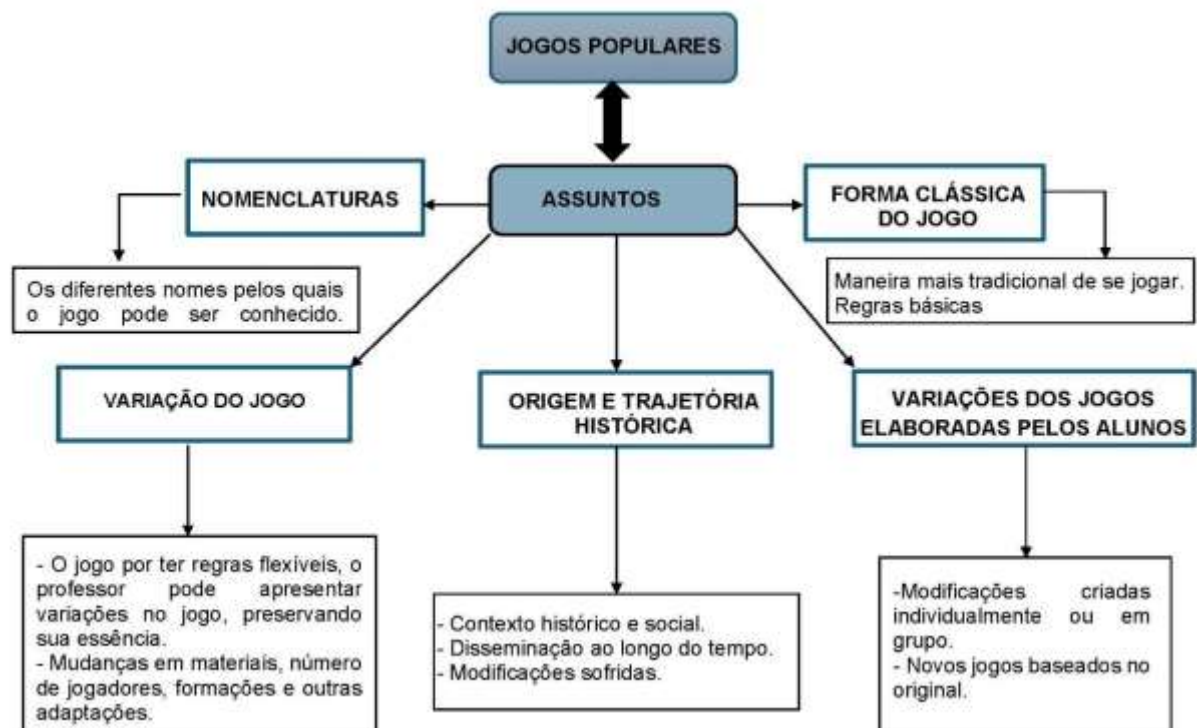
De acordo com Neira (2009), a escolha dos jogos que serão ensinados em um determinado período letivo, poderá se dar em razão de um mapeamento inicial da cultura corporal dos estudantes, valorizando os conhecimentos adquiridos pelos estudantes na cultura paralela à escola, os quais, deverão ser vivenciados, ressignificados, aprofundados e a ressignificados.

Corroborando com a importância sobre o mapeamento, Paula (2020, p. 211) destaca: “(...) o quão importante é considerar o conhecimento do aprendiz, conhecendo e trabalhando com os jogos e brincadeiras que os mesmos costumam

participar, visto que estaremos respeitando o conhecimento e a cultura do educando (...).".

Santos (2012) pensando na sistematização dos jogos tradicionais como conteúdos nas aulas de Educação Física, apresenta uma proposta pedagógica (Figura 1) com sugestões de alguns conhecimentos que podem ser abordados, ensinados aos estudantes em diferentes momentos das aulas. O número de aulas para cada assunto e a metodologia de ensino, vai depender sempre do planejamento do professor e da realidade dos estudantes da turma.

Figura 1- Conhecimentos que podem ser ensinados sobre jogos populares



Fonte: elaborado pela autora, 2024. Baseado em Santos (2012).

Neira (2009) sugere que, para sistematizar e planejar a temática dos jogos populares, o conhecimento dos alunos sobre esses jogos pode ser desenvolvido por meio de pesquisas com familiares, amigos, colegas, vizinhos, internet, livros, entre outras fontes. Dessa forma, a prática não ocorrerá sob regras desconhecidas para eles, mas permitirá uma primeira aproximação, baseada na vivência, para que as regras possam ser conhecidas e reelaboradas por alunos e professor, favorecendo a participação de todos.

3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

3.1 Caracterização do estudo

A abordagem metodológica utilizada, foi a pesquisa qualitativa do tipo participante da pesquisa e, conforme apontam Del-Masso, Cotta, Santos (2020), consiste em aprofundar o conhecimento para interpretar, por meio da análise de conteúdo, o contexto do objetivo investigado.

Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa envolve explorar um conjunto de significados, motivos, crenças, aspirações, valores e atitudes que não podem ser simplificados à operacionalização de variáveis.

O processo investigativo desse estudo ocorreu por meio da pesquisa participante, em que o pesquisador, ao fazer suas observações, as compartilha com os participantes, que então se expressam e compartilham suas experiências vividas (Del-Masso; Cotta; Santos, 2020).

A pesquisa participante, baseada em intervenções didático-pedagógicas reconhece a conexão entre as ciências sociais e intervenção na realidade, com o objetivo de ajudar a superar as dificuldades de um determinado grupo social (Velloso, Maldonado, Miranda, Freire, 2022).

As vantagens desse método possibilitam uma relação próxima entre o pesquisador e os participantes, no qual, ambos participam da pesquisa de forma horizontal, onde cada um dos envolvidos é pesquisador e pesquisado ao mesmo tempo e o diálogo é utilizado como meio de comunicação mais relevante no processo conjunto de estudos e coletas de informações (Felcher; Ferreira; Folmer, 2017).

3.2 Local e participantes da pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública localizada no interior do estado de São Paulo. A secretaria de Educação do município de Sorocaba é composta 57 escolas do Ensino Fundamental anos iniciais. A escola fica localizada na região norte da cidade e atende alunos da pré-escola e dos anos iniciais do ensino, atendendo aproximadamente 700 estudantes do ensino fundamental e 200 estudantes da pré-escola, distribuídos em dois períodos. As turmas são distribuídas em dois turnos, sendo 12 turmas do ensino fundamental e 4 da pré-escola no período matutino, e 12 turmas do ensino fundamental do 1º ao 5ºano e 4 da pré-escola no período vespertino. A escola conta com uma sala de atendimento educacional

especializado, voltada para atender alunos com deficiência, transtorno do Espectro do Autismo (TEA) e altas habilidades ou superdotação, atendendo aproximadamente 30 estudantes por semana. Entre os participantes da pesquisa, estão matriculados dois alunos com autismo no 5º ano C e um aluno com deficiência intelectual no 4º ano C.

A unidade escolar atende alunos de quatro bairros, sendo que três deles estão localizados a uma distância de aproximadamente 3 a 4 quilômetros. Para esses alunos, é oferecido transporte fretado, passando nos pontos do bairro para levá-los até a escola.

Os alunos participantes da pesquisa foram os estudantes das turmas do 4º ano C e 5º ano C do ensino fundamental, com idades entre de 9 e 11 anos. No início da pesquisa, as turmas eram compostas por 33 e 29 estudantes, respectivamente. Assim, o público convidado a participar da pesquisa foi de 62 estudantes, dos quais 57 aceitaram o convite para participar.

3.3 Procedimentos de coletas

Primeiramente a pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Faculdade de Ciências e Tecnologia - FCT da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP para sua apreciação e aprovação ética *antes* de iniciar o processo de coleta dos dados.

Enquanto se aguardava a aprovação do CEP, a pesquisadora realizou uma reunião com a gestão escolar para apresentar o estudo e solicitar a autorização para sua realização. Após essa etapa, o projeto foi encaminhado à secretaria municipal de educação para análise pela comissão responsável. O processo foi formalizado e a autorização foi concedida após um período de dois meses.

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 CAAE 76124223.0.0000.5402, cujo parecer é o 6.672.966.

Com o deferimento e a autorização do estudo pela direção da escola, pela secretaria municipal de educação e a aprovação do CEP, as fases da coleta de dados foram iniciadas conforme planejado.

Fase 1 - Convite aos estudantes: Os estudantes foram convidados a participar e colaborar com o estudo. Durante uma roda de conversa, foram apresentados os objetivos, as etapas e o modo como a pesquisa seria conduzida.

Fase 2 – Comunicado do projeto as famílias: antes do envio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) – (Apêndice A), um comunicado explicativo foi enviado às famílias por meio do caderno de recados e do grupo de aplicativo de mensagens por telefone celular (WhatsApp). Este comunicado informava sobre os objetivos da pesquisa e o documento necessário para a autorização da participação dos estudantes. Posteriormente, os alunos levaram o TCLE para casa, e os documentos assinados foram sendo entregues posteriormente. Na semana seguinte, o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) – (Apêndice B) foi entregue aos alunos cujas famílias autorizaram sua participação na pesquisa.

Fase 3 – Aplicação do questionário inicial: finalizado a assinatura e recolhimento dos dois termos, foi aplicado o questionário inicial (diagnóstico) - (Apêndice C), durante a segunda semana de abril de 2024, no qual, a pesquisadora realizou em voz alta a leitura do questionário, bem como, foi escriba dos estudantes que ainda não haviam consolidado a escrita.

Fase 4 – Aplicação da sequência didática: com a conclusão do questionário inicial, iniciou-se a aplicação da sequência didática com uma previsão de 14 aulas (12 sequências didáticas). As aulas, com duração de 50 minutos cada, ocorreram duas vezes por semana, às terças e quintas-feiras. As intervenções pedagógicas iniciaram-se em 16 de abril e foram concluídas em 11 de junho de 2024.

Fase 5 – Aplicação do questionário final: o questionário final (Apêndice D) foi aplicado em 13 de junho de 2024, com leitura em voz alta e auxílio para os alunos que estavam no processo de alfabetização.

Além das informações obtidas por meio dos questionários, foram coletadas informações através de anotações no diário de campo preenchido ao final de cada aula, fotos, áudios, registros dos alunos, relatos que surgiram durante as atividades propostas, bem como diálogos e reflexões das rodas de conversa.

3.4 Instrumento de coleta de dados

Para esta pesquisa, foram utilizados um questionário inicial, um questionário final e diários de campo.

Marconi; Lakatos (2017, p. 235) 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.

Na elaboração do questionário, é fundamental que o pesquisador selecione cuidadosamente as questões, garantindo que sejam relevantes e possibilitem a obtenção de informações válidas. O instrumento deve ter um tamanho equilibrado: não ser extenso a ponto de desmotivar os respondentes, nem tão breve que deixe de fornecer dados suficientes (Marconi; Lakatos, 2017).

Em relação à forma, as perguntas podem ser classificadas em abertas, fechadas e de múltipla escolha. As perguntas abertas permitem que os respondentes respondam livremente, expressando suas opiniões. As perguntas fechadas, por outro lado, oferecem ao participante a possibilidade de escolher apenas uma resposta entre duas opções. Já as perguntas de múltipla escolha, embora também sejam fechadas, apresentam uma variedade de opções de resposta para o participante selecionar (Marconi; Lakatos, 2017).

O questionário inicial (Apêndice C), utilizado para levantar os conhecimentos dos estudantes sobre os jogos populares, contém oito questões abertas sobre a temática a ser estudada e o questionário final (Apêndice D) utilizado para identificar os saberes construídos e aprofundados dos estudantes referentes à sequência didática estudada, apresenta oito questões de múltipla escolha. Ambos os questionários foram elaborados pela pesquisadora e validados pelo CEP.

Os diários de aula (Apêndice F), foram elaborados e organizados pela própria professora-pesquisadora. Ele é um instrumento que o pesquisador se dedica a produzir os registros diariamente, no qual, tem como base a observação direta dos comportamentos de um determinado grupo social, caracterizado por uma investigação singular, na qual, o pesquisador-observador convive por um longo período com o indivíduo que ele estuda. (Weber, 2009).

De acordo com Zabalza (2004), o diário de aula é entendido como um documento onde professores registram suas impressões sobre o que ocorre durante as suas aulas. O autor destaca que um diário pode ser um documento valioso para o desenvolvimento pessoal, pois permite registrar tanto observações descritivas quanto reflexões pessoais.

Minayo (1992) também enfatiza a relevância da elaboração do diário, afirmando que quanto mais detalhadas e ricas forem as anotações, maior será a contribuição desse registro para a descrição e análise do objeto estudado.

Os diários de aula da professora-pesquisadora foram realizados e registrados duas vezes por semana, com base na unidade didática referente à temática proposta, e incluíram anotações sobre as impressões e observações dos aspectos mais significativos das ações desenvolvidas nas aulas e durante as rodas de conversas.

Para auxiliar na elaboração do diário de aula, a professora-pesquisadora utilizou diversos recursos para registrar a coleta de dados, como fotografias, anotações, relatos, materiais produzidos pelos alunos, filmagens e gravações de áudio. O objetivo era assegurar que elementos importantes, especialmente as falas dos estudantes durante as rodas de conversa sobre a temática estudada, não fossem perdidos ao longo das aulas e intervenções.

A sequência didática (Apêndice G) foi elaborada em conformidade com o currículo paulista e integrada ao planejamento anual de Educação Física. As atividades propostas na sequência didática foram desenvolvidas com base no levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre jogos populares, com o intuito de que os estudantes conhecessem, ampliassem e aprofundassem seus conhecimentos sobre essa prática da cultura corporal de movimento.

As aulas foram estruturadas em três partes principais: roda de conversa inicial, desenvolvimento/desdobramentos e roda de conversa final. Cada aula iniciava com uma roda de conversa, onde as atividades realizadas nas aulas anteriores eram retomadas, e as novas atividades propostas para a aula eram contextualizadas e explicadas. No desenvolvimento/desdobramento, os alunos tinham a oportunidade de vivenciar e experimentar as atividades que foram apresentadas e contextualizadas no início da aula. Por fim, a aula encerrava com uma roda de conversa final, durante a qual ocorriam diálogos e reflexões sobre as atividades e os acontecimentos observados ao longo da aula.

3.5 Procedimentos de análise de dados

Os dados obtidos por meio do diário de campo e das produções dos estudantes, desenvolvidos durante o processo de elaboração e implementação da sequência

didática, serão interpretados com base na análise de conteúdo, conforme o método proposto por Bardin (2011). Os registros foram lidos e relidos várias vezes para identificar categorias e padrões recorrentes.

Segundo Bardin (2011), a análise de conteúdo é composta por três etapas principais: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados, que envolve inferências e interpretações.

Na fase inicial, pré-análise, ocorre a organização dos materiais, há escolhas dos documentos, sendo chamada de leitura flutuante, é a fase que são formuladas as hipóteses e os objetivos e a elaboração de indicadores que orientaram a interpretação final, porém se faz necessário observar algumas regras: exaustividade (sugere-se esgotar a totalidade do assunto omitir nada); representatividade (amostras que representem o universo); homogeneidade (os dados devem se referir ao mesmo tema e serem coletados por técnicas iguais e indivíduos semelhantes); pertinência (é necessário que os documentos sejam adaptados aos conteúdos e objetivos da pesquisa) e exclusividade (um elemento não deve ser classificado em mais de uma categoria) (Bardin, 2011).

Na segunda fase, exploração do material, é o momento que se transforma o material coletado na fase anterior em dados passíveis de serem analisados, por meio de operações de codificação (Bardin, 2011).

Na fase de interpretação dos dados, o (a) pesquisador (a) precisa retomar o referencial teórico, buscando embasar as análises, dando sentido e significado à interpretação, no qual, a interpretação pautada em inferência consiste em descobrir o que se esconde por trás dos significados das palavras (Bardin, 2011).

Os dados coletados nos questionários, aplicados no início e no final, foram organizados e sistematizados em gráficos e tabelas de frequência absoluta e relativa por meio do software Excel. Esse procedimento auxiliou na descrição dos conhecimentos dos estudantes sobre os jogos populares, além de viabilizar uma análise comparativa entre os períodos anterior e posterior à elaboração e vivência da sequência didática abordada no estudo.

As falas dos estudantes foram identificadas pela palavra “Aluno”, seguida de um número de 01 a 57, garantindo, assim, o anonimato. Destaca-se que as respostas e declarações foram organizadas sequencialmente como Aluno 1, Aluno 2 e assim sucessivamente, até contemplar os 57 participantes.

4 RESULTADO E DISCUSSÕES

Os resultados e a discussão dos dados serão apresentados em duas etapas. A primeira aborda a compreensão dos alunos em relação à cultura dos jogos populares. Em seguida, será detalhado o planejamento e o desenvolvimento da unidade temática sobre jogos populares, organizada em três eixos: planejamento e prática docente – estratégias, desafios e reflexões; participação e engajamento dos estudantes; e aprendizagens e saberes construídos ao longo do processo.

4.1 Compreensão dos alunos sobre a cultura dos jogos populares

As informações aqui apresentadas foram obtidas a partir de um questionário inicial aplicado aos estudantes, com o propósito de identificar seus conhecimentos sobre jogos populares, suas preferências, os locais onde praticam esses jogos fora da escola e com quem compartilham essas vivências. Para garantir maior clareza e compreensão, as respostas passaram por correções ortográficas, preservando integralmente os argumentos e ideias originais dos alunos.

Na pergunta número 1 do questionário, “Você sabe o que são os jogos populares?” podemos identificar que no total de 100% (n=57) que responderam ao questionário, 35% (n=20) dos alunos demonstraram um entendimento acerca dos jogos populares principalmente como parte de transmissão cultural (passados entre gerações) e identidade cultural (ligados ao povo e à cultura brasileira). Por outro lado, um percentual de 36,84% (n=21) dos alunos responderam não saber o que são os jogos populares e 19,28% (n=11) apontaram uma compreensão superficial e, por vezes, vagas e imprecisas, como por exemplo, “jogos que todo mundo conhece” ou “são jogos que são muitos usados e filmados”. Vale ressaltar ainda, 3,56% (n=2) responderam jogos populares “são esportes de invasão” e jogos esportivos e que passam de geração em geração”, como expresso a seguir (Tabela 1).

Tabela 1 - Valores de referência (N - Número de alunos) e de porcentagens (%) sobre os conhecimentos dos alunos sobre o que são os jogos populares

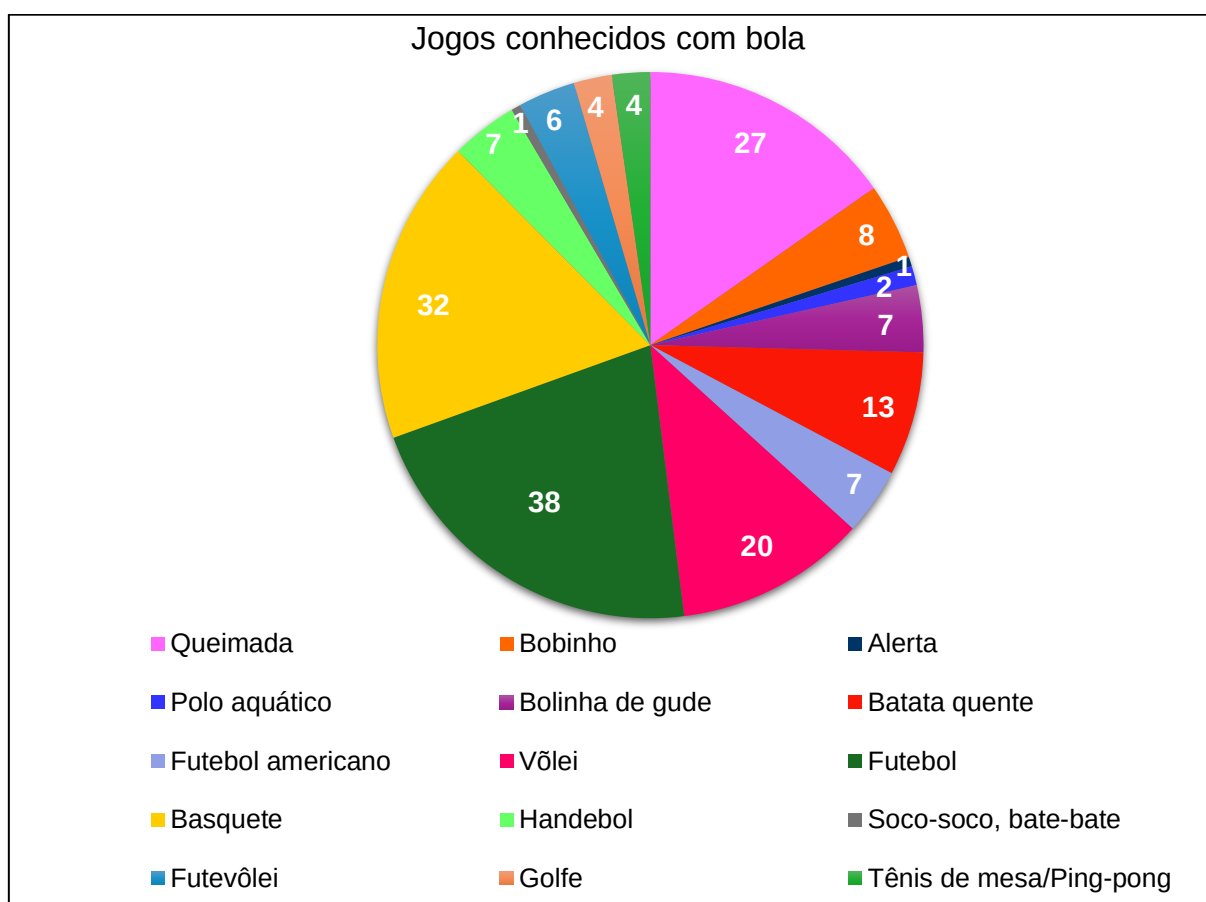
Questão 1 – Você sabe o que são jogos populares?	N (Total – 57)	%
Jogos que são passados de geração em geração pelos pais/ Jogos que passam de geração em geração/ São jogos que os pais fizeram, passados de geração em geração por mais pessoas/ Jogos e brincadeiras que vêm do povo/ São jogos que vêm do povo e passados por geração em geração/ São jogos gerados por nós/ Jogos que vêm da cultura brasileira, que vêm do povo.	20	35,09
Todo mundo gosta, legal, todos aprendem e é fácil.	1	1,75
São jogos esportivos e que passam de geração em geração.	1	1,75
Jogos populares são jogos que todo mundo joga, quase o Brasil inteiro.	1	1,75
Jogos que são muito antigos e muito legais.	2	3,51
São jogos que todo mundo conhece/ São tipo de brincadeiras que o mundo conhece	2	3,51
Jogos populares são aqueles que são muito usados e filmados.	1	1,75
Jogos populares e conhecidos por serem famosos em cada região do mundo/ Jogos famosos.	3	5,26
Não sei	21	36,84
Jogos de invasão	1	1,75
Sim	3	5,26
Os jogos populares são jogos que as pessoas mais jogam	1	1,75

Fonte: elaborado pela autora.

Na segunda questão, perguntamos: "Quais jogos você conhece que usam bola?". Observamos que os alunos confundiram os conceitos de jogos e brincadeiras com os de esportes, já que os esportes com bola foram mencionados com maior frequência. Ao todo, 9 esportes diferentes foram citados, sendo o futebol o mais mencionado, com 38 respostas, seguido por basquete (32), vôlei (20), futebol americano e handebol (7), futevôlei (6), golfe e tênis de mesa (4), e polo aquático (1).

Quanto aos jogos, foram citados 6 diferentes, com destaque para a queimada, mencionada 27 vezes, seguida por batata quente (13), bobinho (8), bolinha de gude (7) e alerta e soco-soco, bate-bate (1 cada). Esses dados estão representados no gráfico 1.

