

UNESP

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Ciências e Tecnologia - Campus de Presidente Prudente

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

ISABEL NUNES ZACARIAS

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

PRESIDENTE PRUDENTE – SP
2024

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

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientador: Dr Paulo Roberto Brancati

 **CAPES**
 **unesp**
 **CDe P3**
Coordenadoria de Desenvolvimento Profissional e Práticas Pedagógicas da Unesp
Professora Adriana Chaves



Z13v Zacarias, Isabel Nunes
 Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de
 Educação Física no quarto ano do ensino fundamental I. /
 Isabel Nunes Zacarias. -- Presidente Prudente, 2025 193
 p.

 Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP),
 Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente
 Orientador: Paulo Roberto Brancati Brancati

 1. Jogos populares. 2. Educação Física. 3. Conhecimento. 4.
 Cultura. I. Título.

ISABEL NUNES ZACARIAS

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

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da [Instituto/Faculdade] da Universidade Estadual Paulista - UNESP, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientador: Paulo Roberto Brancatti

Data da defesa: ____/____/____

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Dr. Paulo Roberto Brancatti
UNESP

Membro Titular: Dr^a Nair Correia Gouveia Salgado
UNESP

Membro Titular: Dr. Orion Ferreira Lima
Universidade Faculdade João Paulo II

Local: Universidade Estadual Paulista
UNESP, Faculdade de Ciências e Tecnologia
Unesp – Câmpus de Presidente Prudente

“Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor de meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia, a minha mãe Ionete Rodrigues Nunes, minha filha Maria Isabela Nunes Neves e aos meus alunos do 4º ano de 2024.”

AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, pois sem Ele esta jornada não seria cumprida.

Ao meu orientador Dr. Paulo Roberto Brancatti, que sempre acreditou em meu potencial, apoiou, incentivou e proporcionou grandes oportunidades.

À coordenação da pós-graduação.

À minha querida mãe, Ionete Rodrigues Nunes, meu companheiro Renato Adão Moura, minha filha Maria Isabela Nunes Neves, meus irmãos, pelo amor, apoio, incentivo e principalmente pelas orações. A eles dedico inteiramente este trabalho. À toda minha família, que mesmo à distância, esteve presente em todos os momentos.

Aos meus alunos do 4º ano A de 2024 que participaram e compartilharam muito conhecimento para a pesquisa e contribuíram na minha formação como professora.

À UNESP de Presidente Prudente.

À Capes/PROEB – Programa de Educação Básica pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.

“[...] o lúdico é um instrumento cultural que possibilita a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, bem como a formação e apropriação de conceitos. A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que a rodeiam (Kishimoto, 2011, p. 48).

ZACARIAS, Isabel Nunes Zacarias. Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de Educação Física no quarto ano do ensino fundamental I. Orientador: Dr. Paulo Roberto Brancatti. Ano de depósito. Número de volumes ou folhas. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Estadual Paulista – UNESP, Presidente Prudente, 2025

RESUMO

Dissertação foi desenvolvida junto ao Programa de Mestrado Profissional em rede Nacional de Educação Física - ProEF da Faculdade de Ciências e Tecnologia/FCT da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"/UNESP, na área de concentração de Educação Física Escolar. Atualmente, observamos que as crianças estão deixando de brincar e vivenciar os jogos populares. Isso pode ser devido ao aumento da violência, a ausência de espaços, o avanço da tecnologia e o fato de que as famílias trabalham muito e tem pouco tempo para jogar e brincar com seus filhos, teve como propósito desenvolver conhecimentos sobre os jogos populares nas aulas de Educação Física e que os alunos os disseminem estabelecendo um resgate cultural. A escola tem um papel fundamental, principalmente, nas aulas de Educação Física na qual os jogos fazem parte do conteúdo. Com o planejamento e objetivos claros, esses permitem que aconteça o resgate e disseminação dos jogos, promovendo oportunidades de conhecerem como eles foram construídos, a cultura, suas modificações, e ressignificações, possibilitando adaptá-los para vivenciá-los em seu cotidiano. Como objetivos específicos seguem: a) levantar os conhecimentos dos alunos sobre os jogos populares e construir novo repertório sobre o que são os jogos populares; b) conhecer a sua construção, importância; e relação com a cultura; c) proporcionar aos alunos a experimentação de alguns jogos populares; d) realizar a análise, por meio de um resgate, no qual os alunos passem a vivenciar e ensinar outras pessoas em seu cotidiano; e) confeccionar com os alunos dois jogos populares para vivenciarem em seu cotidiano. A pesquisa foi realizada em uma escola municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental na Cidade de Tupã/SP especificamente em uma sala de quarto ano do matutino, do Ensino fundamental, tendo vinte alunos. Como proposta de intervenção foi aplicada uma sequência didática sobre jogos populares, utilizando, como recursos slides, TV, computadores, plataforma Google formulário, imagens e vídeos e materiais diversificados para experimentação. Os resultados mostraram que a escola é um espaço para que os alunos conheçam os jogos populares, o professor precisa planejar suas aulas além do fazer, permitindo que os alunos conheçam a origem, transformações, se apropriem do conhecimento sobre os jogos e passem a vivenciá-lo em seu cotidiano, ensinando outras pessoas permitindo um resgate a cultura dos jogos populares.

Palavras-chave: Jogos populares; Educação Física; Conhecimento; Cultura; Disseminação.

ZACARIAS, Isabel Nunes. Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de Educação Física no quarto ano do ensino fundamental I. Orientador: Dr. Paulo Roberto Brancatti. Ano de depósito. Número de volumes ou folhas. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – UNESP, Presidente Prudente, 2025.

ABSTRACT

Currently, we observe that children are no longer playing and experiencing popular games. This may be due to the increase in violence, the lack of spaces, the advancement of technology, and families who work a lot and have little time to play with their children. The general objective of this research was to develop knowledge about popular games in Physical Education classes and for students to disseminate them, thus rescuing their culture. School has a fundamental role, especially in Physical Education classes in which games are part of the content. With clear planning and objectives, these games can be rescued and disseminated, promoting opportunities for students to learn how these games were constructed, the issue of culture, their modifications and resignifications, enabling them to adapt the experience in their daily lives. The specific objectives were: a) to raise students' knowledge about popular games and build a new repertoire about what popular games are; b) to understand their construction, importance, and relationship with culture; c) to provide students with the opportunity to experiment with some popular games; d) perform the analysis, through a rescue, in which the students begin to experience and teach other people in their daily lives; e) make two popular games with the students to experience in their daily lives. The research was carried out in a municipal school of Early Childhood and Elementary Education in the city of Tupã/SP, specifically in a fourth-grade classroom of Elementary Education, with twenty students in the morning period. As an intervention proposal, a didactic sequence on popular games was applied, using slides, TV, computers, Google Forms platform, images and videos and diverse materials for experimentation as resources. The results showed that the school is a space for students to learn about popular games. The teacher needs to plan their classes in addition to doing, allowing students to learn about the origin, transformations, appropriate the knowledge and begin to experience the games in their daily lives, teaching other people and allowing a rescue of the culture of popular games.

Keywords: Popular games; Physical Education; Knowledge; Culture; Dissemination.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Amarelinha caracol ou redonda	55
Figura 2- Amarelinha Cademia	56
Figura 3- Amarelinha Tradicional	57
Figura 4- Amarelinha Macaca	58
Figura 5- Amarelinha Tradicional	58
Figura 6 - Amarelinha Africana	59
Figura 7 -Pular elástico	61
Figura 8 - Sequência elástico, dentro, fora, em cima, cruza e sai	63
Figura 9 -Sequência elástico, moranguinho.....	63
Figura 10 - Cinco marias.....	64
Figura 11 - Quadro cinco marias.....	64
Figura 12 - Representando o jogo das pedrinhas.....	65
Figura 13 - Pedaco de TNT.....	68
Figura 14 - Segundo passo da confecção das cinco marias.....	68
Figura 15 - Segundo passo da confecção das cinco marias.....	68
Figura 16 -Terceiro passo da confecção das cinco marias.....	68
Figura 17- Quarto passo da confecção das cinco marias.....	68
Figura 18- Pedaco de barbante.....	68
Figura 19 - Último passo da confecção das cinco marias.....	69
Figura 20 - Obra bolinha de gude de Ivan Cruz.....	70
Figura 21- Jogando Jeep de Ivan Cruz.....	70
Figura 22 - Bolinha de gude.....	72
Figura 23 - Obra bolinha de gude de Ivan Cruz.....	72
Figura 24 - Brincando de nozes.....	72
Figura 25 - Obra Ivan Cruz: Bolinha de gude.....	73
Figura 26 - Forma geométrica de um quadrado para jogar bolinha de gude.....	76
Figura 27- Bolinha de gude posicionada em linha reta.....	76
Figura 28 - Betes.....	77
Figura 29 - Rouba bandeira.....	80
Figura 30- Queimada	81
Figura 31- Pega-pega.....	82

Figura 32- Brincando de roda: Ivan Cruz.....	85
Figura 33-Ciranda.....	86
Figura 34 -Sequência do jogo escravo de Jó.....	88
Figura 35 - Outro formato para jogar escravo de Jó.....	88
Figura 36 - Obra: Brincadeira de criança.....	90
Figura 37- Esconde-esconde.....	91
Figura 38 - Bambolê.....	91
Figura 39 - Telefone sem fio.....	91
Figura 40 - Amarelinha.....	92
Figura 41 - Pulando corda.....	92
Figura 42- Bolinha de gude.....	92
Figura 43- Cabra cega.....	93

LISTA DE FOTOS

Foto 1- Alunos respondendo ao questionário na sala de informática.....	94
Foto 2- Alunos junto com a professora realizando a atividade de explosão de ideias sobre jogos populares.....	98
Foto 3- Alunos escrevendo a explosão de ideias	99
Foto 4- Respostas dos alunos na atividade de explosão de ideias.....	100
Foto 5- Respostas dos alunos do quadro de jogos populares.....	101
Foto 6- Desenho da amarelinha macaca e as pedrinhas.....	105
Foto 7- Aluna pulando e os amigos observando e auxiliando com informações.....	105
Foto 8- Alunos pulando a amarelinha africana.....	106
Foto 9- Alunos com seu elástico para levar para casa	111
Foto 10- Saquinhos cinco marias.....	115
Foto 11- Materiais utilizados para confecção das cinco marias.....	116
Foto 12- As maneiras pelas quais os alunos se organizaram para a confecção do jogo das cinco marias.....	118
Foto 13- Aluno jogando e explicando o que seria expulsa	124
Foto 14- Aluno ensinando a amiga jogar.....	124
Foto 15- Bolinhas dispostas em uma linha reta e os alunos deveriam acertar e tirar a bolinha	126
Foto 16- Alunos com bolinhas de gude que ganharam.....	127
Foto 17- Proposta para os alunos pensarem como jogar na escola.....	132
Foto 18- O que os alunos decidiram para jogar betes.....	133
Foto 19- Como deveria ser desenhado no chão o círculo e a posição do taco.....	134
Foto 20- Esse quarteto revezava o taco.....	134
Foto 21- Combinados para jogar.....	139
Foto 22 - Utilizou a bola como bandeira e o arco para que a bola não rolasse.....	140
Foto 23- Para delimitar o espaço utilizou cones	140
Foto 24- As equipes pensando em estratégias.....	141
Foto 25- Alunos em roda buscando entender que quando trabalhamos de mãos dadas é preciso pensar no outro.....	146

Foto 26- Pesquisador explicando para os alunos como deveriam passar o copo, qual momento o copo retorna no zigue- zague	148
Foto 27- Vivenciando sozinhos.....	148
Foto 28- Alunos em grupo analisando as obras e respondendo as questões sobre as obras de Ivan Cruz.....	149
Foto 29- A maneira de “bater cara” no jogo esconde-esconde.....	155
Foto 30- Cartazes confeccionados pelos alunos sobre os jogos populares expostos no pátio.....	156
Foto 31- Desenho ilustrado.....	158
Foto 32- Desenho ilustrado.....	158
Foto 33- Desenho ilustrado.....	159
Foto 39- Desenho ilustrado.....	159

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Atividade para preencher coletivamente junto com os alunos, refletindo sobre os conhecimentos construídos na análise dos vídeos sobre os jogos populares.....	54
Quadro 2- Diferentes tipos de amarelinha, origem, imagem e como jogar.....	55
Quadro 3- Sequência do jogo das cinco marias.....	66
Quadro 4- Materiais alternativos para a confecção das cinco marias.....	67
Quadro 5- Diferentes nomes da bolinha de gude.....	73
Quadro 6- As diferentes linguagens utilizadas pelos jogadores no jogo bolinha de gude.....	75
Quadro 7- As diferentes linguagens utilizadas pelos jogadores no jogo de betes.....	78
Quadro 8- Atividade elaborada para preencher junto com os alunos sobre como jogar betes na escola.....	78
Quadro 9- As classificações dos jogos de perseguição.....	78
Quadro 10 - As diferentes linguagens utilizadas pelos jogadores no jogo de betes.....	78
Quadro 11- Atividade de análise das obras de Ivan Cruz	90
Quadro 12- Respostas dos alunos dos lugares em que costumam jogar e brincar	112
Quadro 13- Respostas dos alunos dos lugares onde que jogam a amarelinha	112
Quadro 14- Respostas e análise dos alunos sobre as obras de Ivan Cruz	112

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Levantamento do conhecimento dos alunos, se costumam jogar ou brincar.....	95
Gráfico 2- Onde as crianças brincam em seu cotidiano.....	95
Gráfico 3- Levantamento sobre conhecimento dos alunos dos jogos populares.....	96
Gráfico 4- Quais jogos populares os alunos conhecem.....	97
Gráfico 5- Respostas se os alunos gostaram do jogo popular amarelinha.....	107
Gráfico 6- Respostas se os alunos conseguiriam vivenciar o jogo amarelinha em outros espaços	107
Gráfico 7- Respostas se os alunos ensinariam o jogo amarelinha para outras pessoas	108
Gráfico 8- Respostas se os alunos jogaram amarelinha depois das aulas	112
Gráfico 9- Respostas se os alunos conseguiriam vivenciar o jogo elástico em outros espaços.....	112
Gráfico 10- Respostas se os alunos gostaram de pular elástico	113
Gráfico 11- Respostas se os alunos ensinariam o jogo elástico para outras pessoas	113
Gráfico 12- Respostas se os alunos jogaram elástico depois que aprenderam	112
Gráfico 13- Respostas sobre onde jogaram elástico	119
Gráfico 14- Respostas se os alunos ensinaram alguém a pular elástico	119
Gráfico 15- Respostas sobre quem os alunos ensinaram a pular elástico	120
Gráfico 16- Respostas se os alunos conseguiriam vivenciar o jogo popular cinco marias em outro espaço	121
Gráfico 17- Respostas se os alunos gostaram do jogo cinco marias	121
Gráfico 18- Respostas se os alunos ensinariam outras pessoas o jogo cinco marias	121
Gráfico 19- Respostas se os alunos jogaram cinco marias	127
Gráfico 20- Respostas dos alunos onde jogaram cinco marias	128
Gráfico 21- Respostas dos alunos se ensinaram alguém a jogar cinco marias	128
Gráfico 22- Respostas dos alunos sobre quem ensinaram o jogo cinco marias	129
Gráfico 23- Respostas se os alunos conseguiriam fazer o jogo bolinha de gude em outros espaços	129
Gráfico 24- Respostas dos alunos se gostaram de jogar bolinha de gude	130

Gráfico 25- Respostas dos alunos se ensinariam outras pessoas jogarem bolinha de gude.....	130
Gráfico 26- Respostas dos alunos se jogaram bolinha de gude depois que aprenderam.....	136
Gráfico 27- Respostas dos alunos onde jogaram bolinha de gude	136
Gráfico 28- Respostas dos alunos se ensinaram alguém a jogar bolinha de gude	136
Gráfico 29- Respostas dos alunos sobre quem eles ensinaram a jogar bolinha de.....	137
Gráfico 30- Respostas dos alunos se gostaram de jogar betes	137
Gráfico 31- Respostas dos alunos se ensinaram o jogo betes para outras pessoas.....	137
Gráfico 32- Respostas dos alunos se jogaram betes depois que aprenderam	142
Gráfico 33- Respostas dos alunos sobre onde jogaram betes.....	142
Gráfico 34- Respostas dos alunos se ensinaram alguém a jogar betes	143
Gráfico 35- Respostas dos alunos sobre quem ensinaram jogar betes	143
Gráfico 36- Respostas dos alunos se conseguiriam vivenciar o jogo rouba bandeira em seu cotidiano	144
Gráfico 37- Respostas dos alunos se gostaram de jogar rouba bandeira	144
Gráfico 38- Respostas dos alunos se ensinaram alguém a jogar rouba bandeira.....	145
Gráfico 39- Respostas se os alunos gostaram de aprender sobre os jogos populares.....	160
Gráfico 40- Respostas se os alunos passaram a vivenciar os jogos populares em seu cotidiano.....	160
Gráfico 41- Respostas dos alunos locais quais locais vivenciaram os jogos populares em seu cotidiano	161
Gráfico 42- Respostas dos alunos sobre quais jogos populares eles vivenciaram em seu cotidiano	161
Gráfico 43- Respostas dos alunos sobre quais jogos populares eles ensinaram.....	162
Gráfico 44- Respostas dos alunos sobre quem eles ensinaram os jogos populares	162

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	18
INTRODUÇÃO.....	20
2. A IMPORTÂNCIA DO PLANEJAMENTO DO CONTEÚDO JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ORIGEM, MANIFESTAÇÃO, CULTURAL E TRANSFORMAÇÕES BUSCANDO UMA DISSEMINAÇÃO E RESGATE CULTURAL	27
2.1. DEFINIÇÃO DE JOGO E SUA IMPORTÂNCIA NA INFÂNCIA.....	27
2.2 O JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	34
2.2.1 Definição de jogos populares	34
2.2.2. A importância dos jogos populares como objeto de conhecimento nas aulas de Educação Física.....	40
2.2.3 A importância dos jogos populares como objeto de conhecimento nas aulas de Educação Física.....	49
3 JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: OBJETIVOS, METODOLOGIAS, SEQUÊNCIA DIDÁTICA E ANÁLISE DOS DADOS DAS ATIVIDADES APLICADAS EM UMA TURMA DE QUARTO ANO DAS SÉRIES INICIAIS	58
3.1 OBJETIVOS E METODOLOGIA.....	58
3.1.1 Características da escola e dos alunos.....	61
3.2 SEQUÊNCIA DIDÁTICA DOS JOGOS POPULARES.....	61
4 APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA, DIALOGANDO JUNTO AOS ALUNOS E ANÁLISES DOS RESULTADOS COLETADOS	101
4.1 RESULTADOS E ANÁLISES DO PRIMEIRO QUESTIONÁRIO	101
4.2.1 Levantamento dos conhecimentos dos alunos sobre os Jogos Populares	105
4.2.2 Aula 1 e 2: Jogo popular da Amarelinha.....	108
4.2.5. Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular de elástico	119
4.2.6. Aula 5 e 6- Jogo Popular Cinco Marias	121
4.2.7Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular das cinco marias	126
4.2.8. Aula 7 e 8- Jogo Popular Bolinha de gude.....	129
4.2.10 Aula 7 e 8- Jogo Popular Bolinha de gude.....	140
4.12.11 Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular da bolinha de gude.....	144
4.2.12 Aula 11 e 12- Jogo Popular “Rouba bandeira”.....	147
4.2.13 Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular do rouba bandeira	151

4.3 ATIVIDADES EXTRAS DE JOGOS POPULARES: QUEIMADA, JOGOS DE PERSEGUIÇÃO E CANTIGA DE RODA	154
4.5 REGISTROS DOS ALUNOS DO TEXTO ILUSTRADO	165
4.6 ANÁLISE DOS DADOS DO SEGUNDO QUESTIONÁRIO	168
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	174
REFERÊNCIAS.....	177
APÊNDICES.....	182
APÊNDICE A- Texto desenho ilustrado	182
APÊNDICE B- Modelo diário de bordo	183
APÊNDICE C- Primeiro questionário	184
APÊNDICE D: Modelo de questionário utilizado para saber se os alunos gostaram, vão jogar, ensinar outras pessoas, se jogaram, ensinaram quem ensinou e onde jogou.....	186
APÊNDICE E: Último questionário	187
APÊNDICE F: Parecer Consubstanciado do CEP	190

APRESENTAÇÃO

Iniciei minha trajetória como professora nas séries iniciais, pois havia cursado o magistério no antigo Centro de Formação e Aperfeiçoamento do Magistério, o CEFAM, mas sempre gostei do lúdico na infância, então decidi cursar Educação Física na Escola Superior de Educação Física da Alta Paulista - ESEFAP.

Depois de terminar a faculdade comecei a lecionar no município de Tupã e Pompeia, na educação infantil e nas séries iniciais, e, em 2014 conseguir efetivar na prefeitura de Tupã e, no Estado de São Paulo. Fiz algumas especializações em Educação Especial, Gestão Escolar, Educação Física escolar e fiz minha segunda licenciatura em Pedagogia. Atualmente leciono na educação infantil, séries iniciais e finais do ensino fundamental.

Sou uma pessoa que sempre busca a renovação para as aulas, então buscando novos conhecimentos comecei a estudar para ingressar no Programa Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional- ProEF. Foram duas tentativas que me fizeram estudar e refletir sobre o que estava faltando, assim no ano de 2023 consegui ingressar, e isso acarretou mudanças em minha vida profissional e pessoal, pois precisei me dedicar mais às leituras científicas, à pesquisa e à escrita, consequentemente, deixei de lado muitos passeios para conseguir vencer e chegar ao fim do Mestrado.

Em meio à tantas mudanças, há alguns anos percebo que as crianças estão deixando de vivenciar jogos populares, acarretando alguns problemas como a interação, apresentando dificuldades nas habilidades motoras e, muitas vezes, dificuldades em lidar com as frustrações, pois desistem nos primeiros erros. Quando estou em aula e trabalhando os jogos populares, proporciono por exemplo atividades de pular corda, observo que poucos o conhecem ou já o vivenciaram, portanto, a escola acaba sendo um espaço privilegiado para a construção dos conhecimentos sobre os jogos populares.

Assim, percebendo essas dificuldades e buscando uma Educação Física além do fazer, surgiu a inquietação de planejar uma proposta de sequência didática sobre jogos populares, com suas possíveis origens e transformações, as diferentes maneiras em que é possível vivenciá-los, e o conhecimento dos alunos sobre os jogos, dessa forma, fazendo com que os alunos passem apreciá-los e vivenciá-los em seu cotidiano estabelecendo um resgate cultural.

Um dos meus sonhos é participar de um grupo de pesquisa que viaja para diferentes regiões pesquisando sobre os jogos que fazem parte daquela região.

Espero que este trabalho contribua e instigue os professores de Educação Física a buscar uma proposta renovada que valorize a cultura popular, ainda que a sequência didática seja utilizada em diferentes escolas, para que, assim, os jogos populares passem a fazer parte da vida das crianças.

INTRODUÇÃO

O jogo é um dos conteúdos que está previsto nos documentos norteadores como os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997), Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e o Currículo Paulista (São Paulo, 2019) que são desenvolvidos nas aulas de Educação Física. O jogo não é utilizado somente como recurso pedagógico para ensinar um outro conteúdo, mas com objetivo em si próprio, assim como os jogos populares, por meio dos quais os alunos aprendem sobre sua importância na cultura popular de um povo.

Entretanto, nem sempre a Educação Física trabalhou com diferentes conteúdos, pois, por um período priorizava somente o esporte. As mudanças se iniciaram como o movimento renovador em meados de 1980, possibilitando reflexões e mudanças sobre as aulas, deveriam ser repensadas para o ensino na escola. Assim, não poderia haver apenas a preocupação com execução de um movimento técnico, tendo como único conteúdo os esportes, portanto, salientando que a cultura do movimento é ampla e apresentando novos outros conteúdos, tais como: o jogo, a dança, a luta e a ginástica.

Um dos documentos históricos que permite entender as mudanças ocorridas, são os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997) propostas para os planejamentos das aulas, salientando que seria necessário estabelecer objetivos, avaliações, metodologias e se preocupar com algo além do movimento, deixando claro, também, a necessidade de desenvolver conhecimentos, valores, atitudes, competências e habilidades, que o professor precisa garantir para o desenvolvimento dos alunos.

A proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais adotou a distinção entre organismo – um sistema estritamente fisiológico – e corpo – que se relaciona dentro de um contexto sociocultural – e aborda os conteúdos da Educação Física como expressão de produções culturais, como conhecimentos historicamente acumulados e socialmente transmitidos. Portanto, a presente proposta entende a Educação Física como uma cultura corporal. (BRASIL, 1997, p. 25).

Assim, temos os conhecimentos produzidos ao longo do tempo, pois o homem movimenta de diferentes formas, não apenas de forma repetitiva, mecânica e relacionada ao biológico, mas de acordo com uma cultura com características próprias, dessa forma construindo novas possibilidades.

Atualmente temos a proposta da BNCC (Brasil, 2018) que também coloca o jogo como conteúdo. A BNCC deixa claro que é importante desenvolver a expressão dos alunos por meio

das práticas corporais, que são capazes de possibilitar experiências sociais, estéticas, lúdicas, emocionais e motora, especialmente quando associados aos conhecimentos das manifestações culturais do movimento, entendidas como um texto cultural possíveis de ser lido, interpretado e de produzido.

Os jogos populares são importantes para o desenvolvimento dos alunos, em especial por seu aspecto social, pois quando jogam e brincam aprendem a criar vínculos sociais, como fazer parte daquele grupo e aceitar a participação de outras crianças.

O jogo é uma atividade criativa e curativa, pois permite a criança reviver ativamente situações dolorosas ensaiando na brincadeira as suas expectativas da realidade. Constitui-se numa importante ferramenta terapêutica, permitindo investigar, diagnosticar e remediar as dificuldades, sejam elas de ordem afetivas, cognitivas ou psicomotoras. Em termos cognitivos significa a via de acesso ao saber, entendido como a incorporação do conhecimento numa construção pessoal relacionada com o fazer (Andrade, 1999, p.45).

Quando acontece o jogo popular no espaço escolar, a criança aprende a obedecer às regras estabelecidas e acordadas pelo grupo, permitindo a reflexão de dialogar e buscar novas mudanças nas regras para que o jogo possa acontecer da melhor maneira, desenvolvendo, assim, suas emoções como a vitória e a derrota.

Entretanto, atualmente, as crianças estão deixando de brincar, de se relacionar e de conhecer a cultura dos jogos populares, pois, muitas vezes, as ruas têm mais tráfego e violência, há também, a falta de espaço, pois muitos moram em apartamentos, há a falta de tempo dentro das famílias, pois, elas têm uma rotina muito ocupada com o trabalho e com a evolução e acesso da tecnologia.

Outro ponto importante é que com a evolução da sociedade e o avanço da tecnologia, os jogos populares “têm sido substituídos por outros jogos mais modernos como vídeo games, jogos de computador, ou até mesmo pela programação da televisão” (Calegari, Prosdócimo, p.133). Quando o professor proporciona uma roda de conversa com os alunos sobre as possíveis origens dos jogos populares, isso permite que os alunos conheçam mais sobre a cultura de determinados povos, fazendo com que essa cultura seja mais valorizada.

Uma proposta realizada na sequência é do levantamento prévio sobre os jogos popular, permite que o professor levante quais os conhecimentos dos alunos, na pesquisa observou que alguns alunos têm um repertório sobre os jogos porque já viram nas redes sociais, em filmes,

na TV e em outros canais, outros jogam em diferentes locais, a escola oportunizando a novos conhecimentos sobre jogos, permite que eles apreciem e vivenciem em seu cotidiano. Os autores citam que atualmente as crianças têm uma rotina cheia, com diversas atividades extracurriculares, portanto, tem pouco tempo para jogarem.

Quando refletimos sobre o processo de ensino-aprendizagem dos jogos populares, torna-se importante salientar que ele não acontece de forma inata, mas a aprendizagem se dá por meio da interação, ou seja, a relação com o outro, assim, a escola torna-se um espaço para o desenvolvimento da aprendizagem dos jogos populares (Kishimoto, 1994), em especial nas aulas de Educação Física para que os alunos aprendam e ensinem outras pessoas.

O jogo popular faz parte dos conteúdos escolares pois pertence à cultura popular, conhecida também como folclore, haja visto que há várias brincadeiras que são vivenciadas entre as gerações, acontecendo por meio da transmissão oral, com modificações, se transformando sempre (Kishimoto, 2001).

Quando, na escola, se trabalha com os jogos populares, permite-se que aconteça uma valorização da cultura popular, pois, os alunos compreendem que neles estão presentes valores que serão conservados, transformados e repassados para outras pessoas.

Então, permite-se que os alunos entendam que os jogos populares são flexíveis, podendo sofrer mudanças por meio das decisões tomadas pelos próprios jogadores, desta forma, há uma flexibilidade nas regras, recursos e espaço, assim não necessitando da aquisição de materiais caros para sua realização. Outro ponto é que a prática é realizada em um ambiente harmonioso onde ninguém joga por obrigação, mas de forma livre, pois a competição não é o objetivo, mas sim o prazer de jogar.

Assim, quando o professor de Educação Física em suas aulas planeja e oportuniza aos alunos conhecerem os jogos populares, ele permite a valorização de uma cultura popular, o aumento de repertório, a apresentação de diferentes modos de agir e se relacionar com o outro e o ambiente, assim sendo criar em seus alunos a capacidade de se identificar e reconhecer em diferentes manifestações culturais do movimento.

Tendo em vista que as crianças estão deixando de conhecer e vivenciar os jogos populares, o objetivo geral da pesquisa é desenvolver conhecimentos sobre os jogos populares nas aulas de Educação Física para que os alunos os disseminem estabelecendo um resgate cultural. Como objetivos específicos temos: a) levantar os conhecimentos dos alunos sobre os

jogos populares e construir novo repertório sobre o que são os jogos populares; b) conhecer a construção, importância e sua relação com a cultura; c) proporcionar aos alunos a experimentação de alguns jogos populares; d) realizar a análise, estabelecendo um resgate, no qual os alunos passem a vivenciar os jogos e ensiná-los à outras pessoas do seu cotidiano; e) confeccionar com os alunos dois jogos populares para que os vivenciem em seu cotidiano.

A pesquisa teve como problema: Qual o papel das aulas de educação física na disseminação dos jogos populares?

Uma proposta importante para ser desenvolvida nas aulas de Educação Física com os jogos populares, mas não apenas a ação do jogar, mas a análise da história desses jogos e sua importância cultural, suas transformações ao longo do tempo, assim como, conhecer as diferentes maneiras de jogar, compreender as possíveis adaptações dentro da realidade de cada um, para que os alunos possam aprender, apreciar, vivenciar e disseminar a rica cultura dos jogos populares.

Como produto educacional ¹há o ebook com a sequência didática de jogos populares, que foi elaborada buscando envolver a investigação e o desenvolvimento da aprendizagem com o aluno sendo o protagonista.

O ebook é um livro digital, que permite que mais pessoas tenham acesso ao conteúdo, haja visto que, muitos professores buscam pesquisar na internet informações para seu planejamento, sendo assim, a sequência em um ebook facilita esse acesso para que os jogos populares sejam trabalhados em mais escolas.

A pesquisa foi realizada na Secretaria Municipal da Educação de Tupã² que possui onze escolas com três mil cento e cinquenta e sete alunos. A escola onde foi realizada a pesquisa, atende 353 crianças, sendo 79 na educação infantil e 274 nas séries iniciais do ensino fundamental, havendo quatro alunos com deficiência intelectual, dois com paralisia cerebral e quatro autistas. A escola fica localizada na zona leste da cidade, foi fundada em 2014, e há dois

1

Segundo a Portaria UNESP nº 196 de 11 de setembro de 2020 (que regulamenta o PROEF na “Faculdade de Ciências e Tecnologia” do campus de Presidente Prudente, a Faculdade de Ciências do campus de Bauru e o Instituto de Biociências do campus de Rio Claro) para a obtenção do título de Mestre, além de outras exigências, é obrigatória a apresentação da dissertação e de um Produto Educacional.

² A cidade de Tupã, localizada no interior do estado de São Paulo, é conhecida por sua forte ligação com a cultura indígena e sua economia baseada na agropecuária. Além disso, destaca-se pelo Museu Índia Vanuïre, um dos mais importantes do Brasil sobre a história e a cultura indígena. A cidade também se destaca por suas festas tradicionais e pelo desenvolvimento no setor comercial e industrial.

anos tornou-se escola de tempo integral. A turma onde foi aplicada a pesquisa é o quarto ano do período da manhã e conta com vinte alunos, não havendo nenhum aluno com deficiência, apenas dois casos que estão em fase de estudo, e a maioria dos alunos estudam na escola desde educação infantil.

A proposta da intervenção é uma sequência didática sobre os jogos populares, e se iniciou com a aplicação do primeiro questionário, utilizando o Google formulário, e teve como objetivo levantar os conhecimentos prévios dos alunos sobre a possibilidade jogarem e quais jogos populares conhecem. Outra proposta foi a aplicação de uma aula inicial utilizando os recursos de slides, TV, notebook, imagens, vídeos, cartolinas e canetinhas, cujo objetivo era saber o que os alunos conhecem sobre os jogos populares. Deste modo, foi desenvolvida uma atividade chamada de “Explosão de ideias”, na qual em uma cartolina na parte central estava escrito a palavra “Jogos populares”, os alunos foram escrevendo o que entendiam sobre o tema. Após a leitura, houve a explanação do conceito de jogos populares comparando-o com as ideias colocadas, utilizando recursos como vídeo e imagens, que permitem ao aluno compreender melhor, depois, coletivamente, anotaram em um quadro os conhecimentos trabalhados sobre os jogos.

Após as atividades, realizou-se uma sequência didática, contendo aulas planejadas sobre os jogos populares, como: amarelinha, elástico, bolinha de gude, cinco Marias, taco e rouba bandeira e alguns outros jogos populares como os jogos de perseguição, ciranda e queimada, justificando que eles fizeram parte do levantamento dos conhecimentos prévios. Considerando que a proposta pedagógica das aulas foi ir além do fazer, abordou-se as possíveis origens dos jogos e sua influência na cultura, suas características e modificações ao longo do tempo, e possíveis adaptações dos jogos no cotidiano. Também os alunos confeccionaram o jogo cinco Marias com materiais alternativos como tampinhas de garrafa, pedaços de TNT, barbantes e grãos, levando o jogo para casa e para que pudessem jogar em seu cotidiano e, assim, ensinar outras pessoas. O jogo de elástico que os alunos confeccionaram, também foi disponibilizado para que o levassem para casa bem como, as sete bolinhas de gude dadas aos alunos pela pesquisadora, facilitando assim que os vivenciassem em suas residências.

Buscando saber se os alunos ensinaram, vivenciaram e se gostaram dos jogos populares trabalhados, foi aplicado um questionário da plataforma Google após as aulas sobre os jogos populares. Objetivo era saber da possibilidade de se jogar em diferentes espaços de seus

cotidianos, uma possível disseminação dos jogos a partir da reflexão de se conseguiriam ensinar outras pessoas, permitindo que os alunos refletissem e construíssem conhecimentos sobre a possibilidade de os jogos populares fazerem parte do seu dia a dia.

As análises dos dados foram realizadas em forma de gráficos com as respostas coletadas pelo formulário Google, também por meio das anotações realizadas pela pesquisadora no diário de bordo, por meio de imagens, vídeos e os desenhos ilustrados. Outras fontes de dados foram os registros dos alunos em atividades propostas de análises das obras de Ivan Cruz chamadas de “Brincadeiras de Crianças” e os cartazes confeccionados pelos alunos.

Para finalizar a coleta de dados da pesquisa foi aplicado um último questionário de satisfação com o objetivo de entender se os alunos passaram a vivenciar os jogos populares em seu cotidiano e o que aprenderam sobre eles.

Essa dissertação está organizada em seções. A seção intitulada “A importância do planejamento do conteúdo jogos populares nas aulas de educação física, origem, manifestação, cultural e transformações buscando uma disseminação e resgate cultural”, aborda sobre a definição de jogo e jogo popular, as transformações que esse sofreu durante a história e faz uma pequena relação com a infância que já foi considerada de forma diferentes onde os jogos nem sempre era dado como importante fator no desenvolvimento infantil. Depois, na seção “O jogo popular e as aulas de Educação Física”, há a definição do que são jogos populares, do que é folclore, dos conteúdos das aulas, e qual a sua importância no desenvolvimento dos alunos.

A seção “Jogos populares nas aulas de educação física: objetivos, metodologias, sequência didática e análise dos dados das atividades aplicadas em uma turma de quarto ano das séries iniciais”, traz os objetivos e metodologias que foram utilizadas na pesquisa, assim como as características da escola e da turma. A seção ainda traz toda a sequência didática com todos os textos, imagens, vídeos e a confecção de um jogo popular, assim como a atividade de reflexão sobre as obras de uma artista plástico brasileiro que tem por objetivo disseminar os jogos populares que fizeram parte da sua infância.

A outra seção “Aplicação da sequência, dialogando junto aos alunos e análises dos resultados coletados,” aborda sobre como foi aplicada a pesquisa, com a proposta de dialogar junto com os alunos, proporcionando momentos em que eles compartilharam seus conhecimentos e construíram outros sobre os jogos populares, bem como foram realizadas as análises do diário de bordo e dos questionários respondidos pelos alunos.

Por fim, em “Considerações finais” há algumas conclusões baseadas nas análises dos questionários e do diário de bordo.

Ao abordar esta temática, espera-se contribuir para o enriquecimento do ensino de Educação Física, tirando o máximo proveito da sequência elaborada sobre os jogos populares, promovendo, assim, a construção do conhecimento de forma significativa e que os alunos possam apreciar, disseminar e ressignificar os jogos populares em seu cotidiano. Assim que as aulas de Educação Física sejam planejadas com objetivos, metodologias, didática apropriadas e que os alunos sejam os protagonistas do conhecimento, deixando de lados as aulas que priorizam apenas o fazer.

2. A IMPORTÂNCIA DO PLANEJAMENTO DO CONTEÚDO JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ORIGEM, MANIFESTAÇÃO, CULTURAL E TRANSFORMAÇÕES BUSCANDO UMA DISSEMINAÇÃO E RESGATE CULTURAL

Essa sessão abordará sobre a definição de jogo e jogo popular, as transformações que sofreu durante a história, fará uma pequena relação com a infância que foi considerada de forma diferentes e como os jogos nem sempre eram tidos como importante no desenvolvimento infantil. Também abordará o jogo popular e as aulas de Educação Física, como a definição do que são jogos populares, folclore, conteúdo nas aulas, e qual a sua importância no desenvolvimento dos alunos.

2.1. DEFINIÇÃO DE JOGO E SUA IMPORTÂNCIA NA INFÂNCIA

O autor Airès (1981) estudou sobre a infância, proporcionando uma discussão importante e destacando que a infância é uma fase da vida humana diferente da vida adulta, e que a sociedade moderna trouxe a reflexão sobre o lugar da criança na vida familiar e as mudanças ao longo da história.

O autor fala das mudanças no século XVII e XVIII, mudanças especialmente sobre a concepção de criança, atingindo todos os aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos.

Na antiguidade, a criança era vista como algo substituível, uma função que mudaria quando fizesse sete anos pois já passaria a fazer parte da vida adulta, passando a ter uma função útil na vida familiar, pois iria realizar as tarefas imitando seus pais nos afazeres domésticos, podendo também ter um ofício perante a sociedade.

A família desempenhava uma função de cuidado, mas, ao atingir os sete anos, as crianças ingressavam na vida adulta e deixavam de necessitar desse cuidado. Além disso, as famílias costumavam ser numerosas.

A vida era a continuidade inevitável, cíclica, às vezes humorística ou melancólica das idades, uma continuidade inscrita na ordem geral e abstrata das coisas, mais do que na experiência real, pois poucos homens tinham o privilégio de percorrer todas essas idades naquelas épocas de grande mortalidade. (Airès, 1981, p.8).

Assim, se pensarmos que uma criança com sete anos já passaria a ter um ofício familiar, mesmo que não tivesse condições, tendo apenas uma função social, portanto, deixando de ser consideradas outras fases como a da adolescência.

A aprendizagem sobre os valores acontecia por meio da sua convivência com o adulto. Por se tratar de uma passagem muito rápida para a vida adulta, a criança deixava de construir laços afetivos.

[...] Primeiro, a idade dos brinquedos: as crianças brincam com um cavalo de pau, uma boneca, um pequeno moinho ou pássaros amarrados. Depois, a idade da escola: os meninos aprendem a ler ou seguram um livro e um estojo; as meninas aprendem a fiar. Em seguida, as idades do amor ou dos esportes da corte e da cavalaria: festas, passeios de rapazes e moças, corte de amor, as bodas ou a caçada do mês de maio dos calendários. Em seguida, as idades da guerra e da cavalaria: um homem armado. Finalmente, as idades sedentárias, dos homens da lei, da ciência ou do estudo: o velho sábio barbudo vestido segundo a moda antiga, diante de sua escrivaninha, perto da lareira. (Ariès, 1981, p.9).

Como podemos observar, a criança por muito tempo foi considerada adulta, não se respeitando suas características e necessidades, pois consideravam que desenvolviam com as mesmas tarefas dos adultos, assim vistas como “*homens de tamanhos reduzidos*” (Ariès, 1981, p.18), as crianças tinham funções de adultos e não se considerava que precisavam de outras atividades para o seu desenvolvimento, dessa forma não havia possibilidade de criar laços afetivos entre a criança e sua família.

Somente a partir do século XVII começa-se a repensar a infância como uma fase com particularidades, há o início da transição para sociedade moderna, que remete a mudanças sobre o conceito de criança. Até esse momento, a criança era discriminada, marginalizada e explorada. A infância passa ser considerada como uma fase de ingenuidade e fragilidades, precisando de incentivos para que sejam felizes. Mudanças passam a acontecer na Idade média onde as crianças são mais paparicadas e mimadas, principalmente nas famílias com o poder aquisitivo maior, “em que a criança por sua ingenuidade, gentileza e graça, se torna uma fonte de distração e de relaxamento para o adulto”. No entanto, no século XVII, foi-se deixando de lado a paparicação e foi-se enfatizando a questão moral devido a influência da Igreja (Ariès, 1981).

Sabendo que nem todas as crianças têm as mesmas possibilidades de desenvolvimento, pois, mesmo atualmente, muitas crianças ainda não têm acesso a cuidados, alimentação,

brincadeiras e outros, pois esses fatores estão relacionados às suas condições econômicas, sociais e culturais (Airès, 1981).

Entretanto, nem sempre o jogo foi visto pela humanidade como importante, já foi “[...] considerada, quase sempre, como fútil, ou melhor tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado a recreação) e na pior hipóteses, julgavam-na nefasta” (Bouguère, 2010, p.96).

As atividades lúdicas não eram vistas como importantes para o desenvolvimento infantil, mas como momentos de recreação, prazer e diversão, até mesmo houve um tempo em que foi proibido o brincar e o jogar na vida das crianças, pois acreditava-se que podia trazer danos na formação dos seres humanos.

Sem dúvidas a concepção de jogo e infância sempre tiveram uma relação, enquanto a sociedade entendia a criança como um adulto em miniatura, o jogo não era importante para o seu desenvolvimento, foi somente com época do Romantismo que algumas mudanças passam acontecer, valorizando-se a criança com suas características e necessidades, pois entendiam que elas eram bem diferentes das dos adultos (Bouguère, 2010).

Ainda hoje o jogo está presente na vida das crianças, independente da sua classe social ou etnia. As crianças brincam e jogam com aquilo que têm, não havendo divisão entre a realidade e a fantasia. O jogo é uma ação que busca gradualmente explicar o pensamento humano e a descoberta do mundo em transformação, por meio do lúdico a criança aprende sobre o mundo e manifesta seus pensamentos (Huizinga, 1987).

Sem dúvida, as atividades lúdicas possuem diferentes significados para as pessoas. Para alguns, elas representam momentos de lazer, interação ou competição. Essas atividades devem fazer parte da infância, respeitando as características, necessidades e o mundo imaginário das crianças, repleto de fantasias. Normalmente, trata-se de um universo cheio de alegria e sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta frequentemente se confundem.

Outro fator importante é que o jogo é universal, presente em todas as partes do mundo e profundamente enraizado na natureza humana. Ele não se limita apenas às normas, costumes e convenções compartilhadas por um determinado grupo. O jogo é fundamental para o desenvolvimento humano, pois é por meio dele que a sociedade desenvolve, apresenta seus valores, características a sua maneira de pensar (Huizinga, 1987).

Ainda “o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, onde se apresenta justamente o lúdico” (Huizinga, 1987, p. 24).

Assim o jogo é fundamental para a civilização, sendo tão necessário quanto a construção do raciocínio, pois quando se joga aplica-se seus pensamentos, busca-se hipóteses, cria-se e recria-se e a criança coloca o que pensa sobre o mundo de uma forma lúdica.

É de fundamental relevância entender que o [...] o jogo é uma atividade voluntária. Aquele sujeito a ordens deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta essa característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural” (Huizinga, 1987, p. 10).

As crianças quando brincam não estão buscando nada, mas porque querem, de uma forma livre e espontânea.

O jogo não pode ser visto apenas um passatempo na vida infantil, ou como algo não sério, não sendo uma obrigatoriedade, mas sim como algo importante para o desenvolvimento infantil, pois por meio do jogo, a criança desenvolve a imaginação, a criatividade, o social, a linguagem e tantas outras habilidades importantes.

Assim “[...] não resta dúvida de que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e de divertimento” (Caillois, 2017, p.37), por isso o jogo não pode perder essa característica de liberdade, pois assim torna-se obrigação quando a sua essência é a liberdade, pois é o jogador quem decide se quer ou não jogar, podendo deixar o jogo quando sentir vontade.

Afirmando, [...] o jogo só existe quando os jogadores desejam jogar e jogam, ainda que seja jogo mais absorvente, mais cansativo, na intenção de se divertir e fugir das suas preocupações, ou seja, para se afastar da vida cotidiana (Caillois, 2017, p.37).

A liberdade acompanha o jogador, pois é ele quem decide se deseja jogar e com qual intenção. No entanto, a qualquer momento, pode optar por abandonar o jogo e comunicar sua decisão aos demais participantes. Outro ponto importante é que o objetivo do jogo não é somente o aprendizado, mas há outras funções como a competição na qual a criança aprende com suas emoções, sendo fundamental para o desenvolvimento da criatividade humana (Huizinga, 1987).

Atualmente temos crianças que já não brincam tanto como antes, acarretando alguns problemas para as aulas de Educação Física, como não saber lidar com seus erros, frustrações e dificuldades em seguir as regras. As crianças normalmente ficam estressadas e não querem realizar as atividades, sendo necessárias intervenções para que desenvolvam essas questões.

Com propósito de compreender o que é o jogo, sua importância e suas características temos a definição:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhando com um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 1987, p.33).

Assim observamos algumas características do jogo como uma ocupação voluntária, a criança joga por vontade própria. Em relação a questão do espaço e suas delimitações, percebe-se que as regras existem, mas há uma flexibilidade na qual os jogadores acordam aquelas que estarão valendo e essas precisam ser seguidas, há também a questão do desafio que traz a tensão do que vai acontecer assim como diferentes sentimentos. Outra característica do jogo é que ele tem um fim nele mesmo.

Certamente “se um jogador de xadrez não é livre para decidir o próximo lance, não é ele quem joga. Se uma criança não é livre para decidir se sua boneca deve dormir, de modo idêntico, não é ela quem brinca” (Bouguère, 2010, p.107), podemos entender que durante uma atividade lúdica é o jogador que toma a decisão, aprendendo a pensar qual a melhor maneira de tomar suas decisões dentro das regras do jogo.

Sem dúvida o jogo é um elemento importante da cultura, está presente na vida dos seres humanos desde seu surgimento, mesmo tendo diferentes significados e intenções e as escolas também precisam saber da sua importância e oportunizar os jogos aos alunos.

Outra característica do jogo é sua natureza voluntária, pois envolve liberdade de escolha. Geralmente, é a própria pessoa quem decide o que jogar, muitas vezes considerando seus interesses e os do grupo de amigos com quem costuma compartilhar atividades lúdicas. Nesse sentido, tem-se a questão da liberdade como fundamental, pois há a incerteza no jogo. Os jogadores nunca sabem certamente como será o final, por exemplo, num jogo de cartas, onde já se sabe como será o final, normalmente os jogadores param e reiniciam buscando tal desafio e tais incertezas.

Caillois (2017, p.87) aponta algumas características do jogo:

- 1ª) livre: na qual o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento atraente;
- 2ª) separada: circunscrito em limites de espaço e tempo previamente definidos;
- 3ª) incerta: cujo desenrolamento não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão, pois uma certa liberdade na necessidade de inventar é obrigatoriamente deixada a iniciativa do jogador;
- 4ª) improdutiva: pois não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo, salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo dos jogadores, resulta em uma situação idêntica àquela do início da partida;
- 5ª) regrada; submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, única que conta;
- 7ª) fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação a vida cotidiana.

Ainda há a questão da imaginação, que se mostra quando a criança consegue transformar tudo à sua volta em objeto para jogar, conseguindo, no entanto, discernir, entre o real e o faz de conta. Outras questões são a limitação de espaço e de tempo, as regras, o fascínio, a tensão, a formação de grupos ou clubinhos em que as crianças criam vínculos e se reúnem para jogar juntos (Huizinga, 1987).

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez... Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. (Kishimoto, 1997, p. 13).

Cada pessoa traz consigo seu conceito e significados do jogo, relacionado a sua vida cotidiana, suas experiências, como por exemplo o brincar de casinha por diversão transformado tijolos em mesas, espigas de milho em bonecas e folhas em comida, ou uma competição regrada de betes com regras que não podem ser mudadas, tendo um valor competitivo.

Quando refletimos sobre o lúdico na vida infantil, é importante reconhecer que o jogo, a brincadeira e o brinquedo já foram compreendidos de diferentes maneiras ao longo do tempo, sempre em relação à cultura de cada época. Dessa forma “a criança não se encontra diante de uma reprodução fiel do mundo real, mas sim uma imagem cultural que lhe é particularmente destinada. Antes mesmo da manipulação lúdica, descobrimos objetos culturais e sociais portadores de significações” (Bouguère, 2010, p. 45).

As crianças jogam e brincam com aquilo que a sociedade considera importante para o seu desenvolvimento, mas esses brinquedos, brincadeiras e jogos possuem significados e

intenções que aquela sociedade considera importante para o desenvolvimento infantil, assim “manipular brinquedos remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade” (Bouguère, 2010, p.45).

Na atualidade, há os jogos eletrônicos em que desde muito pequenas as crianças costumam ter experiências com a tecnologia, mas quando questiona-se nas aulas de Educação Física quais alunos costumam jogar amarelinha, poucos tem essa experiência. Os alunos, às vezes conhecem por meio nas redes sociais pois um influencer mostrou como se joga. Pode-se perceber, uma nova geração, que quando apresentada ao jogo, costuma aprendê-lo normalmente e aprecia para começar a vive-lo no seu cotidiano.

É importante trazer dois autores que abordam a importância do jogo no desenvolvimento infantil, Piaget e Vygotsky (1978). Mesmo se opondo em alguns aspectos, os autores consideram o jogo importante para o desenvolvimento infantil, e mencionam a questão da construção de laços afetivos quando os pais brincam com seus filhos.

Piaget (1978) deixa bem claro que o jogo é indispensável para o desenvolvimento infantil, mesmo iniciando-se de uma forma egocêntrica e espontânea. Entretanto não permanece assim, havendo uma evolução e se tornando uma atividade social onde as relações individuais são importantes no desenvolvimento da criança. Por meio do jogo a criança assimila e se apropria de conhecimentos que percebe ao observar a realidade e, até, pode transformá-la.

Vygotsky (2007) deixa claro que o jogo é fundamental para o desenvolvimento infantil. À medida que a criança evolui, também mudam os jogos que ela pratica, bem como seus interesses e propósitos. As atividades lúdicas não ocorrem de forma isolada, pois as crianças brincam para atender à necessidade de interagir com o mundo mais amplo dos adultos, e não apenas com o universo limitado de objetos ao qual têm acesso. Por meio dessas atividades, elas se imaginam desempenhando papéis típicos dos adultos, sempre adaptando suas brincadeiras aos papéis assumidos. Em uma situação imaginária, as regras determinam os comportamentos, alinhando-se ao contexto ou papel que está sendo representado., ou seja, tudo que a criança criar em sua imaginação, terá uma proximidade com o contexto real.

Dessa forma [...] “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade” (Vygotsky, 2007, p. 118).

Com essa questão apontada pelo autor, entendemos que é por meio do jogo, especificamente a obediência das regras, que se observam os aspectos morais, por exemplo, será que posso trapacear ou descumprir as regras? Nessas situações, a criança aprende sobre o que é certo e errado, a importância de não enganar o outro, os problemas que isso pode causar e as questões morais envolvidas. Outra questão apontada é que por meio do jogo a criança desenvolve suas emoções, aprende a lidar com frustrações e erros, desenvolvendo aspectos do comportamento emocional.

Assim “a brincadeira da criança é sempre emocional, desperta nela sentimentos fortes e nítidos [...] e, por esse motivo, constitui as primeiras formas de comportamento consciente que surgem na vida emocional” (Vigotski, 2007, p. 1).

Durante o jogo a criança sente emoções e vai aprendendo a lidar com elas, por exemplo, a frustração do erro, de não conseguir ganhar, assim vivenciando a situação de perder e precisa aprender como controlar essas emoções, podendo criar mecanismo de controle das emoções.

2.2 O JOGO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

2.2.1 Definição de jogos populares

O jogo tradicional faz “[...] parte da cultura popular de um povo em certo período histórico. Está sempre modificando a cada geração que vai aparecendo” (Costa, 2021, p.40), ou seja, o jogo está relacionado a história da humanidade, trazendo consigo sua maneira de pensar, valores, costumes e possuindo uma linguagem própria de acordo com aquele período histórico, entretanto ele não é estático, sendo modificado ao longo do tempo, de acordo com a evolução da sociedade.

Muitas vezes essa transmissão acontece de forma oral, por exemplo, quando um familiar mais velho ensina aos mais novos, ou quando um pai ensina ao seu filho um jogo que costumava vivenciar com seus familiares, trazendo recordações e construindo memórias afetivas.

Considerado como parte cultura popular de um povo, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica centralizada. Está sempre em transformação incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (Kishimoto, 1993).

Os jogos populares são considerados patrimônio cultural por serem bastante antigos. Eles são uma manifestação popular, relacionados as tradições, e muitas vezes transmitidos oralmente, sendo provenientes de uma cultura local com suas características específicas, por vezes influenciados pela sociedade, e que, normalmente sofrem mudanças de acordo com a época e comunidade onde se inserem.

Apesar de antigos, alguns jogos permanecem fazendo parte da vida de algumas crianças e adultos, tais como amarelinha, pipa e o jogo das cinco marias, também denominado jogo das pedrinhas. Esses jogos já faziam parte da cultura dos povos antigos da Grécia e Oriente, e foram transmitidos de geração em geração, preservando suas essências e sendo modificados de acordo com a realidade daquelas pessoas que jogam (Costa, 2001).

Sobretudo aprendemos esses jogos por meio da oralidade, ou seja, da transmissão oral, na qual pessoas oralmente ensinam outras, esses conhecimentos não estão presentes em livros científicos, mas são providos pelas experiências e observações das pessoas (Kishimoto, 1993).

Como exemplo, temos o jogo popular da amarelinha presente na sequência didática da pesquisa, cujas possíveis origens foram a observação das crianças do treinamento dos soldados a partir do desenho da amarelinha sem números, ao realizarem os movimentos e passarem a utilizá-lo como uma forma lúdica que se transforma de acordo com a necessidade de cada jogador.

A autora Kishimoto (2001, p. 38) afirma que “a brincadeira tradicional filiada ao folclore incorpora a mentalidade popular, expressando-se sobretudo pela oralidade. Considera como parte da cultura modalidade de brincadeira e guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico”.