Gráfico 1- Jogos com bola conhecidos pelos estudantes

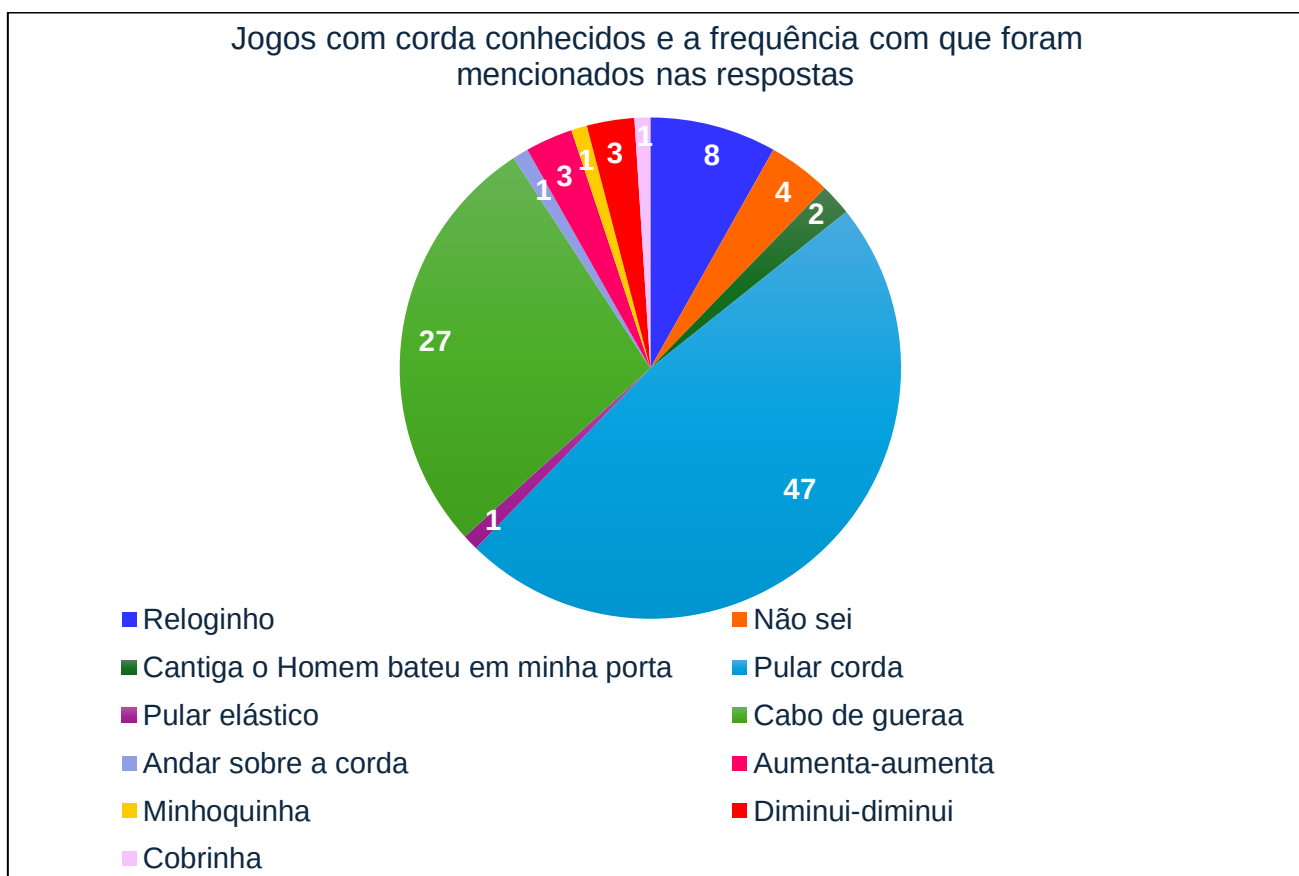


Fonte: elaborado pela autora.

Os dados apresentados na Tabela 1 e no Gráfico 1 destacam a relevância dos jogos populares como um conteúdo essencial a ser ensinado, integrando as diferentes dimensões do aprendizado, incluindo os saberes conceituais, corporais e atitudinais. Segundo Santos (2012) o ensino do jogo tradicional como conteúdo deve transcender a mera prática de habilidades motoras, indo além do simples "fazer pelo fazer" e promovendo o "saber fazer". Isso implica ajudar os alunos a compreenderem o jogo em sua dimensão cultural, reconhecendo as diferenças e a diversidade que cada estudante pode trazer em relação a esse fenômeno.

Na questão número três, questionamos: “Quais jogos você conhece que usam corda?”. O jogo pular corda foi o mais citado, com 47 menções, seguido por cabo de guerra (27), relóginho (8), diminui-diminui e aumenta-aumenta (3), e cantiga "O homem bateu em minha porta" (2). Outras brincadeiras como cobrinha, minhoquinha, andar sobre a corda e pular elástico foram mencionadas apenas 1 vez cada. Além disso, 4 alunos afirmaram não conhecer brincadeiras com corda. Esses resultados podem ser visualizados no Gráfico 2.

Gráfico 2 - Jogos conhecidos pelos estudantes que usam cordas

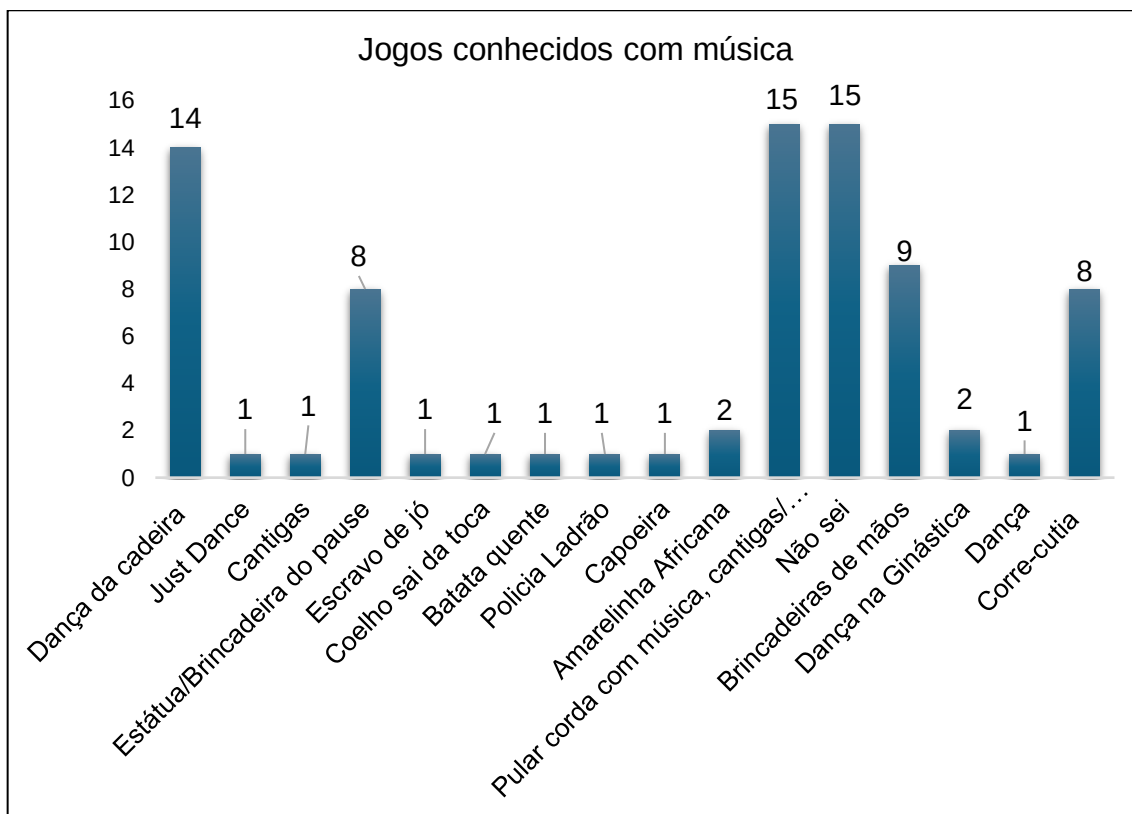


Fonte: elaborado pela autora.

Na quarta questão, perguntamos: “Quais jogos você conhece que usam música?”. O jogo mais citado foi pular corda com cantigas, mencionado 15 vezes, seguido por dança das cadeiras (14), brincadeiras de mão (9), corre-cutia (8) e, com 2 menções cada, dança da ginástica e amarelinha africana. Outros jogos, mencionados apenas uma vez, foram: dança, capoeira, polícia e ladrão, batata quente, coelho sai da toca, escravo de jó, cantigas e Just Dance. Por outro lado, 15

alunos disseram não conhecer jogos com música. Esses dados estão demonstrados no Gráfico 3.

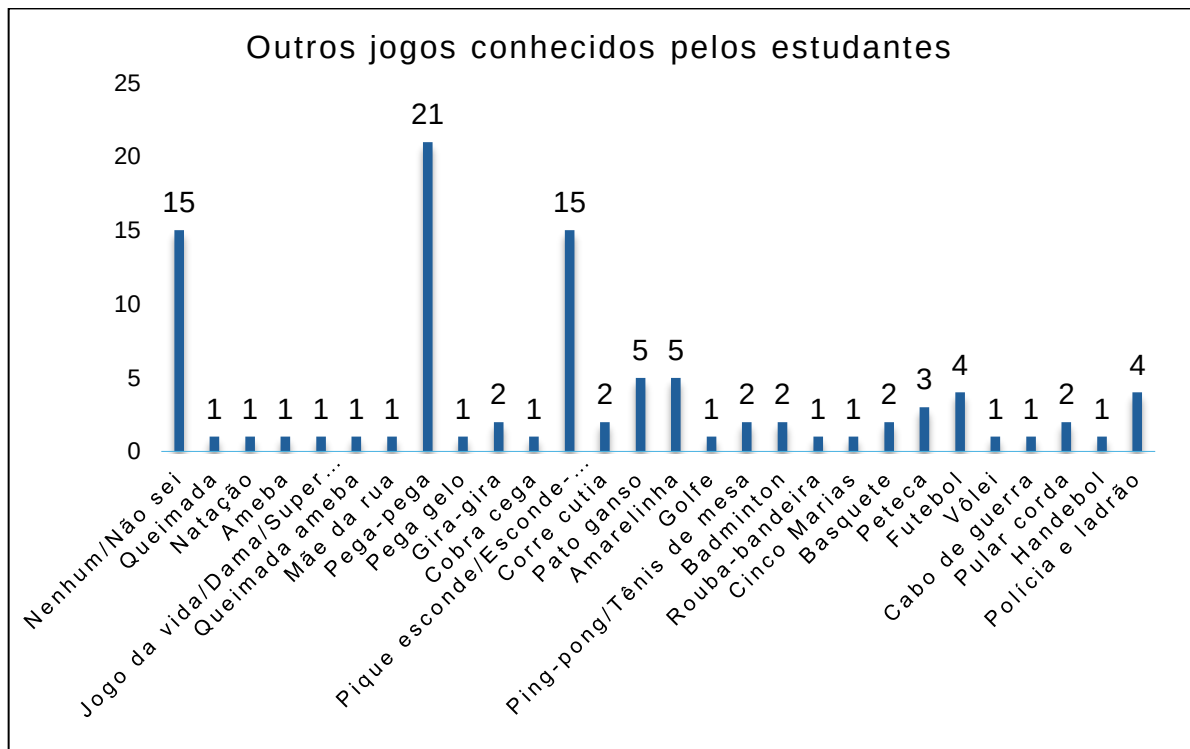
Gráfico 3 - Jogos com música conhecidos pelos alunos



Fonte: elaborado pela autora

A quinta questão trata de quais outros jogos os alunos conhecem. A brincadeira pega-pega foi a mais mencionada, com 21 citações, seguida por pique-esconde (15). Outros jogos destacados incluem pato ganso e amarelinha (5), polícia e ladrão e futebol (4), peteca (3), e pular corda, basquete, badminton, tênis de mesa, corre cutia e gira-gira (2). Jogos mencionados uma única vez foram natação, queimada, ameoba, jogo da velha, queimada ameoba, mãe da rua, pega gelo, cobra cega, golfe, rouba-bandeira, cinco marias, vôlei, cabo de guerra e handebol. Além disso, 15 alunos declararam não conhecer nenhum outro jogo. Esses dados estão representados no gráfico 4.

Gráfico 4 - Jogos conhecidos pelos estudantes



Fonte: elaborado pela autora.

Na questão seis, perguntamos: “Você brinca com esses jogos fora da escola? Em quais lugares?”. Observamos que os alunos praticam essas brincadeiras em diversos espaços, sendo os mais citados em casa e na rua, com 22 menções cada. Em seguida, destacaram-se a quadra (6), praça (4), parquinho e condomínio (3), além de chácara/sítio (2). Outros locais mencionados foram apartamento, escola, casa do amigo, casa do primo e campo de futebol, com 1 menção cada. Além disso, 8 alunos afirmaram que não brincam fora da escola. Esses resultados podem ser visualizados na tabela 2.

Tabela 2 - Os lugares ou espaços onde os alunos brincam com os jogos fora da escola

Lugares onde os alunos brincam fora da escola.	Quantidade mencionada
Não brinco	8
Apartamento	1
Escola	1
Condomínio	3

Lugares onde os alunos brincam fora da escola.	Quantidade mencionada
Em casa	22
Casa do amigo	1
Casa do primo	1
Quadra	6
Chácara/Sítio	2
Campo de futebol	1
Sim	2
Rua	22
Praça	4
Parquinho	3

Fonte: elaborado pela autora

Ao analisar os dados, destaca-se que muitos dos locais mencionados pelos alunos para brincar são ambientes fechados, como quadras, condomínios e, principalmente, suas próprias casas. Por outro lado, deve-se ressaltar que muitas crianças referiram brincar na rua (22 vezes), contexto em que os frequentadores tradicionalmente organizam diversas brincadeiras e jogos populares.

Segundo Pimentel, (2015, p.706):

“As brincadeiras traduzem práticas populares de ocupação dos espaços públicos, expansão das relações domésticas e, sobretudo, construção de alternativas de lazer e entretenimento extrafamiliares. Parte-se do pressuposto de que essas práticas são marcadas por diversidades de saberes sociais que circulam amplamente segundo diferentes relações geracionais, de gênero, étnico-raciais e econômicas.”

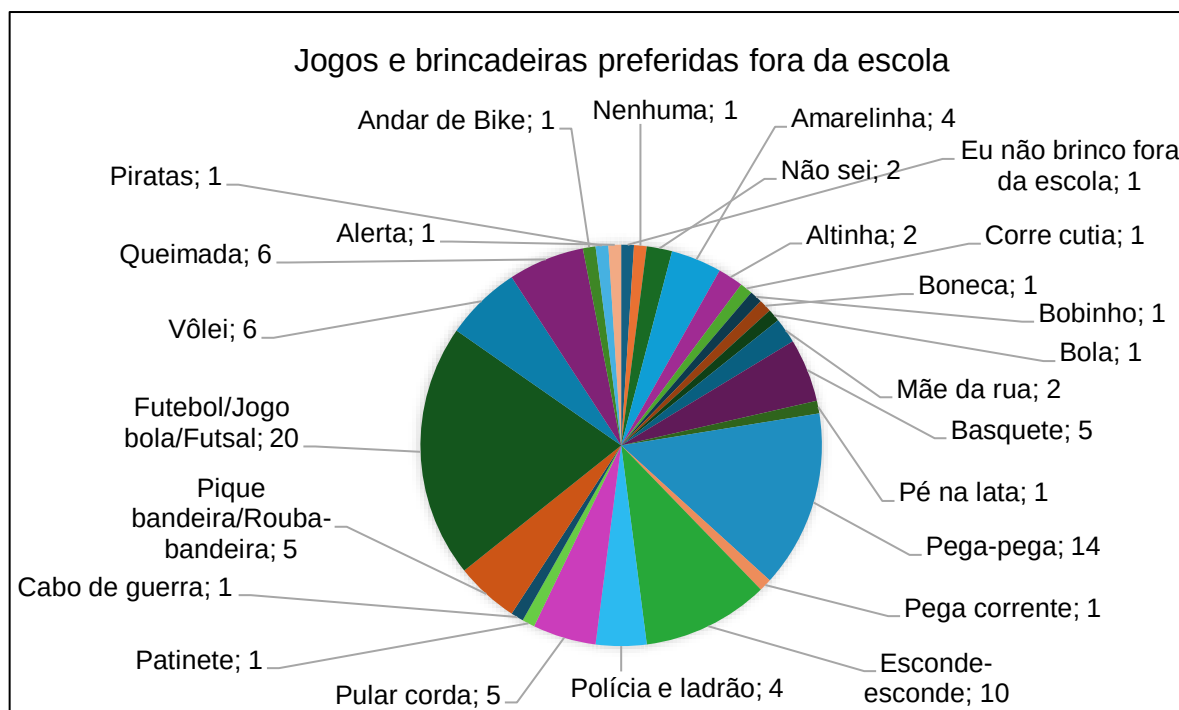
Martins *et al.* (2024), investigou práticas culturais relacionadas ao modo de brincar de diferentes gerações. Ao comparar os locais das brincadeiras entre estudantes e adultos, observaram aumento significativo no brincar dentro de casa (de 17,6% para 39,9%) e nos quintais (de 39,9% para 50,5%), o que pode estar relacionado ao confinamento das crianças em ambientes considerados mais seguros.

Além disso, fatores como o crescimento urbano desordenado e a violência nas ruas têm contribuído para que as crianças deixem de frequentar espaços públicos, como praças e ruas, para suas brincadeiras (Feitosa *et al.*, 2017).

Desta forma, percebe-se a diversidade de espaços utilizados pelos escolares para o brincar. Este fato reforça a importância da implementação de estratégias para o reconhecimento da realidade dos alunos, respectivos conhecimentos prévios sobre a temática, além das necessidades e potencialidades de ações colaborativas no planejamento e no ensino-aprendizado.

Na questão número sete, questionamos: “Quais suas brincadeiras preferidas fora da escola? A mais citada foi o futebol, mencionado 20 vezes, seguido por pega-pega (14), esconde-esconde (10), vôlei e queimada (6), rouba-bandeira, pular corda e basquete (5), polícia e ladrão e amarelinha (4), além de mãe da rua e altinha (2). Outras brincadeiras mencionadas, com apenas uma citação cada, foram: alerta, pirata, andar de bicicleta (bike), cabo de guerra, patinete, pega corrente, pé na lata, bola, boneca, bobinho e corre cutia. Além disso, dois alunos afirmaram não saber qual era sua brincadeira preferida, um mencionou não ter nenhuma, e outro disse que não brinca fora da escola. Esses resultados estão apresentados no Gráfico 5.

Gráfico 5 - Jogos e brincadeiras preferidas dos alunos fora da escola



Fonte: elaborado pela autora.

Na questão oito, perguntamos: "Com quem você joga ou brinca quando está fora da escola?". Tivemos o seguinte resultado conforme a Tabela 3.

Tabela 3 - Com que os alunos brincam, interação fora da escola

Com quem os alunos brincam fora da escola.	Quantidade
Eu não brinco fora da escola	4
Amigos	19
Primos	1
Irmãos/amigos/primos	10
Família (tia/padrasto/mãe/tio/pai/primos/cunhado/sobrinha/irmão)	12
Mãe/amigos	1
Sozinho	2
Com o cachorro	1
Pai	1
Com ninguém	1
Irmã	1

Fonte: elaborado pela autora.

Observamos que os alunos, em sua maioria, mencionaram brincar com amigos, citados 19 vezes. Em seguida, destacaram membros da família, como tia, padraço, mãe, tio, pai, primos, cunhado, sobrinha e irmão, com um total de 12 menções. A combinação irmãos/amigo/primos apareceu 10 vezes, enquanto primo, pai, irmã e mãe/amigo foram mencionados uma vez cada. Além disso, quatro estudantes disseram que não brincam fora da escola, dois brincam sozinhos, um afirmou não brincar com ninguém, e outro mencionou brincar com o cachorro.

4.2 Planejamento e desenvolvimento da unidade temática de jogos populares

Nesta categoria, serão evidenciados os processos educativos que contribuíram para a construção de aprendizagens dos estudantes sobre os jogos populares, permitindo que esses conhecimentos fossem compartilhados com outras pessoas. A

estruturação desta categoria foi baseada em uma reflexão sobre o referencial teórico desenvolvido ao longo da pesquisa e na análise dos dados coletados durante as etapas de elaboração, desenvolvimento e aplicação da sequência didática proposta. Foram utilizados como base os registros do diário de campo, as produções dos estudantes (incluindo o caderno coletivo de registro, desenhos, cartazes e atividades avaliativas) e as respostas dos alunos no questionário final. Assim, a categoria foi organizada em três subcategorias: “O planejamento e prática docente: estratégias, desafios e reflexões”, “Participação e envolvimento dos estudantes” e “Aprendizagens e saberes construídos”.

4.2.1 Planejamento e prática docente: estratégias, desafios e reflexões

O planejamento da sequência didática de jogos populares enquanto conteúdo foi desenvolvido ao longo de 14 aulas (divididas em 12 sequências) e estruturado em conformidade com o currículo paulista, estando alinhado às habilidades e objetivos de ensino. As atividades buscaram integrar teoria e prática, proporcionando momentos de contextualização, explicações, vivências e reflexões.

Para Libâneo (2013) o planejamento, enquanto tarefa docente, compreende tanto a antecipação das atividades didáticas, levando em conta sua organização e coordenação em relação aos objetivos propostos, quanto a necessidade de revisá-las e adaptá-las durante o processo de ensino. Além de servir como um meio para programar as ações do professor, o planejamento também se configura como um momento de pesquisa e reflexão, diretamente associado à avaliação.

Patias *et al.* (2018), consideram o planejamento uma ferramenta essencial para que o professor acompanhe suas atividades didáticas, analise os resultados de sua prática e identifique possíveis fragilidades, além de possibilidades de ajustes e melhorias.

Dessa forma, o planejamento e a sistematização dos conhecimentos relacionado aos jogos populares ensinados aos estudantes aconteceram em momentos distintos e complementares ao longo das aulas. Esse processo incluiu a diagnóstico inicial dos conhecimentos prévios dos alunos, seguida pela teorização sobre a conceituação, origem, trajetória histórica, nomenclaturas dos jogos, vivências e experimentações práticas, abordando tanto a forma clássica de jogar quanto variações propostas pela professora e pelos alunos (as) e momentos de

diálogos e reflexões. As atividades foram cuidadosamente planejadas e desenvolvidas dentro de uma sequência didática que valorizou o protagonismo dos estudantes, levando em consideração seus conhecimentos prévios sobre a cultura dos jogos populares. Essa estratégia oportunizou a participação de todos e favoreceu o desenvolvimento integral dos estudantes

Posteriormente à aplicação do questionário na primeira sequência didática, buscou-se aprofundar os conhecimentos que os estudantes possuíam sobre os jogos populares que não haviam sido mencionados no questionário inicial. A roda de conversa inicial e final mostrou-se um momento significativo, pois, por meio de perguntas norteadoras como “O que são jogos populares?” e “Quais jogos vocês conhecem?”, alguns alunos associaram esportes aos jogos populares, enriquecendo a discussão.

“Jogos famosos, bastante jogados”. (Aluna 15 – Roda de conversa inicial – Diário de campo 4°C, 16 de abril de 2024).

“Jogos feito pelo povo”. (Aluna 32 – Roda de conversa inicial – Diário de campo 5°C, 16 de abril de 2024).

“Pega-pegas e Vôlei”. (Aluno 51 – Roda de conversa inicial – Diário de campo, 16 de abril de 2024).

Perguntei aos estudantes se achavam que o vôlei era um jogo popular, a maioria disse que sim. (Roda de conversa inicial – Diário de campo 5°C, 16 de abril de 2024).

Os diálogos na roda de conversa, somados às respostas do questionário inicial, evidenciaram que os estudantes não possuíam muita clareza sobre o que são jogos populares. Essa falta de compreensão tornou-se evidente na confusão demonstrada ao falarem os jogos que conheciam, pois mencionaram vários esportes. Após a explicação dos conceitos e das diferenças entre jogo e esporte, os estudantes passaram a citar os jogos populares que conheciam:

“Altinha (um jogo que tem que chutar a bola e não pode deixar cair no chão), queimada e variações (queimada abelha e queimada ameoba), pular corda, bolinha de gude, pega-bandeira e muitos jogos de perseguição (esconde-esconde, polícia ladrão, mãe da rua, dona benta), soltar pipa, gato mia, cabo de guerra e cinco marias”. (Roda de conversa inicial – Diário de campo 5°C, 16 de abril de 2024).