Embora essas brincadeiras estejam sempre em transformação devido à evolução da sociedade, que traz novas maneiras de pensar e novos valores, a essência dos jogos permanece. Um exemplo disso são as amarelinhas, que aparecem em diferentes formatos, com letras, números e desenhos.

Algumas brincadeiras e jogos tradicionais permanecem iguais, enquanto outros sofrem mudanças com novos conteúdos e maneiras de vivenciá-los, isso mostra a importância da expressão oral, onde um indivíduo ensina o outro, os modificando e os adaptando de acordo com a sua realidade e construindo novas possibilidades.

[...] enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, de desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária” (Kishimoto, 2001, p.39).

Quando pensamos o jogo como manifestação livre, não uma obrigação, onde a criança joga ou brinca espontaneamente buscando um prazer ou diversão, a ação de brincar proporciona um desenvolvimento global, seja físico, emocional, cognitivo, social além da interação entre seus pares, fatores fundamentais para o desenvolvimento infantil.

O jogo está presente na vida de todas as crianças, sendo universal, todas as crianças brincam em seu cotidiano, independente da sua raça, localidade, comunidade e cultura. O jogo permite o desenvolvimento infantil, podendo de forma competitiva ou de cooperação, indiferente do objetivo e suas finalidades, elas desenvolvem diferentes competências e habilidades, o pensamento e como apresentar o que pensou e a lógica (Santa Rosa, 2001). Ainda desenvolvem a criatividade, utilizando os recursos presentes em sua comunidade para transformar em brinquedos e jogos, como exemplo pegar uma caixa de papelão e transformar em um avião.

Entretanto, observa-se a importância da expressão oral na qual as pessoas ensinam umas às outras, transmitindo sua cultura e construindo conhecimentos. Outro ponto importante é que, quando as crianças vivenciam os jogos populares, esses lhes permitem que desenvolvam a interação e convivência social, além da popularização dos jogos.

É importante compreender que “o jogo tradicional infantil é um jogo livre, no qual a criança brinca pelo prazer de brincar. As motivações internas das crianças criam outros jogos de acordo com seu interesse” (Costa, 2021, p.41).

Normalmente as crianças se reúnem e decidem o que vão jogar a partir do interesse daquele grupo, conversam, interagem e coletivamente acordam as regras, quais os recursos vão utilizar e adaptam o que for necessário, isso faz com que desenvolvam a interação e as habilidades motoras aprendendo sobre aquele jogo e suas diferentes maneiras de jogar.

Não é conhecido como muitos jogos, brincadeiras e brinquedos populares foram inventados pois existem há muito tempo. Entretanto são transmitidos de geração em geração, muitas vezes de pai para filho, isso acontece em todo mundo. Quando se cria um brinquedo, brincadeira ou jogo, observa-se muito o local e seus costumes e assim, usando a imaginação

inventam-se jogos, que são formas de expressão e relacionados coisas que fazem parte do cotidiano (Santa Rosa, 2001).

Kishimoto diz que “[...] cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem” (2001, p.17). A maneira como uma comunidade pensa e realiza um jogo não é a mesma de outras comunidades, por exemplo, o arco-flecha para os povos indígenas é um objeto, uma arma para caça, para outros povos, é um brinquedo que tem o objetivo de acertar um alvo.

Os jogos populares são acessíveis à todas as crianças, ou seja, independentemente de sua classe econômica, pois possui algumas características como, por exemplo, a flexibilidade, que podem de ser adaptadas. Pode-se adaptar o número de jogadores, as regras, os materiais, o espaço e os recursos quando acordado pelos próprios jogadores (Costa, 2021).

Por exemplo, antes de se iniciar um jogo de amarelinha, pode-se discutir como riscar, seja com um pedaço de tijolo ou outro material, bem como outras regras como a possibilidade de se pisar ou não nas linhas e em qual casa começar. Em relação a questão do espaço do jogo, normalmente é aquele de fácil acesso, podendo ser o quintal, a rua, a praça e a escola.

Outro ponto importante são as características dos jogos populares, como a flexibilidade das regras, que podem ser adaptadas conforme necessário, e o uso de recursos disponíveis na comunidade local. Além disso, enquanto jogam, as pessoas desfrutam de um ambiente pacífico, divertido e respeitoso. Esses jogos possuem uma grande adaptabilidade, permitindo a participação de todos, independentemente de suas habilidades motoras. Embora a competição esteja presente, ela não é o foco principal (Santos, 2012).

Os jogos populares oferecem diversos benefícios, como a melhora na interação social, a oportunidade de conhecer novas pessoas, o desenvolvimento da colaboração entre os jogadores, o aprendizado sobre respeito à opinião dos outros, o estímulo à imaginação criativa e o conhecimento sobre a cultura popular (Costa, 2021).

Quando falamos em cultura popular, é importante trazer a questão do folclore brasileiro, no qual temos elementos como os jogos populares que fazem parte da cultura popular, tendo seus significados relacionados àquela comunidade.

Fernandes (1978) traz em seu livro a definição mais utilizada da palavra folclore [...] “a ciência do saber popular”, partindo da significação do próprio vocabulário (*folk* = povo; *lore* = saber) [...]” (1978, p.40). Folclore está relacionado ao termo saberes populares, no entanto, o

autor faz uma crítica pois diz que é necessário que seja estudado com afinco, não podendo ser considerado como menos relevante aos saberes eruditos.

Entretanto, ele define o folclore como "*a ciência do saber popular*" que estuda "os grupos 'mais atrasados' nos povos civilizados" (Fernandes, 1979, p. 340), assim, como manifestação importante com elementos próprios também importantes na construção dos conhecimentos da humanidade, de certas culturas e grupos sociais, mas partindo de um ponto real que o entenda e o valorize.

Quando se fala em ciência, é essencial compreender o folclore como uma forma de conhecimento valioso, reconhecendo a importância dos saberes populares e buscando valorizá-los, em vez de subestimá-los, como parte das riquezas culturais construídas pelas comunidades.

Fernandes coloca que o folclore tem uma função socializadora, que acontece por meio da reprodução de uma cultura específica. Deixando claro que são os elementos tradicionais que proporcionam e organizam a experiência na infância, como, por exemplo, no interior onde há os folguedos, as festas e os rituais com formato lúdico. São partir deles que as crianças conhecem, aprendem com os mais velhos e se relacionam, aprendendo padrões e regras, além de conhecerem a história, assim a valorizar mais essas expressões culturais. Nesses grupos, as crianças aprendem, se utilizam da solidariedade, da disciplina e da responsabilidade (Fernandes, 1979).

Como já abordado, os jogos populares, tradicionais ou folclóricos fazem parte dessa ciência do saber popular, pois são criados pela cultura popular, e fazem parte de uma manifestação de um povo que tem seus hábitos, costume e sua maneira de viver, e, normalmente são passados de geração em geração, trazendo consigo muita história, valores e características de um certo grupo social.

Os jogos folclóricos não podem ser vistos e entendidos como um passatempo infantil, mas como a preservação das características e marcas de uma certa comunidade. Ainda são jogos que existem há muito tempo, mas que foram se transformando ao longo do tempo. No passado, para jogar betes, as crianças procuravam o melhor pedaço de madeira, as melhores latas e o melhor pedaço de tijolo para riscar, também contavam com o auxílio dos pais, no entanto, atualmente compra-se os tacos, as casinhas e as bolinhas. Na atualidade, joga-se virtualmente com ajuda da tecnologia.

Outro ponto importante é que tais jogos fazem parte da memória de muitos trazendo consigo memórias afetivas, bem como conhecimento e aspectos históricos.

O jogo não é uma atividade isolada de uma congérie de indivíduos, formada por acaso. Lidamos com crianças que faziam parte de grupos relativamente estáveis e integrados, o que nos permite encarar o jogo como parte de atividades grupais constantes e de caráter conspícuo. As regras não são apenas “observadas” e “impostas” em função ao um grupo circunstancial formado pelos “jogadores”, mas da “trocinha” ou grupo social, em que desenrola parte da sua vida cotidiana (Fernandes, 1979, p.20).

Com as palavras do autor notamos que o jogo é de extrema importância para socialização das crianças, pois muitos tem seus grupos formados por afinidades, que quando se reúnem para jogar precisam decidir juntos as regras, o espaço e os materiais, precisam ser flexíveis, mudando o necessário de acordo com a necessidade do grupo.

Esses grupos influenciam a formação da personalidade infantil, pois muitas vezes, para fazer parte deles, o indivíduo precisa respeitar direitos e deveres para continuar nas trocinhas (grupos de amigos), e, com isso, as crianças desenvolvem conhecimentos sobre como agir em determinados momentos, qual melhor comportamento, aprendem quais são os comportamentos inadequados, como exemplo, o que eles chamam de trapacear no jogo pensando apenas em ter vantagens e desconsiderando o grupo.

[...] a criança, em tais grupos, não aprende exclusivamente a brincar. Ela cresce socialmente, adquire e desenvolve aptidões sociais elementares, que constituem requisitos fundamentais do convívio com os semelhantes e do ajustamento responsável aos papéis sociais decorrentes da participação nas esferas da vida organizada institucionalmente (Fernandes, 1979, p.20).

Muitas vezes, as pessoas que observam um grupo jogando pensam ser apenas uma simples brincadeira infantil, mas é importante compreender que a ação de jogar e brincar, permite o desenvolvimento de competências, habilidades, valores, emoções, interação, socialização, aprender a ouvir e respeitar o outro, além de tantos outros fatores fundamentais para a sua vida em sociedade.

Na atualidade, as crianças não jogam tanto em grupo, na escola há alunos que tem dificuldades em perder, não sabendo controlar suas frustrações, pois, até aquele momento não haviam tido a oportunidade de sentir emoções negativas. Outro ponto a ser destacado é que alguns alunos têm dificuldade em estabelecer acordos dentro do grupo, acreditando que sua

opinião é a única que importa. Isso ocorre, muitas vezes, porque não estão habituados a conviver em grupos e não percebem a necessidade de considerar vontades além das suas próprias.

O folclore faz parte da porção do meio sociocultural ambiente em que ocorre para formação do caráter do imaturo. Por ser intermédio, a criança aprende a lidar com situações, com pessoas e com técnicas análogas aquela com que se defrontará, posteriormente, no mundo social dos adultos. Daí a importância dinâmica das experiências assim acumuladas, seja para o seu amadurecimento social, seja para a ulterior transição de uma fase da vida para outra (Fernandes, 1979, p.20).

É de fundamental importância compreender que o folclore é parte integrante da cultura, representando um grupo com objetivos e manifestações próprias, que desempenham um papel crucial no desenvolvimento infantil. Esses conhecimentos são valiosos e contribuem para a formação dos indivíduos, sendo úteis ao longo de sua vida em sociedade. Nesse contexto, a aplicação de uma sequência didática se torna essencial, pois permite que os alunos conheçam e integrem esses saberes em seu cotidiano.

2.2.2. A importância dos jogos populares como objeto de conhecimento nas aulas de Educação Física

A Educação Física, historicamente, sofreu diversas transformações pedagógicas e metodológicas sempre buscando uma identidade em saber quais conteúdos devem ser trabalhados e procurando compreender qual o melhor procedimento de ensino deve ser adotado nas escolas.

Darido (2020), a Educação Física, por muito tempo, esteve relacionada ao esporte, e onde as aulas eram voltadas aos alunos mais habilidosos, e se buscava a técnica perfeita, portanto, dessa forma, como nem todos os alunos possuíam tais habilidades, muitos acabavam sendo ignorados. Essa prática promovia uma Educação Física que enfatizava o fazer, deixando de lado outras questões, tais como o conceito sobre práticas corporais, ignorando a questão atitudinal.

Uma Educação Física excludente não dava oportunidade para que todos os alunos desenvolvessem conhecimento, dando ênfases às competições, pois buscava-se o movimento perfeito sem erros, por meio de movimentos repetitivos até a execução perfeita.

Entretanto, a partir do movimento renovador, algumas mudanças passam a acontecer, onde se buscava renovação de propostas e metodologia, questionando-se sobre o fato de as aulas estarem associadas a questão biológica, tecnicista e a aptidão física. Isso trouxe novas questões ligadas aos objetivos da escola, pois possibilitou a reflexão e estabelecendo que aulas de Educação Física deve ir além do fazer e que todos os alunos têm o direito de desenvolver os saberes corporais (Darido, 2020).

Uma mudança importante para o processo de ensino e aprendizagem e os conteúdos a serem desenvolvidos, buscando uma Educação Física além do esporte, da execução motora, oportunizando a todos o desenvolvimento de suas habilidades e competências, independente das suas aptidões físicas.

O movimento renovador traz proposta de uma abordagem que permite a compreensão da aula além do fazer, trazendo a questão do conceitual e atitudinal, uma reflexão sobre o que ensinar nas aulas, quebrando o paradigma de esporte e recreação, passando a ser pensada como um componente curricular, incluindo na questão da Cultura Corporal que precisa ser abordada muito além do esporte (Darido, 2020).

Quando pensamos as dimensões do conhecimento, além do procedimental do fazer, temos a questão conceitual de como surgiu cada prática corporal e como foram ressignificadas ao longo do tempo, e de como esse aluno pode ajudar a estabelecer novas mudanças, atitudinais, como, por exemplo o respeito aos meus amigos e adversários.

A Cultura Corporal do Movimento oferece uma ampla gama de conteúdos a serem explorados, indo além do esporte. Esses conteúdos foram transformados e ressignificados ao longo do tempo pela sociedade, carregando consigo uma rica bagagem cultural que integra e enriquece a vida das pessoas. O movimento renovador possibilitou compreender qual o papel dessa disciplina enquanto componente curricular escolar uma, “[...] conquista por maior espaço e a redefinição de sua intervenção e papéis na escola, reclamou-lhes a superação de uma postura, digamos, passiva, neutra ou apolítica naquilo que concerne à sua integração no processo pedagógico escolar” (Machado, Bracht, 2016, p. 850).

A Educação Física, como componente curricular, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral dos alunos. Com objetivos claros, aulas bem planejadas e estratégias que vão além da mera prática, os professores assumem seu papel como educadores,

demonstrando a importância dessa disciplina na formação de cidadãos críticos. Essa abordagem traz um empoderamento à Educação Física, que historicamente foi subvalorizada.

No entanto, mesmo nos dias de hoje, muitos professores ainda enfrentam o desafio de evidenciar a relevância de sua disciplina, mostrando que o conhecimento promovido por ela vai muito além de movimentos isolados, abrangendo aspectos sociais, culturais e cognitivos.

Trazendo uma reflexão histórica sobre as transformações metodológicas pelas quais a Educação Física passou, temos os Parâmetros Curriculares (Brasil, 1997), que trouxe mudanças importantes permitindo uma reflexão sobre como deveriam ser planejadas as aulas de Educação Física, quais conteúdos precisavam estar presente nas aulas, salientando que as aulas não deveriam ser pensadas apenas na questão da aptidão física ou só o conteúdo de esportes, mas deveriam ser abordados outros conteúdos tais como o esporte, o jogo, a ginástica, as lutas, a dança e o conhecimento do corpo, estabelecendo quais objetivos precisavam ser desenvolvidos, e o fato de que a avaliação não deveria se basear na execução do movimento, mas em todo desenvolvimento da aprendizagem.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997) foi um documento importante para uma nova abordagem das aulas de Educação Física, mostrando que elas deveriam ser pensadas e planejadas, deixando de lado a questão da repetição de movimentos e rendimento esportivo e trazendo a questão da avaliação de acordo com os objetivos educacionais.

Os jogos e brincadeiras são conteúdos presentes frequentemente nas aulas de Educação Física, permitindo uma variação de possibilidades de movimentos aos alunos, seja individual ou em grupo e trazendo a questão de os conhecimentos serem além daqueles procedimentais, observando o conceitual e o atitudinal.

O documento de Educação Física traz uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos. Incorpora, de forma organizada, as principais questões que o professor deve considerar no desenvolvimento de seu trabalho, subsidiando as discussões, os planejamentos e as avaliações da prática da Educação Física nas escolas (Brasil, 1997, p.10).

Observamos que o documento trouxe uma mudança nas aulas de Educação Física, deixando de lado a questão da execução mecânica do movimento, apenas a repetição e busca da perfeição, passando a pensar que as pessoas são diferentes, com diferentes necessidades, e

deixando claro a questão da individualidade humana, assim, se trata de uma proposta mais humana enfatizando emoções questão emocional, a interação, a cognição e as questões socioculturais.

Outro ponto importante é o fato de que as aulas precisam oportunizar aos alunos aprendizagens conceituais e práticas, deixando de lado o rendimento esportivo. Trazendo a diferença dos profissionais de diferentes modalidades onde um técnico desportivo é diferente de um professor de Educação Física que atua na escola, assim as atividades abordadas e os objetivos do esporte, da dança, da luta e da ginástica não tem como objetivo formar atletas, mas desenvolver conhecimento e adequá-lo à realidade da escola e dos alunos (Brasil, 1997).

As aulas de Educação Física precisam ser pensadas e planejadas para todos os alunos, para que, dessa forma construam conhecimento sobre cultura do movimento, testando hipóteses e refletindo sobre suas ações (Brasil, 1997).

Para que os alunos “[...] desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos. Nesse sentido, cabe assinalar que os alunos portadores de deficiências físicas não podem ser privados das aulas de Educação Física” (Brasil, 1997, p. 19).

A partir dessas mudanças, as aulas são pensadas de forma inclusiva, na qual os alunos com deficiência participam de forma integral com todos os alunos, respeitando, assim, as diferenças, a individualidade e suas necessidades. Ao planejar suas aulas, o professor deve buscar a adaptação e a flexibilidade, caso necessite de recursos para que todos participem.

Um aspecto fundamental é que, com as mudanças, fica evidente que os jogos nas aulas de Educação Física não devem se restringir apenas à prática, mas também devem ser compreendidos em relação à sua origem, ao processo de construção e às transformações pelas quais passaram, “é necessário que o professor proporcione momentos em que os alunos possam realizar as inter-relações dos saberes que estão sendo ensinados, vivenciados nas aulas” (Santos, p.01, 2023).

Na sequência didática apresentada mais à frente, traz a questão histórica dos jogos populares, quais suas possíveis origens, suas influências culturais, como foram transformados ao longo do tempo, permitindo que os alunos relacionem esses conceitos como os seus conhecimentos, dos seus amigos e de seus familiares.

Quando as aulas de educação física deixam de ser pensadas apenas no fazer, passando a repensar o conceitual onde os alunos conhecem a história, isso permite que o aluno movimente conhecimentos, saindo do senso comum, “[...] avançando em alguns aspectos o nível de conhecimento que os mesmos possuem e levando-os a refletir sobre a influência da história em suas vidas” (Santos, p.01, 2023).

Atualmente, há a Base Nacional Comum Curricular- BNCC, (Brasil, 2018) que se trata de um documento normativo que traz um conjunto de competências, aprendizagens e habilidades que devem ser desenvolvidas ao longo de toda Educação Básica. A Educação Física é um componente curricular da área de Linguagens, mas enfrenta desafios que precisam ser repensados, como a redução da carga horária em favor do aumento das aulas de Língua Portuguesa. Essa situação contribui para a desvalorização dos saberes desenvolvidos nas aulas de Educação Física. Além disso, a visão neoliberal predominante, que prioriza a formação de mão de obra para as indústrias, tende a ignorar o contexto específico de cada escola e a riqueza das questões culturais envolvidas nesse processo.

Outra questão é que foi pensada sobre uma perspectiva instrumental, focada no ensino médio, pensando na formação técnica, preparar alunos para atuar nas indústrias, atendendo aos interesses de empresários, pois empresas participaram da elaboração, tendo poucos educadores que sabem o que é a escola e suas necessidades.

Entretanto, na BNCC (2018), a Educação Física é um componente curricular da área da linguagem “[...] que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história” (20018, p.213).

Assim, compreendemos que o movimento está associado a uma cultura, não podendo ser considerado como um saber fragmentado relacionado apenas a execução de um movimento, sem uma reflexão de sua construção e modificação ao longo do tempo, ou seja, os saberes corporais, as experiências, as emoções e as ludicidades que se relacionam.

Sobre o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras a BNCC deixa bem claro que não devem ser utilizados para desenvolver outros conhecimentos, e exemplifica esse fator com a utilização do jogo dos dez passes utilizado para ensinar fundamentos do handebol que precisa ser organizado para ser ensinado e estudado com um fim em si mesmo (Brasil, 2018).

Ainda esses jogos populares culturais são relevantes e precisam ser trabalhados no espaço escolar, pois fazem parte de uma cultura presente nas memórias dos povos indígenas e comunidades tradicionais “[...] que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores e formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros” (Brasil, 2018. p. 215).

Os jogos populares quando planejados precisam ser considerados como uma área do conhecimento e não uma atividade complementar para desenvolver outras aprendizagens, é importante pensar que faz parte da história e cultura do país (Santos, 2012).

A sequência didática apresentada e desenvolvida nesse trabalho, traz e questão do conhecimento por parte dos alunos das possíveis origens dos jogos trabalhados, das suas transformações, da sua ligação com a cultura popular e a história de um povo, como jogar de diferentes maneiras, suas modificações ao longo do tempo e como é possível vivenciá-los e ensiná-los à outras pessoas.

Na sequência didática a seguir, os jogos populares são considerados um conteúdo a ser ensinado além do fazer, proporcionando a vivência e experimentação, não sendo pensado apenas com o objetivo de desenvolver habilidades motoras e capacidades físicas. Torna-se importante ir além do procedimental, permitindo que os alunos conheçam o jogo como um fenômeno, como eles podem ser diferentes dependendo da cultura, assim como, a questão dos conhecimentos dos alunos acerca do jogo popular, trazendo uma diversidade de informações e saberes (Santos, 2012).

Os alunos trazem consigo uma bagagem cultural sobre jogos populares, refletindo suas realidades. É essencial que o professor planeje momentos para que os alunos compartilhem essas vivências, promovendo diálogos com os colegas. A sequência didática pode incluir rodas de conversa, análises de vídeos e imagens, e momentos durante os jogos em que os alunos relatem como jogam, quem os ensinou e explorem as diferentes formas de praticar, conectando-as às realidades e contextos das pessoas envolvidas.

Quando abordamos o jogo popular nas aulas de Educação Física, esse “[...] deve ser valorizado na perspectiva de construção do conhecimento, de reelaboração, de levantamento e testagem de hipóteses que destacam a relação e abstração da ação com a sua realização” (Santos, 2012, p.13).

Assim o aluno precisa refletir sobre sua ação, como aquilo é importante dentro da sua realidade, como fazer para preservar a integridade dos seus amigos, quais são recursos disponíveis e como adaptá-los para poder jogar. Na escola, o papel do professor é fundamental nas mediações, interações e intervenções para que aconteça a construção do conhecimento, pois os alunos precisam testar hipóteses, refletir e construir novas maneiras.

É importante compreender que os jogos populares possuem características próprias, como sua associação à cultura de um povo. Por exemplo, podem estar ligados a colheitas, práticas religiosas, princípios, costumes, valores e até as estações do ano. Além disso, suas regras são flexíveis, permitindo adaptações por parte dos jogadores, e há também uma relação particular com o espaço e os materiais disponíveis para sua realização (Parlebas, 2001).

As regras são flexíveis, o espaço e materiais também podem ser adaptados, pois, normalmente os recursos acessíveis, a amarelinha, por exemplo, pode ser riscada na terra ou na areia com um graveto, ou ainda, pode-se utilizar pedaços de tijolos ou carvão. Portanto, as adaptações não estão relacionadas à questão socioeconômica ou ao consumo, pois os materiais podem ser adaptados ou construídos pelos jogadores não havendo a necessidade de recursos financeiros. A participação dos jogadores se dá por meio do movimento, portanto, caso alguém apresente dificuldades, o jogo pode ser adaptado buscando a participação de todos; o jogo tem um fim nele mesmo; as regras são construídas pelos jogadores e acordadas, na qual dialogam e coletivamente constroem, aceitam e respeitam (Parlebas, 2001).

Ressaltando que o jogo popular é uma atividade não oficializada, portanto, não faz parte de uma federação, confederação ou órgão que determine suas regras, por isso, os jogadores podem mudá-las, pois não há finalidade competitiva, mas de recreação e prazer. É uma tarefa bastante difícil descobrir a origem exata dos jogos populares, pois estão arraigados em uma tradição cultural, ou seja, em um conjunto de bens culturais que são passados de geração em geração, são valiosos e sempre farão parte da humanidade (Parlebas, 2001).

Em contrapartida, atualmente temos um mundo tecnológico, no qual as crianças, desde bem pequenas, tem acesso à tecnologia por meio dos jogos virtuais que influenciam a imaginação infantil. No entanto, ainda temos alguns jogos populares que estão presentes na vida das crianças e resistem às mudanças da sociedade, como o baleado. Quando questionadas as crianças jogam podemos observar essa prática em algumas ruas, praças, parques e clubes, assim, a prática dos jogos populares não pode desaparecer da vida das pessoas, pois assim,

haveria um enfraquecimento cultural e a extinção de uma cultura do movimento que faz parte da história humana (Elloumi, Parlebas, 2009).

Uma sequência didática de jogos populares permite que os alunos conheçam, experimentem, apreciem e os disseminem, fazendo com que os conhecimentos ultrapassem os muros da escola, passando a promover a vivência deles em seu cotidiano, dificultando a sua extinção.

Outro ponto importante sobre conhecimento da cultura corporal do movimento, é o saber sobre como ela foi construída, quais modificações aconteceram ao longo do tempo, esses são saberes que precisam ser ensinados e discutidos nas aulas de educação física (Darido, 2020).

O jogo deve acontecer na escola de forma planejada com objetivos definidos, não como uma distração, recreação ou lazer, para tanto, é importante que os professores proporcionem “[...] reflexões mais profundas sobre os saberes que estão imbuídos de história, cultura, de filosofia e de vários outros campos que revelam a complexidade ao qual educação está envolvida” (Santos, 2012, p.38). Os jogos populares quando trabalhados além do fazer permitem que os alunos aprendam mais sobre a cultura e como ela foi construída.

Os jogos populares são práticas corporais vivenciadas nas ruas que fazem parte da cultura local de cada comunidade, e que se transformam de acordo com a realidade ou necessidade, e são transmitidos de geração para geração, isso significa dizer que modificações podem acontecer, mas suas características principais sempre permanecem. Normalmente não necessitam de muitos recursos, suas regras são flexíveis e seu espaço pode ser adaptado.

Ainda os jogos populares podem produzir ou reproduzir uma cultura, pois neles estão inseridos a cultura de um povo ou comunidade, sua maneira de pensar, suas crenças, seus hábitos, suas condições, seus valores, seus costumes, entre outros, podendo ser conservados de forma íntegra ou apresentar modificações de acordo com a evolução daquele povo e o contexto daquele momento (Santos, 2019). Os jogos populares estão relacionados com à cultura, pois expressam e constroem sentidos para um povo.

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com os conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá significação. A brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico. A criança se apodera do universo que a rodeia para harmonizá-lo com sua própria dinâmica (Bouguère, 2012, p.52).

O jogo é um conteúdo importante nas aulas, pois permite o desenvolvimento global, motor, cognitivo, social e psicológico dos alunos. As aulas tornam-se mais motivadoras e desafiadoras quando os alunos aprendem como o jogo foi construído, quais foram valores presentes daquela cultura, as modificações que aconteceram e como ele pode ser adaptado ao seu cotidiano.

Durante o ato de jogar, diversos conhecimentos são desenvolvidos, como a compreensão das regras e suas funções, além da capacidade de adaptá-las mediante acordo com o grupo. Também são vivenciados sentimentos de tensão, alegria e tristeza, que contribuem para a motivação e promovem a interação com os outros. Aspectos como espaço e tempo podem ser ajustados conforme as necessidades do grupo, evidenciando a flexibilidade e o dinamismo dos jogos (Huizinga, 2007).

O jogo pode ter diferentes significados e objetivos a depender da pessoa, pode ser uma forma de lazer, ou algo mais sério como uma partida de xadrez em um campeonato, ou como distração, como um recurso pedagógico para aprender algo, ou até mesmo para entender as características daquela comunidade, tendo suas próprias linguagens (Costa, 2021).

Assim o jogo tem sentido e significados dependendo do contexto, pois são influenciados por cada época, por exemplo, o jogo já foi considerado com algo inútil, somente a partir do Romantismo passou a representar uma nova visão e sua importância no desenvolvimento humano.

[...] cada época apresenta uma concepção de jogo que está subjacente aos valores, costumes e comportamentos presentes na sociedade. Como as relações estabelecidas a partir desses aspectos vão se transformando, na mesma proporção os jogos vão se modificando para atender as expectativas que estão sendo construídas (Santos, 2012, p.17).

O jogo se transformou ao longo do tempo, pois é influenciado pelas características da sociedade, atualmente temos um cenário mais tecnológico que é preferido pelas crianças, muitas vezes, em detrimento da vivência das brincadeiras e dos jogos populares.

Muitas vezes, nas rodas de conversa das aulas de Educação Física, o professor faz perguntas norteadoras sobre determinados jogos, e pode-se perceber que o repertório dos alunos é baseado no que eles já viram nas redes sociais ou em jogos eletrônicos, poucos são aqueles que já os vivenciaram em seu cotidiano.

A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura, passa entre as outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõe um universo imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas expressivas de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá expressar, é com referências a elas que a criança poderá captar novas produções (Bouguère, 2010, p.41).

Quando a autora fala em impregnação cultural é importante compreender que se trata da maneira na qual a criança compreende os valores e significados daquela cultura, e nós, em seres humanos, não temos apenas uma, mas várias intenções, objetivos, características e valores.

Ainda é por meio das imagens culturais que a criança poderá expressar seus pensamentos e conhecimentos, construir novos valores e aprendizagens, mas, é necessário entender que cada época possui uma imagem própria.

Atualmente as crianças só conhecem o jogo betes, taco pular elástico por meio dos jogos de vídeo game ou redes sociais, pois a tecnologia é parte da atualidade.

Kishimoto (2001, p.16) salienta que “a noção de jogo não nos remete a uma língua particular da ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais”, dando ênfase aquela região, ou seja, a comunidade na qual a escola está inserida, com seus jogos próprios e relacionados àquela cultura.

O jogo possui algumas características desafiadoras e improváveis, pois, mesmo quando o jogador o realiza várias vezes, acontecerá algo que novo que sai do controle algo poderá sair de seu controle, um movimento pode ser melhorado ou uma interação pode ser modificada, permitindo possibilidades e sensações diferentes, podendo ser transformado e ressignificado.

2.2.3 A importância dos jogos populares como objeto de conhecimento nas aulas de Educação Física

Os PCNS foi um documento importante para a Educação Física pois trouxe “[...] uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos” (Brasil, 1997, p.10).

Para aquele momento histórico, era uma proposta que vinha validar as mudanças nas aulas de Educação Física, que antes valorizavam o movimento, o treinamento e as aptidões físicas, sendo excluídos aqueles alunos que não se encaixavam nesse padrão. As mudanças sugeridas pelos PCNS permitiram pensar além da visão biológica, trazendo as dimensões afetivas, ou seja, pensar no conjunto de emoções e afetos que os alunos possuem, valorizando a bagagem de conhecimento que eles trazem, como aptidões cognitivas e cultura.

As aulas de Educação Física são um espaço para disseminação da cultura do movimento, onde os jogos populares fazem parte dessa construção cultural. Entretanto, atualmente, há um cenário diferente dentro da sociedade, pois muitas crianças estão deixando de conhecê-los e vivenciá-los, algo que pode acarretar algumas dificuldades nos alunos tais como: dificuldades motoras, dificuldades físicas, dificuldades na compreensão de regras, dificuldades de interação, indisciplina, dificuldades de concentração e dificuldades em ensinar outras pessoas a respeito dos jogos populares.

Quando pensamos na tradição da construção dos jogos populares, pode-se perceber que ela se dá “[...] a partir da mediação entre o passado e o presente, permitindo ressignificações e reapropriações nas quais a memória e a oralidade são elementos centrais” (Marim, Steien, 2023, p. 998). Por exemplo, quando o professor traz a suposta origem daquele jogo, os alunos refletem sobre o passado, que faz parte do presente, mesmo tendo sofrido modificações de acordo com a realidade da sociedade, pois muitos tem memórias daquele jogo, de com quem jogava, trazendo e construindo memórias afetivas entre as pessoas.

Por exemplo, quando os alunos jogam a betes, eles se apropriam do aprendizado, incorporando-o ao seu cotidiano e utilizando os recursos disponíveis em casa. Ao dialogar com a família sobre o jogo aprendido, descobrem novas possibilidades relacionadas a ele, criando oportunidades para vivenciá-lo juntos. Esse processo se torna um momento de interação significativa, fortalecendo vínculos e eternizando memórias

Palma *et al.* (2015), aborda que atualmente são poucos os espaços seguros para que as crianças possam praticar os jogos populares, assim a escola torna-se um espaço importante para a disseminação dessas atividades, sendo um ambiente propício para que aconteça o contato com outras crianças e adultos, permitindo uma interação e a troca de conhecimentos e suas experienciais dos jogos populares.

Apesar dos jogos populares estarem deixando de fazer parte da vida das crianças, por diferentes fatores como a falta de espaço físico, o aumento do fluxo do trânsito, falta de tempo dos familiares para jogar e brincar e até mesmo pela rotina das crianças, a tudo isso, soma-se a tecnologia que traz tantas dificuldades à escola e às aulas de Educação Física. Mas são as aulas de Educação Física que se constituem em espaços de extrema importância são extremamente importantes para que as crianças apropriem dos conhecimentos e construam um repertório de jogos e passem a vivenciá-los, ressignificando os e flexibilizando-os de acordo com a sua realidade.

Atualmente, as crianças sofrem influências das mídias e televisão para escolher o que brincar, quais brinquedos e jogos lhes dão interesse.

Só queremos tentar perceber as múltiplas consequências dessa situação, quanto a brincadeira e aos brinquedos da criança, independente de qualquer julgamento de valor. É fato que nossa cultura e, talvez mais ainda das crianças, absorveu a mídia e, de um modo privilegiado, a televisão. A televisão transformou a vida e a cultura da criança, a referência que ela dispõe. Ela influenciou particularmente, sua cultura lúdica (Bouguère, 2010, p.53).

Dessa forma, temos uma nova geração que já não brinca tanto com outras crianças, não interage para aumentar seu repertório lúdico, porque, hoje as crianças jogam e brincam com aquilo que está presente nas mídias, sendo influenciadas pela tecnologia.

Dessa maneira, a escola tem um papel fundamental em resgatar os jogos populares, para que as crianças os conheçam, apreciem e joguem em seu cotidiano, assim a escola pode oferecê-los em diferentes momentos, como em um recreio dirigido ou de forma organizada nas aulas de Educação Física.

[...] nos contextos de sala de aula, do recreio, das aulas de educação física - crianças de várias gerações aprenderam, ensinaram e nos legaram esses jogos, adaptando-os, de acordo com sua cultura, oportunizando-nos a reflexão sobre jogo e aprendizagem como situações complementares, e não antagônicas (Palma et al, 2015, p.101).

Nesse sentido, a escola precisa pensar em ambientes para as trocas de saberes da cultura lúdica, na qual um ensina ao outro jogos e brincadeiras diferentes, possibilitando um aumento do repertório do brincar. A sequência didática da pesquisa traz momentos de troca onde, nas

rodas, os alunos apresentam como jogar na própria vivência quando coletivamente decidem as regras, recursos e espaço.

Ainda, a escola apresenta um coletivo de pessoas diferentes costumes, vivências e valores, portanto, o professor, ao incluir jogos populares em suas aulas, proporciona aos alunos a oportunidade de experimentá-los, compartilhar os jogos que conhecem e como os praticam, além de aprender sobre suas origens, significados e aspectos culturais. Esse diálogo coletivo possibilita a construção de conhecimentos ligados à cultura e o resgate de suas tradições. Dessa forma, o aluno pode trazer sua própria bagagem cultural, compartilhando seus jogos populares com os colegas e o professor, enriquecendo o aprendizado de todos.

Assim “como produção cultural, os jogos tradicionais expressam o passado e o presente, o espaço e o tempo, a geografia e os costumes, a flora e a fauna, o simbólico e o material, num movimento ininterrupto de apropriação e de ressignificação” (Marin, 2023, p.02).

Normalmente esses jogos são transmitidos pela oralidade presente na evolução humana, onde um ensina o outro, e onde há uma interação e socialização dos saberes, pois as pessoas acabam se apropriando e ressignificando os saberes sobre os jogos populares.

O professor precisa planejar momentos nos quais os alunos possam compreender e construir conhecimentos, por exemplo, do que são jogos antigos e como eles fazem parte da cultura popular de um povo, com seus costumes, conhecimentos e valores, ainda que tenham sofrido mudanças e influências ao longo da história humana.

O jogo popular está em constante transformação, pois “cada época histórica apresenta uma concepção de jogo que será subjacente aos valores, costumes e comportamentos presentes em uma sociedade (Santos, 2023, p17).

Os jogos foram se transformando de acordo com a evolução da sociedade. Antigamente, não era fácil adquirir brinquedos; os pais os confeccionavam manualmente e ensinavam seus filhos a brincarem com eles. Hoje, por meio de um aplicativo, as crianças escolhem os brinquedos que desejam com facilidade. Da mesma forma, a relação entre educação e jogos também passou por muitas mudanças: antes, os jogos eram vistos apenas como passatempo, enquanto hoje são amplamente utilizados como recursos pedagógicos ou conteúdos nas aulas de Educação Física.

Assim,

Os Jogos Populares estiveram presentes em diferentes tempos e espaços, mas o objetivo de salientar os valores e costumes vigentes permaneceu. Na atualidade, a

partir das intervenções dos professores, o jogo pode favorecer a formação do sujeito. Um sujeito pensante e ativo, que tem a possibilidade de construir sua própria autonomia e, conseqüentemente, sua cidadania alunos passam a refletir e pensar e reconhecendo a influência da sua própria história” (Santos, 2023, p.01).

Entretanto para que haja a aprendizagem nas aulas de Educação Física é de extrema importância que o professor planeje suas aulas, com objetivos claros deixando de lado aulas livres onde os alunos escolham quais atividades querem tornar-se importante legitimar as aulas de Educação Física com seus conteúdos e competências específicos, para que seja reconhecida como importante no desenvolvimento dos alunos.

[...] nossas aulas de Educação Física necessitam ser legitimadas, sob uma ótica de que a área precisa favorecer a construção do conhecimento dos alunos seja em relação à Motricidade Humana, seja em relação à Cultura Corporal, sempre privilegiando os diferentes conteúdos importantes na formação do aluno: dança, ginástica, esporte, saúde, conhecimento sobre o corpo, jogo, dentre outros. Nesse estudo, destacamos alguns aspectos relacionados ao jogo enquanto conteúdo curricular (Santos, p.02, 2023).

O jogo como conteúdo que precisa ser planejado e de fato executados nas aulas, para além do fazer, conhecendo sua origem e transformações, não podendo ser apenas tratado como recurso, lazer e recreação. Ressaltando que nas aulas de Educação Física, o planejamento dos jogos populares não deve apresentar somente a finalidade de ensinar as características de um esporte ou jogo.

Os jogos na educação e na vida do aluno podem ter diferentes objetivos, como recreação, não tendo objetivos e expectativas pedagógicas, representando apenas momentos de diversão, mas ele ainda deve ser utilizado como um recurso pedagógico, ou seja, um instrumento para ensinar algo. Entretanto, a proposta da pesquisa é ter o jogo popular ou jogos tradicionais nas aulas de Educação Física a partir de como eles foram construídos, suas características, influências, cultura, princípios, conceitos, ou seja, a partir de todos os saberes que estão relacionados aos jogos populares.

Ainda quando pensamos relacionar os saberes ensinados nas aulas com vida cotidiana dos alunos, temos os jogos populares como conhecimento que precisa ultrapassar os muros da escola, para que os alunos compreendam que podem utilizar esses saberes em seu cotidiano, passando a fazer parte de suas vidas, ensinar outras pessoas e valorizar a questão cultural, mas,

para isso aconteça é importante que o professor planeje suas aulas com objetivos claros, como na sequência didática desenvolvida na pesquisa.

Salientando que,

(...) o jogo deve ser entendido como uma possibilidade de formar o sujeito para a vida em sociedade, por meio das intervenções pedagógicas e interações sociais possibilitando a apropriação dos conhecimentos e sua relação com uma possível transformação em sua própria realidade (Santos, 2012, p.18).

Quando o professor planeja os jogos populares, com objetivos além do procedimental, isso permite que o aluno compreenda como ele foi construído ao longo do tempo e como o indivíduo pode passar a vivenciá-los e ensiná-los a outras pessoas em seu cotidiano permitindo que desenvolva diferentes habilidades.

O professor precisa saber fazer intervenções e mediações de modo a possibilitar interações e trocas de saberes para que o aluno possa se apropriar daquele conhecimento e saiba quando utilizá-lo em seu cotidiano, sabendo adaptar recursos, espaços e regras e ressignificando o conhecimento trabalhado. Temos esse movimento na sequência didática em que os alunos conhecem as possíveis origens do jogo popular das cinco marias, descobrem diferentes maneiras de jogar, escutam e dialogam com os amigos suas maneiras de jogar, assim em seu cotidiano, caso não haja saquinhos, podem usar pedrinhas ou outros materiais aos quais eles têm acesso.

É dessa forma que “nas aulas de Educação Física, o jogo é ensinado, vivenciado e compreendido como parte da cultura e da história, é organizado e sistematizado, de tal forma que os estudantes possam se apropriar dos conhecimentos que se relacionam estes fenômenos” (Santos, 2012, p.56).

É importante que os jogos populares nas aulas de Educação Física sejam planejados e aplicados como conteúdo, ou seja, como saberes sobre o jogo popular que são saberes relacionadas a cultura popular. Quando são planejados e aplicados nas aulas como conteúdo trazem consigo um conjunto de conhecimentos, habilidades e saberes.

Ressaltando que o jogo popular nas aulas de Educação Física precisa ser abordado “como elemento integrante da cultura e como produtor dela, precisa estar contemplado nas organizações curriculares da área de Educação Física, por exemplo” (Santos, 2012, p.57).

Por mais que os professores planejem e realizem a sistematização, muitas vezes, essa sistematização está ainda relacionada ao mero fazer, dando enfoque as regras, repetições de

gestos e ao movimento, em todos as etapas escolares, não havendo uma transcendência de conhecimento, pois não elevam os conhecimentos sobre determinado jogo popular.

O aluno não faz a relação dos saberes que estão sendo ensinados, como, por exemplo, a queimada é muitas vezes trabalhada da mesma forma, ou seja, a mais conhecida ou tradicional, no entanto, quando pensada em conhecimento espiral, permite novas propostas e possibilidades, assim como as queimadas de diferentes maneiras e lugares que trazem suas questões culturais e históricas, dessa forma o aluno vai se apropriando dos conhecimentos para criar sua própria maneira de jogar.

Santos e Lima (2019) ressaltam que quando trabalhamos com jogos populares nas aulas de Educação Física, isso permite um resgate de um patrimônio cultural, pois quando os alunos os vivenciam em seu cotidiano, desenvolvem habilidades motoras, cognitivas, socioafetivas e aprendem sobre a cultura.

Como exemplo de patrimônio cultural, temos a brincadeira de roda escravo de Jó, planejada e executada na sequência didática. Essa brincadeira faz parte da cultura africana, e quando estudamos e interpretamos a letra da música, essa remete à questão social, valores e costumes daquela época em que havia a escravidão fazendo com que os alunos reflitam as questões que estão presentes nessa sequência.

As aulas de Educação Física devem despertar a curiosidade sobre o aprendizado e todas as manifestações culturais possíveis, a partir do oferecimento de inúmeras práticas corporais, e nada mais justo e simples do que desenvolver os Jogos Tradicionais no âmbito escolar (Santos, Lima, 2019, p.202).

O professor precisa trabalhar uma variedade de conteúdos, como jogos, danças, ginástica, esporte, luta, práticas de aventura e conhecimento do corpo. Entretanto, esses conteúdos devem ser planejados e trabalhados de forma que os alunos construam novos conhecimentos e aumentem seu repertório sobre a cultura do movimento.

Muitas vezes os jogos populares não estão presentes nas vidas das crianças pelo seu desconhecimento, assim a escola tem um papel fundamental na apropriação do conhecimento sobre os jogos populares, sua importância e transformações para que possam fazer parte da sua vida cotidiana.

Deve-se pensar uma proposta de Educação Física na qual os professores planejam as atividades para ampliar o repertório cultural e assim, oportunizar a vivência de como foram

construídos os Jogos Tradicionais, ressaltando que o jogo não deve ser trabalhado apenas em datas comemorativas e festivas, mas como uma situação de aprendizagem (Santos, Lima, 2019).

Muitas vezes os jogos populares são trabalhados apenas no mês de agosto associados ao folclore, e de forma procedimental na qual os alunos apenas jogam, sem se trabalhar a história desses jogos e sua relação com a cultura popular de diferentes povos.

Assim “[...] despertando nos alunos com mais frequência e dinamismo, o interesse pela cultura do seu país, preservando as tradições destes jogos para que esta vivência não se perca no esquecimento, ficando para sempre na memória (Santos, Lima, 2019, p.203).

Muitas vezes as crianças não jogam porque desconhecem os jogos populares, e com a vida de trabalho excessiva dos familiares, que acabam por não ensinar seus filhos até mesmo por seu próprio desconhecimento, a escola torna-se um espaço importante para o desenvolvimento e disseminação dos jogos populares.

Quando o jogo é realizado no âmbito educacional com objetivos pedagógicos definidos, os professores precisam proporcionar reflexões mais profundas sobre saberes que estão imbuídos de história, cultura, de filosofia e vários outros campos que revelam a complexidade ao qual a educação está envolvida. As dificuldades enfrentadas pelos educadores nas escolas não deveriam ser obstáculos para a ação pedagógica ocorresse a partir de um subsídio teórico e de uma coerência epistemológica (Santos, 2012, p.38).

Todavia é importante que se estabeleça um planejamento, ou seja, uma intencionalidade nas ações do professor, acontecendo o desenvolvimento da aprendizagem plena. No entanto, muitas vezes, os professores se utilizam do caminho mais fácil ou aquele que dê menos trabalho, entretanto as aulas de Educação Física fazem parte de uma grade curricular com conteúdo, habilidades e competências específicos que precisam ser trabalhadas junto aos alunos.

Quando o professor planeja aulas sobre os Jogos Populares, torna-se importante proporcionar ao aluno a reconstrução racional daquele conhecimento, permitindo lhe conhecer e analisar todo o processo pelo qual ele foi construído e modificado ao longo do tempo. Na sequência didática foi observada essa reconstrução, por meio das rodas de conversa, dos levantamentos de hipóteses e das análises de textos e vídeos nos quais os alunos refletem sobre as possíveis origens e transformações dos jogos trabalhados.

Uma metodologia utilizada na sequência didática foi a metodologia ativa que busca o protagonismo do aluno e uma aprendizagem significativa, essa técnica utilizada na cultura maker deixa claro que os alunos podem construir, produzir e fabricar qualquer coisa. No caso dessa pesquisa, houve a construção do jogo popular das cinco marias com materiais alternativos, ou seja, os alunos construíram seu próprio jogo.

O movimento *maker* está relacionado à prática na qual o aluno é protagonista do processo de construção do seu conhecimento, explorando assuntos de seu interesse e satisfação. Nessa prática ocorre a valorização da experiência do educando, permitindo que ele aprenda com seus erros e acertos, com a satisfação em compreender assuntos e temas do seu próprio interesse que estão relacionados com seu cotidiano (Blikstein, 2013, p. 19).

Nessa proposta na qual os alunos juntos puderam construir um jogo que faz parte da cultura popular trocando experiência com os amigos, dialogando, refletindo e descobrindo qual a melhor maneira de confeccioná-lo num processo colaborativo, descobrindo, assim, que é possível confeccionar seus próprios brinquedos com recursos presentes em seu cotidiano, podendo expandir o conhecimento.

Quando os alunos conhecem mais sobre os jogos populares, isso permite que despertem o interesse para eles proporcionando uma valorização da cultura popular, trazendo os jogos para a vivência no seu cotidiano, disseminando a cultura e tradições populares dos jogos que sempre fizeram parte da vida humana.

3 JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: OBJETIVOS, METODOLOGIAS, SEQUÊNCIA DIDÁTICA E ANÁLISE DOS DADOS DAS ATIVIDADES APLICADAS EM UMA TURMA DE QUARTO ANO DAS SÉRIES INICIAIS

Essa sessão traz os objetivos e metodologias que foram utilizadas na pesquisa, e, as características da escola e da turma. Assim como, a sequência didática com todos os textos, imagens, vídeos e a confecção de um jogo popular, bem como a outra atividade sobre a reflexão de um artista plástico brasileiro cujas obras têm o objetivo de disseminar os jogos populares que fizeram parte da sua infância.

3.1 OBJETIVOS E METODOLOGIA

A pesquisa é qualitativa pois tem como característica não mensurar seus resultados apenas por meio de números, mas também por meio de dados subjetivos de fenômenos sociais, como as ideias, comportamentos e os pensamentos sobre certos assuntos. Dessa forma tendo como objeto de pesquisa os fenômenos que ocorrem em determinado espaço, cultura e tempo.

A pesquisa teve como objetivo geral desenvolver conhecimentos sobre os jogos populares nas aulas de Educação Física para que os alunos os disseminem, proporcionando um resgate cultural. Os objetivos específicos foram: a) levantar os conhecimentos dos alunos sobre os jogos populares e construir um novo repertório sobre o que são os jogos populares; b) conhecer a construção, a importância, e sua relação com a cultura; c) proporcionar aos alunos a experimentação de alguns jogos populares; d) realizar a análise, acontecendo um resgate, no qual os alunos passem a vivenciar e ensinar outras pessoas em seu cotidiano; e) confeccionar com os alunos dois jogos populares para levarem e vivenciarem em seu cotidiano.

O questionário pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas [...]” (Gil, 1999, p.128).

Assim as questões foram desenvolvidas para coletar informações da realidade, no caso de a pesquisa saber mais sobre os conhecimentos prévios dos alunos em relação aos jogos populares, se passaram a vivenciá-los e se conseguiram ensiná-los a alguém. Dessa forma, foi

utilizada a técnica de questionário que se trata de um conjunto de perguntas abertas e fechadas, que tem uma sequência lógica.

O primeiro questionário foi aplicado por meio do formulário do Google, e teve como objetivo levantar os conhecimentos dos alunos sobre os jogos populares, se os conhecem, os jogam, onde costumam jogá-los e quais jogos conhecem.

Ainda sobre a aplicação de uma aula com a proposta de levantar os conhecimentos dos alunos, utilizando a explosão de palavras, na qual escreveu-se em uma cartolina na parte central as palavras “Jogos Populares” onde os alunos escreveram o que sabiam sobre o tema. Depois aconteceu uma explanação sobre o conceito de jogos populares onde se utilizou slides com um pequeno texto sobre o conceito. Outro recurso utilizado foram vídeos em que os alunos apreciaram e analisaram, para depois, coletivamente responderem algumas questões propostas em um quadro que permitia refletir sobre o conceito, as características, os benefícios e os jogos populares que conhecem e que foram apresentados na aula.

Continuando, foi aplicada uma sequência didática com doze aulas sobre jogos populares, realizando as anotações no diário de bordo, e ao final de todas as aulas foram aplicados novos questionários por meio do formulário do Google com perguntas fechadas (sendo seis formulários, um para cada jogo trabalhado), o questionário 2 se tratava do jogo da amarelinha, o questionário 3 se tratava da brincadeira de elástico, o questionário 4 se tratava do jogo das cinco maria, o questionário 6 se tratava da brincadeira de bolinha de gude, o questionário 7 se tratava do jogo de betes, o questionário 8 se tratava do jogo de rouba bandeira. O objetivo da aplicação dos questionários era saber se os alunos gostaram dos jogos, se os ensinaram alguém, se os jogaram fora das aulas de Educação Física, em qual espaço os vivenciaram e a quem os ensinaram.

Uma outra proposta desenvolvida na sequência, utilizando textos, imagens, vídeos e análises de obras, na qual os alunos construíram conhecimentos sobre o artista plástico Ivan Cruz e refletiram sobre suas obras “Brincadeiras de Criança”³, depois escolheram alguns jogos presentes nas obras para que pudessem vivenciá-los, bem como, confeccionaram cartazes com objetivo de divulgar os jogos populares que foram expostos no pátio da escola.

³ Ivan Cruz é um artista plástico brasileiro, que teve uma infância onde jogou e brincou muito, na sequência didática serão apresentadas mais informações sobre ele.

Um outro recurso utilizado como registro foi o texto com ilustração no qual os alunos puderam desenhar ou escrever sobre os jogos populares, preparando as folhas antecipadamente onde deixavam claro a utilização da sua imaginação para expressar seus conhecimentos e sensações, ou seja, tudo aquilo que eles sentiram durante as aulas, sem certo ou errado, até que poderiam solicitar ajuda quando tivessem dificuldades. Para que o pesquisador pudesse compreender o que cada aluno quis expressar, foi pedido para que aluno explicasse oralmente o que fizeram, isso facilitou em entender o que os alunos com dificuldades de escrita conseguiram produzir.

O texto com ilustrações é uma técnica da pesquisa empírica construída de forma racional e ordenada, também conhecida como pesquisa de campo, possuindo a necessidade de comprovação prática de dados pesquisados em campo e utilizada nas séries iniciais.

Este procedimento dirige-se sobretudo às crianças que eventualmente se dispersam com maior facilidade e/ou que manifestam necessidades educativas especiais, libertando-me da tarefa de lembrar constantemente qual é o título da actividade e ficando assim mais disponível para prestar apoios mais específicos. Segue-se um período de reflexão conjunta acerca do tema, onde procuro estimular as crianças a levantarem possíveis tópicos de desenvolvimento e também esclareço dúvidas existentes, de um modo geral colocando-as à apreciação do grupo, num processo de partilha de opiniões (Saramago, 2005, p. 155).

É uma técnica pela qual as crianças sentem-se mais livres em colocar seus conhecimentos, pois não existe uma preocupação com um texto formal, onde se destacam preocupações como o título, forma de início as frases, forma de finalização, mas sim prioriza que a criança seja protagonista em expressar aquilo que pensa.

Outro ponto é a interação entre os amigos para realizar a atividade, mesmo sendo [...] trabalhos se destinem a uma produção individual, as crianças têm sempre oportunidades de trocar impressões com o grupo, num contexto em que as interações entre pares contribuem também para os resultados obtidos” (Saramago, 2005, 155), acontecendo uma troca de saberes.

No final da pesquisa foi aplicado o nono questionário no Google formulário, tendo como objetivo coletar os dados de satisfação, se os alunos passaram a vivenciar os jogos populares em seu cotidiano, se os ensinaram alguém e o que aprenderam sobre os jogos populares. A coleta de dados se realizou por meio dos gráficos das respostas dos alunos, as anotações do Diário de Bordo e as produções do Texto Ilustrado, após a elaboração da dissertação procurando

responder qual o papel das aulas de Educação Física na disseminação, ou seja, a propagação dos jogos populares.

3.1.1 Características da escola e dos alunos

A pesquisa foi aplicada na Secretaria Municipal da Educação de Tupã que possui onze escolas com 3.157 alunos.

A pesquisa aconteceu em uma escola municipal que têm 353 crianças, sendo 79 da educação infantil e 274 das séries iniciais do ensino fundamental, quatro alunos com deficiência intelectual, dois com paralisia cerebral e quatro autistas. A escola fica localizada na zona leste da cidade.

A região a escola se localiza é uma região com três conjuntos habitacionais com algumas famílias muito carentes e com problemas sociais, como as drogas e familiares presos

A escola foi fundada em janeiro de 2014, e há dois anos tornou-se de tempo integral, entretanto, as oficinas de tempo integral acontecem em outro espaço fora da escola, portanto, os alunos são transportados por ônibus municipais. As oficinas oferecidas são: canto coral, natação, socioemocional, inglês, adequação, dança e empreendedorismo.