Após o primeiro momento da aula, foram utilizados recursos visuais, como vídeos e imagens de obras artísticas, para trabalhar a teorização do conceito, da origem, da trajetória histórica e das características dos jogos populares, além de

apresentar os próprios jogos aos estudantes. Essa estratégia mostrou-se essencial para explicar e contextualizar o que são os jogos populares, sua historicidade e suas principais características. As imagens, em especial, possibilitaram uma interação visual, tornando mais fácil a compreensão e a identificação dos jogos populares.

Neste momento da aula, foi possível levantar pontos relevantes para o desenvolvimento do planejamento:

Os estudantes demonstraram desconhecimento em relação às características e nomenclaturas dos jogos populares, mostrando surpresa diante dos diferentes nomes e variações nas regras que um mesmo jogo pode apresentar, dependendo do contexto social em que está inserido. Durante a análise e identificação das imagens sobre os jogos que conheciam, os alunos mostraram-se empolgados e questionaram se iriam aprender todos os jogos presentes nas obras visualizadas. Durante esse momento, percebeu-se que muitos alunos nunca tinham brincado, jogado com alguns jogos presentes nas telas, como a “bolinha de gude, o jogo do taco e cinco marias”. No entanto, a maioria relatou que costuma brincar de jogos de perseguição (pega-pega). Observou-se também que os alunos recém-chegados à escola desconheciam muitos jogos populares, enquanto os que eram alunos nossos nos anos anteriores reconheciam e mencionavam aqueles estudados anteriormente nas aulas de Educação Física. (Sequência didática 1 - Diário de campo 5°C, 16 de abril de 2024).

Em relação a relevância de contextualizar as aulas, Batista e Moura (2019, p.7) salienta que:

A ação de contextualizar tem por objetivo aproximar o conhecimento presente nos conteúdos curriculares com as relações sociais, históricas, políticas, ambientais, dentre outras, que estão presentes no cotidiano dos alunos. Neste sentido é importante valorizar suas experiências, sejam elas provenientes dentro ou fora do ambiente escolar.

Assim, é importante ressaltar que a contextualização, o conhecimento, o aprofundamento, a ampliação e a resignificação dos saberes sobre os jogos populares devem ser abordadas levando em consideração as diferentes dimensões do conteúdo, (saberes conceituais, corporais e atitudinais), permitindo aos alunos vivenciar, experimentar e compreender seus significados e valores como patrimônio cultural.

No entanto, Rangel; Darido (2005) enfatizam que, ao planejar e organizar esses jogos, é essencial que o professor considere, de forma equilibrada, procedimentos, fatos, conceitos, atitudes e valores como dimensões igualmente importantes do conteúdo.

Com base na sequência didática 1, os jogos inicialmente selecionados para serem abordados incluíram: queimada tradicional, variações da queimada (conforme praticadas pelos estudantes fora da escola), rouba-bandeira, cinco marias (jogo escolhido pelos alunos na pesquisa), jogo do elástico, bets, jogos com cordas, amarelinha, bolinha de gude, culminando com a organização e participação em um festival de jogos populares. As aulas foram estruturadas em três momentos distintos e complementares: roda de conversa inicial, desenvolvimento/desdobramentos e roda de conversa final.

A roda de conversa inicial foi dedicada aos saberes conceituais, abordando tanto o jogo popular estudado na aula anterior quanto aquele que seria trabalhado na aula em questão. Nesse momento, discutiam-se o conceito, características, possíveis origens e nomenclaturas relacionadas ao jogo, sendo reforçada a valorização do patrimônio cultural. Após essa etapa, eram realizadas explicações e demonstrações do jogo, das regras e de suas variações, enquanto os estudantes compartilhavam suas experiências e conhecimentos sobre o jogo popular.

Figura 2 - Roda de conversa



Fonte: a autora (2024).

A proposta de iniciar a aula integrando os saberes conceituais às vivências e experiências, em vez de utilizar exclusivamente aulas expositivas e desconectadas,

potencializou a habilidade dos alunos de relacionar o aprendizado à cultura, às tradições e a uma compreensão mais ampla dos jogos populares. Alguns alunos destacaram, inclusive, aspectos como a transmissão entre gerações e os contextos em que esses jogos ocorrem. Nesse sentido, selecionamos trechos de falas e registros dos diários de campo que evidenciam essa conexão e o entendimento dos jogos populares como patrimônio cultural.

São jogos ensinados de geração em geração, que avós, tios, pais brincavam e que acontecem na rua. (Alunos 32, 47 e 49 – Sequência didática 2 – Diário de campo 5°C, 18 de abril de 2024).

São jogos que vem do povo (Aluno17 – Sequência didática 2 – Diário de campo 4°C, 18 de abril de 2024).

São jogos ensinados pelos avós, tios, pais, irmãos e que acontecem nas ruas, parques. (Aluno13 – Sequência didática 2 – Diário de campo 4°C, 18 de abril de 2024).

Que não sabemos ao certo onde surgiram, mas que muitos dos jogos vieram da África. (Aluno 32– Sequência didática 4 – Diário de campo 5°C, 25 de abril de 2024).

São jogos herdados dos povos indígenas, negros e brancos. (Aluno 45– Sequência didática 4 – Diário de campo 5°C, 25 de abril de 2024).

Não sabemos a origem de vários jogos, pois vieram de várias nações. (Aluno 52– Sequência didática 5 – Diário de campo 5°C, 30 de abril de 2024).

Paula (2020, p.210) destaca que: “(...) o jogo tradicional é um artefato histórico. Assim, é preciso analisá-lo para além do “jogar pelo jogar”, mas como elemento da cultura simbólica”.

Com o objetivo de valorizar o contexto cultural dos alunos, todas as sequências foram planejadas para incluir, durante a explicação dos jogos, perguntas sobre o conhecimento prévio dos estudantes em relação às regras, práticas e formas de execução. Junto aos alunos, foi decidido se as regras ou variações que praticavam fora da escola seriam incorporadas durante a vivência. Em relação a esse momento de diálogo, Friedmann (1996, p.65) ressalta que:

Durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social.

Um destaque foi a sequência 3, em que se vivenciou uma variação da queimada jogada pelos alunos nas ruas. Assim, selecionamos momentos das falas dos estudantes e trechos dos registros de campo que refletem os conhecimentos e experiências associados aos jogos estudados.

Quando perguntei quem jogava queimada fora da escola, apenas alguns alunos mencionaram que praticavam a brincadeira. Pedi, então, que compartilhassem como jogavam. O aluno 12 mencionou: “desenhamos um campo com pedras ou marcamos com chinelo.” Os alunos 3 e 17 disseram: “se o jogador arremessar a bola e o jogador da equipe adversária agarrar, quem jogou estará queimado.” Já o aluno 5 comentou: “cabeça, mão e pé são frios.” (Sequência Didática 2 – Diário de Campo 4°C, 18 de abril de 2024).

O aluno 47 mencionou: “fico atrás dos carros para não ser acertado, e jogamos com a regra de que cabeça, mão e pé são frios.” O aluno 48 comentou: “quando brincamos, não vale se esconder atrás dos carros que estão na rua.” Já a aluna 37 afirmou: “quem invade o campo adversário vai para a outra equipe, e se o jogador arremessa a bola e o outro segura, quem jogou perde a vida e vai para a outra equipe.” Os três alunos mencionaram que não há reservas e que utilizam chinelos e pedras para marcar a linha de divisão do campo. (Sequência Didática 2 – Diário de Campo 5°C, 18 de abril de 2024).

Sobre o jogo rouba-bandeira, a turma do 4°C tem 5 alunos que não conheciam o jogo, 8 que jogavam fora da escola, entre eles a aluna 15, que falou “que jogam com garrafa” e a aluna 21, “jogam com chinelos”. Por essa razão perguntei, com quem eles tinham aprendido o jogo e a maioria respondeu na “escola”. Somente os alunos 29 e 15 mencionaram que não aprenderam na escola, no qual, aprenderam respectivamente “no desenho cartoon network, o mundo de Greg” e no “escoteiro”. (Sequência Didática 5 – Diário de Campo 4°C, 30 de abril de 2024).

Essa estratégia de valorizar as vivências culturais dos estudantes, proporciona o pertencimento e reforça a importância dos jogos populares como patrimônio cultural.

Paula (2020) ressalta a importância de considerar o conhecimento prévio dos estudantes, compreendendo e incorporando os jogos e brincadeiras que fazem parte de sua vivência. Essa prática pedagógica promove o respeito ao saber e à cultura do educando, criando, assim, oportunidades para explorar um conteúdo cultural rico e significativo da comunidade escolar, que pode ser trabalhado, vivenciado e valorizado.

A Figura 3 apresenta os estudantes compartilhando suas experiências e conhecimentos sobre o jogo, alinhando-se à reflexão de Freire (1996, p. 23), que afirma: “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.”

Figura 3 - Estudantes compartilhando seus conhecimentos sobre o jogo do elástico



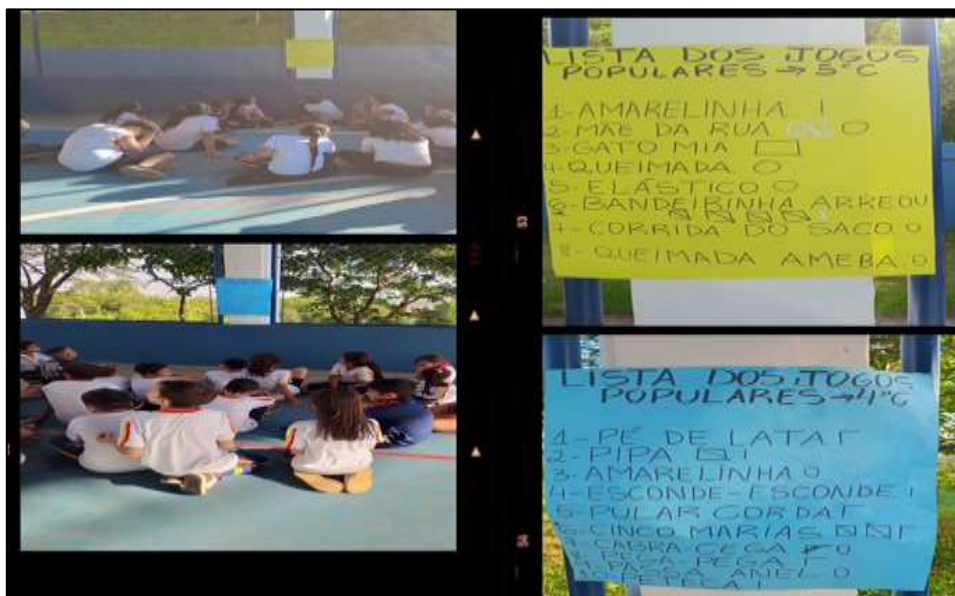
Fonte: a autora (2024).

A proposta de realizar uma pesquisa em casa, na qual os estudantes pudessem buscar informações na internet, em livros, revistas ou com suas famílias sobre jogos populares, escolher aquele que mais despertasse seu interesse para aprender e, posteriormente, participar de uma votação coletiva para definir o jogo a ser estudado na sequência 4 e o uso de um caderno coletivo, o qual, era levado para casa por um aluno de cada vez e utilizado para registrar impressões, percepções e aprendizados ao longo das aulas, revelou-se uma estratégia importante para estimular a autonomia e o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem.

Os jogos escolhidos por meio da votação pelos alunos do 4º ano C foram o jogo das “cinco marias”, enquanto os alunos do 5º ano C optaram pelo jogo “bandeirinha arreou”, também conhecido como rouba-bandeira.

A Figura 4 ilustra o momento em que foi realizada a votação dos jogos pesquisados pelos estudantes.

Figura 4 - Votação dos jogos pesquisados pelos estudantes



Fonte: a autora (2024).

Ao incluir os jogos relacionados à origem da criança, não apenas aqueles com os quais ela já está familiarizada, mas também explorando novas fontes de informação na comunidade e na literatura sobre o tema, o professor contribui para que a criança amplie seu entendimento sobre a história de seu grupo (Neira, 2009).

Durante o planejamento e a definição dos jogos a serem trabalhados com os estudantes, surgiram alguns desafios, como a gestão do tempo durante as aulas para assegurar uma aprendizagem consolidada e significativa, a inclusão de todos os alunos nas atividades, proporcionar experiências e vivências que estimulassem os estudantes que já familiarizados com os jogos propostos e as limitações relacionadas ao espaço físico. Esses desafios, juntamente com os debates ocorridos nas rodas de conversa, nos impulsionaram a refletir e a buscar novas estratégias ao longo das aulas.

Nas sequências 7 e 9, em que foram apresentados os jogos de bets e bolinha de gude, observou-se, por meio de intervenções, debates e reflexões realizadas durante as aulas e nas rodas de conversa iniciais e finais, que mais da metade dos participantes nunca havia praticado esses jogos, o que gerou maior dificuldade na compreensão e execução das atividades. Ao todo, 32 estudantes desconheciam o jogo de bets, enquanto 31 nunca haviam jogado bolinha de gude. Em relação ao bets, o jogo havia sido trabalhado no ano anterior com os alunos do 4º C nas aulas

de Educação Física, mas ainda não tinha sido estudado pelos estudantes do 5º C. Assim, dos 32 alunos que desconheciam o jogo, 29 pertenciam ao 5º C.

Foi observado que os alunos demonstraram grande interesse e envolvimento no jogo, porém apresentaram dificuldades em realizar os movimentos e, em alguns casos, em compreender as regras, uma vez que a maioria da turma nunca havia jogado. Por esse motivo, na aula seguinte será retomado o jogo da bolinha de gude, com o objetivo de proporcionar aos alunos uma melhor apropriação e compreensão da atividade. (Sequência Didática 9 – Diário de Campo 4ºC, 21 de maio de 2024).

Ao finalizar a aula e solicitar que guardassem a bolinha, a maioria dos alunos mencionou: “nossa professora, já acabou” e “nem deu tempo de jogar direito”. Quando foi perguntado se havia gostado do jogo, todos responderam disseram que sim. A aluna 31 comentou: “muito legal, eu nunca tinha jogado”. Ao questionar se alguém não tinha gostado, a aluna 32 mencionou que: “achou difícil rebater a bolinha de gude. Nesse momento, cerca de 8 alunos também relataram dificuldades e afirmaram que acharam o jogo difícil. (Sequência Didática 9 – Diário de Campo 5ºC, 21 de maio de 2024).

Após a reflexão e análise das aulas, tornou-se necessário ajustar o planejamento, adicionando mais uma aula para esses dois jogos, a fim de permitir que os alunos consolidassem e aprofundassem seus conhecimentos e experiências sobre esses jogos. Por esse motivo, o jogo da amarelinha, que inicialmente fazia parte do planejamento, não foi desenvolvido com os estudantes.

Segundo Tardin e Neto (2021), a reflexividade e a análise do plano de ação, da aula, proporcionam compreender os pontos positivos e os que não foram tão exitosos, tornando possível reconstruir a prática docente e buscar outras metodologias para desenvolver os conteúdos sob outro olhar.

Para garantir a participação de todos e proporcionar mais tempo de vivência aos alunos, as aulas das sequências 5, 6, 7, 8 e 9, que abordaram os jogos de cinco marias, elástico, bets, jogos com corda e bolinha de gude, foram organizadas em diversos grupos. Foi solicitado que os estudantes, de forma autônoma, formassem grupos de 3 a 4 integrantes, e, em alguns casos, de até 5 participantes. Os materiais necessários foram fornecidos a cada grupo.

A formação de pequenos grupos permitiu uma vivência mais aprofundada dos jogos, facilitando a identificação de dificuldades enfrentadas pelos alunos e possibilitando intervenções pedagógicas direcionadas. Entre os participantes, havia três alunos com deficiência: dois com transtorno do espectro autista e uma com deficiência intelectual, sendo que apenas uma das alunas autistas contava com o

apoio de um professor auxiliar. Dessa forma, ressaltamos trechos do diário de campo que registram como a vivência dos jogos foi organizada.

Solicitei que os alunos se organizassem em grupos de até 4 integrantes e entregue para cada grupo 20 bolinhas de gude comuns, uma leiteira, uma carambola, além de giz para que pudessem desenhar o formato ou a variação do jogo escolhido, que poderia ser em formato de círculo, serpentina ou triângulo. (Sequência didática 9 – Diário de campo 5°C, 21 de maio de 2024).

Diante do desafio de proporcionar uma aprendizagem significativa, considerando que o nível de conhecimento sobre os jogos variava entre os estudantes, as atividades planejadas incluíram diferentes níveis de complexidade, cantigas conhecidas e novas, sequências diversificadas e a exploração de novas possibilidades. Assim, destacamos trechos dos diários de campo que registram essas diferentes propostas:

Expliquei e demonstrei para os alunos as regras do jogo do elástico e quatro sequências que poderiam escolher para vivenciar, laranjinha, peixinho, bicicletinha e dentro, fora e passei a altura/níveis do tornozelo, joelho e coxa e deixei a cintura como um desafio. (Sequência Didática 6 – Diário de Campo 4°C, 2 de maio de 2024).

As cantigas propostas para a aula foram: "Homem Bateu em Minha Porta," "Salada, Saladinha," "Passa Zero," e "Pato, Patinho, Marreco, Marrequinho," além do jogo "Passa Zero (Zerinho)." Em seguida, informei que, além dessas cantigas, eles poderiam escolher uma que já conheciam para pular e, caso tivessem alguma dúvida, poderiam me perguntar. Pedi que se organizassem em grupos de até 4 alunos e entreguei uma corda grande para cada grupo. (Sequência Didática 8 – Diário de Campo 5°C, 14 de maio de 2024).

Conforme Batista e Moura (2019) é essencial considerar as experiências prévias dos alunos durante todo o processo de ensino-aprendizagem. Os autores ressaltam a necessidade de criar situações desafiadoras que mobilizem essas vivências, incentivando os alunos a refletirem sobre as diferenças entre os conhecimentos já adquirido e os novos saberes, possibilitando avanços no aprendizado.

Essas estratégias contribuíram para o aumento da motivação e do engajamento de todos os estudantes, incentivando cada um a se desafiar e a vivenciar diferentes experiências por meio dos jogos.

Um ponto que me levou a refletir sobre a importância de abordar os jogos e brincadeiras populares como conteúdo nas aulas de Educação Física foi o fato de que, durante alguns jogos trabalhados, entre eles cinco marias, jogos com cordas, o

elástico e o bets, quando perguntado aos alunos onde haviam aprendido, a maioria respondeu que foi na escola. Como destacado em alguns trechos dos diários de campo:

Muitos não conheciam o jogo das cinco marias, enquanto os alunos que conheciam sabiam as sequências que haviam aprendido em anos anteriores durante as aulas de Educação Física. (Sequência Didática 5 – Diário de Campo 5°C, 30 de abril de 2024).

Foi observado que as cantigas/parlendas mencionadas pelos estudantes eram as que haviam aprendido no contexto escolar, durante as aulas de Educação Física em anos anteriores. (Sequência Didática 8 – Diário de Campo 5°C, 14 de maio de 2024).

Ao perguntar onde aprenderam o jogo do elástico, os alunos responderam que foi na escola, enquanto dois deles mencionaram que aprenderam na rua. (Sequência Didática 6 – Diário de Campo 4°C, 02 de maio de 2024).

Perguntei quem conhecia o jogo do taco/bets e onde haviam aprendido. Os alunos que conheciam mencionaram que haviam aprendido no ano passado na escola, durante as aulas de Educação Física. Apenas um aluno, o 13, respondeu que aprendeu com o pai. (Sequência Didática 7 – Diário de Campo 4°C, 07 de maio de 2024).

Friedmann (1996) ressalta que os jogos tradicionais nas aulas de Educação Física têm grande importância, pois contribuem para disseminar o conhecimento sobre a cultura popular nas escolas, valorizando a cultura local e promovendo o resgate do patrimônio cultural.

Assim, a escola é um espaço fundamental para possibilitar às crianças a vivência do jogo e o aproveitamento dos ensinamentos que ele proporciona. (Silva et. al., 2012).

4.2.2 Participação e envolvimento dos alunos

A baixa participação e engajamento dos alunos em determinadas atividades é um desafio comum nas aulas de Educação Física. Com o objetivo de aumentar a participação e o envolvimento dos estudantes, durante a sequência dos jogos populares, optou-se por adotar, no planejamento, uma metodologia ativa de ensino, visando favorecer o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem, criando oportunidades para uma experiência educativa ativa, prazerosa e significativa.

Apresentar e contextualizar os jogos populares no início da sequência, explorando os conhecimentos prévios dos alunos e escolhendo para a aula seguinte um jogo conhecido por eles, como a queimada, foi um elemento essencial para

promover a motivação, a participação e o engajamento dos estudantes ao longo das aulas.

Ao longo das aulas, as rodas de conversa ofereceram vários momentos para que os alunos compartilhassem suas experiências pessoais, contando como conheciam e praticavam os jogos em seus próprios contextos. Essa estratégia promoveu uma conexão mais profunda dos alunos com as atividades, tornando-se um momento significativo que incentivou o envolvimento e a participação de todos. Destacamos assim, falas e trechos dos diários de campo que demonstram o envolvimento e a participação dos estudantes:

Após explicar as regras do jogo rouba-bandeira, perguntei aos alunos se conheciam o jogo e como costumavam jogá-lo na rua. Treze alunos responderam que conheciam, entre eles os alunos 35, 37, 47 e 48, que disseram: “usavam o meio-fio/guia para delimitar a lateral do campo e, no meio, dividíamos com chinelo ou riscávamos com pedra. As regras que eles jogavam só tinha uma diferente (modificação) em relação às que vamos jogar, que era puxar o colega adversário para o nosso campo.” A aluna 32 perguntou: “essa regra de puxar vai valer, se for bem devagar, leve, sem machucar?” Após o aluno 47 comentar: “nossa, um dia na rua jogamos com essa regra e um amigo caiu de boca no chão,” os alunos decidiram não incluir essa variação no jogo. (Sequência Didática 4 – Diário de Campo 5°C, 25 de abril de 2024).

Perguntei quem sabe como se joga as cinco marias, suas regras. O aluno 57, explicou: “você pega uma das cinco marias joga para cima e tem que pegar uma que está em baixo e pegar a que está em cima também”; o aluno 35, completou: “tem a fase da ponte”; a aluna 53 acrescentou: “depois da última fase, tem que colocar os saquinhos na mão para saber quantos pontos fiz na rodada” e o aluno 48, falou: “professora, esqueci como faz a fase da ponte”. (Sequência Didática 5 – Diário de Campo 5°C, 30 de abril de 2024).

Perguntei quem sabia explicar o jogo do elástico. O aluno 11 respondeu: “Pular elástico é quando uma pessoa fica pulando e duas seguram o elástico, e vai subindo de nível”. Já a aluna 21 explicou: “Você pode, por exemplo, pular no meio, depois pular de novo com as pernas abertas, pular dentro e sair”. Então, perguntei aos alunos o que a aluna 21 havia explicado, e eles responderam que era uma forma de pular. Em seguida, questionei se existia apenas uma sequência para pular elástico, e eles disseram que não. (Sequência Didática 6 – Diário de Campo 4°C, 02 de maio de 2024).

Souza e Paixão (2019) demonstraram em sua pesquisa que as aulas de Educação Física se tornavam mais motivadoras para os alunos quando abordavam jogos e brincadeiras presentes em seu cotidiano de maneira inovadora. Essa abordagem despertava maior curiosidade e incentivava os alunos a se engajarem com as atividades propostas, ansiosos pelo que viria a seguir.

Neira (2008) ainda destaca a relevância de investigar e valorizar as experiências trazidas pelos alunos, com o intuito de resgatar seus saberes e práticas culturais. Essa integração permite conectar esses conhecimentos às aprendizagens escolares, estimulando o senso crítico dos estudantes e promovendo o sentimento de pertencimento à escola.

Durante a vivência dos jogos, os alunos mostraram-se cada vez mais participativos e engajados, demonstrando entusiasmo ao estudar os jogos propostos. Em vários momentos, foram os protagonistas ativos no processo de aprendizagem, elaborando estratégias e tomando decisões. Apesar das dificuldades enfrentadas por alguns diante dos desafios, a intervenção e o incentivo do professor foram essenciais para que perseverassem e realizassem as atividades com satisfação. Assim, selecionamos algumas falas e trechos dos registros nos diários de campo que refletem esse envolvimento e participação durante as atividades.