A turma que fez parte da pesquisa é do quarto ano do matutino tendo vinte alunos, não tendo nenhum aluno com deficiência, apenas dois casos que estão em fase de estudo de caso. A maioria dos alunos estudam na escola desde a educação infantil. Essa turma tem apenas um aluno com mais problemas socioeconômicos, no geral, são crianças cujos pais trabalham e frequentam a escola em festividades e reuniões.

3.2 SEQUÊNCIA DIDÁTICA DOS JOGOS POPULARES

Turma: 4º ano

Primeira atividade: Conceituando os Jogos Populares

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

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

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

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

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

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

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

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

Conceito	Características	Benefícios	Jogos Populares

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Aula 1 e 2: Amarelinha

Espaço: quadra.

Materiais: Tv, giz, uma pedrinha.

Primeiro passo:

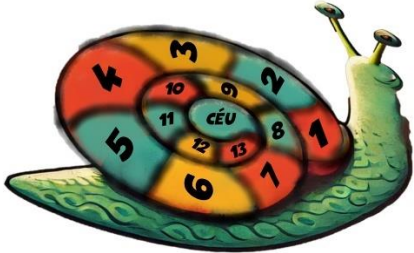
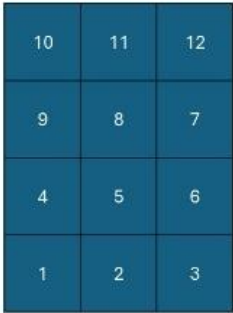
Roda de conversa com perguntas disparadoras: Vocês conhecem o jogo popular denominada como amarelinha? Já jogaram? Onde? Como costumam jogar? Como são as regras, materiais? Existem diferentes tipos de amarelinha?

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

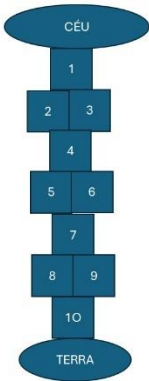
Vídeo Você Sabia? Como Surgiu a Amarelinha? (Rede Brasil Kids, 2023), o vídeo aborda a curiosidade de uma menina que pesquisa na internet sobre a origem da amarelinha, o significado da palavra, nomenclaturas no Brasil.

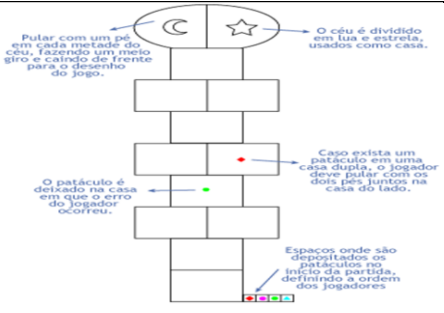
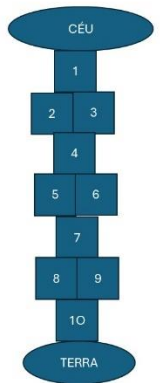
No quadro abaixo alguns tipos de amarelinha e lugares que elas pertencem:

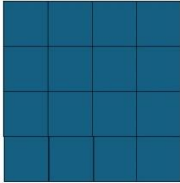
Quadro 2: Diferentes tipos de amarelinha, origem, imagem e como jogar.

Nome da amarelinha Região	Como se joga e Imagem
Redonda Caracol	Figura 1: Amarelinha Caracol ou redonda  Fonte: elaborado pela autora (2024) Primeiro joga a pedrinha na casinal, Não permitido pisar na casa que está a pedrinha. Todas as casas sendo de uma, podendo apenas pisar com um pé não podendo colocar no chão. Depois volta pulando e pega a pedrinha não podendo pisar na casa que estava a pedrinha. Poderá acordar uma casa para descansar o pé, exemplo na 5 pode colocar os dois pés no chão.
Academia 2 Nordeste	Figura 2: Amarelinha Cademia  Fonte: elaborado pela autora (2024) Primeiro desenha no chão dois retângulos juntos, dividindo cada um em quatro quadrados que será as casas, em seguida nas

	pontas dos retângulos desenha uma meia lua (será o céu), o desenho está acima. Como jogar: o jogador deve pular a academia (amarelinha), equilibrando um caco de telha no peito do pé, caso deixe cair o caco, deve voltar ao início e recomeçar o jogo. Objetivo é conseguir pular todas as casas com o caco no pé, sem deixar cair. Atenção algumas regras (Mapa do Brincar, 2024) Só pode pular com o mesmo pé com que começou o jogo (não vale trocar de pé). Não pode apoiar a mão ou o outro pé no chão para pegar a pedrinha. Não pode pisar na linha ou fora do quadrado. Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha. Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado. Quem errar passa a vez para o seguinte. Sempre que o jogador que errou voltar, ele recomeça de onde estava. Ganha quem conseguir chegar ao céu primeiro sem errar. (Mapa do Brincar, 2024)
Amarelinha Tradicional São Paulo e Rio de Janeiro	Primeiro inicia jogando a pedrinha na casinha um, Não é permitido pisar na casa que está a pedrinha. Na casa com dois quadrados o jogador deve pular com os dois pés, um em cada casa, na casa de somente um quadrado o jogador deve pular com um pé. Depois que o jogador conseguiu chegar na casa 10, volta pulando e pega a pedrinha não podendo pisar na casa que estava a pedrinha.

	No início do jogo os jogadores devem acordam se é permitido ou não pular no céu e na terra e nas linhas. O jogador que conseguir pular todas as casas, ganha o direito de marcar seu nome em uma casinha, sendo permitido só ele pisar. Caso a pedrinha caso pare no meio da linha das casas, o aluno que lançou a pedrinha fica de costa e um fala “Meia, meia lua dentro ou fora” movimentando pedra dentro e fora da casinha e o aluno deverá dizer se está dentro ou fora, caso acerte continua se errar, passa a vez. Figura 3: Amarelinha tradicional  Fonte: elaborado pela autora (2024)
Macaca Acre, Pará, Amapá, Ceará, Rio Grande do Sul e Piauí	Cada jogador terá sua pedrinha que é chamado patáculos que ficará em espaço com está mostrando a imagem. O desenho dessa amarelinha é diferente, não tem números, sim desenhos, a primeira casa é dividida em céu e lua, no qual o aluno estará de costa e deverá fazer um giro para pisar nas casas. O jogador deverá pisar um pé na casa de um e dois nas casas com duas. Caso o jogador erre sua patáculos (pedrinha) fica na casa, não sendo permitido ninguém pisar. Figura4: Amarelinha macaca

	 Fonte: Mapa do brincar
Amarelinha 4 Minas Gerais	Figura 5: Amarelinha Minas Gerais  Fonte: elaborado pela autora (2024) A amarelinha desenhada no chão é como a amarelinha tradicional. O grupo decide qual jogador inicia o jogo. O jogador precisa pular as casas de olhos vendados, enquanto pula, pergunta aos outros jogadores “Queimei”, perguntando se pisou nas linhas. O jogador que errar passa a vez para o próximo jogador. Só pode pular com o mesmo pé com que começou o jogo (não vale trocar de pé). Não pode apoiar a mão ou o outro pé no chão para pegar a pedrinha. Não pode pisar na linha ou fora do quadrado.

	Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha. Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado. Quem errar passa a vez para o seguinte. Sempre que o jogador que errou voltar, ele recomeça de onde estava. Ganha quem conseguir chegar ao céu primeiro sem errar.
Amarelinha Africana Africana	Figura 6: Amarelinha africana  Fonte: elaborado pela autora (2024) Jeito de brincar Os jogadores desenharam a amarelinha como indica a imagem acima. Dois jogadores devem pular ao mesmo tempo. Cada jogador inicia a brincadeira de um lado da amarelinha, com o pé em um quadrado, eles devem pular ao mesmo tempo ao ritmo da música. Quando chegarem ao final da amarelinha, devem voltar pulando até onde iniciaram o jogo. Os jogadores devem pular para os dois quadrados ao lado deles voltam para o lugar onde começaram o jogo, depois saltam para os quadrados em frente, pulam para os que estão ao lado e retornam, voltam para os quadrados de trás e pulam de novo

	para os quadrados ao lado. Depois pulam para a terceira linha de quadrados e repetem os movimentos, até que um fique de costas para o outro. Quando isso acontece, eles pulam de novo para o quadrado ao lado e voltam. Depois pulam para a última linha e repetem o movimento. Quando finalizar devem dar meia volta, deixando o pé direito no quadrado em que está e colocando o pé esquerdo no quadrado de trás e recomeçar o jogo trocando os lados do quadrado principal, até que um dos jogadores erre a sequência ou pise na linha.
--	---

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Terceiro passo:

Vivenciando: Amarelinha tradicional, africana e a Macaca

Aula 3 e 4: Elástico

Espaço: quadra.

Materiais: Tv, computador e elástico.

Primeiro passo:

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

Figura 7: Pular elástico



Fonte: Monteiro, 2024

Conceituando a origem do jogo popular Elástico

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

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

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

Como jogar:

O jogo necessita de no mínimo três jogadores, mas podendo adaptar com cadeiras, grades de portão, porque precisa segurar, os jogadores determinam quem começará pulando.

Quando o jogador erra passa a vez para o outro.

Normalmente o elástico começa no tornozelo, depois sobe para o joelho, para a coxa, quadril, ombro e pescoço.

Algumas sequências do elástico são acompanhadas por ladainhas, que são as músicas cantadas nas brincadeiras.

Segundo passo análise dos vídeos:

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

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

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

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

Terceiro passo:

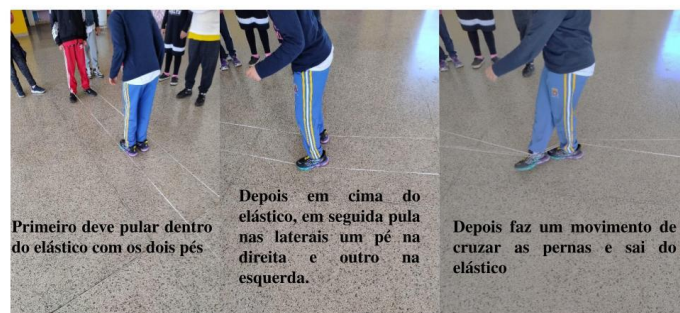
Vivência: do Jogo Popular Elástico:

Sequência:

Primeira sequência:

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

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

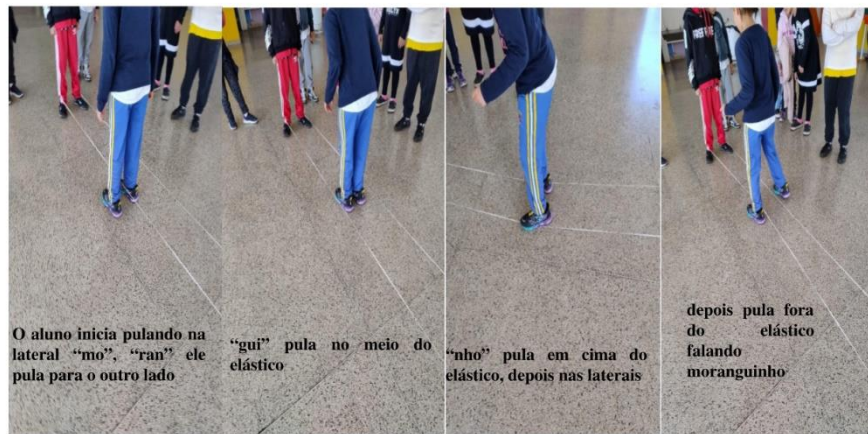


Fonte: elaborado pela autora (2024)

Segunda sequência:

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

Figura 9: Sequências do elástico “Moranguinho”



Fonte: elaborado pela autora (2024)

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

Aula 5 e 6: Cinco Marias

Espaço: quadra.

Materiais: Tv, computador, pedrinhas ou saquinhos.

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

Figura 10: Cinco marias



Fonte: Cultura Care Aur Pair, 2024

Figura 11- Quadro Cinco Marias, Ivan Cruz



Fonte: Artista do Brasil, 2024

Figura 12- Representado o jogo das pedrinhas



Fonte: UOL, 2024

Conceituando a Origem Cinco Marias

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

Uma das possíveis origens é que originou no antigo Império Romano era chamado jogo do ossinho, no qual os jogadores utilizavam os ossos como objeto para lançar e recuperar, assim observamos que se pode usar diferentes materiais para jogar.

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

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

Segundo passo:

Como jogar:

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

Entretanto é um jogo com diferentes fases:

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

Quadro 3- Sequencias do jogo cinco marias.

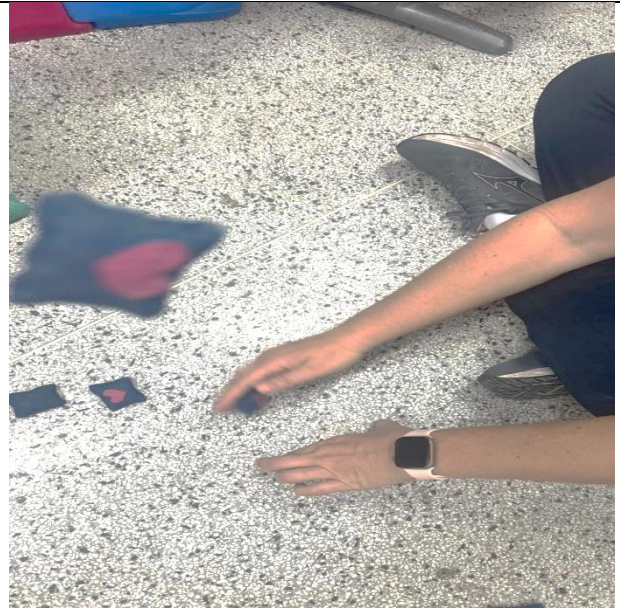
Primeira e segunda fase da sequência das 5 marias. Lançar um saquinho para cima e pegar o que está no chão e o que você lançou, primeiro todos de um e depois dois em dois.

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



Fonte: elaborado pela autora

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



Fonte: elaborado pela autora (2024)

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

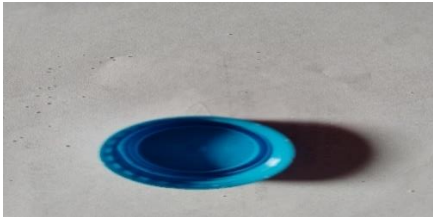


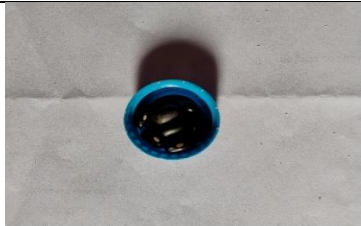
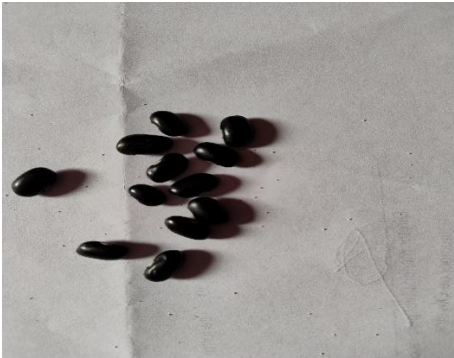
Fonte: elaborado pela autora (2024)

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

Fonte: elaborado pela autora

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

Primeiro passo	Cortar 5 pedaços de TNT 10cm X 10Cm	Primeiro passo da confecção das cinco marias. Figura 13: Peça de TNT  Fonte: elaborado pela autora (2024)	
Segundo passo	Separar cinco tampinhas de garrafas	Figura 14: Segundo passo da confecção das cinco marias. 	Figura 15: Segundo passo da confecção das cinco marias.

		Fonte: elaborado pela autora	 Fonte: elaborado pela autora (2024) Pegue os grãos de feijão e coloque dentro das tampinhas da garrafa.
Terceiro passo	Separar grão para encher as tampinhas	Figura 16: Terceiro passo da confecção das cinco marias.  Fonte: Elaborado pela autora (2024)	Figura 17: Quarto passo  Fonte: Elaborado pela autora (2024) Envolva o TNT na tampinha, fazendo um tipo de uma trouxinha.
Quarto passo	5 pedaços de barbantes	Figura 18: Peça de barbante  Fonte: Elaborado pela autora (2024) Pedaços de barbantes.	Figura 19: Último passo da confecção do jogo cinco marias 

			Fonte: Elaborado pela autora Pegue o pedaço de barbante e amarre a trouxinha.
--	--	--	---

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Aula 7 e 8: Bolinha de gude

Espaço: quadra e parquinho

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

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

Figura 20- Bolinha de gude obra de Ivan Cruz



Fonte: Artista do Brasil 2024

Figura 21-Jogando jepe obra de Ivan Cruz



Fonte: Artista do Brasil, 2024

Figura 22: Bolinha de gude



Fonte: elaborado pela autora (2024)

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

Conceituando a origem do jogo da Bolinha de gude

Segundo o autor Azoubel (2024), a bolinha de gude tem uma origem antiga, encontraram pinturas arqueológicas que mostram que utilizavam o jogo bolinha de gude, antes

de Cristo já existia a bolinha de gude, os povos antigos utilizavam de diferentes matérias para ser a bola, tais como, pedra, argila, madeira e algumas vezes usavam ossos de carneiro. Alguns autores dizem que na Grécia Antiga as pessoas jogavam com castanhas e amêndoas, ou seja, o material e recursos que fazem parte daquela comunidade.

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

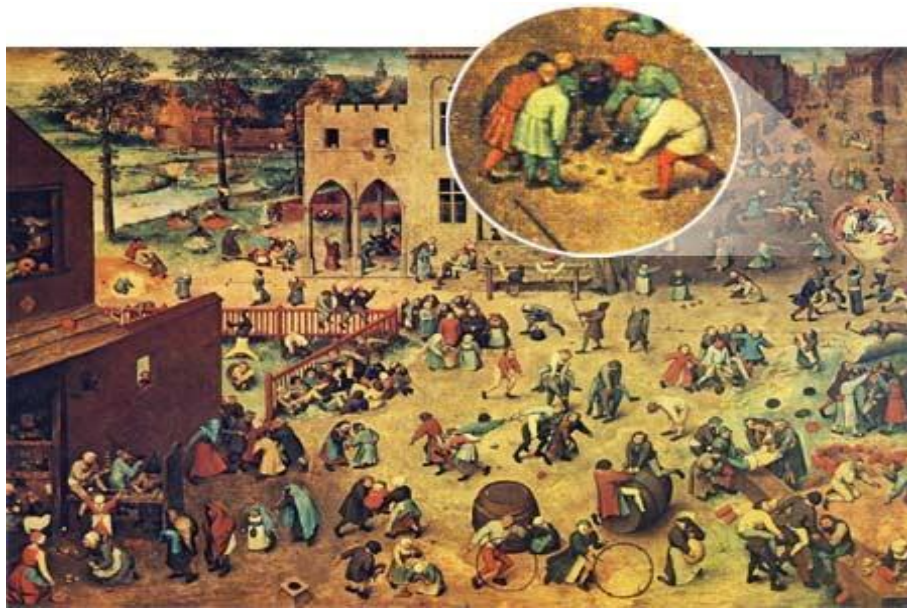
O jogo bolinha de gude faz parte da cultura humana que alguns autores retrataram em suas obras, no quadro abaixo retrata crianças romanas brincando com nozes, detalhe de sarcófago infantil, 270-300 D.C. A obra se encontra no Museu Pio Valentino, Vaticano.

Figura 23-Crianças brincando com nozes



Fonte: Domingues, 2024.

Figura 24: Pintura de tela, Brincadeiras de rapazes



Domingues, (2024)

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

Figura 25- Obra Ivan Cruz, bolinha de gude



Fonte: Artistas do Brasil (2024)

Ainda a palavra gude é derivada de “godê” uma língua provençal, tendo significado de lisa e redonda, A Europa no século XVII se encantou e praticavam em seu cotidiano, outro fato

que a Alemanha no século XVIII foram os que mais fabricaram bolinhas de gude e já eram de vidros como utilizamos até hoje.

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

Quadro 5: Diferentes nomes da bolinha de gude:

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

Fonte: (Azoubel,2024)

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

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

Como jogar:

Existem diversas maneiras de jogar bolinha de gude, estando associada a questão cultural de cada comunidade. Segundo o Mapa do Brincar é possível organizar a brincadeira de diferentes maneiras, em linha reta, podendo espalhar no círculo ou triângulo, tendo com objetivo tirar elas das limitações do desenho. Outra variação é tentar colocá-la de dentro de um buraco na qual tem um circuito para realizar, também tentar tirar a bola do adversário de um determinado local.

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

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

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

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

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

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

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

A brinca	Quer dizer que se joga apenas pelo prazer do jogo, já que no final do jogo são devolvidas ao seu dono.
A vera	É quando os jogadores ficam com as bolinhas que ganharam dos oponentes.
Casar	Apostar as bolas antes do jogo.

Tecadeira	É a bola “jogadeira”, utilizada para acertar as outras.
Expucergos	Palma da mão no chão para lançar a bolinha.
Tudo voltas	Quando a bolinha bate de volta
Repique	Quando bater na bolinha é sua.
Pingues	Lança a bolinha de cima para baixo, bem em cima da única bolinha que sobrou.

Fonte: Santos (2012)

Roda de conversa: O que podemos entender nesse quadro?

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

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

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



Fonte: elaborado pela autora (2024).

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

Figura 27: Bolinha de gude posicionada em linha reta.



Fonte: elaborada pela autora (2024)

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

Aula 9 e 10: Jogo taco ou betes

Espaço: quadra.

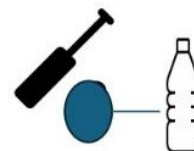
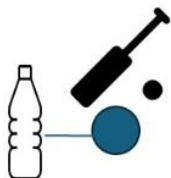
Materiais: Tv, computador

Primeiro passo

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

Observe a imagem e fale o que está observando.

Figura 28: Betes



Fonte: Elaborada pela autora (2024)

Conceituando a origem do jogo betes ou taco.

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

Vamos aprender como joga betes:

Devem formar duplas, jogam quatro pessoas, que tem funções alternadas sendo rebatedores e lançadores.

Materiais taco, bola de tênis, duas garrafas ou latas.

O objetivo dos lançadores é derrubar a base com a bolinha ou com chutes. Quando os rebatedores tiram o taco do chão, os lançadores podem chutar a base ou lançar a bola, quando conseguem derrubar os jogadores em posse do taco passa para os lançadores.

Quando os rebatedores rebaterem a bola em uma longa distância, devem trocar de lugar cruzando o taco no meio, cada vez que rebaterem marcam dois pontos, o jogo termina com 24 pontos, podendo ter uma variação nessa questão da pontuação.

Quando os rebatedores estiverem cruzando taco e os lançadores recuperarem a bola podem queimar os rebatedores, derrubar a casa, assim passando a ser rebatedores.

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

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

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

Fonte: Santos (2012, p.93)

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

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

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

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

Quantos jogadores	Materiais	Regras para jogar na escola

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Aula 11 e 12: Pique bandeira ou rouba bandeira

Espaço: quadra.

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

Primeiro passo:

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

Figura 29- Rouba bandeira



Fonte: Plenarinho, 2024

Conceituando a origem do jogo Pique bandeira ou rouba bandeira.

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

Como jogar o rouba bandeira ou pique bandeira:

Dividir a sala em dois times;

Delimitar o espaço do jogo;

No fundo de cada time terá um círculo desenhado e no meio um objeto ou bandeira,

Objetivo do jogo rouba entrar no campo do adversário e atravessar sem ser tocado, caso consiga sua equipe marca um ponto.

Como defender sua bandeira, quando um jogador da equipe adversária estiver em seu campo deve tocar no jogador que deverá ficar congelado, até que um jogador da sua equipe consiga entrar e tocá-lo descongelando.

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

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

Segundo passo: Vivenciar do jogo rouba-bandeira

Atividades extras de Jogos Populares

Origem do jogo Queimada

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

Figura 30: Queimada



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Conceituação do jogo queimada

O jogo da queimada também tem uma variação em sua origem, “a versão mais aceita é referente ao treinamento do exército do rei Papus, que era preparado para lutar contra a invasão dos bárbaros na Papônia, que se localizava no norte da Europa Meridional. Uma das atividades desse treinamento era os arremessos de bolas de fogo. Seria esse reino o único que não foi tomado pelos bárbaros. A partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual, onde na programação acontecia um festival de queimada, onde os homens podiam relembrar seus feitos”. (Santos, 2023).

Segundo passo:

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

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

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

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

Jogos de perseguição

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

Figura 31-Pega-pegas



Fonte: Tudo Sala de aula, 2024

Origem do jogo de perseguição.

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

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

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

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

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

Quadro 9: As classificações dos jogos de perseguição.

Travessia	Os jogadores necessitam sair de um determinado espaço e atravessar para chegar em outro ponto, mas precisa fugir do perseguidor. O espaço pode ser variado, não necessitando de um espaço muito grande, assim podendo ser jogados em distâncias mais curtas.	Mãe da rua Elefantinho colorido Pique bandeira
Círculos	Esse a formação acontece em círculo, ou seja, rodas, podendo acontecer em pequenas rodas como em grandes.	Lenço atrás Gato e o rato Coelhinho sai da toca Corre cotia Pato ganso
Fileiras e colunas	Normalmente os jogadores que fogem ficam enfileirados ou em coluna.	Rua e avenida Última da coluna Mocinhos da Europa Corre corre
Espalhados	Os jogadores fugitivos ficam espalhados no espaço que acontece o jogo, não havendo um posicionamento específico.	Patinho e gavião Urso dorminhoco Vamos passear na floresta Ameba Duro ou mole Pega americano Tira o rabo
Esconder	O jogador fugitivo deve se esconder em um espaço, o	Esconde-esconde Esconde ao contrário Balança caixão

	perseguidor precisa achá-lo e capturá-lo.	Bate na lata
--	---	--------------

Fonte: Santos (2012)

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

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

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

Jogos de perseguição para vivenciar com os alunos:

Primeiro jogo: Gato e o rato

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

Gato:- Seu rato está?

Roda: - Não!

Gato: - Que horas ele volta?

Roda: deverá falar alguma hora

Gato: -Que horas são?

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

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

Segundo jogo: Bate na lata ou pé na lata

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

Cantigas de roda.

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

Figura 32- Brincando de roda, Ivan Cruz



Fonte: Artistas do Brasil, 2024

Figura 33- Ciranda



Fonte: Histórias nordestinas, 2013.

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

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

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

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

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

Vivência do jogo escravo de Jó:

Quadro 10- Como jogar escravo de Jó.

Escravo de Jó com o copo	Alunos em roda sentados.	Escravos de Jó Jogavam caxangá: Nessa parte os alunos passam o copo para o amigo do lado. Tira, põe Deixa ficar: Levanta o copo e logo em seguida coloca no chão Guerreiros com guerreiros Fazem zigue-zigue-zá Guerreiros com guerreiros Fazem zigue-zigue-zá: faz o movimento para e para o outro
Escravo de Jó em quadrados	Desenhar um quadrado e dividir em quatro. Alunos divididos em duplas	Escravos de Jó Jogavam caxangá: Os alunos pulam para frente e para o lado.

		Tira, põe Deixa ficar: Levanta o copo e logo em seguida coloca no chão: Sai do quadrado e entra. Guerreiros com guerreiros Fazem zigue-zigue-zá Guerreiros com guerreiros Fazem zigue-zigue-zá: faz o movimento para a frente. Depois na segunda vez faz para o lado.
Com os pedaços de madeira.	- Quatros pedaços de madeira (pode utilizar cabos de vassouras emendados).	Deve ter quatro alunos segurando os cabos, de forma simultânea deverá abrir e fechar. De forma individual ou em duplas deverá pular dentro quando os cabos abrires e fora quando fechar, no ritmo da música.

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Figura 34- Sequência do jogo escravo de Jó

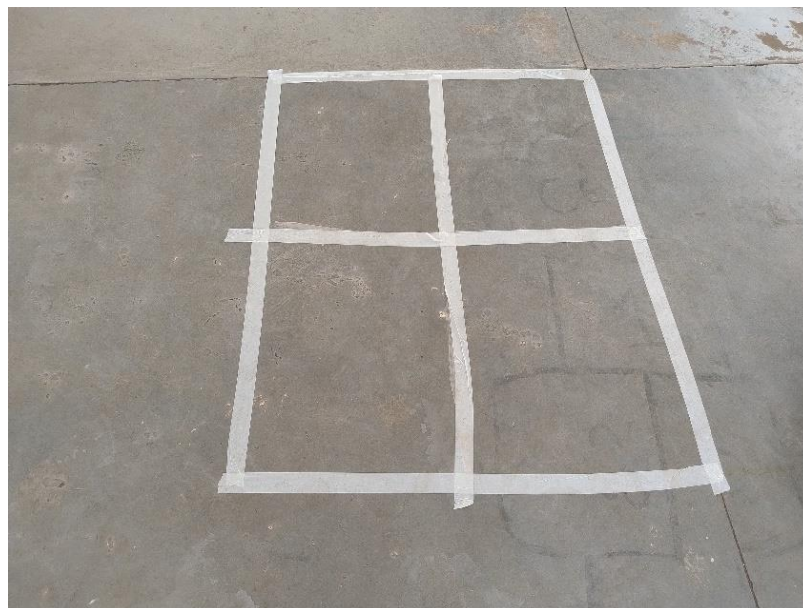


Fonte: elaborado pela autora (2024)

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

Outra maneira para jogar:

Figura 35- Outro formato para o jogo escravo de Jó



Fonte: elaborado pela autora (2024)

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

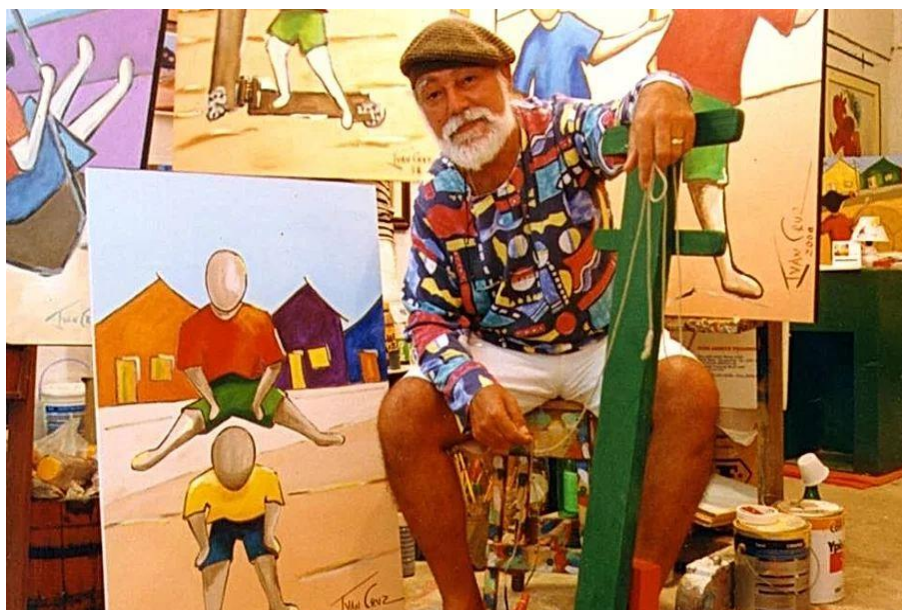
Os alunos vão pulando para os quadrados da frente e do lado, quando falar tira eles pulam para fora e depois para dentro, põe erguem os braços, guerreiros com guerreiros pulam para frente, zig zague pulam para frente trás, na segunda vez para o lado.

Finalização da sequência:

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

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

Figura 36- Artista plástico Ivan Cruz



Fonte: Artistas do Brasil 2024

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

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

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

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

Vamos analisar o vídeo: O autor Ivan Cruz

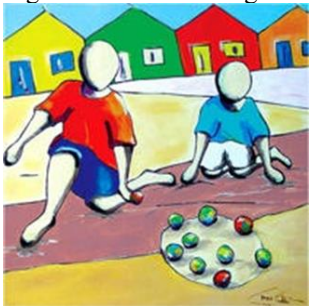
Vamos observar as obras de Ivan Cruz.

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

Quadro 11-Atividade de análise das obras de Ivan Cruz

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

Fonte: Artistas do Brasil				
Imagem 38: Bambolê  Fonte: Artistas do Brasil				
Figura 39: Telefone sem fio  Fonte: Artista do Brasil				
Figura 40: Amarelinha  Fonte: Artista do Brasil	Amarelinha e menina com boneca			
Figura 41: Pulando corda	Pulando corda			

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

Fonte: elaborado pela autora (2024)

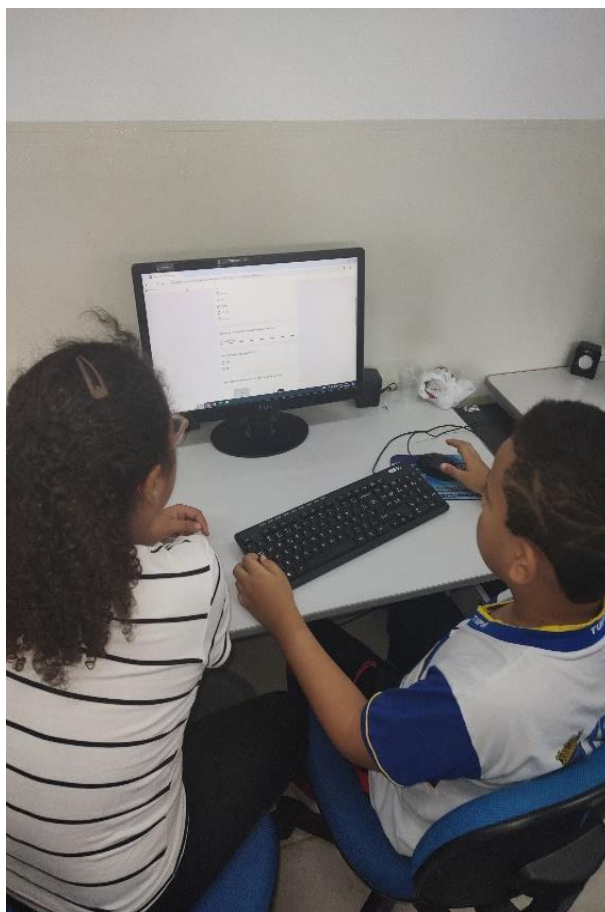
Roda de conversa: Por que o autor Ivan Cruz quis pintar sobre jogos e brincadeiras?
Sugestão: Escolher três jogos retratados por Ivan Cruz e vivenciar

4 APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA, DIALOGANDO JUNTO AOS ALUNOS E ANÁLISES DOS RESULTADOS COLETADOS

Nessa sessão aborda como foi aplicada a pesquisa, com a proposta de dialogar junto com os alunos, proporcionando momentos nos quais eles compartilharam seus conhecimentos e construíram outros sobre os jogos populares e como foram realizadas as análises do diário de bordo e dos questionários respondidos pelos alunos.

4.1 RESULTADOS E ANÁLISES DO PRIMEIRO QUESTIONÁRIO

Foto 1- Alunos respondendo o questionário na sala de informática



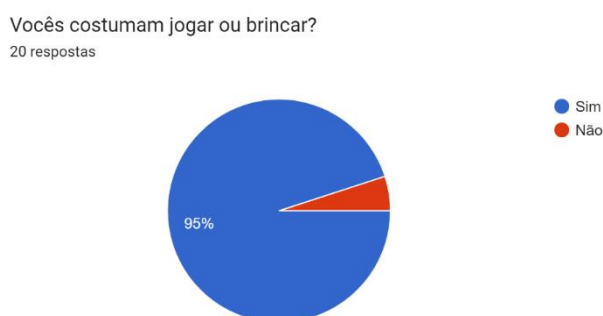
Fonte: elaborado pela autora (2024)

O questionário um levantamento dos conhecimentos dos alunos sobre os jogos populares foi aplicado na sala de informática da escola, para vinte alunos. No entanto, no dia da aplicação havia faltado três alunos, os quais, no dia posterior, levei os três ausentes na sala de informática para responderem ao questionário.

Para os alunos que não sabiam ler, foi necessário realizar a leitura das perguntas e alternativas, dessa forma eles conseguiram entender e assinalar a alternativa que desejavam, também foi necessário ensinar a três alunos como usar o teclado.

Abaixo seguem os dados levantados:

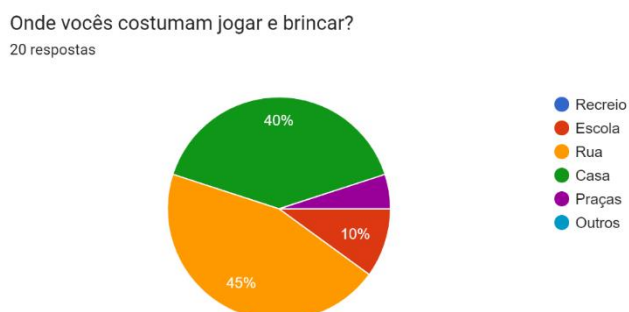
Gráfico1- Levantamento dos conhecimentos dos alunos, se costumam jogar ou brincar.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

O intuito da pergunta era saber se o grupo de crianças costumam brincar em seu cotidiano, observamos que grande parte dos alunos jogam.

Gráfico 2- Locais onde as crianças brincam em seu cotidiano



Fonte: elaborado pela autora (2024)

A pergunta tinha o objetivo de saber em quais espaços os alunos jogam, se constatou que jogam na rua e em casa, já a escola teve um número pequeno, talvez por falta de oportunidade.

Dando continuidade, a próxima pergunta é: Quais jogos e brincadeiras costumam vivenciar no dia a dia?

20 respostas

Quadro 12- Respostas dos alunos das brincadeiras que costumas brincar

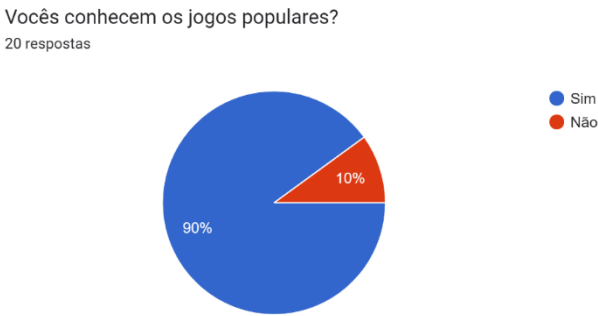
Jogo e brincadeira	Quantidade
Pega-peg	5
Queimada	3
Lego	2
Jogar bola	1
Futebol	3
Bicicleta	3
Esconde-esconde	5
Mamãe e filhinha	1

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Nessa resposta os alunos deveriam escrever quais jogos e brincadeiras vivenciam no seu cotidiano, como se tratava de uma pergunta aberta, onde os alunos poderiam escrever mais que uma brincadeira ou jogo, então alguns escreveram mais que uma resposta.

Como respostas dos alunos temos o pega-peg, queimada e esconde-esconde que fazem parte dos jogos populares, por mais que em outra pergunta tenham marcado jogos como elástico, amarelinha, taco, ciranda, cinco marias e bolinha de gude.

Gráfico 3- Levantamento sobre se os alunos conhecem os jogos populares



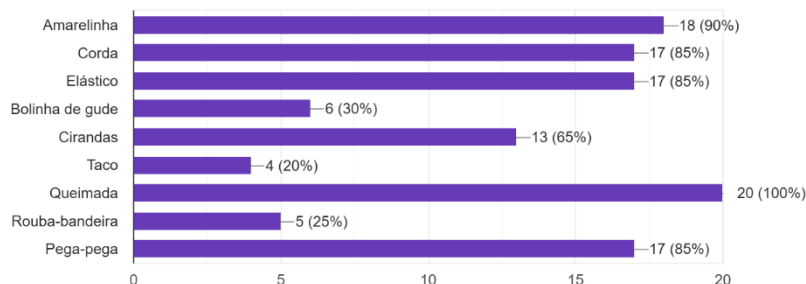
Fonte: elaborado pela autora (2024)

O intuito da pergunta era saber se os alunos conhecem os jogos populares, e observamos que a maioria os conhece.

Gráfico 4: Quais jogos populares os alunos conhecem.

Quais desses jogos populares vocês vivenciam em seu dia a dia?

20 respostas



Fonte: Fonte: elaborado pela autora (2024)

Observamos pelas respostas dos alunos que eles vivenciam todos os jogos populares em seu cotidiano, sendo que a queimada é a mais jogada, o taco apresenta menos vivência, por talvez ser desconhecido pelos alunos não terem os recursos para jogá-lo, ou mesmo não saber buscar recursos para jogá-lo em seu cotidiano.

4.2 ANÁLISE DO DIÁRIO DE BORDO DA APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A sequência didática teve doze aulas aplicadas sobre Jogos Populares pelo próprio pesquisador nas aulas de Educação Física em uma turma do quarto ano no período da manhã.

Os jogos populares abordados foram: amarelinha, elástico, cinco Marias, bolinha de gude, betes e rouba bandeira. Ainda dois jogos foram desenvolvidos como atividades extras a queimada, jogo de perseguição e cirandas, pois eram jogos que estavam no primeiro questionário.

As aulas foram pensadas com proposta de levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre os jogos, conceituação da sua origem e suas transformações, utilizando análises de vídeo e imagens, bem como a experimentação dos jogos, focando em uma proposta na qual os alunos são os protagonistas na construção do conhecimento.

Depois da finalização da aplicação de cada jogo popular os alunos respondiam a um questionário, permitindo a reflexão sobre o que foi vivenciado no jogo da semana anterior, se gostaram do novo jogo, se conseguiriam jogar e ensinar outras pessoas, com a proposta de levantar dados sobre a possibilidade de os alunos vivenciá-los em seu cotidiano disseminando os jogos populares para outras pessoas.

4.2.1 Levantamento dos conhecimentos dos alunos sobre os Jogos Populares

Para iniciar a sequência dos dozes jogos populares, realizou-se uma proposta, a qual tinha como objetivo o levantamento dos conhecimentos prévios sobre o que eles conheciam sobre os Jogos Populares.

Considerando que no questionário, 90% dos alunos responderam que conheciam os jogos populares, no entanto, quando se realizou o questionamento na roda de conversa sobre o que sabiam a respeito dos jogos, tendo como proposta uma nuvem de palavras ou explosão de ideias sobre jogos populares, foi preciso aplicar uma mediação. No primeiro momento da atividade, os alunos relataram que não sabiam o que escrever, então foi necessária a mediação, por meio de perguntas norteadoras permitindo que refletissem e buscassem conhecimentos sobre o tema que foram: O que seria popular? E o que seriam jogos populares?

Foto 2-Alunos e professora realizando a explosão de ideias sobre jogos populares.



Fonte: Fonte: elaborado pela autora (2024)

Assim, os alunos foram refletindo e resgatando seus conhecimentos prévios, porém concentraram-se apenas em jogos. Eles questionaram se poderiam repetir os jogos já realizados, o que exigiu uma reflexão sobre alternativas, caso não surgissem novas ideias.

Foto 3- Alunos escrevendo na explosão de ideias

CONCEITO	CARACTERÍSTICAS	BENEFÍCIOS	JOGOS POPULARES
* PASSADAS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. * POPULAR → MUITO CONHECIDO * CULTURA	→ REGRAS FLEXÍVEIS (PODE MUDAR) → SE MATERIAIS MUITO CARO → AMBIENTE ABERTO NAS RUAS, PODE JOGAR NA ESCOLA, PRAÇAS. → UM AMBIENTE DE AMIZADE	→ COORDENAÇÃO MOTORA → RELAXAMENTO → SOCIALIZAÇÃO HUMANA. → SAÚDE. → FAZER AMIGOS → DIVERSÃO. → COLABORAÇÃO	BOLINHA DE GUDE AMARELINHA QUEIMADA PULAR CORDA CARRINHO DE MÃO PÉ DE LATA CABO DE GUDE

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Durante a construção, um dos alunos compartilhou um exemplo pessoal envolvendo seu pai, que viveu a infância em um sítio na zona rural. Ele relatou que a família costumava jogar e brincar, ensinando uns aos outros diferentes jogos. Mencionou, por exemplo, a bolinha de gude, que seu avô ensinou ao seu pai, e que, por sua vez, foi ensinada a ele. O aluno destacou que esses jogos são transmitidos de geração em geração, criando momentos significativos de interação, diversão e aprendizado. Esses momentos, segundo ele, ajudam a construir memórias afetivas e lembranças valiosas sobre sua vida.

4.2.2 Aula 1 e 2: Jogo popular da Amarelinha

As atividades da sequência sobre a amarelinha foram realizadas em duas aulas. Na primeira, houve a participação de dezenove alunos, e a segunda aula contou com a participação de treze, devido à ausência de sete alunos. Essas ausências ocorreram porque a escola, que normalmente funciona em período integral, teria aulas apenas no turno da manhã naquele dia. Como as oficinas da tarde não aconteceriam, muitos pais não conseguiram buscar os alunos no horário do almoço, às onze horas.

Como recurso se utilizou slides com as sequências das atividades, nas quais havia imagens, vídeos e perguntas norteadoras. A aula se iniciou no pátio da escola utilizando notebook e televisão.

As respostas do levantamento conhecimento dos alunos sobre Amarelinha foram:

- Dezenove alunos conheciam o jogo popular amarelinha;
- Dezenove alunos já o vivenciaram;
- Quem os ensinou foram: pais, professores, família e amigos;
- Eles jogam na rua, casa, praças, escolas e festas;
- Costumam jogar riscando no chão com giz, um pedaço de tijolo ou carvão, e normalmente se utilizam de uma pedrinha. Não é permitido pisar na linha, se se inicia no número 1;
- As regras utilizadas pelos alunos foram: Não é permitido pisar na linha e na casa onde está a pedrinha; na casa com somente um número, só é permitido pisar com um pé, não podendo também colocar o pé para descansar;

Para abordar as possíveis origens da amarelinha e facilitar a compreensão dos alunos, foram utilizados dois vídeos que apresentavam explicações sobre o tema. Para orientar suas observações, foram feitas perguntas norteadoras, como: "Onde surgiu a amarelinha?", "Quais eram os objetivos do jogo na época?" e "Esses objetivos são os mesmos dos alunos hoje?" Os alunos responderam sobre origem da amarelinha, que pode ter sido romana ou francesa. Os portugueses trouxeram a amarelinha para o Brasil, eles não tinham os mesmos objetivos de treinamento que os Romanos, mas tinham objetivo de brincar e se divertir como os franceses.

Outra proposta de atividade foi discutir as possíveis origens da amarelinha permitindo a reflexão sobre como cada região tem sua maneira de jogar, pois sofre influência da cultura. Se parassem para refletir, mesmo entre eles, jogavam de maneiras diferentes.

Em relação aos formatos das amarelinhas, os alunos observaram, por meio de imagens e textos, que algumas amarelinhas apresentam variações, como a ausência de números, a presença de desenhos, letras ou formatos diferentes, além de tamanhos variados.

Outra questão abordada é a da Amarelinha Africana que possui uma característica diferente das demais por incorporar a música, ou seja, para brincar é preciso pular de acordo com o ritmo. Outra regra desse tipo de amarelinha é pular em grupo permitindo a colaboração e o trabalho em equipe. Caso não houvesse uma forma de reprodução da música, como o rádio,

pode-se utilizar usar o ritmo das palmas e cantar a música. Outra reflexão proposta aos alunos foi uma possível vivência desse tipo de jogo em seu cotidiano, eles disseram que sim, podem desenhá-la no chão e cantar outras músicas.

Também houve a reflexão sobre os diferentes nomes das amarelinhas e suas variações de acordo com as regiões do Brasil, e variações de outros países, um fato bem curioso, pois se trata de um repertório diferente daquele conhecido pelos alunos.

Algumas informações apresentadas pelos alunos sobre o jogo popular amarelinha foram: já puderam vivenciar a amarelinha tradicional na escola, que as famílias os ensinaram e jogaram com eles a amarelinha tradicional, as amarelinhas têm casas numeradas de um a dez, algumas no início escrito “céu” e no final “terra”, no projeto que frequentam no contraturno tem a amarelinha tradicional e redonda pintadas no chão do pátio.

Durante a experimentação da amarelinha tradicional, os alunos entraram em discussão sobre se poderiam pisar nas linhas da divisão das casinhas, como deveria ser arremessada a pedrinha e se poderia descansar o pé na casa de duas divisões ou fora da amarelinha.

Esse momento tornou-se um momento de discussão onde o pesquisador fez a mediação por meio da troca de ideias. Dessa forma, eles puderam acordar as regras que estariam valendo, deixando claro que o grupo coletivamente deveria decidir as regras e que só as mudariam novamente com a concordância de todos.

Por meio do diálogo e das intervenções, os alunos compreenderam que nos jogos populares as regras são flexíveis, podendo ser adaptadas de acordo com a realidade dos jogadores.

Ainda como sugestão foi apresentada uma variação das regras da amarelinha em que quando um jogador chegasse à casa dez, poderia marcar seu nome em uma das casinhas onde somente ele poderia pisar.

Ao iniciar o jogo, foram feitos acordos coletivos como caso nenhum aluno conseguisse chegar à casa 10, haveria, então, uma nova roda de conversa trazendo reflexão para que pudessem, portanto, vivenciá-lo em suas casas e isso permitiria que conseguissem pular melhor amarelinha e ensinar outras pessoas.

Continuando as atividades, realizou-se a amarelinha macaca que possui um grau maior de dificuldade, e era desconhecida pelos alunos. Esse tipo de amarelinha tem características diferentes da amarelinha tradicional, o que favorece a desconstrução dos conhecimentos que

eles já possuíam. A amarelinha macaca tem uma forma geométrica não contendo números, com desenhos da lua e estrelas, um maior número de casas, onde, para jogar, todos os alunos precisariam ter os petáculos (pedrinhas).

Para iniciar o jogo, desenhou-se no chão a macaca com tinta guache, no entanto, deixou-se claro que os alunos poderiam utilizar outros recursos para desenhar, e foi solicitado que cada aluno procurasse um petáculo (pedrinha). Após, iniciou-se o jogo.

A maior dificuldade enfrentada pelos alunos foi que, ao errar, a pedrinha ficava na casa correspondente, e apenas o jogador poderia pisar nela. Assim, quando várias pedras se acumulavam nas casas, os saltos precisavam ser mais longos, o que representou um grande desafio para eles.

No entanto, à medida que o jogo avançava, os alunos começaram a buscar soluções para superar as dificuldades, como ganhar impulso correndo de uma certa distância antes de saltar. Alguns escorregavam ao aterrissar, mas refletiam sobre suas tentativas e, de forma persistente, experimentavam novas estratégias, testando e ajustando suas hipóteses.

Os alunos se sentiram desafiados ao saltar. Assim, uma nova reflexão da importância desses jogos em seu cotidiano emergiu, pois puderam perceber que conseguem desenvolver habilidades motoras onde a cada pulo, há o avanço.

Foto 6-Desenho da amarelinha macaca e as pedrinhas.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Na foto observa-se que se desenhou a macaca nas laterais da quadra, pintou-se com tinta guache para que pudessem jogar outras vezes. Houve também a escolha das pedras onde os alunos puderam refletir sobre o quão importante é escolhê-las para um melhor lançamento, para que elas não quebrem e possam rolar. Entretanto havia pedras iguais que se misturavam.

Foto 7- Aluna pulando, amigos observando e auxiliando com informações.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

A amarelinha macaca é bem desafiadora, pois quando se erra, a pedrinha fica naquela casa, onde os jogadores não podem pisar, por isso, muitas vezes o jogador precisa saltar uma distância maior para aterrissar na casa determinada, desse modo, os alunos erravam, mas continuavam tentando da melhor maneira.

Os alunos se ajudavam, orientando uns aos outros a correrem e saltar, e, quando alguém conseguia, todos comemoravam. Um ponto importante é que eles se utilizavam do diálogo e acordaram que poderiam se desequilibrar, colocando a mão no chão.

Outra variação da amarelinha explorada foi a amarelinha africana, bastante diferente das versões conhecidas pelos alunos. Ela possui dezesseis quadrados, sem números, desenhos ou pedrinhas, sendo realizada ao ritmo de uma música e jogada em duplas ou grupos, promovendo a colaboração. Os alunos refletiram sobre como cada cultura agrega suas particularidades aos jogos. Alguns alunos relataram que já haviam visto a amarelinha africana nas redes sociais, principalmente no *TikTok*.

A proposta da vivência foi:

- Primeiro realizaram a brincadeira individualmente ao som da música, para que pudessem conhecer a amarelinha e o ritmo da música.
- Na segunda vez iniciou-se a brincadeira em grupo, buscando perceber o ritmo e pular junto com o amigo, em duplas.
- Uma variação foi pular batendo palma seguindo ritmo dos alunos.

Foto 8- Alunos pulando a amarelinha africana



Fonte: elaborado pela autora (2024)

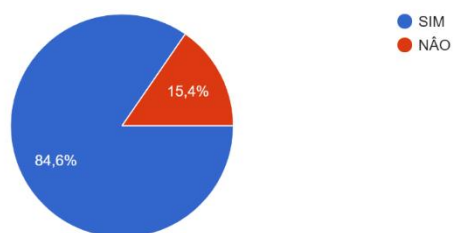
Os alunos demonstraram muito interesse pelos diferentes tipos de amarelinhas e sua variação em cada região. Também foi realizada uma roda de conversa, trazendo a reflexão de que os alunos poderiam criar sua maneira de pular amarelinha, de modo que os jogos populares são adaptáveis, flexíveis e estão relacionados às características de cada região.

4.2.3 Análise das respostas do questionário sobre o jogo da Amarelinha

No dia em que foi aplicado o questionário 2 sobre o jogo popular amarelinha, houve a participação de treze alunos e a ausência de sete alunos.

Gráfico 5- Respostas sobre se os alunos gostaram do jogo popular da amarelinha

Você gostou do jogo Amarelinha?
13 respostas

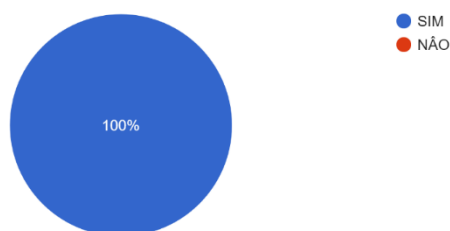


Fonte: elaborado pela autora (2024)

Nas respostas dos alunos, observamos que onze deles gostaram da experiência, enquanto apenas dois disseram que não. Esses dois alunos justificaram sua opinião dizendo que acharam a amarelinha macaca muito difícil, especialmente pelo desafio de saltar longas distâncias quando várias casas ficam ocupadas por pedrinhas. Apesar das intervenções realizadas, eles não se identificaram com essa versão da amarelinha.

Gráfico 6- Respostas sobre se os alunos conseguiriam vivenciar o jogo amarelinha em outros espaços.

Você conseguiria vivenciar esse jogo na sua casa, no recreio, praças ou em outros espaços?
13 respostas



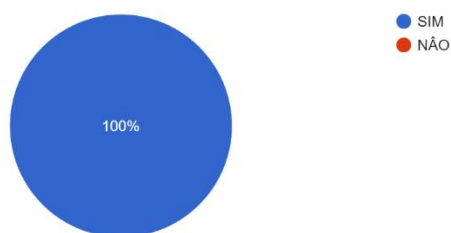
Fonte: elaborado pela autora (2024)

Constatou-se que todos os alunos conseguiriam vivenciar o jogo da amarelinha, mesmo aqueles que não gostaram e que justificaram suas respostas de que apenas a amarelinha macaca apresentava saltos difíceis.

Gráfico 7- Respostas sobre se os alunos ensinariam o jogo da amarelinha à outras pessoas

Você ensinaria esse jogo para outra pessoa?

13 respostas



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Embora dois alunos tenham mencionado que não gostaram das amarelinhas, eles justificaram sua dificuldade com a versão "macaca", devido aos desafios de saltar longas distâncias. No entanto, destacaram que ensinariam a amarelinha tradicional e a africana para outras pessoas.

4.2.4 Aula 3 e 4- Jogo Popular do Elástico

A primeira aula foi realizada na quadra, inicialmente com o levantamento do conhecimento prévio dos alunos sobre o jogo popular do elástico, utilizando como recursos: slides, recursos visuais e auditivos, notebook e TV. Na data estavam presentes dezessete alunos, e ausentes três alunos por motivo de doença.