Também durante a roda de conversa final, na vivência da sequência do jogo cinco maria e bets, os alunos falaram sobre vivenciar os jogos para além do contexto escolar. Assim, destacamos a fala de três alunos. A turma interagiu muito bem, mostrando motivação, envolvimento e participação durante todo o jogo. Eles conseguiram resolver a questão da diferença de jogadores nas equipes, que tinha uma equipe com um jogador a mais. Decidiram que o primeiro jogador da equipe com um jogador a menos que for eliminado poderá retornar ao jogo, voltando da reserva (cemitério ou "morto"). (Sequência Didática 2 – Diário de Campo 5°C, 18 de abril de 2024).

Durante o jogo, os alunos estavam motivados e participativos, criando estratégias de ataque e defesa. Eles vibravam quando conseguiam executar as táticas elaboradas pelo grupo, ao alcançar a bandeira ou ao pegar um adversário que estava no ataque. Notei que, enquanto alguns alunos se concentravam apenas no ataque, outros alternavam entre buscar a bandeira e defender. "). (Sequência Didática 4 – Diário de Campo 5°C, 25 de abril de 2024).

Os alunos mostraram-se bastante participativos, esforçando-se para pular todas as cantigas. Alguns se desafiaram ao pular em duplas, e muitos demonstraram familiaridade ao pular a cantiga "Suco Gelado". No entanto, observei que alguns estudantes enfrentaram dificuldades e insegurança ao tentar realizar o movimento do "passa zero", especialmente ao entrar na corda devido ao ritmo acelerado em que os colegas batiam a corda. Para ajudar, próximo ao final da aula, solicitei que os alunos se organizassem em uma única fila, permitindo que todos tentassem pular o "passa zero". Essa abordagem motivou os alunos, e aqueles que enfrentavam dificuldades nos grupos conseguiram realizar o movimento com sucesso. (Sequência Didática 9 – Diário de Campo 4°C, 14 de maio de 2024).

Destaco duas aulas que tiveram grande importância para o envolvimento e a participação dos alunos: as sequências 10 e 11, voltadas à organização e realização do festival de jogos populares. Essas atividades, além de ricas em aprendizado, foram

fundamentais para aumentar o engajamento dos estudantes. Durante o processo, os alunos participaram ativamente das oficinas, decidiram qual turma participaria do festival, selecionaram os jogos das oficinas e confeccionaram os cartazes. Essas ações evidenciaram o comprometimento e a dedicação dos estudantes. A troca de saberes e o protagonismo demonstrado no evento foram aspectos essenciais para promover uma aprendizagem significativa. Assim sendo, selecionamos algumas falas, trechos dos diários de campo e imagens (Figura 5 e 6) que evidenciam essa construção e participação do festival:

A escolha da turma para participar do festival gerou um debate entre os alunos, pois alguns sugeriram o 1º ano, enquanto outros preferiam o 5º ano. Durante a discussão, os estudantes apresentaram argumentos para justificar suas escolhas. O aluno 22 comentou: “Professora, o 5º ano já sabe todos os jogos.” Por outro lado, o aluno 5 disse: “Professora, o 1º ano ainda não sabe muita coisa, é mais fácil para a gente ensinar.” Nesse momento, 17 discordou: “Isso não é verdade.” O aluno 4 acrescentou: “É mais difícil ensinar os pequenos, porque os maiores já entendem mais.” O aluno 3 rebateu: “Ah, se for o 5º ano, eles nem vão ligar, porque somos crianças pequenas, mas as crianças menores vão querer jogar.” O aluno 29 ponderou: “As crianças pequenas não sabem esse jogo, daí vamos ensinando e elas podem ensinar outros alunos.” Durante o debate, realizei as intervenções necessárias para mediar a conversa. Após todos expressarem suas opiniões, fizemos uma votação, na qual 18 votos foram a favor do 5º ano e 7 votos a favor do 1º ano. Em seguida, os alunos escolheram os jogos que gostariam de compartilhar, o que também demandou uma votação. Os jogos escolhidos foram: bolinha de gude, cinco marias e elástico. (Sequência Didática 10 – Diário de Campo 4ºC, 28 de maio de 2024).

Quanto à escolha da turma para participar, a aluna 32 sugeriu: “Deveríamos fazer para uma turma de 2º ano, para explicarmos os jogos e motivá-los a jogar e brincar.” Perguntei se todos concordavam ou se havia outra sugestão, e a turma decidiu, por unanimidade, que seria uma turma de 2º ano. Em seguida, definimos as oficinas do festival. Os alunos optaram por realizar três oficinas, iniciando um debate sobre quais jogos seriam escolhidos. Inicialmente, mencionaram corda, elástico e queimada. Alguns alunos, porém, apontaram que a queimada poderia ser inviável devido à limitação de espaço. Nesse momento, o aluno 34 sugeriu: “Dá para fazer sim, usa metade da quadra, faz o campo e, no outro lado, deixa a corda e o elástico.”. Assim, perguntei à turma se todos estavam de acordo em realizar oficinas de elástico, corda e queimada, e eles responderam afirmativamente. (Sequência Didática 10 – Diário de Campo 5ºC, 28 de maio de 2024).

Figura 5 - Organização das oficinas do festival



Fonte: a autora (2024).

Figura 6 - Festival dos jogos populares



Fonte: a autora (2024).

Durante a roda de conversa final, os estudantes compartilharam suas percepções de como se sentiram ao convidar as turmas selecionadas e suas impressões sobre a participação no festival.:

“No começo fiquei com vergonha, mas depois gostei de falar sobre os jogos populares”. (Aluno 52 – Roda de final – Diário de campo, 28 de maio de 2024).

“Foi a experiência mais louca, mais farai tudo de novo”. (Aluna 6 – Roda de final – Diário de campo, 28 de maio de 2024)

“Nossa fiquei muito nervosa antes, mas na hora gostei muito”. (Aluna 7 – Roda de final – Diário de campo, 28 de maio de 2024).

“Achei legal explicar para eles, pois eles não sabiam”. (Aluno 35 – Roda de final – Diário de campo, 04 de junho de 2024).

“É importante ensinar, pois se não os jogos vão sumindo e eles não vão saber jogar”. (Aluno 52 – Roda de final – Diário de campo, 04 de junho de 2024).

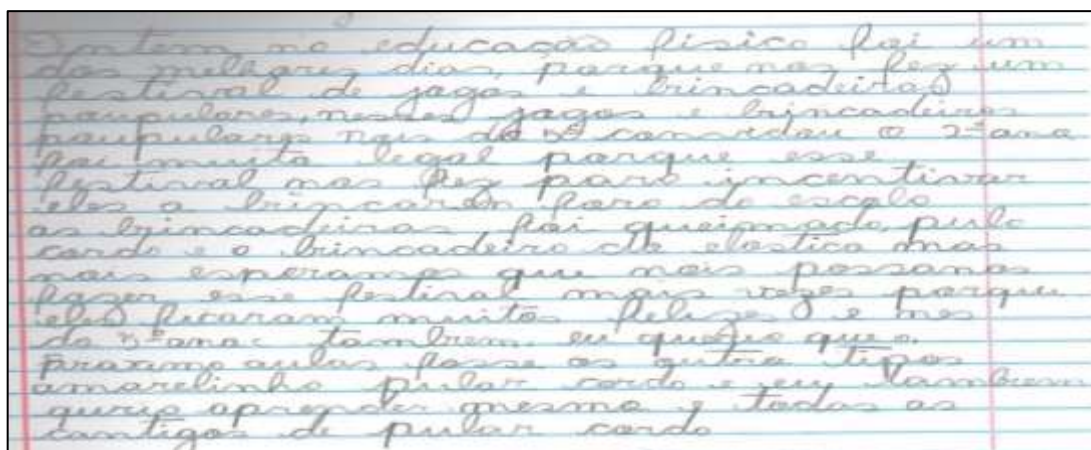
“Foi legal, pois os colegas que estavam jogando comigo não sabiam e aprenderam”. (Aluno 4 – Roda de final – Diário de campo, 04 de junho de 2024).

“Estava muito nervoso no começo, mas foi muito legal”. (Aluno 29 – Roda de final – Diário de campo, 04 de junho de 2024).

“Querida que tivesse de novo, gostei muito” (Aluna 6 – Roda de final – Diário de campo, 04 de junho de 2024).

Para finalizar, o texto produzido pela aluna 32 (Figura 6) resume a relevância do festival para o engajamento e participação ativa dos estudantes, evidenciando o impacto positivo das atividades na motivação, no aprendizado e no desenvolvimento integral dos estudantes.

Figura 7 – Registro sobre o festival dos jogos populares



Fonte: a autora (2024).

Segundo Perrenoud (2000), envolver o aluno na aprendizagem é uma das dez competências fundamentais para o ato de ensinar. Para que esse envolvimento ocorra, é essencial que o estudante encontre sentido no conhecimento adquirido, além de sentir vontade e prazer na realização das atividades propostas.

Martins e Freire (2013) também ressaltam que a capacidade de engajar os alunos nas aulas é essencial tanto para os professores quanto para os estudantes. Quando o aluno acompanha ativamente seu processo de aprendizagem, torna-se mais autônomo e participativo. Isso contribui para que ele demonstre maior interesse pelo conteúdo, compreenda diferentes formas de aprender e participe no planejamento, compartilhando suas ideias com os colegas e o professor.

No estudo realizado por Souza *et al.* (2024), buscou-se investigar o impacto da reintrodução de brincadeiras tradicionais no contexto atual, com o objetivo de compreender sua importância para o desenvolvimento integral dos alunos. Durante a análise dos resultados, destacou-se um elevado nível de engajamento dos estudantes nas atividades tradicionais. Os dados sugerem que, quando os jogos populares são reintroduzidos de maneira estruturada e integrados ao currículo escolar, essas brincadeiras podem competir com os entretenimentos eletrônicos em termos de engajamento.

4.2.3 Aprendizagens e saberes construídos

Nesta categoria, após a elaboração e implementação da unidade didática colaborativa sobre jogos populares, foram analisadas as falas e percepções dos estudantes registradas durante as rodas de conversa, além da aplicação do questionário final (Apêndice D) e de uma atividade avaliativa (Apêndice E). O objetivo foi compreender e identificar os aprendizados e conhecimentos adquiridos pelos alunos sobre os jogos populares. É importante destacar que, durante a aplicação do questionário final e da atividade avaliativa, foram realizadas leituras em voz alta e oferecido suporte aos alunos com dificuldades e deficiência.

A primeira pergunta do questionário, composta por afirmações de verdadeiro ou falso, abordou os conhecimentos adquiridos pelos alunos sobre a conceituação, origem e características dos jogos populares. Os resultados evidenciaram avanços significativos: na questão A, 100% dos alunos (N=57) compreenderam e ampliaram seus saberes sobre o processo de transmissão e a identidade cultural dos jogos,

enquanto no questionário inicial apenas 35% (N=20) apresentavam esse conhecimento. Na questão B, 91,2% (N=52) entenderam que a origem dos jogos populares é incerta e que seus criadores são anônimos. Na questão C, 100% (N=57) reconheceram que as regras podem ser adaptadas e que os jogos podem ter diferentes nomes dependendo da região. Na questão D, 93% (N=53) perceberam que os jogos podem ser vivenciados em diferentes espaços. Finalmente, na questão E, 98,2% (N=56) compreenderam que os jogos populares são manifestações culturais. Os dados estão detalhados na Tabela 4.

Tabela 4 - Valores de referência (N = Número de alunos que responderam correto) e de porcentagens (%) sobre os conhecimentos dos alunos sobre o que são os jogos populares

Sobre o que você aprendeu sobre os jogos populares, assinale verdadeiro (V) ou falso (F) nas alternativas abaixo	N (Total 57)	%
A) Os jogos populares são transmitidos pela oralidade, sendo ensinado de geração em geração. São jogos que avós, pais, tios jogavam e vão ensinando, transmitindo para os mais novos.	57	100
B) Não sabemos ao certo a origem dos jogos populares, o que sabemos, o que conhecemos é a sua possível origem e que seus criadores, quem inventou os jogos, são desconhecidos, anônimos.	52	91,2
C) Os jogos populares podem ter nomes diferentes, regras diferentes e modificadas, dependendo da região.	57	100
D) Os jogos populares acontecem somente na escola.	53	93
E) Os jogos populares fazem parte da nossa cultura	56	98,2

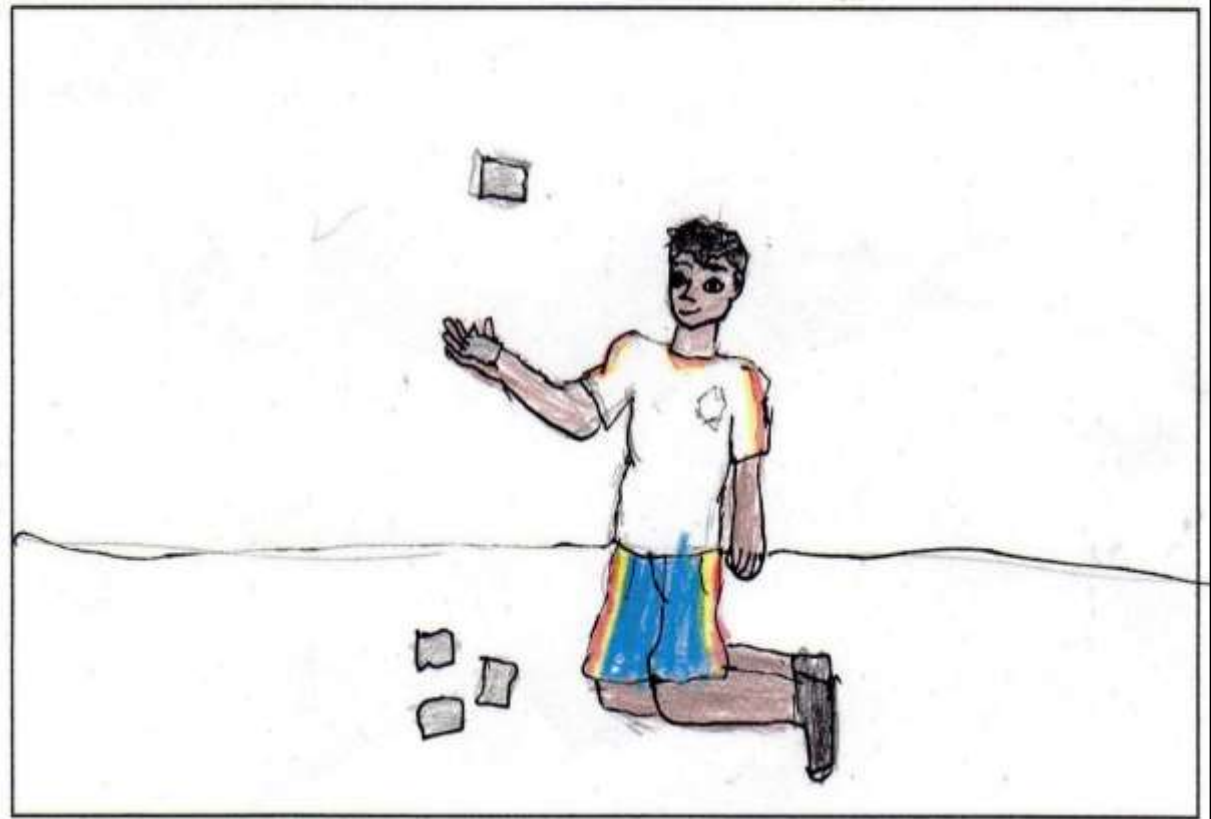
Fonte: elaborado pela autora.

Esses resultados também foram evidenciados nas rodas de conversa, como no relato do aluno 17, que, na sequência 2, afirmou: "Não sabia que a queimada era uma brincadeira popular". Além disso, nos registros da atividade avaliativa, os estudantes descreveram o que aprenderam durante as aulas sobre jogos populares, avaliaram os jogos estudados, compartilharam como se sentiram durante as atividades, relataram suas experiências ao organizar e participar do festival e ilustraram o jogo popular ou o momento que mais gostaram. Esses dados estão ilustrados nas Figuras 8 e 9.

Figura 8 - Atividade avaliativa - Aluno 52

Os jogos populares são brincadeiras que são passadas de Geração em Geração e não tem lugaris em específico que brincamos podemos brincar em qualquer lugar e nos não sabemos de onde eles vieram nos sabemos as possíveis origens.

Eu gostei muito foi incrível nos nos divertimos muito um pouco fizemos felizes e triste corações com o ritmo de vez engasgado batia um pulso na barriga mas acalantudo tem as brincadeiras que eu mais gostei foram; bicho, pique-banheiro e elástico que nem sabia brincar e outros mais e isso tudo.



Fonte: a autora (2024).

Figura 9 - Atividade avaliativa - Aluno 6



Fonte: a autora (2024).

Esses resultados mostram que os alunos construíram novas aprendizagens relacionadas à origem, às características e aos espaços de vivência dos jogos populares, bem como ao reconhecimento desses jogos como patrimônio cultural.

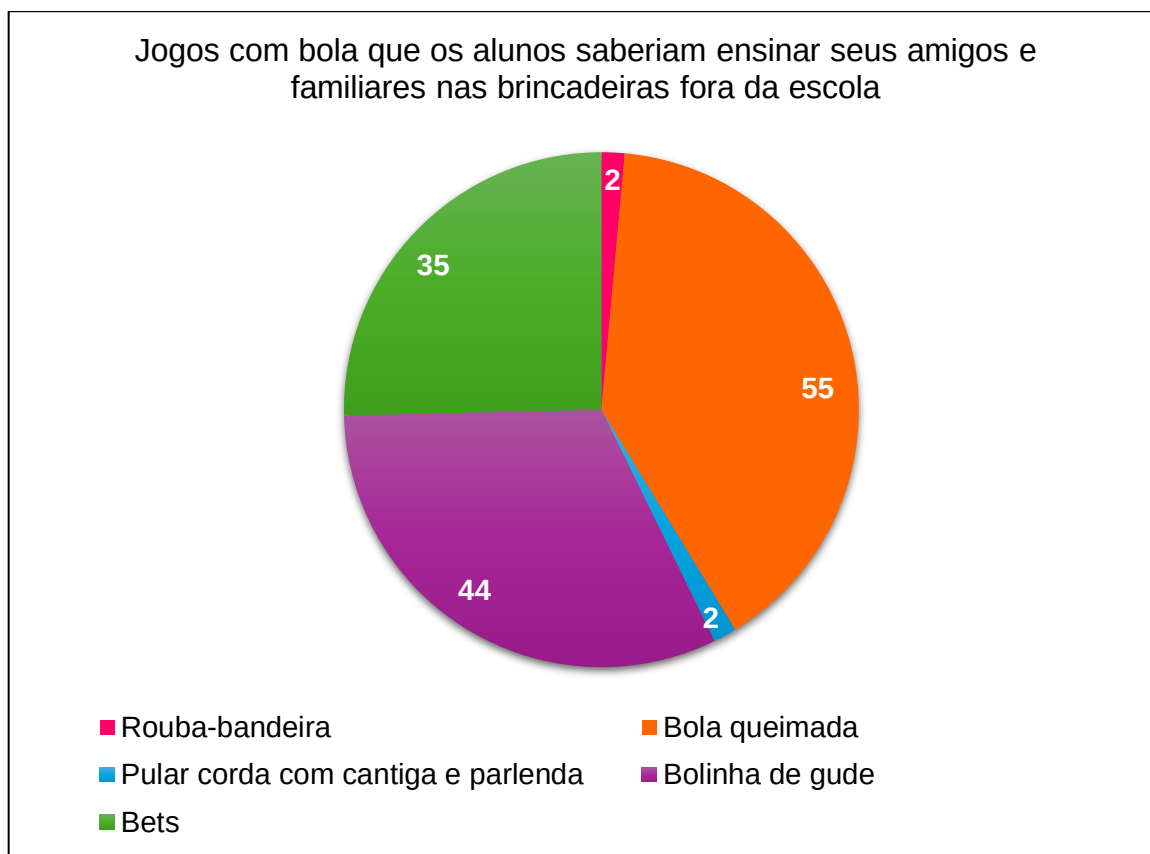
Como podemos observar, ao abordar o conteúdo sobre jogos populares nas aulas de Educação Física, o professor precisa ir além de práticas descontextualizadas, ultrapassando o simples ato de jogar. É fundamental dar sentido a esses jogos, permitindo que os alunos vivenciem, valorizem e compreendam sua origem e as transformações dessa manifestação cultural como parte de um patrimônio cultural. Segundo Darido e Rangel (2005) ao contextualizar o jogo nas diferentes dimensões do conteúdo, o professor contribui para a continuidade da transmissão dessa manifestação cultural de movimento entre gerações, reforçando seu papel como um patrimônio cultural da humanidade.

De acordo com Paula (2020) a brincadeira popular, por ser uma manifestação cultural, carrega consigo conhecimento e simbologia, devendo ser valorizada e jamais tratada em um contexto cultural desprovido de significado.

Santos (2012) destaca que, ao utilizar o jogo no contexto educacional com objetivos pedagógicos bem definidos, é fundamental que os professores estimulem reflexões mais aprofundadas sobre os saberes envolvidos, os quais estão impregnados de aspectos históricos, culturais, filosóficos

A pergunta dois foi realizada com o intuito de saber quais jogos com bola estudado os alunos saberiam ensinar seus amigos e familiares fora da escola. Verificamos que o jogo mais citado foi a bola queimada, mencionado 55 vezes, seguido por bolinha de gude (44), bets (35) e foram citados 2 vezes o jogo rouba-bandeira e pular corda, ambos não são jogos com bola. Esses resultados podem ser visualizados no Gráfico 6.

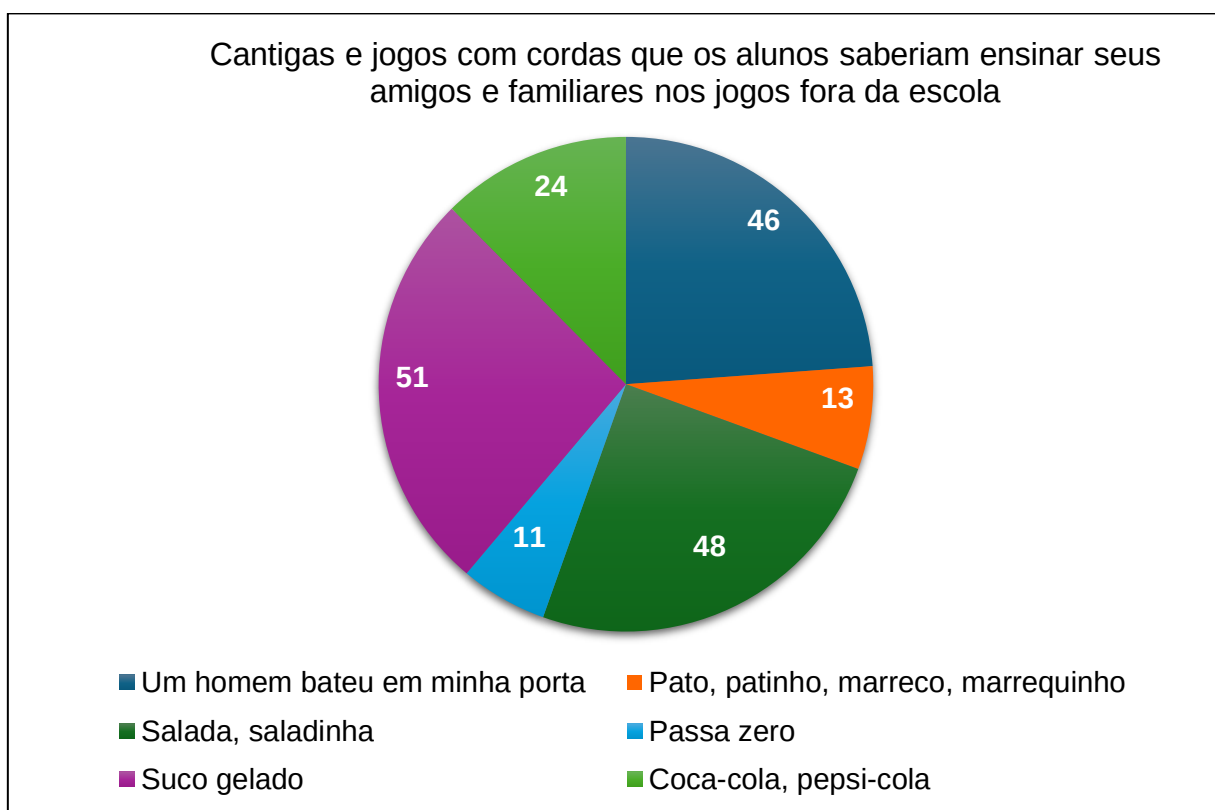
Gráfico 6 - Jogos com bola que os alunos saberiam ensinar



Fonte: elaborado pela autora.