As respostas dos alunos às perguntas disparadoras sobre o elástico foram:

- Dezessete alunos já pularam elástico;
- Já viram os jogos nas redes sociais tais como: *TikTok* e *YouTube*;
- Três alunos relataram que jogam utilizando grades, árvores e portões para segurar o recurso utilizado, que é o elástico, e que aprenderam a jogar nas aulas de Educação Física;
- O jogo costuma ser realizado com duas pessoas segurando o elástico, que começa posicionado no tornozelo e, gradualmente, é elevado para o joelho, quadril, cintura, axila e pescoço. A sequência de movimentos inclui pular dentro, sobre, fora, cruzar e sair do elástico.
- Treze alunos relataram que não pulam elástico pela falta do recurso (elástico).

Na contextualização sobre a origem do elástico, como são jogos populares que fazem parte da cultura popular, e são transmitidos oralmente, não há uma única teórica sobre a sua origem. Alguns autores relatam que não se sabe ao certo quem foi o responsável por sua invenção, mas alguns autores supõem que seja uma brincadeira de origem africana.

Na roda de conversa ocorreu essa reflexão de não sabermos ao certo a origem do jogo, devido ao fato de ser parte da cultura e sua transmissão ser oral.

Como mostra a imagem abaixo, realizamos a aula em um espaço da quadra, utilizando TV e notebook.

O vídeo foi um excelente recurso para que os alunos compreendessem sua origem, e um de seus pontos mais importantes são as possíveis adaptações para o recurso do elástico, podendo-se utilizar retalhos de tecido, por exemplo, uma camiseta velha cortada e amarrada em tirinhas. Essa informação é importante porque no levantamento inicial do jogo, treze alunos responderam que não jogam pela falta de recurso do elástico.

As maneiras de pular apresentadas no vídeo eram bem diferentes das relatadas pelos alunos. Ainda, o vídeo possibilitou a reflexão de que as maneiras de pular elástico podem ser adaptadas de acordo com a realidade do cotidiano do aluno.

Outro ponto importante em um dos vídeos é que os jogadores eram uma família pulando junto, isso leva à reflexão de que pode ser um jogo de entretenimento para família, passado de geração em geração. No outro vídeo, eram amigas que utilizaram cadeiras para segurar o elástico e conseguiram pular, mostrando a flexibilidade da brincadeira. Em dos vídeos as crianças pulam com as amigas em frente de casa, isso possibilita que os alunos entendam que a prática dos jogos pode ser realizada no seu cotidiano.

O que mais chamou a atenção dos alunos foi a forma de pular, que consideraram bem diferente e mais complexa do que a maneira com a qual estavam acostumados. Embora tenham afirmado que é muito difícil, também reconheceram que seria possível dominar a técnica com prática no dia a dia. Durante a conversa, discutimos a possibilidade de eles criarem suas próprias maneiras de jogar. Ainda, relataram que não pulam elástico em seu cotidiano pela falta de recurso, mas uma reflexão foi realizada a partir dos materiais analisados, pois os alunos podem usar outros materiais como tiras de tecidos velhos e camisetas rasgadas. Relatei que na próxima aula daria um elástico para cada aluno, e eles ficaram entusiasmados.

No momento da experimentação, enquanto pulavam, comemoravam seus acertos e dos amigos, e, ainda colaboravam um com outro explicando como poderiam pular de outra forma e assim conseguiram, ainda na primeira vez em que pularam a sequência “moranguinho” ensinada. Apesar de apresentarem dificuldades no início, conseguiram desenvolver a brincadeira bem. Os alunos comemoravam coletivamente quando um amigo avançava e conseguia chegar, por exemplo, na altura da cintura, e passaram a incentivar os jogadores para que conseguissem pular e avançar conseguindo superar os desafios.

Outro ponto observado foi que os alunos começaram a negociar as regras do jogo. Por exemplo, questionaram se seria permitido pisar no elástico ao chegar à altura da cintura. Isso gerou uma mediação e reflexão sobre como, nos jogos populares, as regras são flexíveis e definidas pelos próprios jogadores. O grupo chegou a um consenso de que não pisariam no elástico, considerando o nível de dificuldade. No entanto, surgiu uma motivação para tentar superar esse desafio, permitindo que avançassem gradualmente nos saltos. Uma aluna apresentou maior dificuldade de memorizar a sequência, mas os amigos colaboraram dizendo como todos deveriam pular, e alguém pulava juntamente com ela.

Na segunda aula foram utilizados cinco elásticos para que trabalhassem em grupo, os próprios alunos se dividiram em três grupos para pular. Os alunos ainda acordaram coletivamente quem deveria iniciar o jogo pulando, quem seguraria o elástico e quais regras estariam valendo. Esse momento permitiu que construíssem conhecimento de como jogar em seu cotidiano.

No final da aula cada aluno recebeu um elástico, trazendo a reflexão de que agora poderiam pular em diferentes espaços. Eles relataram que gostaram muito e que, sim, iriam vivenciar a brincadeira em seu cotidiano.

Foto 9- Alunos com seus elásticos para levar para casa.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

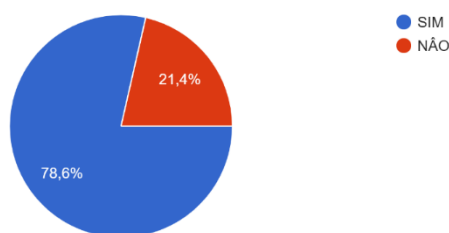
Quando os alunos recebiam o elástico, observava-se a felicidade em ganhar aquele brinquedo. Um aluno relatou que agora ensinaria seu irmão, outros que iriam pular com seus familiares e amigos e que até usariam as cadeiras caso não houvesse ninguém para segurar o elástico. Ainda, na roda de conversa houve a reflexão que de que eles poderiam criar maneiras diferentes de pular, pois o jogo popular pode ser transformado de acordo com cada realidade.

4.2.5. Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular de elástico

No dia de que os alunos responderam ao questionário, estavam ausentes seis alunos e presentes quatorze.

Gráfico 8 - Respostas sobre se os alunos jogaram amarelinha depois das aulas.

Você jogou Amarelinha em algum espaço depois que aprendeu?
14 respostas



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Constatou-se que a maioria dos alunos vivenciaram o jogo da amarelinha em seu cotidiano, apenas três alunos justificaram que não jogavam por falta de tempo.

Quadro 13- Respostas dos alunos sobre lugares em que jogaram amarelinha.

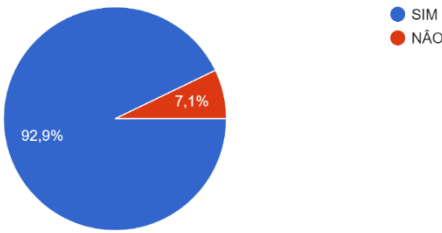
Na rua de casa	3
Casa	4
Na pracinha, perto da casa do avô tem uma praça com amarelinhas pintadas	1
Projeto	2
Nenhum lugar	3
Na rua, na escola	1

Fonte: elaborado pela autora (2024)

O principal espaço onde o jogo é vivenciado pelos alunos é a rua, que, conforme destacado na pesquisa, é um local onde as pessoas aprendem e praticam jogos populares. Quando se referem ao projeto, eles mencionam o espaço onde estudam no contraturno, observando que há amarelinhas pintadas no chão e que aproveitaram o intervalo para jogar.

Gráfico 9- Respostas sobre se os alunos conseguiriam vivenciar o jogo do elástico em seu cotidiano.

Você conseguiria vivenciar o jogo popular Elástico na sua casa, no recreio, praças ou em outros espaços?
14 respostas



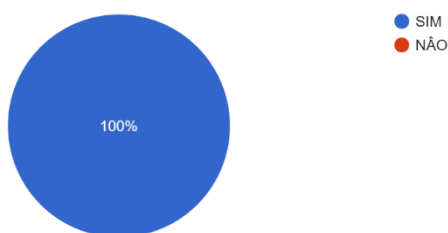
Fonte: elaborado pela autora (2024)

Novamente, somente uma aluna respondeu “não” por falta de tempo e ter achado o jogo um pouco “parado” pois gosta de jogos com corrida e competição.

Gráfico 10- Respostas sobre se os alunos se gostaram de pular elástico.

Você gostou de Pular Elástico?

14 respostas



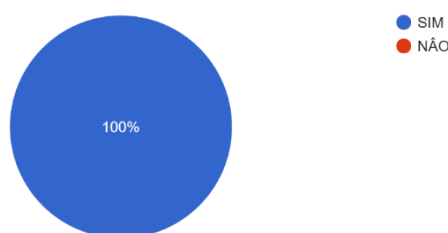
Fonte: elaborado pela autora (2024)

Constatou-se que mesmo aluna que respondeu que não conseguiria vivenciar, afirmou ter gostado de jogar, destacando que o desafio está em conseguir avançar para as próximas fases.

Gráfico 11-Respostas sobre se os alunos ensinariam o jogo do elástico para outra pessoa.

Você ensinaria o Jogo Elástico para outra pessoa?

14 respostas



Fonte: elaborado pela autora (2024)

4.2.6. Aula 5 e 6- Jogo Popular Cinco Marias

A primeira aula foi aplicada na quadra, utilizando os recursos de Tv, notebook e três jogos das cinco marias. Nesse dia estavam presentes dezessete alunos e ausentes três.

Na roda de conversa a partir das perguntas norteadoras obteve-se os seguintes dados:

- Nove alunos conheciam o jogo das cinco marias;
- Sete não conheciam, e aqueles que conheciam também já haviam jogado;
- Quem ensinou foram as mães, a escola e amigos.

Quando a aluna mencionou que aprendeu com sua mãe, o momento serviu como uma reflexão para a turma, ajudando-os a compreender que os jogos populares ou tradicionais são transmitidos oralmente de geração em geração. Esse aprendizado com familiares é significativo, pois promove interação, afeto e a construção de memórias afetivas. As formas como costumam jogar são as seguintes:

- Utilizam materiais diversos como pedrinhas ou os saquinhos confeccionados;
- Há diversas fases: primeiramente joga-se os saquinhos para cima e pega-se de um e um; depois, joga-se os saquinhos para cima e pega-se de dois em dois, de três em três, e de quatro em quatro;
- Não se pode deixar o saquinho cair no chão antes de pegar o outro, caso isso aconteça, passa-se a vez;
- Não se pode usar as duas mãos para pegar o saquinho ou a pedrinha;
- Há a variação de passar por baixo da mão, que se transforma em um “túnel”;

A conceituação foi realizada por meio de aula expositiva utilizando-se slides com imagens, textos e vídeos sobre a possível origem do jogo popular das cinco marias. Os alunos participaram e consideraram interessante que, na antiguidade, os reis utilizavam pedras preciosas, isso possibilitou uma reflexão importante na construção do conhecimento sobre o fato de que os materiais utilizados são aqueles presente no cotidiano daquela comunidade.

O vídeo foi um recurso valioso para que pudessem entender a origem do jogo. Eles observaram diferentes sequências, algumas semelhantes às que haviam mencionado, outras distintas, e ficaram impressionados com a agilidade dos jogadores.

Depois, foi apresentado aos alunos os saquinhos confeccionados para a aula e os que já existiam na escola.

Foto 10-Saquinhos das cinco marias.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Continuando, realizou-se uma roda de conversa, trazendo a história da infância da pesquisadora relatando que quem a ensinou a jogar foram seus amigos, e, que se jogava com pedrinhas e saquinhos confeccionados, muitas vezes, pelas mães. Ainda, sabia-se sobre as diferentes fases do jogo, e que normalmente brincava-se no recreio. Costumeiramente, um jogador criava regras e maneiras diferentes de jogar, compartilhava entre todos e, coletivamente, decidia-se como jogar. Esses são momentos importantes e afetivos que ficam registrados em nossas memórias

Durante a explicação os alunos olhavam atentos e admirados sobre como era possível realizar os movimentos. Eles se questionaram como seria possível, mas novamente salientou que é um jogo que fez parte da infância da pesquisadora que jogava muito quando crianças e quanto mais jogamos cotidianamente melhor conseguimos realizar os movimentos. Então, foi distribuído o jogo para que os alunos fossem tentando, nesse momento, a mediação foi fundamental para que entendessem e conseguissem realizar da melhor maneira.

Os alunos observaram que uma aluna apresentava maior habilidade, ela então relatou que a mãe jogava com ela. A aluna ainda auxiliou os colegas para que entendessem como jogar e pegar os saquinhos que estavam no chão. A aluna que sabia jogar explicava aos amigos como deveriam espalhar os saquinhos, lançá-los e recuperá-los.

Para que pudessem experimentar e compreender como jogar, os alunos foram divididos em quatro grupos. Nos grupos, os alunos foram jogando, ajudando uns aos outros, e, quando conseguiam, comemoravam e chamavam a pesquisadora para ver sua evolução, como forma de motivação. No momento do jogo aconteceu a colaboração e a troca de conhecimentos entre eles. Um aluno colaborava com o outro sobre qual a melhor maneira de jogar.

A interação e a socialização estavam presente nos grupos onde os alunos também acordaram como deveria acontecer o jogo. Uma aluna explicou para outra que precisava jogar com mais cuidado e não tão alto, um respeitava as sugestões do outro.

Os alunos colaboravam entre si para descobrir a melhor maneira de jogar, refletindo sobre como lançar e recuperar. Eles criavam, testavam e verificavam suas hipóteses para conseguir realizar os movimentos com sucesso. Como professora, pesquisadora e mediadora, eu circulava pelos grupos, observando como estavam jogando e fazia algumas sugestões, desse modo, era possível observar o entusiasmo e a motivação deles em conseguir realizar a brincadeira e vencer os desafios para passar de fase.

Uma proposta importante foi a confecção das cinco Marias junto aos alunos, com o objetivo de que eles as levassem para casa, jogassem e ensinassem outras pessoas. Para a confecção, foram utilizados materiais como TNT, tesoura, feijão, tampinhas de garrafa e barbante.

Foto 11-Materiais utilizados para confecção das cinco marias.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Nesse momento foi explicado aos alunos o passo a passo da confecção do jogo, enfatizando a importância de se amarrar bem os saquinhos para que não se abram no momento do jogo. Então foi solicitado que pegassem os materiais e encontrassem um espaço na sala para confecção.

Durante o processo foi interessante observar que colocavam os pedaços de TNT no chão com as tampinhas em cima e os enchiam com o feijão. Nos momentos de maior dificuldade, como amarrar os saquinhos, um aluno ajudava o outro.

Foto 12-As maneiras nas quais os alunos se organizaram para confecção do jogo das cinco marias, um aluno colaborava com o outro na hora de amarrar.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Depois da confecção dos jogos, os alunos começaram a jogar. Alguns decidiram jogar sozinhos, outros em grupo, e ainda, outros alunos juntaram as marias e criaram uma maneira de jogar e pegar um maior número.

Sempre que tinham alguma dúvida os alunos pediam ajuda, assim um colaborava com o outro para saná-la. A maior dificuldade foi entender que a mesma mão que joga a pedrinha para cima, a pega embaixo. Entender esse movimento é essencial porque ele ocorre o tempo todo no jogo.

Tornou-se necessário realizar uma reflexão e uma sugestão para os alunos, indicando que poderiam colocar a outra mão na coxa ou atrás do corpo para evitar usar as duas mãos como impulso.

Um aluno estava com dificuldade em entender que não bastava apenas pegar uma pedrinha e já passar para a segunda fase. Foi importante retomar o conceito das fases, explicando que, na primeira fase, é preciso pegar todas as pedrinhas uma por uma, e, ao conseguir realizar esse movimento, o aluno pode avançar para a segunda fase.

Observei que nenhum aluno conseguiu passar para a segunda fase, mas a grande maioria já estava conseguindo pegar as pedrinhas uma por uma, o que demonstra uma evolução. Isso mostra que, quanto mais jogamos, melhor conseguimos realizar os movimentos.

Os alunos continuaram jogando, tentando encontrar a melhor maneira de lançar, pegar e recuperar as pedrinhas. Eles também levaram para casa os jogos que confeccionaram, felizes por terem feito o jogo por conta própria. Em uma roda de conversa, ficou claro que poderiam utilizar outros recursos, como pedrinhas, para jogar as cinco marias.

Confeccionar, conhecer e refletir são passos importantes para disseminar os jogos para outras pessoas, permitindo que compartilhem sua origem e ensinem como jogar. Dessa forma, podem aproveitar os jogos como uma forma de lazer com familiares e amigos, além de explorar novas possibilidades de jogar.

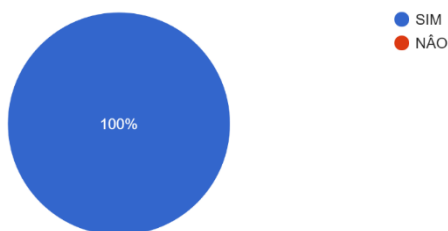
4.2.7 Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular das cinco marias

No dia de responder o questionário, estava presente dezesseis alunos e ausentes quatro.

Gráfico 12- Respostas sobre se os alunos os alunos jogaram elástico depois que prenderam.

Você jogou Elástico em algum espaço depois que aprendeu?

16 respostas

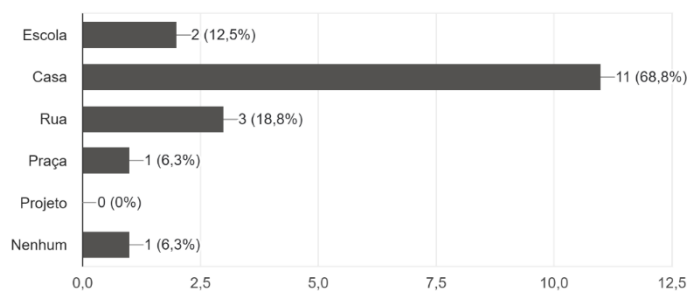


Fonte: elaborado pela autora (2024)

Gráfico 13- Respostas sobre onde jogaram elástico.

Onde você jogou Elástico?

16 respostas



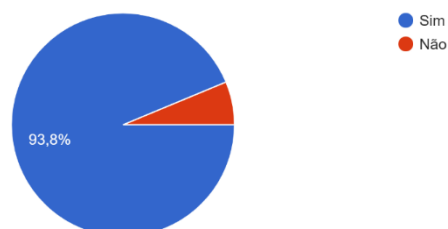
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Pelas respostas dos alunos, constatou-se que a casa foi o principal espaço onde eles jogaram elástico.

Gráfico 14- Respostas sobre se os alunos ensinaram alguém a pular elástico.

Você ensinou alguma pessoa a pular elástico?

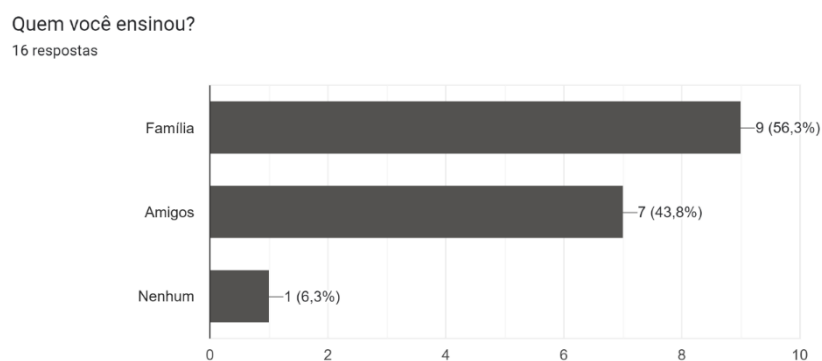
16 respostas



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Somente um aluno relatou que não ensinou, mas justificou que jogou nos intervalos da escola com seus colegas.

Gráfico 15- Respostas sobre quem os alunos ensinaram a pular elástico.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

De acordo com as respostas dos alunos, podemos perceber que eles ensinaram seus familiares, construindo, assim, momentos importantes nos quais estarão em suas memórias afetivas. Os alunos relataram também que ensinaram seus amigos, criando momentos de socialização e interação entre eles.

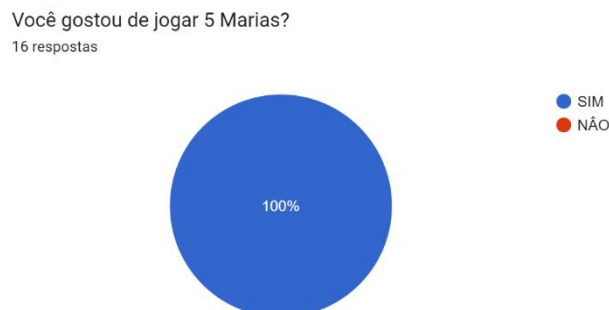
Gráfico 16- Respostas dos alunos sobre se conseguiriam vivenciar o jogo das cinco marias em outros espaços.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Mais uma vez, uma aluna respondeu que não tem interesse em jogar, justificando que achou o jogo muito parado. Ela costuma preferir jogos que envolvem movimento e bola.

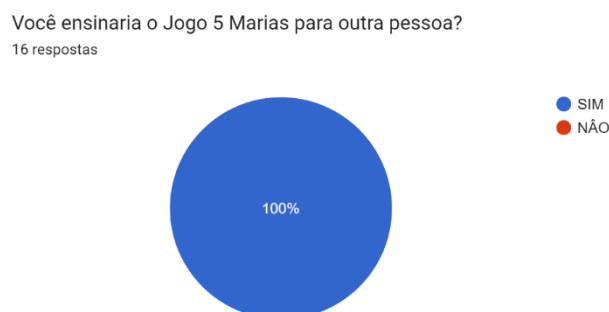
Gráfico 17- Respostas sobre se os alunos gostaram do jogo das cinco marias.



Fonte: Fonte elaborado pela autora (2024)

Os alunos justificaram que gostaram do jogo por ser desafiador, sendo necessário passar por fases difíceis até que você consiga realizar o movimento de lançar e recuperar a pedra.

Gráfico 18- Respostas sobre se os alunos ensinariam outras pessoas o jogo das cinco marias.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

4.2.8. Aula 7 e 8- Jogo Popular Bolinha de gude

Na primeira aula havia dezoito alunos presentes e dois ausentes. A atividade foi aplicada na sala de leitura, utilizando como recursos, a TV e o computador. Toda sequência da aula foi desenvolvida por meio de slides onde constavam todas as informações, imagens, textos, perguntas e vídeos.

Na roda de conversa, discutimos sobre se os alunos conheciam o jogo bolinha de gude. No slide havia a imagem de uma bolinha de gude para que os alunos pudessem usar de referência.

Assim, os 17 alunos relataram que conheciam a brincadeira pois já o haviam visto em fotos, vídeos e nas redes sociais, no entanto, apenas sete alunos já haviam jogado ou manipulado uma bolinha de gude.

Quando questionados sobre os lugares já onde viram o jogo da bolinha de gude, os alunos relataram que:

- Um aluno já viu meninos jogando no campinho próximo a casa dele;
- Alguns alunos têm irmãos que já jogaram;
- Dois alunos já jogaram em casa ensinados pela própria família, onde o pai havia aprendido com seus pais e decidiu ensinar os filhos;
- Um dos alunos relatou que ganhou um saco de bolinhas de gude na barraca de pescaria da festa junina do ano passado.
- Os alunos já viram o jogo no *Tiktok* e no *YouTube*.

Ainda, os alunos relataram que a bolinha de gude é feita de vidro, mas que sabem existir as feitas de ferro que rolam muito rápido e possuem diferentes tamanhos.

Ao compartilharem suas maneiras de jogar, os alunos possibilitaram uma reflexão de que os jogos populares podem ser jogados de diversas formas. A seguir algumas maneiras de jogar relatadas pelos alunos:

- Uma bolinha fica em um determinado espaço para que se tente acertá-la;
- É necessário fazer um percurso com cinco buracos onde há um tipo de “montanha” no início de onde sai a bolinha de gude e vence quem fizer todo percurso;
- Faz-se um tipo de L com buracos por onde a bolinha tem que passar em todo percurso, depois voltar pelo mesmo, aquele que realizar todo esse movimento, vence;

As regras citadas pelos alunos foram:

- Deve-se passar pelo circuito sem pular nenhuma etapa, então, se a sua bolinha sair, ela deve ser colocada de volta no percurso;
- Ao acertar a bolinha do adversário, ele está eliminado, então, aquele que a acertou, fica com a bolinha do adversário, quem conseguir mais bolinhas vence o jogo, e, no final, devolvem-se as bolinhas e o jogo inicia-se novamente;

- Caso algum jogador não tenha mais nenhuma bolinha de gude no jogo, um amigo pode emprestar;

- Já os materiais utilizados podem ser as bolinhas de gude de vidro ou as de ferro;

Na conceituação da origem, com a concentração dos alunos o que mais chamou a atenção foi a linguagem própria que o jogador de bolinha de gude usa, por exemplo, quando se fala “a brinca” ao final do jogo onde se devolvem as bolinhas de gude.

Na aula seguinte, foram estabelecidas algumas regras, como a linguagem do jogo, que seria a “brinca”. Dessa forma, ninguém levaria bolinhas de gude que acertassem, já que se tratava de um material da escola. Os diferentes nomes dados às bolinhas de gude de acordo com cada região e país despertou a atenção dos alunos, pois existe uma variedade de nomenclaturas. Outro ponto foram as diferentes maneiras de se jogar, que trouxe um novo repertório aos alunos, despertando a imaginação criativa com a qual eles podem criar suas próprias maneiras de jogar. Dois alunos relataram que possuíam bolinhas de gude e pediram autorização para trazê-las para a escola, e isso foi permitido para que as mostrassem aos seus amigos. Os alunos também ficaram concentrados no vídeo sobre a confecção das bolinhas de gude.

Na quadra iniciamos a experimentação, na qual eles deveriam tentar tirar as bolinhas de gude que estavam no quadrado, onde havia uma linha marcando o lugar do jogo, portanto, se a bolinha caísse no quadrado não poderia ser pego, as que passassem pela linha do quadrado ou as que saíssem para fora poderiam ser pegadas, assim, venceria o jogo quem conseguisse tirar o maior número de bolinhas de gude do quadrado.

Um aluno perguntou se seria permitido usar a “expulsa”. Pedi que ele demonstrasse o que era e, junto com os colegas, avaliamos. No final, a turma decidiu que a “expulsa” não seria permitida. Na imagem observa-se que se desenhou a figura geométrica de um quadrado com um pedaço de fita crepe na lateral na quadra.

Antes iniciar o jogo foi importante a retomada das regras que estariam valendo. Dois alunos perguntaram, por exemplo, se a bolinha parasse na linha estaria valendo, e, coletivamente, os alunos decidiram que a bolinha de gude deveria passar por toda área do quadrado incluindo as linhas laterais.

Foto 13- Aluno jogando e explicando o que seria o “expulsa”.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Foto 14- Aluno ensinando a amiga jogar



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Durante o jogo um aluno colaborava com outro, ensinando como deveria ser a posição da bolinha na mão, como posicionar a palma da mão no chão e qual o movimento dos dedos, isso demonstra o protagonismo da criança.

Alguns alunos tiveram dificuldade em entender como acontece esse movimento de segurar e lançar a bolinha de gude, mas com os ensinamentos e sugestões dos amigos, as dificuldades foram se sanando.

Quando alguém acertava, todos comemoravam, e, enquanto esperavam a sua vez iam praticando, e aqueles que já tinham facilidade, ensinavam aqueles que apresentavam dificuldades. No final da atividade, uma aluna foi a vencedora, conseguindo tirar 9 bolinhas, e, em segundo lugar, um colega conseguiu tirar 8 bolinhas, constituindo uma diferença pequena.

Os alunos estavam muito empolgados, e um deles expressou sua alegria dizendo que nunca tinha jogado antes, mas conseguiu participar e até planejava ensinar seu irmão a jogar. Ele também comentou que foi o jogo mais interessante que já aprendeu.

Além disso, dois alunos ensinaram aos colegas como jogavam a birosca, explicando o circuito: um percurso que a bolinha de gude deveria completar.

Para jogar os alunos foram ao parquinho, o que acabou não dando certo pois a bolinha afundava na areia e não era possível fazer o percurso, e, mesmo com a análise dos alunos e algumas adaptações feitas, como, por exemplo, criação de buracos, as bolinhas não rolavam. Então, os alunos foram ao gramado, o que também acabou não dando certo pois não havia como fazer os buracos e a bolinha acabava se perdendo na grama, e, mesmo com os testes deles, esse espaço não deu certo, e eles precisaram pensar em outros espaços da escola.