A terceira pergunta verificou quais jogos com corda que foram estudados os alunos saberiam ensinar seus amigos e familiares fora da escola. A cantiga mais mencionada foi suco gelado," escolhida pelos alunos para vivenciar, sendo citada 51 vezes, seguida por salada, saladinha (48), um homem bateu em minha porta (46), coca-cola, pepsi-cola (24), pato, patinho, marreco, marrequinho (13) e passa zero (11). Comparando com o primeiro questionário, percebe-se que os alunos ampliaram seus conhecimentos sobre os jogos com corda e suas respectivas cantigas/parlendas, já que a única cantiga mencionada inicialmente foi um homem bateu em minha porta. Esses resultados estão ilustrados no Gráfico 7.

Gráfico 7- Jogos populares com corda que os alunos saberiam ensinar



Fonte: elaborado pela autora.

Na quarta questão, perguntamos: “Quais jogos populares com música você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras fora da escola? Identificamos que alguns alunos mencionaram jogos que não tem a presença de música, visto que entre os jogos que os alunos aprenderam, o único que tinha a presença de música foi o pular corda, o qual foi mencionado 53 vezes. Além do pular corda, o jogo do bets e bolinha de gude que foram mencionados uma vez cada, a bola

queimada duas vezes, rouba-bandeira três vezes e o jogo do elástico foi o mencionada 14 vezes, sendo o segundo mais mencionados. Aqui percebemos que os estudantes confundiram a sequências do elástico com cantiga. Esses dados estão demonstrados no Gráfico 8.

Gráfico 8 - Jogos populares com música que os alunos saberiam ensinar

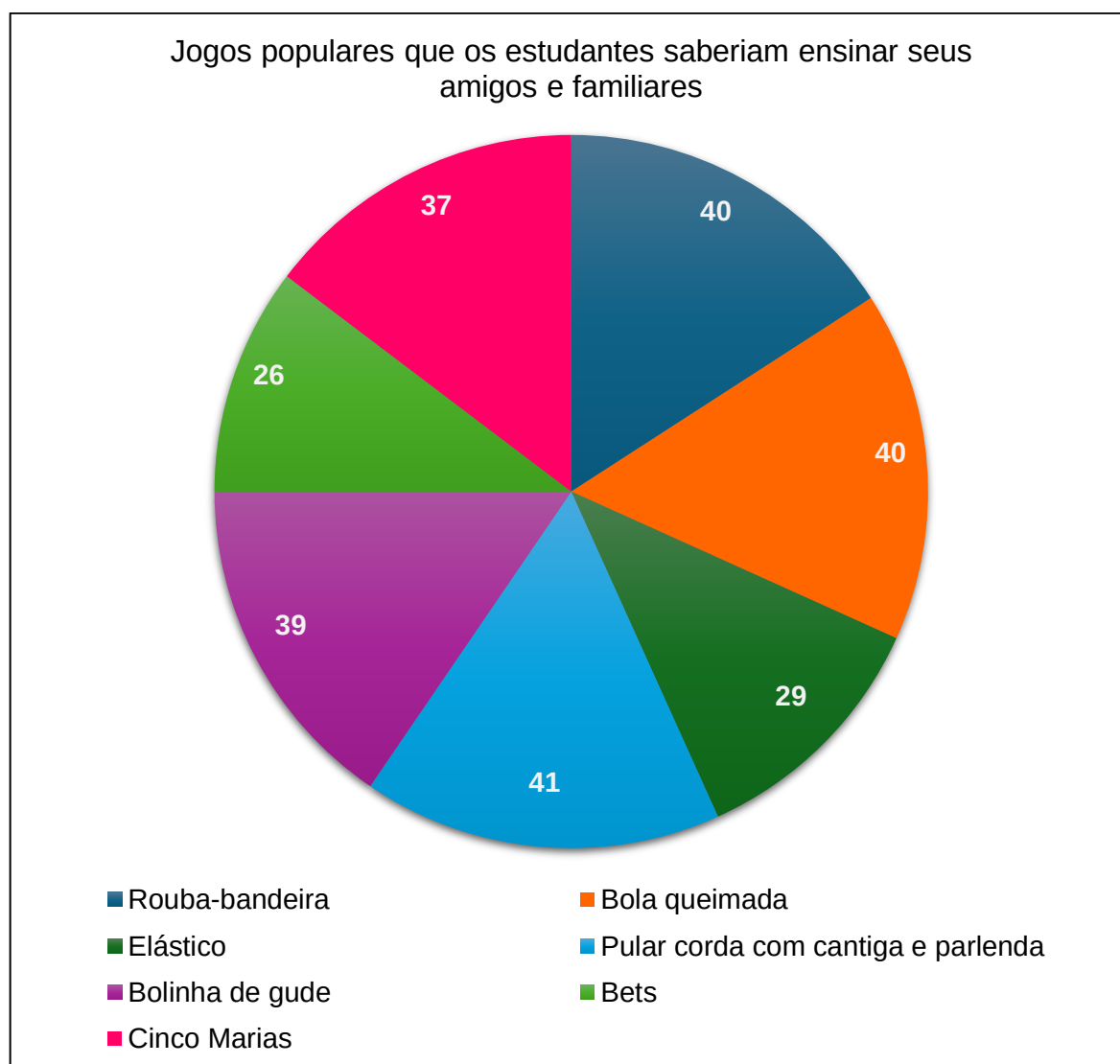


Fonte: elaborado pela autora.

A quinta pergunta verificou quais outros jogos os alunos saberiam ensinar seus amigos e familiares em brincadeiras, jogos fora da escola. O jogo de pular corda foi o mais mencionado, com 41 citações, seguido do rouba-bandeira e queimada (40), bolinha de gude (39), cinco marias (37), elástico (29) e bets (26). Acredita-se que o jogo de bets tenha sido o menos mencionado devido ao fato de ser um jogo novo para a maioria dos estudantes e por apresentar regras um pouco mais complexas em

comparação aos outros jogos vivenciados. Esses resultados podem ser visualizados no Gráfico 9.

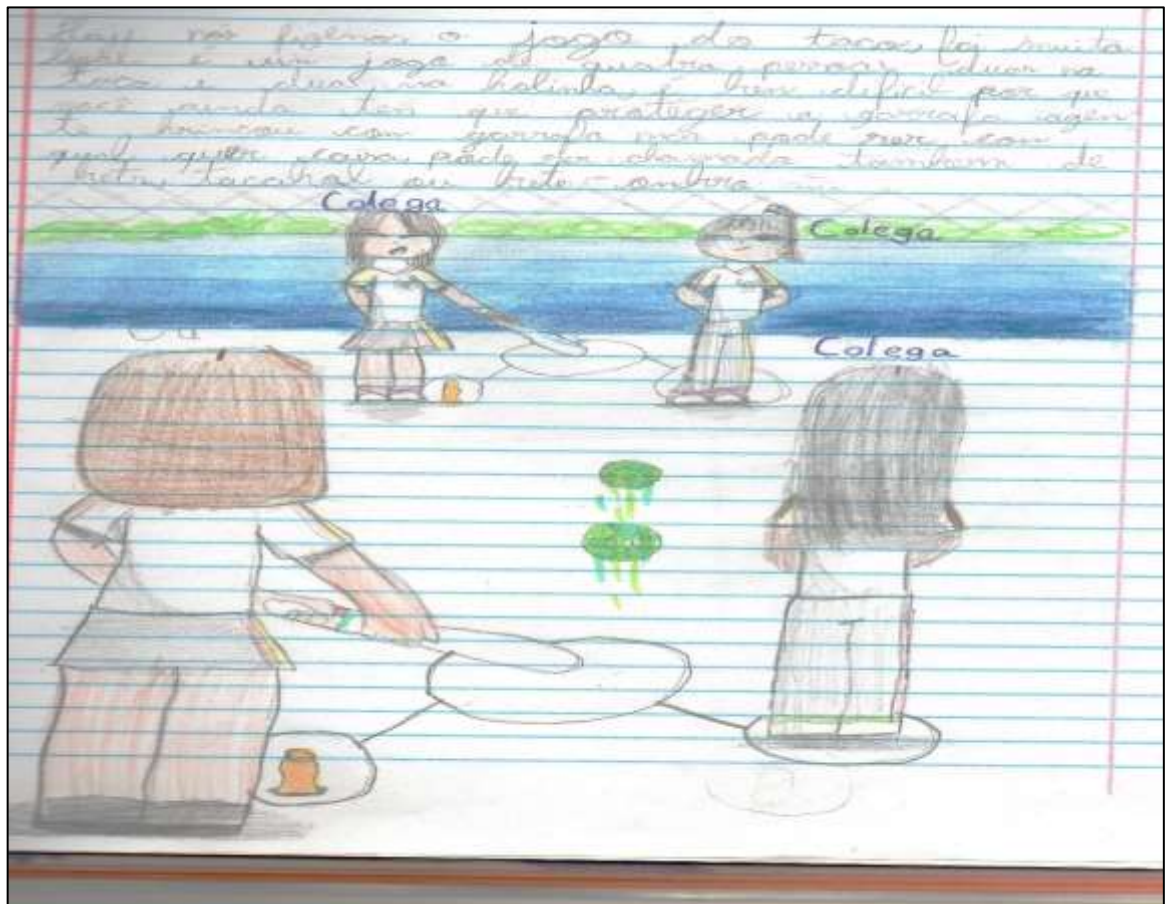
Gráfico 9 - Jogos populares que os estudantes saberiam ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras.



Fonte: elaborado pela autora.

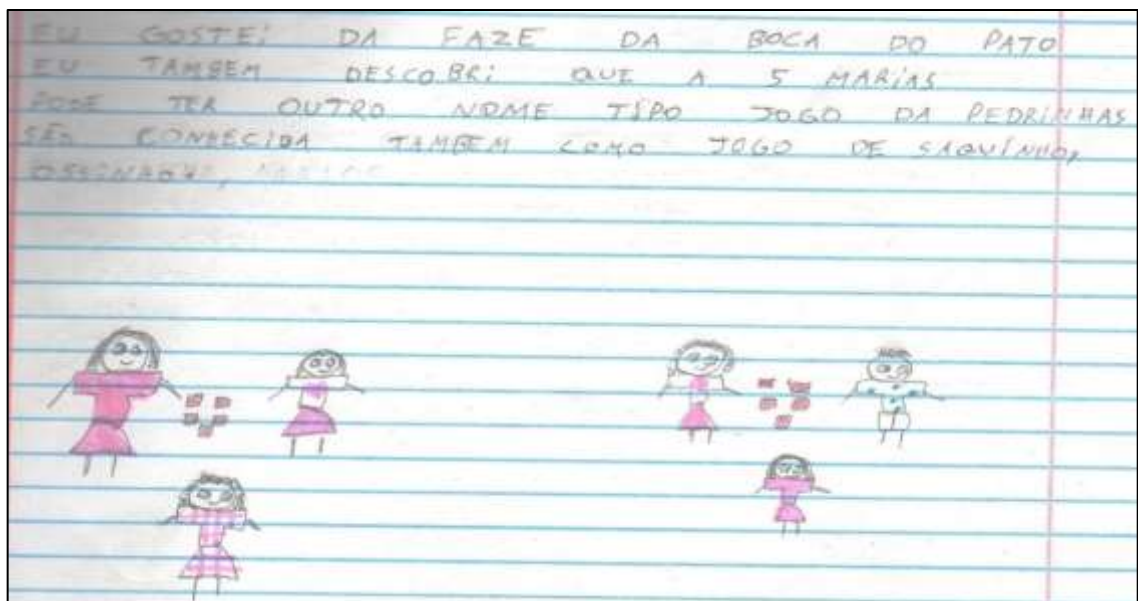
Os resultados apresentados nos gráficos, relacionados aos jogos que os alunos aprenderam e são capazes de ensinar fora dos muros da escola, também estão registrados nos documentos dos alunos, conforme ilustrado nas Figuras 10, 11 e 12.

Figura 10 - Registro sobre os jogos aprendidos – Aluno 56



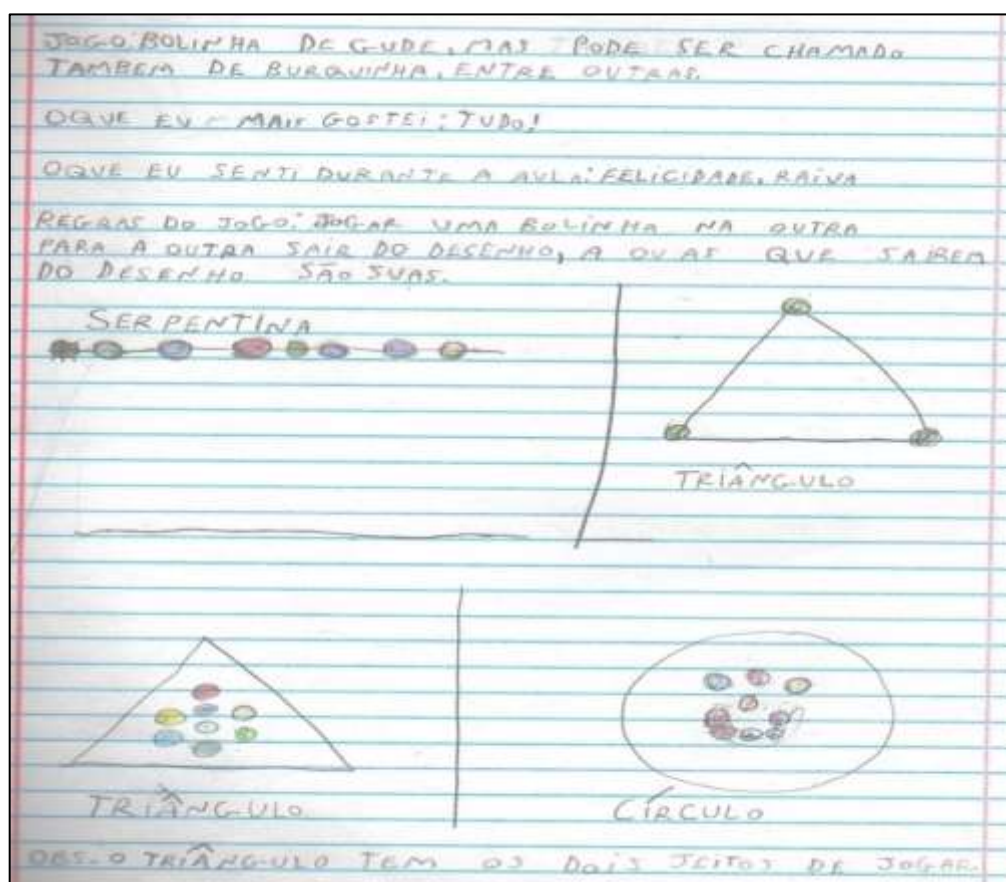
Fonte: a autora (2024).

Figura 11 - Registro sobre os jogos aprendidos – Aluno 38



Fonte: a autora (2024).

Figura 12 - Registro sobre os jogos aprendidos – Aluno 6



Fonte: a autora (2024).

Ao comparar os resultados com o questionário inicial, observamos que, após a participação e o envolvimento nas aulas, os alunos ampliaram e aprofundaram seus conhecimentos sobre os jogos populares. Eles tiveram a oportunidade de conhecer novos jogos e se apropriar daqueles trabalhados durante as atividades. Além disso, passaram a demonstrar maior confiança para compartilhar seus conhecimentos sobre os jogos populares e praticá-los fora do ambiente escolar.

De acordo Pontes e Magalhães (2003) a transmissão de um elemento cultural só acontece dentro de um contexto social, pois a cultura da brincadeira é caracterizada como um fenômeno coletivo. É apenas em um grupo de indivíduos que se regulam mutuamente, possuem uma identidade própria e uma forma típica de organização, que as brincadeiras tradicionais são preservadas e transmitidas.

As interações e experiências puderam ser observadas em diversos momentos da unidade didática, especialmente durante a organização e participação no festival. Nesse evento, os alunos tiveram a oportunidade de compartilhar e ensinar os

conhecimentos e experiências adquiridos ao longo das aulas com seus colegas da escola.

Outro momento significativo foi a roda de conversa final, na qual, após vivenciarem a sequência dos jogos cinco marias e bets, os alunos expressaram o desejo de continuar jogando fora do ambiente escolar. Destacamos, a seguir, as falas de três estudantes:

“Vou pegar pedrinhas para jogar em casa”. (Aluno 23 – Roda de final – Diário de campo, 30 de abril de 2024).

“Vou fazer em casa saquinhos de arroz” (Aluno 14 – Roda de final – Diário de campo, 30 de abril de 2024).

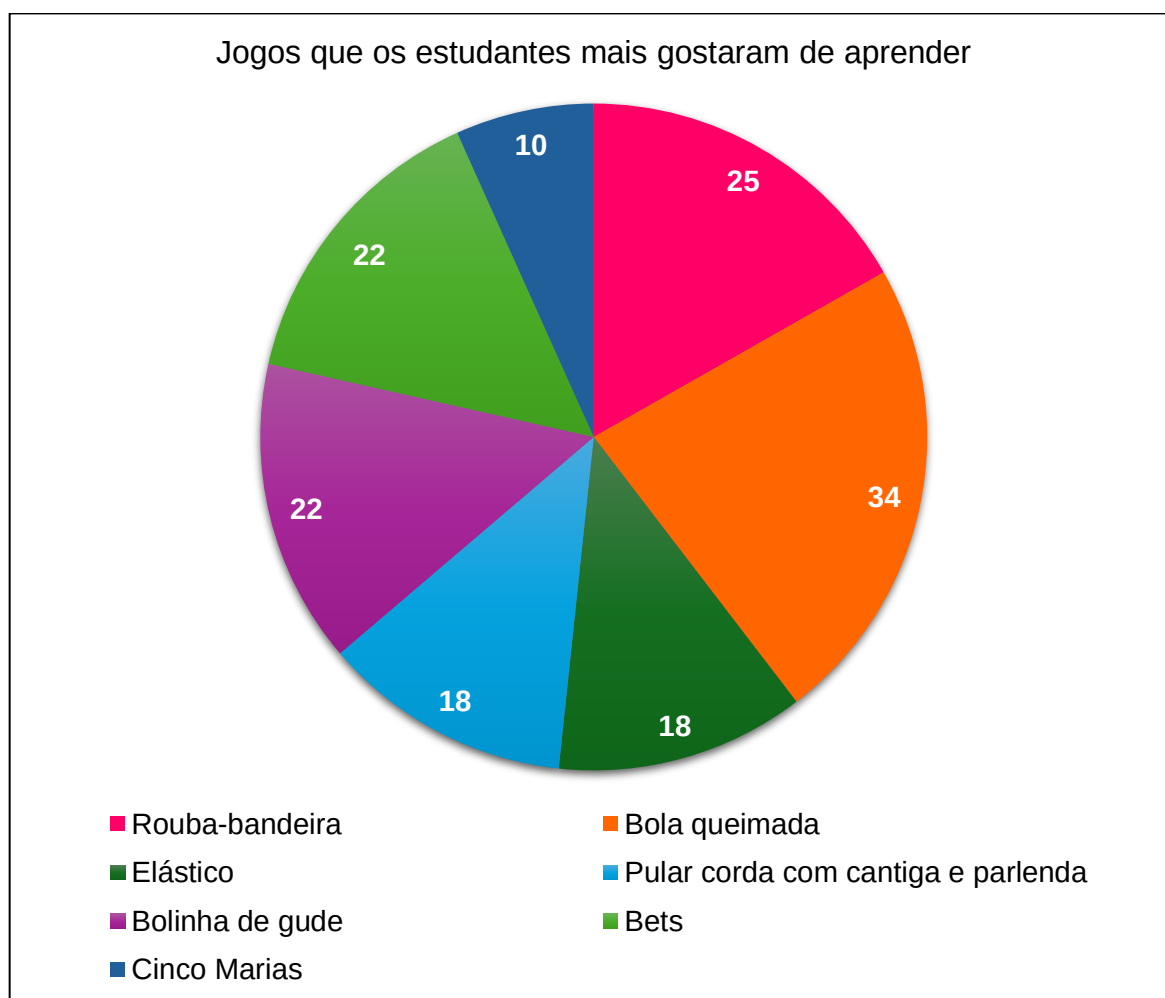
“Hoje a aluna 32 vai na minha casa, e vamos jogar na rua com os amigos, pois gostamos muito do jogo do bets”. (Aluna 38 – Roda de final – Diário de campo, 9 de maio de 2024).

Nota-se, portanto, que ao colocar o estudante no centro do processo de aprendizagem e incentivar seu protagonismo, o professor estabelece condições que possibilitam o desenvolvimento do conhecimento pelo próprio aluno. Nesse cenário, são criadas oportunidades que valorizam as experiências, os saberes e as contribuições dos estudantes, enriquecendo o aprendizado tanto sobre os jogos já conhecidos quanto sobre aqueles que eram novos para eles

Conforme Batista e Moura (2019), a troca de saberes ocorre quando o professor assume o papel de mediador, incentivando e organizando tanto os conhecimentos que desenvolve quanto os produzidos pelos alunos, de modo que o aprendizado resulte dessa troca e tenha relevância para os estudantes. de forma que o aprendizado seja fruto dessa colaboração e tenha relevância para os estudantes.

A pergunta seis foi realizada com o intuito de saber quais dos populares os estudantes mais gostaram de aprender. Verificamos que o jogo mais citado foi a bola queimada, mencionado 34 vezes, seguidos do jogo rouba-bandeira (25), bets e bolinha de gude (22), pular corda com cantigas e elástico (18) e cinco marias (10). Esses dados estão demonstrados no Gráfico 10.

Gráfico 10 - Jogos populares que os estudantes mais gostaram de aprender



Fonte: elaborado pela autora.

A pergunta sete verificou quais jogos populares que os alunos gostariam de aprender e vivenciar novamente nas próximas aulas. Identificamos que o jogo mais citado pelos alunos foi o rouba-bandeira, 37 vezes, seguido pela bola queimada (34), bets (23), bolinha de gude (21), pular corda e cinco marias (20) e elástico (15). Entre os jogos mais mencionados, destacam-se dois que a maioria dos alunos desconhecia no levantamento inicial de seus conhecimentos prévios: o bets e a bolinha de gude. Esses resultados estão apresentados no Gráfico 11.

Gráfico 11 - Jogos populares que os alunos gostariam de aprender e vivenciar novamente nas próximas aulas



Fonte: elaborado pela autora.

A pergunta oito foi realizada com o intuito de saber a opinião dos estudantes sobre como foram as aulas sobre os jogos populares. Verificamos que 44 alunos acharam as aulas muito divertida e prazerosa, seguido de 12 alunos que mencionaram ser divertida e prazerosa e um aluno achou pouco divertida e prazerosa.

Gráfico 12 - Opinião dos alunos como foram as aulas sobre os jogos populares



Fonte: elaborado pela autora.

Os resultados apresentados no gráfico mostram que os alunos apreciaram aprender sobre os jogos e se divertiram durante as atividades. As sensações e percepções dos estudantes ao vivenciarem os jogos foram destacadas na sequência didática 12, no momento da roda de conversa final. Dessa forma, selecionamos algumas falas e trechos dos registros nos diários de campo que expressam as percepções e sentimentos dos alunos nas aulas sobre os jogos populares.

“Feliz”. (Aluna 32 – Roda de final – Diário de campo, 11 de junho de 2024).

“Alegre” (Aluna 31 – Roda de final – Diário de campo, 11 de junho de 2024).

“Às vezes foi difícil, mas foi da hora”. (Aluno 52 – Roda de final – Diário de campo, 11 de junho de 2024).

“Energia” (Aluno 4 – Roda de final – Diário de campo, 11 de junho de 2024).

“Adrenalina” (Aluno 5 – Roda de final – Diário de campo, 11 de junho de 2024).

“Foi da hora”. (Aluno 12 – Roda de final – Diário de campo, 11 de junho de 2024).

A brincadeira tradicional, como uma expressão espontânea da cultura popular, tem a função de preservar a cultura infantil, favorecer a convivência social e proporcionar o prazer associado ao ato de brincar. Por ser transmitida espontaneamente, de acordo com as motivações internas da criança, ela assegura a presença do lúdico e da situação imaginária. (Kishimoto, 2011),

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa teve como objetivo geral descrever e analisar a elaboração e o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre a temática dos jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais, tendo como objetivos específicos identificar e descrever o conhecimento sobre os jogos populares entre os estudantes e elaborar uma unidade didática colaborativa sobre os jogos populares que pudesse aproximar os estudantes dessa manifestação cultural, ele o sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem. Ao longo da pesquisa, foi possível evidenciar a importância de como esses jogos, ensinados entre gerações, podem contribuir para a formação de valores, para a socialização e para o resgate de práticas corporais muitas vezes esquecidas em um contexto crescente de urbanização e dos avanços tecnológicos.

A partir da análise de dados e ao longo das aulas foi possível identificar que muitos alunos desconheciam o que eram os jogos populares, o conceito e as características do jogo, confundindo-se com os esportes ou outras práticas corporais, como dança e luta. A brincadeira mais citada por eles durante a roda de conversa foi os jogos de perseguição. Esses dados ressaltam a necessidade de os jogos populares serem inserido nas aulas de Educação Física de maneira sistematizada, estando presentes os saberes corporais, procedimentais e atitudinal. Um outro dado que chamou atenção, foi que alguns alunos relataram que não brincam fora da escola,

Um aspecto central da pesquisa foi o planejamento colaborativo e o papel do professor-pesquisador, que valorizou os saberes dos alunos, colocando-os no centro do processo de ensino e aprendizagem. Essa abordagem destacou o protagonismo estudantil, promovendo o engajamento e a participação ativa dos alunos durante as atividades. Os jogos foram contextualizados com base em suas dimensões históricas, culturais e sociais, enfatizando suas características e variações, tanto nas regras quanto nos materiais utilizados. Além disso, foram introduzidos jogos novos aos já conhecidos, permitindo que os alunos explorassem, experimentassem e aprofundassem seus conhecimentos. Nesse processo, o professor atuou como mediador na construção do conhecimento. Ao revisar continuamente sua prática e ajustar o planejamento, o professor proporcionou uma aprendizagem significativa e fortaleceu o sentimento de pertencimento entre os alunos. As rodas de conversas realizadas no início e no final da aula e as reflexões que ocorreram durante as

atividades foram importantes para aprofundar a relação dos alunos com o jogo. As atividades colaborativas e as vivências oportunizaram os estudantes a experimentarem diferentes formas e dinâmicas de jogo. Essa autonomia no processo de ensino e aprendizagem foi importante não apenas para aprenderem o conteúdo, mas também se tornassem agentes ativos na construção do conhecimento.

Outro ponto de destaque foi a organização e a participação no festival de jogos populares, em que os estudantes assumiram o protagonismo e conseguiram reconhecer suas aprendizagens, compartilhando os conhecimentos adquiridos com os colegas. Esse momento evidenciou o impacto positivo da sequência didática no desenvolvimento integral dos alunos. Durante as atividades, a alegria, o entusiasmo pela participação e o interesse por novos aprendizados estiveram presentes em todas as aulas. Os alunos demonstravam curiosidade ao questionar qual seria o próximo jogo a ser estudado e frequentemente manifestavam o desejo de reviver as experiências dos jogos já aprendidos, chegando até mesmo a expressar que gostariam que as aulas fossem mais longas.

Esse estudo também revelou alguns desafios, especialmente em relação ao tempo disponível para o desenvolvimento da sequência didática. Embora o período tenha sido suficiente para atingir os objetivos propostos, não foi possível apresentar uma maior variedade de jogos para que os alunos pudessem conhecer e vivenciar.

Em resumo, a pesquisa destacou a relevância dos jogos populares como expressões culturais que devem ser preservadas e valorizadas no ambiente escolar. A criação e o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre jogos populares evidenciaram o potencial transformador dessas práticas quando integradas de forma sistematizada, planejada e contextualizada ao currículo. Essa abordagem proporcionou aos estudantes acesso a conhecimentos e experiências que os conectaram às suas raízes culturais, fortalecendo a convivência social e contribuindo para sua formação integral.

Não podemos desconsiderar que existe muito ser explorado nesse campo de estudo. As transformações sociais e culturais exigem que a escola encontre novas formas de promover o contato com os jogos populares. Este patrimônio cultural lúdico, ainda que essa intervenção tenha limitações temporais e espaciais, pode proporcionar contribuições expressivas, tanto para a vida dos estudantes como para a professora pesquisadora.

Por fim, espera-se que as contribuições apresentadas neste trabalho inspirem outros professores a explorar e valorizar os jogos populares em suas práticas pedagógicas, colaborando para a preservação desse patrimônio cultural que fortalece nossa identidade.

REFERÊNCIAS

ALTMAN, Raquel Z. Brincando na História. In: DEL PRIORE, Mary (Org.). **História das crianças no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2020.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BATISTA, C.; MOURA, D. L. Princípios metodológicos para o ensino da Educação Física: o início de um consenso. **Journal of Physical Education**, v. 30, n. 1, p. e-3041, 24 maio 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jpe/a/xZSHf6H398j4m34Tfm4gpSK/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 04 jan. 2025

BETTI, Mauro. A versão final da Base Nacional Comum Curricular da Educação Física (Ensino Fundamental): menos virtudes, os mesmos defeitos. **Revista Brasileira de Educação Física Escolar**, ano IV, v. 1, 2018.

BETTI, M.; ZULIANI, L. R. Educação Física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 1, n. 1, 2002.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6527821/mod_folder/content/0/historia%20dos%20jogos.pdf?forcedownload=1. Acesso em: 20 jun. 2024.

BRACHT, D. V. A EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL. In: **ANAIS do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais**, 2010, Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7170-3-6-educacao-fisica-ensino-fundamental-walter-bracht/file>. Acesso em: 10 mar 2024.

BRASIL. Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da educação nacional**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 134, n. 248, p. 27833, 23 dez. 1996. Acesso em: 13 jun 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 13 jun 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>. Acessado em: 10 jun 2023.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ, Vozes, 2017.

CRUZ, R. W. S. et al. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 96, n. 244, p. 683–701, dez. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/bwqFYyqFLQrmcQxZ4vVJkmf/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 mar. 2024.

DARIDO, S. C. Relação entre ensinar a fazer e ensinar sobre o fazer na educação física escolar. In: ALBUQUERQUE, D. I. P.; DEL-MASSO, M.C. **Desafios da Educação Física Escolar**: temáticas da formação em serviço no ProEF. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

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

DEL-MASSO, M. C. S.; COTTA, M. A. C; SANTOS, M. A. P. **Ética em Pesquisa Científica**: conceitos e finalidades. UNESP, 2020, p. 1-16. Disponível: <https://acervodigital.unesp.br/handle/unesp/155306>. Acesso em: 15 jul. 2023.

FELCHER, C. D. O.; FERREIRA, A. L. A.; FOLMER, V. DA PESQUISA-AÇÃO À PESQUISA PARTICIPANTE: DISCUSSÕES A PARTIR DE UMA INVESTIGAÇÃO DESENVOLVIDA NO FACEBOOK. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 12, n. 7, p. 1–18, 2017. Disponível em: https://if.ufmt.br/eenci/artigos/Artigo_ID419/v12_n7_a2017.pdf. Acesso em: 15 ago. 2023.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Mapa do Brincar**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2011. Disponível em: <https://mapadobrinhar.folha.com.br/projeto/>. Acesso em: 20 fev. 2024

FREIRE, João Batista. **O Jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores associados, 2002.

FEITOSA, A. C. et al. “DANDO LINHA NA PIPA”: uma análise das brincadeiras populares no cotidiano de crianças do bairro da Liberdade em São Luís-MA. **Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade**, p. 303–315, 11 out. 2017. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ricultsociedade/article/view/7760/4812>. Acesso em: 04 dez 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 1. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 41ª reimpressão

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

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos tradicionais**. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf. Acesso em: 24 nov 2023.

FRIEDMANN, Adriana. **A Arte de Brincar**: Brincadeiras e Jogos Tradicionais. Petrópolis: Vozes, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

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

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2014.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

MACHADO, T. DA S.; BRACHT, V. O IMPACTO DO MOVIMENTO RENOVADOR DA EDUCAÇÃO FÍSICA NAS IDENTIDADES DOCENTES: UMA LEITURA A PARTIR DA “TEORIA DO RECONHECIMENTO” DE AXEL HONNETH. **Movimento**, p. 849–860, 15 ago. 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/60228/38854>. Acesso em: 20 nov 2024.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARIN, E. C.; SILVA, P. N. D. S. (Org.). **Jogos tradicionais e Educação Física Escolar: experiências concretas e sedutoras**. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, E. C.; STEIN, F. JOGOS TRADICIONAIS E MANIFESTAÇÕES COLETIVAS: RELAÇÕES DE CONFLITO ENTRE TRADIÇÃO E MODERNIDADE. **Pensar a Prática**, v. 18, n. 4, 18 dez. 2015. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/33983/19805>. Acesso em: 23 abr. 2024.

MARIN, E. C., RIBAS, J. F. M. (Org.). **Jogo Tradicional e Cultura**. Santa Maria: Ufsm, 2013.

MARTINS, A. B. R.; FREIRE, E. DOS S. O ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UM ESTUDO DE CASO. **Pensar a Prática**, v. 16, n. 3, 30 set. 2013. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/19222>. Acesso em: 12 dez 2024.

MENDES, M. I. B. DE S.; NÓBREGA, T. P. DA. CULTURA DE MOVIMENTO: REFLEXÕES A PARTIR DA RELAÇÃO ENTRE CORPO, NATUREZA E CULTURA. **Pensar a Prática**, v. 12, n. 2, 26 ago. 2009.

MINAYO, M. C De. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec/Rio de Janeiro: Abrasco, 1992.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NEIRA, M. G. A CULTURA CORPORAL POPULAR COMO CONTEÚDO DO CURRÍCULO MULTICULTURAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA. **Pensar a Prática**, v. 11, n. 1, p. 81–89, 14 mar. 2008. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/1699>. Acesso em: 28 nov. 2024

NEIRA, Marcos Garcia. Em defesa do jogo como conteúdo cultural do currículo da Educação Física. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.8, n. 2, p.25-41, dez. 2009. Disponível em:

<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/1719/1313>. Acesso em: 12 fev. 2024.

NEIRA, Marcos Garcia. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 40, n. 3, p. 215–223, jul. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/m5NJPS7PQnCCxZZtCsdjsqL/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 18 jul. 2023.

PATIAS, B. C. et al. PLANEJAMENTO PARA A ATUAÇÃO COM A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: REFLEXÕES A PARTIR DO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA- PIBID- CEFD/UFSM. **HOLOS**, v. 3, p. 228–239, 23 set. 2018. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/4834>. Acesso em: 04 jan. 2025.

PAULA, Marcos Vinícius Guimarães de. Escola e Cultura: O Papel da Educação Física na valorização dos saberes culturais lúdicos por meio dos jogos tradicionais. **Corpoconsciência**, p. 205–216, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/8684>. Acesso em: 10 mar. 2024.

PAULA, M. V. G. DE. ESCOLA E CULTURA: O PAPEL DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA VALORIZAÇÃO DOS SABERES CULTURAIS LÚDICOS POR MEIO DOS JOGOS TRADICIONAIS. **Corpoconsciência**, p. 205–216, 3 abr. 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/8684>. Acesso em: 10 dez. 2024.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIMENTEL, Á. Brincadeiras de rua, convivência urbana e ecologia dos saberes. **Revista Brasileira de Educação**, v. 20, p. 703–721, set. 2015.

PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 16, n. 1, p. 117–124, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/cm9v5LBqjhCbzKjvgmbpGCH/?format=pdf>. Acesso em: 10 mar. 2024.

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

ROSÁRIO, L. F. R.; DARIDO, S. C. A sistematização dos conteúdos da educação física na escola: a perspectiva dos professores experientes. **Motriz**, Rio Claro, v.11 n.3 p.167-178, set./dez. 2005. Disponível em: <http://www1.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/11n3/10LRF.pdf> . Acesso em: 28 mar. 2024.

SACRISTÁN, José Gimeno. **Poderes instáveis em educação**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. **Currículo Paulista**, SEDUC/Undime SP. São Paulo: SEDUC/SP, 2019.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo perdido”. In: **IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar (CONPEF)**. Londrina: UEL, 2009.

SILVA, G. M. O; SOUZA, F. C; MELO, J. L. A; SILVA, P. N. G. O jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de educação física. *Conexões*, v. 10, n. 2, p. 145–164, 31 ago. 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637679>. Acesso em: 04 abr. 2024.

SILVA, J. V. P. DA; SAMPAIO, T. M. V. O jogo como conteúdo da educação física e suas possibilidades co-educativas. *Conexões*, v. 10, n. 3, p. 87–100, 20 dez. 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637649>. Acesso em: 04 jun. 2024.

SILVA, E. DO N. **TRAZENDO A DISCUSSÃO EM TORNO DA DIVERSIDADE CULTURAL PARA ENTENDER AS DIFERENÇAS CULTURAIS NA ESCOLA**. Text. Disponível em: <<https://semanaacademica.org.br/artigo/trazendo-discussao-em-torno-da-diversidade-cultural-para-entender-diferencas-culturais-na>>. Acesso em: 10 dez. 2024.

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 Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

SOUZA, J. A.; PAIXÃO, J. A. JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS DE RUA E SUAS IMPLICAÇÕES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL. *Iniciação & Formação Docente*, v. 6, n. 1, p. 179 a 194–179 194, 30 jul. 2019. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/5825>. Acesso em: 04 jan. 2025.

SOUZA, N. C. DE; LIMA, J. M. DE. O jogo como recurso pedagógico um desafio na Educação Infantil. *Motriz Revista de Educação Física*, p. 484–493, 2008. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/2147/1907>

SOUZA, G. A. N. A. DE et al. Brincadeiras tradicionais: resgatando jogos antigos na educação moderna. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, v. 16, n. 10, p. e5825–

e5825, 8 out. 2024. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/5825>. Acesso em: 28 dez 2024.

TARDIN, H. P; NETO, S. S. Análise da prática na Educação Física: o plano de aula como reflexão crítica de um professor iniciante. **Revista Prática Docente**, v. 6, n. 2, e073, 2021. <http://doi.org/10.23926/RPD.2021.v6.n2.e073.id1267>. Acessado em: 24 out 2023.

VELLOSO, L. R. S; MALDONADO, D. T; MIRANDA, M. L. J; FREIRE, E.S. Pesquisa participante na Educação Física escolar: o estado da arte. *Movimento*, v. 28, p. e28059, 2 dez. 2022. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.120865>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/5RQxmKxDFmXY3KRmHwGNLxS/>. Acesso em: 2 jul. 2023.

WEBER, F. A Entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou: por que censurar seu diário de campo? *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 15, n. 32, p. 157-170, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-71832009000200007>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ha/a/ZqxMGvJtb5f79JCFzBwcNnz/>. Acesso em: 29 jun. 2023.

ZABALZA, Miguel A. Diários de Aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento pessoal. Trad. De Ernani F. Rosa. Porto Alegre: ArtMed, 2004.

ZIMMERMANN, Ana Cristina. Jogos tradicionais: experimentação de diferentes lógicas, formas de ser e conhecer. **Revista do centro de pesquisa e formação**, n. 13, dezembro 2021. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7922044/mod_resource/content/1/Jogos-tradicionais-experimentac%CC%A7a%CC%83o-de-diferentes-lo%CC%81gicas-formas-de-ser-e-conhecer-Ana-Cristina-Zimmermann.pdf Acesso em: 15 mai. 2024.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da Pesquisa: “Jogo Populares como conteúdo das aulas de Educação Física nos anos Iniciais do Ensino Fundamental: uma proposta de unidade didática colaborativa”

Nome do (a) Pesquisador (a): Professora Thaís do Val Bueno

Nome do (a) Orientador (a): Professor Dr. Luiz Rogério Romero

1. **Natureza da pesquisa:** Esta pesquisa que tem como finalidade, descrever e analisar a elaboração de uma unidade didática colaborativa sobre a temática jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais.
2. **Participantes da pesquisa:** Poderão participar da pesquisa 60 alunos matriculados no 4º e 5º ano, sendo respectivamente 30 alunos de cada ano, do Ensino Fundamental Anos Iniciais.
3. **Envolvimento na pesquisa:** A participação é voluntária, ao aceitá-la permitirá que seu (sua) filho (a) responda um questionário sobre os Jogos Populares. Permitirá também que seu (sua) filho(a) participe de 14 aulas com a temática Jogos Populares. Você tem toda a liberdade de recusar ou permitir a participação de seu (sua) filho (a), sem qualquer prejuízo; sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa por meio do telefone ou e-mail do responsável pelo projeto.
4. **Envolvimento na pesquisa:** A participação é voluntária, ao aceitá-la permitirá que seu (sua) filho (a) responda um questionário sobre os Jogos Populares. Permitirá também que seu (sua) filho(a) participe de 14 aulas com a temática Jogos Populares. Você tem toda a liberdade de recusar ou permitir a participação de seu (sua) filho (a), sem qualquer prejuízo; sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa por meio do telefone ou e-mail do responsável pelo projeto.
5. **Sobre as entrevistas:** Para esta pesquisa serão adotados os seguintes procedimentos: Questionário sobre os Jogos Populares e diários de aula, produzidos pela professora-pesquisadora, com base na unidade didática sobre os Jogos Populares, através de registros de observações das impressões, fotos, materiais produzidos pelos alunos, filmagens, áudios e observações sobre os pontos mais significativos e relevantes das ações desenvolvidas. Todos os procedimentos serão realizados na Escola e conduzidos pelo próprio professor pesquisador.

6. **Riscos e desconforto:** a participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas, porém a realização das aulas de Educação Física já apresenta risco natural de quedas, arranhões, trombadas, empurrões e fraturas inerentes à prática de atividades físicas que envolvem os jogos populares; outro risco presente é com o desconforto devido a timidez e vergonha de participação nas atividades. Todos os alunos serão supervisionados e orientados constantemente durante as aulas e todos os procedimentos de segurança, minimização de riscos e organização de um ambiente que favoreça a participação de todos os envolvidos de forma confortável e segura serão tomados para preservar a integridade física e bem-estar dos alunos. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 510//16 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade.

7. **Sigilo sobre a Identidade dos Sujeitos da Pesquisa:** A identidade do seu (sua) filho (a), bem como informações ou qualquer outro meio que porventura possa identificá-lo (la), 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.

8. **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).

9. **Pagamento:** a sra (sr.) não terá nenhum tipo de despesa ao permitir que seu (sua) filho (a) participe desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.
 A Sra. (Sr.) tem liberdade de se recusar a participação do seu (sua) filho (a) e ainda se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para a seu (sua) filho (a). 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.
 Caso o (a) Sr.(a) aceite a participação do(a) seu(sua) filho(a) e/ou menor de idade sob sua responsabilidade, nesta pesquisa, peço seu consentimento para o uso dos materiais coletados para fins de pesquisa. Cabe ressaltar que os áudios e imagens gerados na realização das aulas de seu (sua) filho(a) não serão divulgados publicamente em hipótese alguma, servindo exclusivamente como apoio para a construção do conteúdo de pesquisa.
 Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para a participação do (a) seu (sua) filho (a) nesta 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.

Consentimento Livre e Esclarecido

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

Nome do Aluno (a) Participante da Pesquisa

Nome do Responsável pelo Aluno (a) Participante da Pesquisa

Assinatura Nome do Responsável pelo Aluno (a) Participante da Pesquisa

"Os CEP são colegiados interdisciplinares e independentes, de relevância pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criados para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. (Resolução CNS 466/12, VII.2 e Resolução CNS 510/16)"

Pesquisador: PROFESSORA THAÍS DO VAL BUENO

Orientador: PROFESSOR DOUTOR LUIZ ROGÉRIO ROMERO

Coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa: Profa. Dra. Edna Maria do Carmo

Vice-Coordenador: Prof. Dr. Luis Alberto Gobbo

APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TALE



TERMO DE ASSENTIMENTO

1. Você está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa: **Jogos Pulares como conteúdo aulas de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental: uma proposta de unidade didática colaborativa.** Nesta pesquisa pretendemos descrever e analisar a elaboração e o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre a temática Jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental anos Iniciais.
2. O motivo que nos leva a estudar este assunto é **verificar quais os conhecimentos e práticas em jogos populares entre os estudantes do ensino fundamental 4ºe/ou 5ºanos.** Ao participar desta pesquisa não haverá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo forneça informações importantes para contribuir para o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre a temática jogos populares enquanto conteúdo nas aulas de Educação física para estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.
3. Para esta pesquisa serão adotados os seguintes procedimentos: Questionário sobre o que os alunos conhecem sobre os jogos populares. Aulas de Educação Física com o tema Jogos Populares. Diário de aulas elaborados pela professora-pesquisadora dessas aulas, através de registros de observações das impressões, fotos, materiais produzidos pelos alunos, filmagens, áudios e observações sobre os pontos mais significativos e relevantes das ações desenvolvidas. Todos os procedimentos serão realizados na Escola e conduzidos pelo próprio professor pesquisador.
4. 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(a) pelo

pesquisador, que irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Esta pesquisa apresenta “**RISCO MÍNIMO**”, porém, a realização das aulas de Educação Física já apresenta risco natural de quedas, arranhões, trombadas, empurrões e fraturas inerentes à prática de atividades físicas que envolvem os jogos populares; outro risco presente é com o desconforto devido a timidez e vergonha de participação nas atividades. Os resultados estarão à sua disposição quando a pesquisa for finalizada. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de cinco anos, e após esse tempo serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias: uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você. O pesquisador tratará a sua identidade com padrão profissional de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº510/16 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*.

Sorocaba, ____ 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:

Pesquisador Responsável: Thaís do Val Bueno

Coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa: Profa. Dra. Edna Maria do Carmo

Vice-Coordenador: Prof. Dr. Luis Alberto Gobbo

APÊNDICE C – Questionário inicial

Questionário sobre os Jogos Populares

Caracterização da turma e identificar os jogos que os alunos conhecem.

Nome do aluno: _____.

Turma: _____.

 Vamos começar!

Chegou o momento de você me contar sobre o que você conhece sobre os jogos populares, vamos lá!

1 – Você sabe o que são jogos populares?

2 – Quais jogos você conhece que usa bola?

3 – Quais jogos você conhece que usa corda?

4 – Quais jogos você conhece tem música?

5 – Quais outros jogos você conhece?

6 – Você brinca com esses jogos fora da escola? Em quais lugares?

7 – Quais suas brincadeiras preferidas fora da escola?

8 – Com quem você joga, brinca quando está fora da escola?

 Terminamos, obrigada pela sua participação!

APÊNDICE D – Questionário Final**Questionário final sobre os jogos populares**

Nome do aluno: _____ Turma: _____

Vamos começar!

1 – Sobre o que você aprendeu sobre os jogos populares, sobre suas características, origem, assinale verdadeiro (V) ou falso (F) nas alternativas abaixo.

() Os jogos populares são transmitidos pela oralidade, sendo ensinado de geração em geração. São jogos que avós, pais, tios jogavam e que vão ensinando, transmitindo para os mais novos.

() Não sabemos ao certo a origem dos jogos populares, o que sabemos, o que conhecemos, é a sua possível origem e que seus criadores, quem inventou os jogos, são desconhecidos, anônimos.

() Os jogos populares podem ter nomes diferentes, regras diferentes e modificadas, dependendo da região.

() Os jogos populares acontecem somente na escola.

() Os jogos populares fazem parte da nossa cultura.

2 - Quais os jogos populares com bola você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras, jogos fora da escola? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco Marias

3 - Quais cantigas/parlendas e jogos populares com corda você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras, jogos fora da escola? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Um homem bateu em minha porta

B) Pato, patinho, marreco, marrequinho

C) Salada, saladinha

D) Passa zero

E) Suco gelado

F) Coca-cola, pepsi-cola

4 - Quais os jogos populares com música você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras, jogos fora da escola?

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco Marias

5 - Quais outros jogos populares você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras, jogos fora da escola? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco Marias

6 - Qual dos jogos populares que você mais gostou de aprender? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco marias

7 - Quais jogos populares você gostaria de aprender e vivenciar novamente nas próximas aulas? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco Marias

8 – As aulas sobre os jogos populares foram divertidas e prazerosas?

A) Nem um pouco divertida e prazerosa

B) Pouco divertida e prazerosa

C) Divertida e prazerosa

D) Muito divertida e prazerosa

APÊNDICE E – Atividade avaliativa

Aluno (a): _____ Ano: _____

REGISTRO DOS JOGOS POPULARES

Após as nossas aulas sobre os jogos populares, escreva o que você aprendeu sobre os jogos populares. Me conte se você gostou dos jogos que estudamos, qual você mais gostou, como se sentiu durante as aulas e como foi a experiência de organizar e participar do festival? Depois, faça um desenho do jogo popular ou momento que você mais gostou das aulas.



APÊNDICE F – Diário de campo

DIÁRIO DE CAMPO		
Aula nº:	Turma:	Data:
Número de alunos presentes:	Local da observação:	
Tema da aula:		
Descrição das atividades/aula		
Registros das observações:		

APÊNDICE G – Sequência didática dos jogos populares/Plano de aula

ABERTURA DO PROJETO	
Tema: Questionário Inicial	
Objetivo da aula:	Investigar e compreender os conhecimentos prévios sobre os jogos populares entre os estudantes.
Número de aulas: 1 aula (50 minutos)	
Local: Sala de Educação Física	
Recursos didáticos:	- Folha com o questionário impresso - Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.
Estratégia de ensino e atividades:	Parte 1: Roda de conversa inicial - Iniciar a conversa apresentando aos estudantes o projeto dos jogos populares, seus objetivos e como serão as nossas aulas. - Explicar para os alunos que eles responderam um questionário inicial sobre os jogos populares. Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos Aplicação do questionário inicial: Neste momento entregar um questionário impresso para cada estudante, a fim de identificar e compreender os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os jogos populares. ➡ Professor, caso algum aluno tenha dificuldade de escrever, você pode ser o escriba e caso não tenha carteiras na sala você pode usar tabuleiros ou livros para apoio da folha. - Esse questionário pode ser aplicado via Formulário Google, caso sua escola tenha sala de informática ou acesso a tecnologias digitais. Parte 3: Roda de conversa final Roda de conversa final: Diálogo com os estudantes sobre o que sabem, entendem sobre o que são os jogos populares e se estão ansiosos em participar das aulas.
Instrumento de avaliação	Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Tema: Conhecendo sobre os jogos populares

Objetivo da aula:

- Reconhecer as brincadeiras e jogos populares como patrimônio cultural, bem como suas características, variações.
- Identificar e conhecer as brincadeiras e jogos populares.

Número de aulas: 1 aula (50 minutos)

Local: Sala de Educação Física

Recursos didáticos:

- Lousa digital
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégia de ensino e atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- **Em roda de conversa inicial**, levante os conhecimentos prévios dos alunos quanto aos jogos populares, pergunte suas curiosidades, interesses, quais jogos conhecem e pontue com os alunos a diferença entre jogo e esporte.

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Conhecendo sobre os jogos populares

- Apresentação de vídeos sobre o processo históricos dos jogos populares, suas características, oportunizando aos alunos conhecerem e identificarem alguns dos diversos jogos populares.

Vídeo 1: Jogos e brincadeiras populares e tradicionais – Conceituação dos jogos

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K14cBwMZCDU>

Vídeo 2: Resgate de brincadeiras populares – Diversos jogos populares

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=opLQ2gxfXgM>

➡ Professor, durante a exibição dos vídeos, realize algumas pausas para enfatizar a conceituação, processo histórico e as características dos jogos populares, para que os estudantes compreendam e ampliem os seus conhecimentos em relação aos jogos populares.

Atividade 2: Identificando os jogos nas telas

- Apresentação na lousa digital de telas que retratam os jogos e brincadeiras populares, para que os alunos analisem as obras e procurem identificar os jogos e brincadeiras que conhecem ou que gostariam de conhecer

que estão presentes nas telas, sendo o professor escreva neste momento, anotando os jogos mencionados pelos estudantes.

Tela 1: “Várias brincadeiras II”, de Ivan Cruz.

Tela 2: “Série Memórias de infância, de Ricardo Ferrari

Tela 3: “Mapa do Brincar’, da Folha de São Paulo

⇒ Caso não tenha lousa digital ou aparelho de tv, pode ser impressas cópias coloridas das telas e entregar para os alunos em grupos.

Parte 3: Roda de conversa final

Roda de conversa final: Converse com os estudantes sobre quais jogos eles não conheciam ou ainda não aprenderam, vivenciaram e se compreenderam o que são os jogos populares, deixando os estudantes expressarem suas opiniões.

- Solicitar uma pesquisa para casa sobre os jogos populares, explicando aos estudantes que eles devem pesquisar em revistas, livros, na internet ou com a família sobre os jogos populares e escrever sobre o jogo um jogo que ele pesquisou.

⇒ "Posteriormente, será criada uma lista com os jogos pesquisados pelos alunos e realizada uma votação. O jogo mais votado será o tema de estudo da próxima aula."

- Finalizando a roda de conversa, explicar sobre o caderno de registro coletivo das aulas, no qual, o aluno levará para casa para escrever o que aprendeu na aula, suas percepções, como foi o jogo, o que achou mais fácil, mais difícil, seus sentimentos durante a aula.

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: Jogos populares: Conhecendo o jogo de Bola queimada

Objetivo da aula:

- Conhecer e experimentar o jogo de queimada tradicional.
- Reconhecer e identificar a queimada como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

Número de aulas: 1 aula (50 minutos)

Local: Quadra poliesportiva

Recursos didáticos:

- Bola de borracha
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos recordam sobre os jogos populares e recapitule juntamente com eles o que são os jogos populares, suas características, origem e recolher a pesquisa realizada pelos alunos em casa.
- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo de queimada e perguntar quem conhece esse jogo? Como jogam?
- Após esse momento explicar sobre a possível origem da queimada tradicional, suas diferentes nomenclaturas/nomes, objetivo e regras da queimada tradicional.

- **Possível origem:** a mais aceita é que o jogo de bola queimada surgiu do treinamento do exército do rei Pápu, no norte da Europa Meridional, o qual arremessava bolas de fogo, na luta contra a invasão dos bárbaros na Pápônia (SANTOS, 2009).

- **A bola queimada também é conhecida:** caçador, baleado, mata-mata, queima, carimba, barra bola, cemitério, queimado, queimada, carimba e carimbador. (SANTOS, 2009)

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

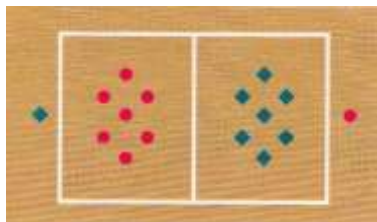
Atividade 1: Jogando o jogo de bola queimada tradicional

- Após a explicação das regras, objetivos e demonstração do jogo, os (as) alunos (as) deverão se dividir em duas equipes com números iguais de jogadores, no qual, terão a autonomia para organizarem as equipes.

➡ Caso uma equipe fique com um jogador a mais, resolver juntamente com os alunos para encontrar uma solução.

- Cada equipe se posicionará no seu campo de jogo e um jogador de cada equipe irá tirar par ou ímpar para decidir quem começa o jogo.

Figura 1: Forma tradicional da Bola queimada



Fonte: Santos (2012)

Objetivo do jogo:

- É arremessar ou lançar bola tentando acertar, queimar o jogador da equipe adversária.

Regras/como se joga:

- O Jogador estará queimado, “perder a vida”, quando a bola lançada ou arremessada pelo jogador da equipe adversária tocar no seu corpo e logo em seguida cair no chão.
- O jogador que for queimado, “perder a vida”, deve se dirigir a reserva (morto ou cemitério), que fica no final do campo da equipe adversária.
- Qualquer jogador que sair fora do seu campo de jogo ou invadir o campo adversário estará eliminado e deverá se dirigir a reserva (morto ou cemitério), que fica no final do campo da equipe adversária.
- Ganha o jogo a equipe que conseguir acertar, queimar mais jogadores da equipe adversária.

Parte 3: Roda de conversa final

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi jogar a queimada tradicional, você gostou, qual a sensação que você sentiu quando foi queimado e quando você queimou? Você acha mais fácil pegar a bola ou esquivar, qual a dificuldade que você encontrou ao jogar?
- Após esse momento, será avisado aos alunos que no final da próxima aula, iremos fazer a votação do jogo que eles pesquisaram para ser estudado na aula seguinte.

➡ Professor, caso os alunos na roda inicial apresentem variações do jogo de queimada de como jogam fora da escola, trazer para que todos os alunos conheçam e aprendam na próxima aula.

⇒ Caso não apresentem variação, você pode propor alguma variação em ao jogo de Bola queimada tradicional.

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

Tema: Variação do jogo de queimada: jogando a queimada dos amigos da sala

Objetivo da aula:

- Conhecer e vivenciar o jogo de queimada e suas variações.
- Reconhecer e identificar a queimada como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

Número de aulas: 1 aula (50 minutos)

Local: Quadra poliesportiva

Recursos didáticos:

- Bola de borracha
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

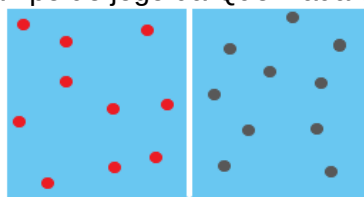
- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos lembram sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo da queimada tradicional estudado na aula anterior, sua possível origem, nomes diferentes, regras e objetivos.
- Em seguida explicar para os alunos que hoje vamos estudar e experimentar o jogo de Queimada, com as variações na regra e no campo de jogo que alguns colegas na última aula mencionaram que jogam na rua.
- Explicar juntamente com os alunos que jogam a queimada na rua, as variações das regras e do campo de jogo em relação ao jogo de bola queimada tradicional e., evidenciando a diferença em relação a queimada tradicional.

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Jogando o jogo de Queimada com variação

- Após a explicação das regras, objetivos, os (as) alunos (as) deverão se dividir em duas equipes com números iguais de jogadores. Escolher dois alunos (as) para escolherem as equipes.
- Cada equipe se posicionará no seu campo de jogo e um jogador de cada equipe irá tirar par ou ímpar para decidir quem começa o jogo.

Figura 2: Campo de jogo da Queimada com variação



Fonte: Elaborado pela autora

Objetivo do jogo:

- É arremessar ou lançar bola tentando acertar, queimar o jogador da equipe adversária.

Regras/como se joga:

- O Jogador estará queimado, “perder a vida”, quando a bola lançada ou arremessada pelo jogador da equipe adversária tocar no seu corpo e logo em seguida cair no chão. Porém, se a bola lançada tocar os pés, mãos e cabeça e cair no chão, o jogar não estará queimado, pois essas três partes do corpo são consideradas “frias”.

- Não tem reserva (morto, cemitério), o jogador que for queimado, “perder a vida”, passa a jogar com a equipe adversária.

- Se a bola lançada ou arremessada pelo jogador for segurada por algum jogador da equipe adversário, quem fez o lançamento estará queimado, “perde a vida” e passa a jogar na equipe adversária.

Ganha o jogo a equipe que conseguir acertar, queimar mais jogadores da equipe adversária.

Parte 3: Roda de conversa final

Roda de conversa com perguntas norteadoras: como foi jogar a queimada com essas regras mencionadas por alguns colegas da sala, vocês gostaram de jogar assim? Qual queimada vocês preferem a tradicional que aprendemos na última aula ou a variação que aprendemos hoje, por quê?

- Votação dos jogos populares pesquisados pelos estudantes e o mais votado será ensinado e estudado na próxima aula.

➡ Elabore um cartaz com os nomes dos jogos pesquisados pelos(as) alunos(as) para que eles possam visualizá-los, e realize uma leitura coletiva para facilitar o momento da votação.

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

Tema: Conhecendo o jogo Rouba-bandeira

Objetivo da aula:

- Conhecer e vivenciar o jogo rouba-bandeira.
- Reconhecer e identificar o jogo rouba-bandeira como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

Número de aulas: 1 aula (50 minutos)

Local: Quadra Poliesportiva

Recursos didáticos:

- Coletes ou tecidos de duas cores diferentes para representar as bandeiras.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos lembram sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo da queimada estudado na aula anterior.

- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo mais votado por eles na lista dos jogos que eles pesquisaram, rouba-bandeira e realizar algumas perguntas norteadoras: quem conhece esse jogo? Como jogam?

-Após esse momento explicar sobre a possível origem do jogo rouba-bandeira, suas diferentes nomenclaturas/nomes, objetivo e regras.

- **Possível origem:** não sabemos ao certo a possível origem do rouba-bandeira.

- **O rouba-bandeira também é conhecido por:** pique-bandeira, pega-bandeira, bandeirinha arreou.

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Jogando o Rouba-bandeira

- Após a explicação do objetivo, regras e demonstração do jogo, os (as) alunos (as) serão divididos em 4 equipes, no qual, serão escolhidos 4 alunos (as) para formar as equipes.

- Cada equipe se posicionará no seu campo de jogo conforme a estratégia do grupo.

➡ Para evitar riscos de acidente, o jogo terá início com duas equipes em quadra jogando e duas ficará sentada, elaborando estratégias e aguardando a vez de jogar.

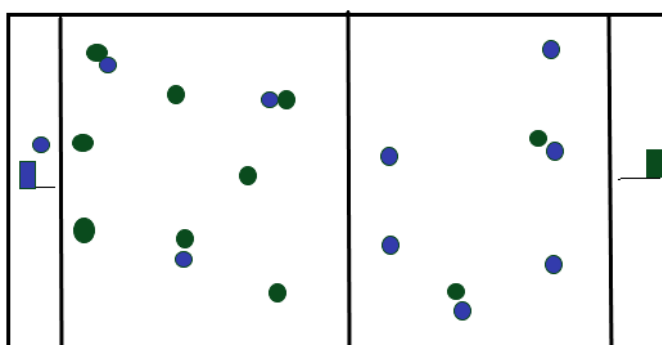
Objetivo do jogo:

- Pegar a bandeira que está com a equipe adversária e levar para seu campo de jogo.

Regras/como se joga:

- Cada equipe se posicionará no seu campo de jogo conforme a estratégia da equipe, onde fica disposta dentro de uma área delimitada uma bandeira (no caso foi usado a linha de fundo da quadra de vôlei), no qual, a equipe não pode invadir, entrar nesse espaço.
- Para pegar a bandeira que está com a outra equipe e trazer para seu campo, os jogadores deverão atravessar o campo adversário tomando cuidado para não serem pegos e caso isso ocorra, o jogador que foi pego deverá ficar parado no local que foi capturado, até que um jogador da sua equipe consiga tocá-lo e salvá-lo.
- Além de cada equipe ter que tentar buscar a bandeira que está no campo do adversário, ela também precisa tentar proteger a bandeira que está em seu campo, para que a outra equipe não consiga pegá-la.
- Se o jogador adversário entrar dentro da área onde está a bandeira, ele não poderá ser capturado lá dentro, podendo ser pego quando estiver retornando com a bandeira para seu campo.
- Se o jogador for pego quando estiver voltando com a bandeira, ele fica parado no local que foi capturado e a bandeira é colocada novamente dentro da área.
- Ganha o jogo quem conseguir primeiro pegar a bandeira adversária e levar para seu campo de jogo.

Figura 3: Campo de jogo com a disputa iniciada.



Fonte: Elaborado pela autora

➡ Professor, caso você precise também organizar mais de duas equipes, antes de iniciar o jogo, é importante combinar com os alunos a duração de cada partida.

Parte 3: Roda de conversa final

- Roda de conversa com perguntas norteadoras: como foi jogar o rouba-bandeira? Você acha mais fácil no jogo? O que você encontrou de dificuldade ao jogar, o que acho mais difícil? Você gostou do jogo? O que você sentiu quando estava jogando?

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 5

Tema: Conhecendo o jogo das cinco marias

Objetivo da aula:

- Conhecer e vivenciar o jogo das cinco marias
- Reconhecer e identificar o jogo cinco marias como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

Número de aulas: 1 aula (50 minutos)

Local: Quadra poliesportiva

Recursos didáticos:

- Kits com 5 saquinhos
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos recordam sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo do rouba-bandeira estudado na aula anterior.
- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo das cinco marias e realize algumas perguntas norteadoras: quem conhece esse jogo? Como se joga e quem nunca jogou?
- Após esse momento explicar sobre a possível origem do jogo cinco marias, nomes que também é conhecido, objetivo, formas e sequências para jogar e como dar sugestões de como pode ser confeccionado os saquinhos.

- **Possível origem:** o jogo é considerado um dos mais antigos, sendo jogado por imperadores, reis e nobres. (SANTOS, 2009).

- **Nome que também é conhecido:** jogo do ossinho, jogo dos saquinhos, jogo das pedrinhas, bugalha, jogo das pedrinhas, bugalho, telhos, entre outros. (SANTOS, 2009).

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Jogando o jogo das cinco marias

- Após a explicação das regras, objetivos e demonstração de algumas formas e sequências do jogo, os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de até 4 alunos (as), no qual, terão a autonomia para formarem o grupo. Cada grupo vai receber um kit com cinco saquinhos.

Objetivo do jogo:

- O jogo consiste em executar uma sequência de movimentos com os saquinhos em diferentes formas e sequências.

Regras/como se joga:

- O jogo é possui várias fases ou sequências, e avança para a próxima etapa quem conseguir executá-las corretamente. Quem cometer um erro perde a vez e deverá retomar do ponto em que parou na rodada seguinte.

- Para definir quem começa o jogo, deve-se lançar os saquinhos para cima e ver quem fica com o maior número de saquinhos nas mãos.

- Sequências

Nas 4 primeiras sequências, o jogador deverá lançar um saquinho e pegar o outro que está no chão com a mesma mão recuperando o saquinho que foi lançado antes que ele caia no chão.

Sequência 1 – Pegando do chão: espalhe os cinco saquinhos no chão. O melhor jeito é jogar- lós para cima e deixar cair de qualquer jeito, sem que fiquem muito longe um do outro. Escolha um saquinho, jogue-o para cima e sem deixar cair, tente pegar um saquinho, pegando um de cada vez. Depois, pega-se dois em dois, seguido de três saquinhos e, por último, o que restou. Finaliza-se pegando os quatro saquinhos ao mesmo tempo.

Sequência 2 – Ponte ou golzinho: apoia-se a ponta do dedo indicador e do polegar no chão, formando um arco. Ao lançar o saquinho para cima, os demais devem ser passados um por baixo do arco, um de cada vez, enquanto o saquinho lançado para cima não caia no chão.

Sequência 3 – Muro alto: apoia-se a lateral da mão no chão, criando uma barreira. Ao lançar o saquinho para cima, os demais devem ser passados um por um para o outro lado do "muro", garantindo que cada lançamento ultrapasse a barreira, enquanto o saquinho lançado para cima não caia no chão.

Sequência 4 – Bico de pato: una as mãos, palma com palma, e entrelace os dedos, mantendo apenas os indicadores esticados. Com eles, pegue um saquinho do chão, lance-o para cima e tente fazê-lo cair no espaço entre as mãos. Repita o processo com todos os saquinhos, acumulando-os na mão.

Parte 3: Roda de conversa final

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi jogar o jogo cinco marias, você gostou? Você encontrou dificuldade ao jogar, o que acho mais difícil? Você gostou do jogo? Qual sequência achou mais difícil e a mais fácil? Se eu não tiver saquinhos, o que eu posso usar para jogar?

⇒ Professor, caso não tenha kit de saquinhos, você pode substituir por outros materiais, como pedra, tampinha de garrafa, entre outros.

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 6

Tema: Conhecendo o jogo de elástico

Objetivo da aula:

- Conhecer e vivenciar o jogo de elástico
- Reconhecer e identificar o jogo de elástico como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

Número de aulas: 1 aula (50 minutos)

Local: Quadra poliesportiva

Recursos didáticos:

- Elástico
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos recordam sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo das cinco marias estudado na aula anterior.
- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo de elástico e realize algumas perguntas norteadoras: quem conhece esse jogo? Quem já jogou? Quem nunca jogou? Quem já jogou, quais as sequências que conhecem, pulam?
- Após esse momento explicar sobre a possível origem de elástico, objetivo, algumas variações/sequências para pular o elástico. Dar sugestões dos locais onde os (as) alunos (as) podem comprar o elástico.

- **Possível origem:** o primeiro registro de um jogo utilizando o elástico, como conhecemos nos dias de hoje, foi em 1940. (SANTOS, 2009).

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Pulando elástico

- Após a explicação dos objetivos, regras e demonstração de algumas formas e sequências para pular o jogo de elástico, os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de até 5 alunos (as), no qual, terão a autonomia para formarem o grupo. Cada grupo vai receber um elástico.

➡ Professor explicar e demonstrar para os alunos como fazer um elástico para pular: pegue um pedaço de elástico, uns dois metros, amarrando as duas pontas.

Objetivo do jogo:

- O objetivo do jogo é pular a sequência sem errar para conseguir subir de nível (altura).

Regras/como se joga:

- O jogo tem início com dois estudantes encaixando o elástico no tornozelo e devem ficar longe um do outro, esticando o elástico. E os demais estudantes irão realizar os movimentos da sequência que combinaram.

Figura 4 – Posição básica do jogo de elástico



Fonte: Folha.com – Mapa do brincar

- Toda vez que o estudante acertar o movimento, ele sobe de nível. Os níveis (altura) serão: tornozelo, joelho, meio da coxa e o último será o quadril. Quando ele chegar no último nível, ele completa a sequência e inicia novamente no nível do tornozelo realizando o movimento de outra sequência escolhida por ele.
- Se durante a sequência o estudante errar o movimento, ele perde a vez tendo que retomar de onde parou quando chegar à sua vez novamente.

- Sequências

- **Dentro, fora:** "*Dentro, fora, dentro, pisou e saiu*" - ao dizer cada uma das palavras, pula com os dois pés para dentro e, depois, com os dois pés para fora, um para cada lado do elástico. Na palavra "pisou", é preciso pisar com os dois pés em cima das linhas. Na última palavra "saiu", salta para fora do elástico.
- **Peixinho:** "*Pei-xi-nho*" - de frente para o elástico, salta com os dois pés levando uma das linhas do elástico, cruzando-a com a outra linha; salta para fora com as pernas afastadas, descruzando as linhas do elástico que ficarão entre as pernas e salta para fora com as duas pernas no mesmo lugar.
- **Laranjinha:** "*La-ran-ji-nha*" - ao dizer cada uma das palavras, pula com os dois pés para dentro e, depois, com os dois pés em cima do elástico, um para cada lado do elástico. Na palavra "ji", é preciso pular com os dois pés para dentro. Na última palavra "nha", salta para fora para o elástico.

- **Bicicletinha:** De frente para o elástico, salta em cima das linhas do elástico, com os dois pés, pisando um pé em cada linha; repete mais duas vezes o mesmo movimento trocando os pés que cairão nas linhas; salta-se para dentro do elástico; salta-se para fora.

Parte 3: Roda de conversa final

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi pular elástico, você gostou? Você encontrou de dificuldade ao pular? O que achou mais difícil? Você gostou do jogo? Qual sequência que você pulou achou mais difícil e a mais fácil?

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 7

Tema: Conhecendo o jogo Bets

Objetivo da aula:

- Conhecer e vivenciar o jogo do Bets.
- Reconhecer e identificar o jogo Bets como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

Número de aulas: 2 aulas (50 minutos cada)

Local: Quadra poliesportiva

Recursos didáticos:

- Taco, cabo de vassoura, pinos de boliche e bola de borracha.
- Giz
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos recordam sobre os jogos populares e relembre juntamente com eles sobre o jogo do elástico estudado na aula anterior.
- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo Bets e realize algumas perguntas norteadoras: quem conhece esse jogo? Quem nunca ouviu falar? Quem já jogou, como joga?
- Após esse momento explicar sobre a sua possível origem, objetivo, nomes conhecidos e materiais que podem ser usados para jogar (garrafa pet, tripé de madeira, lata de refrigerante, cabo de vassoura, pedaço de madeira).

- **Possível origem:** o Bets possui duas possíveis origens: do Críquete e Cróquete. O Cróquete foi inventado na Irlanda por volta de 1830 e o críquete foi praticado na Europa, no século XIII. No Brasil, acredita-se que foi o críquete que influenciou a criação do Bets. (SANTOS, 2009).

- **O Bets também é conhecido por:** taco, bets lombo, casinha, betiada, jogos de casinha, entre outros. (SANTOS, 2009).

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Jogando Bets

- Após a explicação dos objetivos, campo de jogo, regras e demonstração dos jogos, os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de 4 alunos (as), no qual, terão a autonomia para formarem os grupos.

➡ Para evitar riscos de acidente e por segurança, será desenhado na quadra 4 campo de jogo e a bola será de borracha.

Objetivo do jogo:

- No jogo cada dupla tem objetivos alternados ataque e defesa. A dupla que está no ataque tem como objetivo quebrar a casinha para pegar taco (bastão) e a equipe da defesa tem como objetivo rebater a bola para impedir que a casinha seja derrubada.

Regras/como se joga:

- O jogo do Bets tem início com as duplas de defesa e ataque posicionadas no campo da seguinte forma:

Figura 5 – Campo e posicionamento básico no jogo Bets



● jogador (ataque) ▲ casinha
● jogador com bastão (defesa) ● bola

Fonte: Elaborado pela autora

- Inicia-se o jogo com a equipe atacante que está com a posse de bola. Ela tem que arremessar a bola em direção a casinha para tentar derrubá-la e conseguir pegar, ganhar o taco (bastão). A equipe defensora, que está com o taco, precisa defender a casinha rebatendo a bola para impedir que a casinha seja derrubada e continuar com o taco para marcar pontos. Para marcar ponto, a dupla que estiver com o taco tem que rebater a bola longe e devem trocar de base entre si, cruzando (tocando) os tacos no momento da troca. Toda vez que trocarem de base e cruzarem os tacos, marcam um ponto.

- Se a dupla defensora rebater 3 “**Pra-traz**” (3 vezes que ao rebater a bola ela vai para trás do campo de jogo durante o jogo), a dupla defensora tem que entregar o taco ou dar o direito de 3 arremessos livres para a equipe atacante.

- Se a dupla defensora ficar com o taco fora do campo (não estiver dentro do círculo) e a equipe atacante pode derrubar a casinha e pegar o taco.
- Caso o ataque consiga pegar uma rebatida da defesa no ar, sem que a bola tenha tocado o chão e gritar vitória, eles ganham o jogo.
- Geralmente o jogo termina com 24 pontos. A equipe que conseguiu marcar os 24 deverá derrubar sua “casinha” e cruzar as Bets no centro do campo de jogo, correr e contar um até 24. Se a equipe atacante conseguir queimar um deles, a dupla não ganha e volta para o jogo com metade dos pontos.

➡ Professor caso não tenha campo de jogo para todas as equipes, combine juntamente com os estudantes quantos pontos serão necessários para ganhar um jogo e qual a duração de cada jogo. Caso o jogo não tenha terminado dentro do tempo, a equipe quando retornar para jogar continuam com os pontos quando finalizou o tempo.

Parte 3: Roda de conversa final

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi jogar bets, você gostou? O que achou mais difícil? Como você sentiu durante o jogo? O que achou mais fácil?

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 8

Tema: Conhecendo os jogos com corda

Objetivo da aula:

- Conhecer e vivenciar jogos com cordas.
- Reconhecer e identificar o jogo com corda como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

Número de aulas: 1 aula (50 minutos)

Local: Quadra Poliesportiva

Recursos didáticos:

- Cordas grandes
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos relembram sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo beto estudado nas aulas anteriores.
- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre os jogos com cordas e realize algumas perguntas norteadoras: Quais brincadeiras de corda vocês conhecem? Quais as cantigas/parlendas de corda conhecem? Vocês pulam corda fora da escola?
- Após esse momento explicar sobre a possível origem da corda, a posição e o momento de pular, algumas parlendas/cantigas e alguns jogos com cordas (cabo de guerra, relógio, aumenta-aumenta, diminui-diminui, cobrinha e ondinha, zerinho e parlendas/cantigas).

Possível origem: Na Idade da Pedra, a partir da Lã, já era muito usada. As atividades lúdicas de corda fizeram parte da história de muitas pessoas e não apenas das crianças, pois o cabo de guerra era uma prova masculina no atletismo nos Jogos Olímpicos entre 1900 e 1920. (SANTOS, 2009).

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Pulando corda

- Após a explicação, posição e momento de pular e demonstração de algumas parlendas/cantigas e da passa zero (zerinho) e, os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de até 5 alunos (as), no qual, terão a autonomia para formar os grupos. Cada grupo vai receber uma corda.

Objetivo:

- O objetivo do jogo é pular dentro do ritmo, movimentos presentes em algumas cantigas/parlendas sem errar.

Regras/como se joga:

- Dois alunos (as), uma em cada extremidade, devem segurar e bater a corda para que os outros alunos (as) pulem. Os alunos (as) que estão pulando devem seguir o ritmo e os comandos que pedem as cantigas/parlendas. Durante o jogo ir revezando os (as) alunos (as) que estão batendo a corda.

- Algumas cantigas dos jogos com cordas

- **Homem bateu em minha porta**

“Um homem bateu em minha porta e eu, abri. (nesta parte da cantiga apenas pular a corda); Senhoras e senhores, ponham a mão no chão (neste momento a criança pula e, rapidamente, abaixa e toca o chão); Senhoras e senhores, pulem num pé só (agora a criança pula com um só pé); Senhoras e senhores, deem uma rodadinha (a criança pula e roda); E vá, para o olho, da rua! (a criança sai da corda, mas sem deixar que a corda encoste nela)”.

- **Salada, saladinha**

"Salada, saladinha; bem temperadinha; com sal, pimenta, fogo, foguinho, fogão!"

- **Pato, patinho, marreco, marrequinho**

"Pato, patinho, marreco, marrequinho; vamos pular o ano inteirinho; janeiro, fevereiro, março, abril, maio, junho, julho, agosto, setembro, outubro, novembro, dezembro”.

➡ Além das cantigas ensinadas, os alunos poderão escolher outras que já conhecem quando for sua vez de pular.

- **Jogo de corda: passa zero (zerinho)**

Dois alunos (as), uma em cada extremidade, devem segurar e bater a corda, enquanto um aluno (a) de cada vez deve entrar e sair na movimentação da corda sem que ela toque no seu corpo. Inicia-se passando direto pela corda (passa zero, zerinho) e, em seguida, entra, pula uma vez e sai, depois duas, e assim sucessivamente, sempre aumentando um pulo quando sai. Caso a corda encoste em seu corpo, ele repetirá a quantidade de pulo novamente quando chegar à sua vez.

Parte 3: Roda de conversa final

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi pular corda, você gostou desses jogos? Qual cantiga que você pulou que achou mais fácil? Você já conhecia essas cantigas/parlendas? O que achou mais difícil?

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 9

Tema: Conhecendo o jogo Bolinha de gude

Objetivo da aula:

- Conhecer e vivenciar o jogo Bolinha de gude.
- Reconhecer e identificar o jogo Bolinha de gude como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

Número de aulas: 2 aulas (50 minutos cada)

Local: Quadra poliesportiva

Recursos didáticos:

- Bolinhas de gude.
- Giz
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos lembram sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo com corda estudado na aula anterior.
- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo bolinha de gude e realize algumas perguntas norteadoras: Quem conhece o jogo da bolinha de gude? Quem já jogou? Como jogam?
- Após esse momento explicar sobre a sua possível origem, objetivo, nomes conhecidos, variações, campo de jogo e diferentes tipos de bolinhas.

Possível origem: o jogo gude é derivado de jogos realizados com pedras preciosas nas civilizações egípcias. Em escavações arqueológicas no tumulo de crianças foram encontradas bolinhas polidas de jade e ágata. (SANTOS, 2009).

O jogo também é conhecido por: birosca, bulitas, burquinhas, buraco, berlinde, bolita, entre outros. (SANTOS, 2009).

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Jogando bolinha de gude

- Após a explicação dos objetivos, campo de jogo, regras, demonstração dos jogos de conhecerem alguns tipos de bolinhas que consegui levar entre elas: leiteira, carambola e as normais (verdes), os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de até alunos (as), no qual, terão a autonomia

para formar os grupos. Cada grupo irá ganhar giz para desenhar o campo de jogo e bolinhas de gude. Os (as) alunos (as) podem mudar o campo de jogo durante a aula se preferirem.

Objetivo do jogo:

- O objetivo do jogo é retirar do campo de jogo maior número de bolinhas possível.
- O objetivo do jogo é o jogador utilizando os dedos polegar e indicador para empurrar a bolinha tentar acertar e retirar do campo de jogo o maior número de bolinhas possível.

Regras/como se joga:

- Cada grupo vai escolher uma variação de jogo: círculo, triângulo ou serpentina.
- Para iniciar o jogo, os estudantes vão ficar atrás da raia (linha de marcação, longe do campo de jogo) e rebater a bolinha utilizando o dedo polegar e indicador. Quem conseguir deixar a bolinha mais próximo do campo de jogo, será o primeiro a jogar. Pode também tirar pedra, papel e tesoura para ver quem começa.
- Sempre se joga, rebate a bolinha do local onde ela parou.
- Os alunos vão combinar quantas bolinhas vão selar (apostar) no campo de jogo.
- Ganha a rodada, quem conseguir acertar e tirar mais bolinhas do campo de jogo.
- Aqui estamos jogando “a brinca” (jogando de brincadeira, já que no final da aula as bolinhas capturas vão ser devolvidas).
- Na rua, muitas pessoas jogam valendo “à vera” (de verdade, quando todos os jogadores ficam com as bolinhas do oponente que conseguiu acertar, retirar do campo de jogo).

- Algumas variações e formatos para jogar bolinha de gude que foram ensinados aos alunos.

Figura 6 – Círculo



Figura 7 – Triângulo



Fonte: Folha.com - Mapa do brincar

Fonte: Folha.com – Mapa do brincar

Figura 8 – Serpentina



Fonte: Elaborado pela autora

Parte 3: Roda de conversa final

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi jogar bolinha de gude, você gostou? Teve alguma dificuldade durante o jogo? Qual formato escolheu para jogar?

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 10

Tema: Organização do festival de jogos populares

Objetivo da aula:

- Participar da organização e construção dos materiais para festival de jogos.
- Explicar por meio das múltiplas linguagens (corporal, oral, visual e escrita) os jogos e brincadeiras populares.
- Propiciar a sistematização dos conhecimentos construídos sobre os jogos populares.
- Compartilhar os conhecimentos construídos sobre os jogos populares.

Número de aulas: 1 aulas (50 minutos)

Local: Sala de Educação Física

Recursos didáticos:

- Materiais de papelaria (cartolina, lápis, borracha, régua, cola, canetinha, entre outros)
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa recordando com sobre o que os alunos o que são os jogos populares, suas características e quais jogos foram estudados durante as aulas.
- Explicar para os alunos que vamos organizar um festival de jogos populares com duas ou três oficinas e perguntar para os estudantes o que acham que precisamos organizar e o que tem que ter no festival?

- Escolha da turma e dos jogos da oficina.

- Neste momento, explique para os alunos como serão as oficinas, a dinâmica da aula, no qual, eles deverão escolher uma turma da escola para participar com eles e decidir entre dois ou três jogos que aprenderam para ensinar e jogar juntos com os alunos e que confeccionaram cartazes sobre os jogos escolhidos para ser colocado na quadra no dia do festival para sinalizar as oficinas. Assim os alunos deverão escolher a turma que irão convidar e os jogos populares das oficinas.

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Confeção dos cartazes.

- Após a escolha da turma e dos jogos, os alunos deverão se organizar em 4 grupos com número igual ou próximo de alunos (as). Cada grupo irá receber os materiais necessários para a confecção dos cartazes (papel sulfite, cola, lápis de cor, lápis, borracha, cartolina, canetinha e caso não tenha mesas na sala pode ser usado tabuleiros ou livros como apoio).

- Grupo 1: Elaboração do cartaz com os jogos populares estudados e convidar a turma para participar.

- Grupo 2, 3 e 4: Elaboração dos cartazes sobre os jogos populares escolhidos.

➡ Neste momento, ir auxiliando os grupos durante a confecção dos cartazes, contribuindo com ideias e tirando as dúvidas que surgirem.

➡ Caso algum grupo não consiga terminar os cartazes, os alunos deverão levar como tarefa de casa para finalizar e trazer no dia seguinte, mesmo que no dia não tenha aula com a turma.

Atividade 2: Convite para a turma escolhida

- O grupo 1 responsável pela elaboração do cartaz com os jogos estudados, irá juntamente com o professor fazer o convite para a turma escolhida pela sala para participar do festival.

Sugestão:

Professor, converse antecipadamente com os professores das turmas, explicando sobre o festival dos jogos populares, como será a dinâmica, que o mesmo ocorrerá em horário de aula, que os alunos irão escolher uma turma da escola e caso a turma desse professor seja escolhida, ele concorde em descer com sua turma até a quadra no dia do festival e para que não sejam pegos de surpresa quando os alunos forem realizar o convite para a turma escolhida.

Professor, converse antecipadamente com o inspetor ou algum funcionário que possa ficar com os alunos finalizando os cartazes, enquanto você acompanha o grupo para fazer o convite do festival para a turma escolhida.

Parte 3: Roda de conversa final

- Questões norteadoras da roda de conversa: Gostaram de organizar o festival? Acharam difícil escolher os jogos para as oficinas? Como se sentiram quando foram convidar a turma escolhida?

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 11

Tema: Festival dos Jogos Populares – Culminância do projeto

Objetivo da aula:

- Participar e vivenciar das oficinas dos jogos populares.
- Explicar por meio das múltiplas linguagens (corporal, oral, visual e escrita) os jogos e brincadeiras populares.
- Compartilhar os conhecimentos construídos sobre os jogos populares.

Número de aulas: 1 aulas (50 minutos)

Local: Quadra poliesportiva

Recursos didáticos:

- Giz
- Elástico
- Bola
- Cartazes
- Corda
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa lembrando com os alunos os grupos que estão responsáveis pelas oficinas e os jogos populares escolhidos por eles.
- Pendurar os cartazes nas oficinas e organizar os materiais de cada oficina.

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: Acolhida e história dos jogos populares

- Recepcionar os colegas: em roda de conversa, os alunos responsáveis pela acolhida (grupo 1) irão explicar o que são os jogos populares, suas características e quais jogos escolherão para explicar e vivenciar com eles, queimada, corda e elástico (jogos escolhidos pelo 5º ano C) e elástico, bolinha de gude e cinco marias (jogos escolhidos pelo 4º ano C). Em seguida, os alunos poderão escolher a oficina com o jogo popular que gostariam aprender e vivenciar.

Atividade 2: Hora da diversão:

- Neste momento os alunos responsáveis pelas oficinas vão explicar as regras, as características do jogo e vivenciar o jogo com os colegas da outra turma.
- No final da oficina, os alunos agradecem a participação dos colegas da outra turma que retornam para a sala com sua professora.

➡ Professor durante a atividade 1 e 2 é importante estar atento, realizando mediações e auxiliando os alunos quando julgar ser necessário em todas as oficinas.

Parte 3: Roda de conversa final

- Conversa com os alunos sobre o festival, as atividades realizadas com perguntas norteadoras: Como foi o festival, gostaram? Como se sentiram ensinando, transmitindo os jogos e jogando com os colegas da outra turma? Qual sensação sentiram durante o festival? Vocês acham que as oficinas, o festival, deveria ocorrer novamente?

Sugestão:

Professor, combine com o professor da turma que participará do festival para que desça para quadra 10 minutos após o início da sua aula, para que você consiga realizar a roda de conversa inicial com seus alunos e juntamente com eles organizem a quadra e os materiais das oficinas. Finalize as oficinas uns 10 minutos antes do término da sua aula, para que consiga fazer a roda de conversa final com os seus alunos.

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 12

Tema: Registrando os jogos populares.

Objetivo da aula:

- Registrar e escrever por meio das múltiplas linguagens (corporal, oral, visual e escrita) os conhecimentos construídos sobre os jogos populares.

Número de aulas: 1 aulas (50 minutos cada)

Local: Sala de Educação Física

Recursos didáticos:

- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.
- Lousa
- Folha com atividade avaliativa

Estratégias de ensino/atividades:

Parte 1: Roda de conversa inicial

- Inicie a aula com uma roda de conversa recordando com os alunos o que são os jogos populares, suas características, sua possível origem, nomenclaturas/nomes diversos que alguns jogos são conhecidos.
- Elencar e escrever na lousa os jogos populares estudados durante as aulas.

Parte 2: Desenvolvimento/desdobramentos

Atividade 1: atividade avaliativa

- Neste momento entregar a folha com a atividade avaliativa, no qual, o aluno (a) irá escrever o que aprendeu sobre o que são os jogos populares, se gostou das aulas, qual jogo mais gostou, como se sentiu nas aulas e como foi a experiência de participar do festival. Em seguida fazer um desenho do jogo popular ou do momento que mais gostou das aulas. (Apêndice E).

 Professor ler e explicar em voz alta o enunciado da atividade avaliativa. Caso algum aluno ainda não esteja alfabetizado, o professor pode ser o escriba.

Parte 3: Roda de conversa final

- Conversa com os alunos sobre o encerramento das aulas sobre os jogos populares com perguntas norteadoras: Gostaram de aprender sobre os jogos populares? Tem algum jogo que gostaria de ter jogado mais vezes? Como se sentiu durante as aulas? Foi difícil fazer o registro? Você conseguiria ensinar esses jogos para outras pessoas? Neste momento, deixe que os alunos expressem sua opinião. sobre o festival.

Instrumento de avaliação

Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

FECHAMENTO DO PROJETO

Tema: Questionário final

Objetivo: Analisar e compreender os conhecimentos construídos sobre os jogos populares pelos alunos.

Número de aulas: 1 aulas (50 minutos cada)

Local: Sala de Educação Física

Recursos didáticos: Folha com o questionário impresso

Conversa inicial

- Inicie a aula explicando para os alunos que assim como no começo do projeto eles responderam um questionário final sobre os jogos populares. Explique e passe as orientações para o preenchimento.

Atividade 2: Registro

- Neste momento entregar o questionário sobre os jogos populares para os alunos responderem. (Anexo). Ir fazendo a leitura de cada questão, para que todos consigam responder e terminem juntos.

- Professor, caso algum aluno tenha dificuldade de compreensão, ir auxiliando.

REFERÊNCIAS

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

Brincadeiras pelo Brasil. Território do Brincar, [s.d.]. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras-pelo-brasil/>. Acesso em: 10 fev. 2024

Folha.com - Mapa do Brincar. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em: 23 set. 2024.

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

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos tradicionais**. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf. Acesso em: 24 nov 2023.

FRIEDMANN, Adriana. **A Arte de Brincar: Brincadeiras e Jogos Tradicionais**. Petrópolis: Vozes, 2014.

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

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2014.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

MEIRELLES, Renata. **Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007.

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

SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. **Currículo Paulista**, SEDUC/Undime SP. São Paulo: SEDUC/SP, 2019.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo perdido”. In: **IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar (CONPEF)**. Londrina: UEL, 2009.

ANEXO

ANEXO A – Parecer Consubstanciado do Comitê de Ética

FACULDADE DE CIÊNCIAS E
TECNOLOGIA DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL
PAULISTA - UNESP/CAMPUS
PRESIDENTE PRUDENTE



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA PROPOSTA DE UNIDADE DIDÁTICA COLABORATIVA

Pesquisador: THAIS DO VAL BUENO

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 76124223.0.0000.5402

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.672.966

Apresentação do Projeto:

O protocolo de pesquisa intitulado "JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA PROPOSTA DE UNIDADE DIDÁTICA COLABORATIVA", objetiva "Descrever e analisar a elaboração e o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre a temática jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental Anos iniciais". Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa que utilizará os seguintes procedimentos de coleta de dados: questionário e intervenção. Participarão dessa pesquisa 60 estudantes do 4º ano e 5º ano do ensino fundamental.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Descrever e analisar a elaboração e o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre a temática jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental Anos iniciais.

Objetivo Secundário:

Identificar e descrever o conhecimento sobre jogos populares entre estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais;

Elaborar uma Unidade didática colaborativa sobre os jogos populares para o Ensino Fundamental

Endereço: Rua Roberto Simonsen, 305 - Faculdade de Ciência e Tecnologia da Unesp Prédio da Administração - SI 04
Bairro: Centro Educacional **CEP:** 19.060-900
UF: SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE
Telefone: (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5300 **E-mail:** cep.fct@unesp.br

**FACULDADE DE CIÊNCIAS E
TECNOLOGIA DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL
PAULISTA - UNESP/CAMPUS
PRESIDENTE PRUDENTE**



Continuação do Parecer: 6.672.966

Anos Iniciais.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Após a análise considera-se que a participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Em relação aos benefícios espera-se "produzir um produto educacional que colaborem no desenvolvimento dos jogos populares nas aulas de Educação Física no contexto escolar, a saber: uma sequência didática colaborativa dos jogos populares"

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Considera-se um projeto importante a ser desenvolvido. Os pesquisadores são profissionais da área, o que reforça as ações do Projeto em toda sua extensão e execução.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Todos os termos foram apresentados em consonância com as questões éticas preconizadas pela Resolução 510/16, na qual o protocolo se enquadra.

Recomendações:

Nada a recomendar.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Após a apreciação ética desta relatoria, recomenda-se a APROVAÇÃO deste protocolo.

Considerações Finais a critério do CEP:

Em reunião realizada no dia 27.02.2024, o Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências e Tecnologia - Unesp - Presidente Prudente, em concordância com o(a) parecerista, considerou o projeto APROVADO.

Obs: Lembramos que pesquisas que se enquadram na resolução 466/12 devem apresentar relatório parcial e final, e pesquisas que se enquadram na resolução 510/16 devem apresentar relatório final.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2248879.pdf	11/01/2024 11:42:11		Aceito
Outros	Carta_resposta.pdf	11/01/2024	THAIS DO VAL	Aceito

Endereço: Rua Roberto Simonsen, 305 - Faculdade de Ciência e Tecnologia da Unesp Prédio da Administração - SI 04
Bairro: Centro Educacional **CEP:** 19.060-900
UF: SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE
Telefone: (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5300 **E-mail:** cep.fct@unesp.br

**FACULDADE DE CIÊNCIAS E
TECNOLOGIA DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL
PAULISTA - UNESP/CAMPUS
PRESIDENTE PRUDENTE**



Continuação do Parecer: 6.672.966

Outros	Carta_resposta.pdf	11:39:48	BUENO	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto.pdf	11/01/2024 11:34:55	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Termo_de_Assentimento.pdf	11/01/2024 11:32:41	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TALE_Termo_de_Assentimento.pdf	11/01/2024 11:32:24	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Termo_de_responsabilidade_compromis so_pesquisa.pdf	11/01/2024 11:29:03	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Termo_de_compromisso_pesquisadores .pdf	11/01/2024 11:24:47	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
Outros	Declaracao_infraestrutura_diretor.pdf	27/11/2023 16:29:52	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
Cronograma	Cronograma.pdf	27/11/2023 09:51:16	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
Outros	Diario_de_campo.pdf	27/11/2023 09:48:34	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
Outros	Questionario.pdf	27/11/2023 09:47:03	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto_assinada_geral.pdf	21/11/2023 19:38:23	THAIS DO VAL BUENO	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Declaracao_de_instituicao_e_infraestrut ura.pdf	17/11/2023 08:33:07	THAIS DO VAL BUENO	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

PRESIDENTE PRUDENTE, 27 de Fevereiro de 2024

Assinado por:
Edna Maria do Carmo
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Roberto Simonsen, 305 - Faculdade de Ciência e Tecnologia da Unesp Prédio da Administração - SI 04
Bairro: Centro Educacional **CEP:** 19.060-900
UF: SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE
Telefone: (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5300 **E-mail:** cep.fct@unesp.br