Em meio à essa situação desafiadora de como montar o circuito, os alunos decidiram jogar no fundo da quadra, onde deixavam uma bolinha posicionada no espaço. Os jogadores deveriam tentar acertá-la. Outra regra estabelecida era que a bolinha de gude lançada permanecia no local onde parasse. Caso alguém acertasse a bolinha de outro jogador, este seria eliminado e só poderia voltar ao jogo no início de uma nova rodada. Os alunos experimentaram diferentes formas de lançar a bolinha, mas não conseguiram mover a que estava parada, apenas acertar as bolinhas já posicionadas pelos outros jogadores.

Como não foi viável jogar na grama ou no parquinho, decidiram jogar o “mata-mata” no fundo da quadra. Essa é uma característica dos jogos populares: as regras são flexíveis e podem ser adaptadas. Para reforçar esse conceito, uma roda de conversa foi realizada, ajudando os alunos a compreenderem que os jogos populares podem ser ajustados conforme os materiais disponíveis e o espaço utilizado no dia a dia.

Outra variação proposta foi alinhar dez bolinhas de gude em uma linha reta, desafiando os alunos a tentar tirá-las de lá.

Foto 15- Bolinhas dispostas em uma linha que alunos deveriam tentar acertar e tirar da linha



Fonte: elaborado pela autora (2024)

A marcação se utilizou da linha da quadra e posicionou as bolinhas de gude.

Antes de jogar os alunos refletiam nos melhores movimentos, e depois que lançavam, pensavam que deveriam ter usado menos força, por exemplo, e conversavam com os amigos para que, na próxima vez, tentassem de outras maneiras.

Alguns alunos relataram que gostaram muito de aprender sobre o jogo da bolinha de gude, e um aluno disse que, de todos os jogos populares já aprendidos, o que ele mais gostou e se identificou foi o da bolinha de gude e que passaria a vivenciá-lo em casa.

Assim, para que os alunos pudessem vivenciar o jogo popular da bolinha de gude em seu cotidiano, eles receberam oito bolinhas de gude cada. O propósito é que eles disseminem o jogo, pois, muitas vezes, deixam de vivenciá-lo pela falta do material e conhecimento, mas agora os alunos teriam os dois.

Foto 16- Alunos com as bolinhas de gude que ganharam.



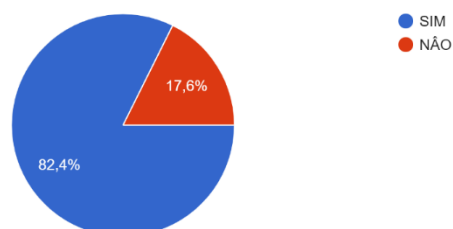
Fonte: elaborado pela autora (2024)

4.2.9 Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular da bolinha de gude

Participaram do questionário dezessete alunos com ausência de três.

Gráfico 19-Respostas sobre se os alunos jogaram as cinco marias.

Você jogou 5 Marias em algum espaço depois que aprendeu?
17 respostas



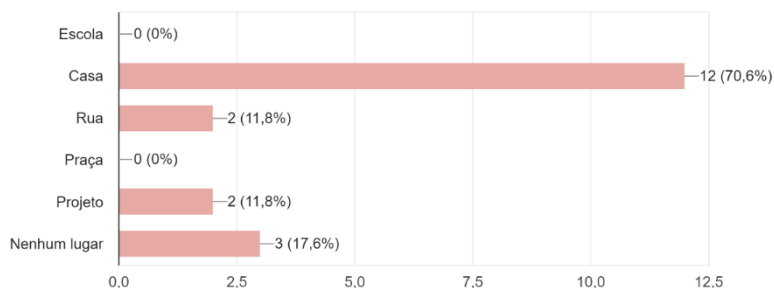
Fonte: elaborado pela autora (2024)

Os alunos que responderam negativamente justificaram que esqueceram o jogo na bolsa e não tiveram tempo para jogar com outras pessoas.

Gráfico 20-Respostas dos alunos sobre onde jogaram o jogo das cinco marias.

Onde você jogou cinco Marias?

17 respostas



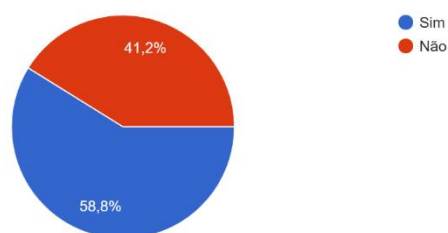
Fonte: elaborado pela autora (2024)

Os alunos relataram que foi um jogo importante para vivenciar em família, pois calmo e todos poderiam jogar sentados permitindo um momento de interação familiar.

Gráfico 21- Respostas dos alunos sobre se ensinaram a alguém o jogo das cinco marias.

Você ensinou alguma pessoa a jogar cinco marias?

17 respostas



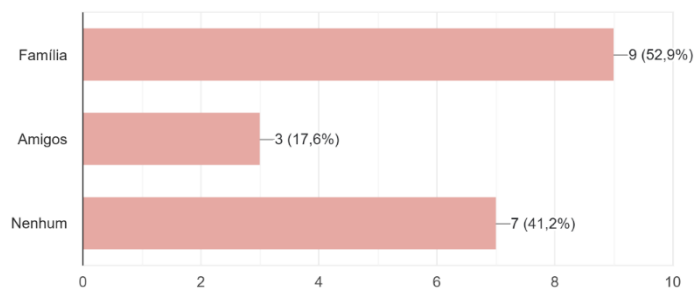
Fonte: elaborado pela autora (2024)

Muitos alunos relataram não ter ensinado, pois suas mães e avós já conheciam o jogo, mas que jogaram juntos, enquanto, outros disseram que não jogaram porque se esqueceram.

Gráfico 22- Respostas dos alunos sobre a quem ensinaram o jogo das cinco marias.

Quem você ensinou?

17 respostas



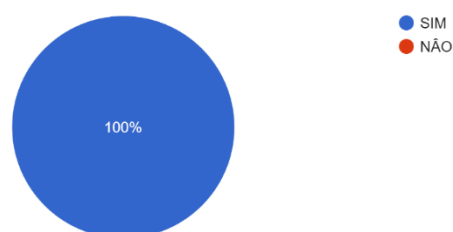
Fonte: elaborado pelo autor (2024)

Constatou-se que a família está sendo um espaço para disseminação dos jogos populares, e isso possibilita um tempo de interação entre os familiares, e, como muitos familiares já conheciam os jogos, acabaram ensinando as maneiras de jogar do seu tempo.

Gráfico 23- Respostas dos alunos sobre se conseguiriam vivenciar o jogo da bolinha gude em outros espaços.

Você conseguiria vivenciar o jogo popular Bolinha de gude na sua casa, no recreio, praças ou em outros espaços?

17 respostas

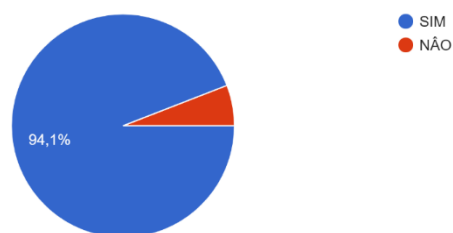


Fonte: elaborado pela autora (2024)

Todos os alunos responderam que conseguiriam vivenciar o jogo da bolinha de gude em outros lugares, além da escola, agora que eles teriam as bolinhas de gude.

Gráfico 24- Respostas dos alunos sobre se gostaram de jogar bolinha de gude

Você gostou de jogar Bolinha de gude?
17 respostas

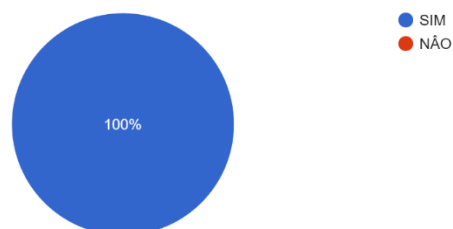


Fonte: elaborado pela autora (2024)

A única resposta negativa foi justificada por ter achado difícil o movimento de lançar a bolinha de gude, e pelo fato de que não gosta de jogos parados, mas daqueles que tem corrida e bolas.

Gráfico 25- Respostas dos alunos sobre se ensinariam outras pessoas a jogarem bolinha de gude

Você ensinaria o Jogo Bolinha de gude para outra pessoa?
17 respostas



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Embora tenha dado uma resposta negativa sobre gostar de jogar bolinha de gude e explicado que não se identifica com jogos parados, o aluno afirmou que ensinaria outras pessoas sobre o jogo, considerando desafiador realizar o movimento corretamente.

4.2.10 Aula 7 e 8- Jogo Popular Betes

Na primeira aula, estavam presentes dezoito e ausentes dois alunos, os recursos utilizados foram slides com imagens, textos e as perguntas norteadoras, também foi utilizado um vídeo explicando a origem do jogo de betes e como jogá-lo.

Em seguida, foram feitas as perguntas norteadoras para levantar os conhecimentos prévios dos alunos. Doze alunos informaram que conheciam o jogo e seis o desconheciam, enquanto onze alunos já jogaram na escola e em casa.

Um aluno disse que a imagem poderia ser do jogo de beisebol, mas outros alunos o questionaram pois disseram que faltavam os acessórios do beisebol, como a luva e o uniforme dos jogadores.

Quando os alunos foram questionados sobre quais materiais são utilizados no jogo, os alunos responderam que se utilizam garrafas, um pedaço de madeira, uma bolinha de tênis e tacos. Os alunos relataram que jogam em suas casas e na rua, normalmente, com os irmãos ou familiares, mas também já jogaram na escola.

Apresentaram as seguintes informações sobre as regras:

- Há a divisão em grupos de quatro pessoas, ou seja, duas duplas, nas quais uma pessoa fica com o taco rebatendo e a outra lança a bola;
- Coloca-se a garrafa e enfrente faz-se um círculo para deixar o taco dentro;
- Também se joga revezando, ou seja, ora rebatem e ora lançam;

Um aluno relatou que jogava diferente com o irmão, porque como são só os dois, um lançava e o outro rebatia revezando as jogadas. Isso foi importante para perceber que os jogos populares são adaptáveis de acordo com a realidade de cada pessoa.

Quando questionados como marcavam os pontos, eles informaram que era marcado ponto quando a garrafa era derrubada, mas que não lembravam ao certo como era feita a pontuação, pois fazia muito tempo que jogaram.

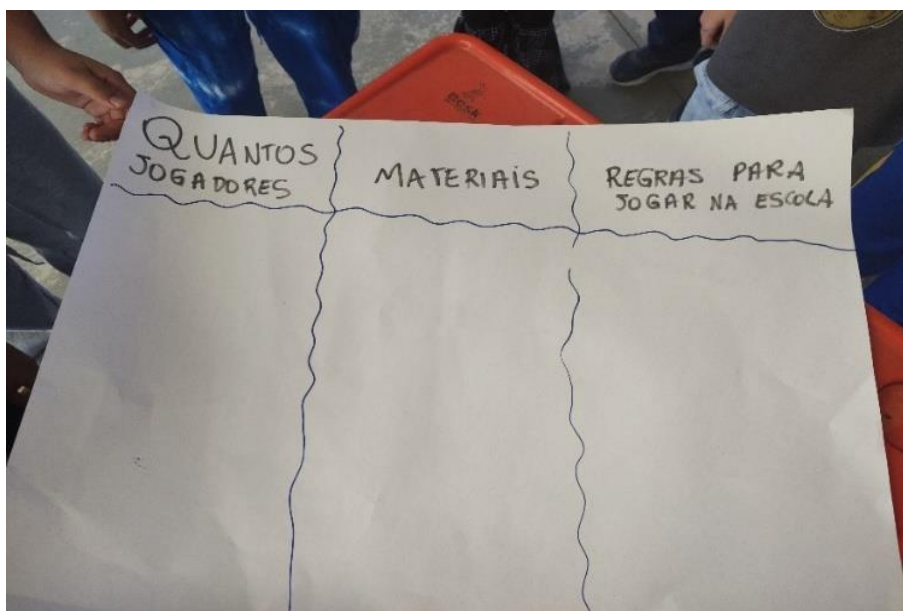
Na conceituação, foi importante salientar o fato de que a origem do jogo é incerta, assim como os outros jogos populares, mas os alunos ficaram atentos à algumas possíveis origens.

Dando continuidade às atividades, os alunos analisaram o vídeo o associando aos seus conhecimentos sobre como jogar, e relembrou, também já haviam jogado da forma demonstrada no vídeo sendo que quando se rebate a bola para longe, os rebatedores devem trocar de lugares e cruzar o taco no meio do campo para marcar pontos. Outra regra citada pelos

alunos foi que quando o lançador fizer um lançamento e conseguir derrubar a garrafa, deve passar o taco.

Os alunos demonstraram grande interesse no vocabulário da "betes" apresentado pela autora Santos. Comentaram que expressões como "bolinha perdida" são úteis para evitar perder o jogo. Além disso, questionaram o que acontece quando a bola toca no pé do rebatedor ou é rebatida para trás, e se essas situações seguem uma regra fixa ou podem ser ajustadas. No momento da experimentação, a pesquisadora trouxe como proposta que os alunos refletissem como poderiam vivenciar a betes no espaço escolar, especificamente na quadra, para isso, utilizou-se uma cartolina com os termos “quantos jogadores”, “materiais” e “regras” no topo, onde, coletivamente, os alunos anotaram suas sugestões.

Foto 17- Proposta para os alunos pensarem em como jogar betes na escola.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Os alunos participaram ativamente, compartilhando informações e conhecimentos adquiridos durante a análise do vídeo e o processo de conceituação. Os questionamentos desempenharam um papel fundamental, incentivando a reflexão e a construção coletiva de estratégias para jogar. O objetivo foi garantir que todos participassem e compreendessem plenamente as regras e a dinâmica do jogo. A mediação foi fundamental para que os alunos compreendessem os conceitos e, coletivamente, pensassem na melhor maneira de jogar na quadra, pois as regras da betes são mais complexas.

Depois das colaborações dos alunos, o quadro ficou da seguinte maneira:

Foto 18- O que os alunos decidiram para jogar betes na escola.

QUANTOS JOGADORES	MATERIAIS	REGRAS PARA JOGAR NA ESCOLA
4 jogadores 2 duplas	- Saco - garrafa - bolinha de tênis	- Não pode rebata 3x para trás. - Derriba a garrafa para o taco. - Rebata bem longe, troca com amigo e cruza o taco do meio

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Dando continuidade, os alunos foram questionados sobre qual era o objetivo do jogo betes. Eles responderam que era marcar pontos, ao serem questionados sobre como isso se dá, os alunos responderam que ocorre quando rebatedor rebate a bola para longe, conseguindo, assim, trocar de lugar com a sua dupla cruzando o taco no meio do campo. Sempre que isso acontece, marca-se um ou dois pontos, de acordo com as regras acordadas entre os jogadores no início do jogo. Outra indagação foi se essa informação se eles utilizariam essa informação no jogo, eles responderam que sim.

Durante a vivência, um aluno ajudava o outro, explicando e auxiliando na forma de jogar. Observou-se que o objetivo deles não era acumular pontos, mas simplesmente participar do jogo. Quando o rebatedor mandava a bolinha para longe, o lançador avisava “troca” e “cruza o taco”. Os alunos organizaram o espaço para jogar, posicionando as garrafas para dividir os grupos e desenhando os círculos em frente a elas. Na escola, estavam disponíveis os tacos de betes e uma bolinha de tênis.

Foto 19- Como deveria ser desenhado no chão o círculo e a posição do taco.



Fonte: Fonte: elaborado pela autora (2024)

Durante o jogo, em um determinado momento em que a bola saiu da área da quadra, uma aluna gritou “licença betes” pois havíamos trabalhado o termo na conceituação.

Também, alguns quartetos cruzavam o taco, contavam e os lançadores tentavam derrubar a garrafa.

Foto 20- Esse quarteto revezava o taco.



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Um quarteto jogou de maneira bem diferente, revezando o papel de rebatedor e lançador. Cada um, por vez, ficava com o taco, enquanto o outro questionava o motivo dessa mudança. Eles explicaram que, assim, ambos tinham a chance de tentar rebater, adaptando as regras de

forma colaborativa. Na segunda aula, foram disponibilizados materiais aos alunos solicitando que organizassem o jogo, se dividissem e acordassem as regras do jogo coletivamente.

Dessa forma, os alunos formaram os quartetos, fizeram os desenhos no chão, posicionaram as garrafas, decidiram quem ficaria com o taco e quais seriam as regras a serem seguidas.

Na segunda aula, com o vento forte, as garrafas caíam constantemente. Para resolver, alguns alunos colocaram mais água nas garrafas, enquanto outros usaram chinelos para segurá-las. Os lançadores não perceberam que isso tornaria mais difícil derrubar a garrafa, já que a competição não era o foco, mas sim o ato de jogar em conjunto.

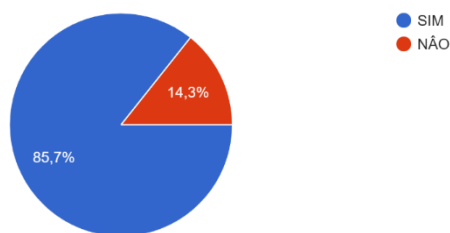
Para finalizar, foi realizada uma roda de conversa para motivar os alunos a refletirem sobre possíveis adaptações para jogar no cotidiano. Discutiram como poderiam modificar os tacos, utilizando cabos de vassouras ou pedaços de madeira, e sugeriram que a bola poderia ser de borracha, além de outras formas de adaptação que poderiam aplicar fora da escola.

4.12.11 Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular da bolinha de gude

No dia do questionário, participaram catorze alunos, pois seis estavam.

Gráfico 26- Respostas dos alunos sobre se jogaram bolinha de gude depois que

Você jogou Bolinha de gude em algum espaço depois que aprendeu?
14 respostas



aprenderam.

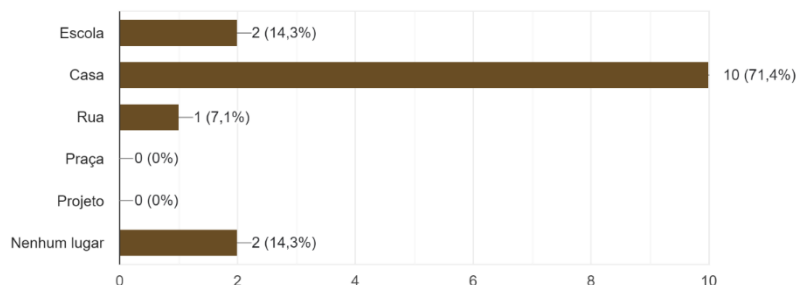
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Os alunos que participaram do jogo disseram que juntaram as bolinhas de gude que já tinham com as novas que ganharam. Já os que não jogaram justificaram que não tiveram tempo ou esqueceram de tirar a bolinha da bolsa.

Gráfico 27- Respostas dos alunos sobre onde jogaram bolinha de gude.

Onde você jogou Bolinha de gude?

14 respostas



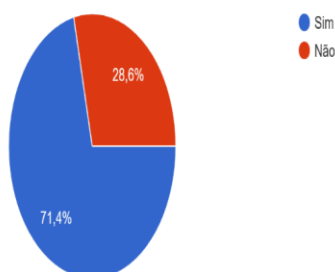
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Constatou-se novamente que a casa para é o espaço mais citado sobre onde vivenciam os jogos populares. Alguns alunos também relataram que os pais não gostam que fiquem na rua sozinhos, então, preferem que joguem m casa com seus responsáveis e irmãos.

Gráfico 28- Respostas dos alunos sobre se ensinaram alguém a jogar bolinha de gude.

Você ensinou alguma pessoa a jogar Bolinha de gude

14 respostas



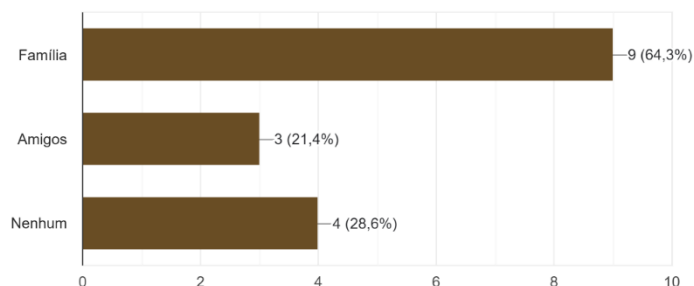
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Os alunos que não ensinaram justificaram que se esqueceram. Outros disseram que não gostam de jogos parados e preferem os que envolvem mais movimento.

Gráfico 29- Respostas dos alunos sobre a quem ensinaram a jogar bolinha de gude.

Quem você ensinou?

14 respostas



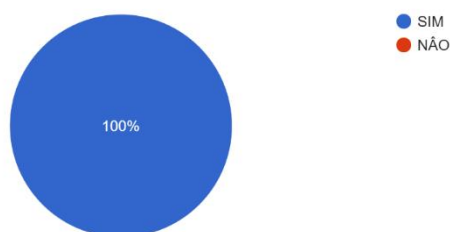
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

A família foi novamente citada como as pessoas a quem eles mais ensinaram a brincadeira. Os alunos citaram que ensinam seus irmãos mais novos, pais, mães e avós, e que esses são momentos importantes, pois, normalmente, se divertem muito juntos. Quando ensinam seus amigos, sentem momentos prazeroso de interação.

Gráfico 30-Respostas dos alunos sobre se gostaram de jogar betes.

Você gostou de jogar Betes?

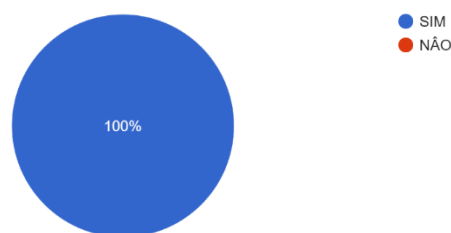
14 respostas



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Gráfico 31- Respostas dos alunos sobre se ensinariam o jogo de betes para outras pessoas.

Você ensinaria o Jogo Betes para outra pessoa?
14 respostas



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

4.2.12 Aula 11 e 12- Jogo Popular “Rouba bandeira”

Na primeira aula, estiveram presentes vinte alunos. A aula foi desenvolvida na sala de leitura utilizando os recursos de slides, TV e computador.

Iniciou-se a aula com a pergunta disparadora sobre se os alunos saberiam dizer qual era o jogo somente pela imagem, onze alunos conseguiram identificar o jogo do rouba bandeira.

Onze alunos conheciam o rouba bandeira e já o haviam jogado, entretanto, nove alunos desconheciam esse jogo. Aqueles que o conheciam, disseram que o jogo foi aprendido no terceiro ano do ensino fundamental durante as aulas de Educação Física.

Os alunos participaram da roda de conversa trazendo muitas informações sobre o jogo rouba bandeira ou pique bandeira.

A seguir, os relatos dos alunos de como costumam jogar:

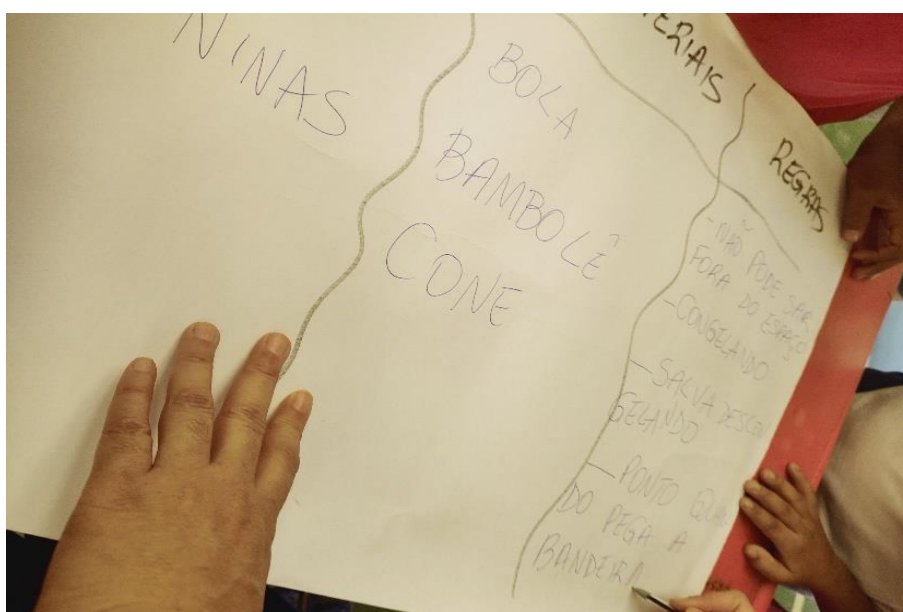
- Divide-se os jogadores em dois times com a mesma quantidade;
- Divide-se o espaço em dois campos de jogo;
- O objetivo do jogo é conseguir roubar a bandeira atravessando todo campo do adversário sem ser tocado, não podendo lançar a bandeira;
- Marca-se espaço onde deve ficar a bandeira utilizando uma bola ou um chinelo;
- Quando o adversário tentar entrar em seu campo, você deve tocá-lo, dessa forma, ele fica “congelado”, e precisa se salvar entrando em campo;
- Quando há o roubo da bandeira, marca-se cinco pontos;
- Pode-se jogar em qualquer espaço.

Em seguida, compartilhei com os alunos uma das possíveis origens do jogo "rouba-bandeira" e suas variações de nomes, conforme a região. Isso foi possível por meio da leitura de pequenos textos. Ao analisar a forma de jogar apresentada, os alunos perceberam que era a mesma que eles praticavam, sem grandes variações.

O vídeo foi um excelente recurso para que todos os alunos entendessem como jogar. Ele demonstrou que o jogo pode ser realizado em diferentes espaços, com a flexibilidade de adaptar recursos e regras de acordo com a realidade dos jogadores. O vídeo, em formato de desenho, manteve os alunos atentos, que observaram que a forma de jogar era exatamente como haviam descrito.

Na quadra, foi realizada uma roda de conversa para definir as regras, os espaços e os materiais necessários para a realização do jogo, além de organizar as equipes, sempre buscando a participação de todos os alunos.

Foto 21- Combinados para jogar



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Os alunos participaram trazendo todas as informações trabalhadas, conseguiram coletivamente organizar o jogo para que todos participassem e tiveram paciência para ajudar aqueles que estavam com dúvidas.

Na vivência do jogo, vinte alunos participaram. Coletivamente, os alunos decidiram como dividiriam os times, e foi decidido que seriam times de meninos e de meninas, onde todos

estavam de acordo, e, as meninas estavam bastantes confiantes já pensando em estratégias para jogar.

Foto 22- Utilizou-se a bola como bandeira e um arco para que não rolasse.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Foto 23- Para delimitar o espaço utilizou-se cones.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Depois de organizado o espaço e decididas as regras, os times foram separados e as equipes se reuniram para pensar estratégias para o jogo. Eles dialogaram, e, quando alguém não aceitava alguma das sugestões, procuravam pensar em novas hipóteses.

Foto 24- As equipes pensando em estratégias



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Durante reunião das equipes, observou-se que os alunos pensaram em estratégias de ataque, como, por exemplo, a forma de capturar a bandeira, mas, também, elaboraram estratégias de defesa, como, as posições dos jogadores e qual seria a função de cada um.

Entretanto, eles precisaram rever várias vezes seus planos e pensar em outras estratégias de defesa e ataque, mas um aluno ajudava o outro.

Houve um momento em que um jogador foi capturado próximo à bandeira, então, seu amigo da equipe esperou o momento certo para entrar e salvá-lo, para que, assim, ele pudesse atravessar o campo e marcar o ponto. Quando a equipe finalmente conseguiu realizar tal feito, comemoraram muito.

Uma dificuldade encontrada por um aluno foi a forma de capturar a bandeira, ou seja, como o toque a ser feito no outro, precisava ser realizado com cuidado para não machucar. Entretanto, esse aluno tem comportamentos um pouco explosivos, sendo necessário pausar o jogo para conversarmos sobre a importância de se respeitar o outro e em como poderíamos capturar a bandeira pensando na integridade de todos os jogadores. No fim, o aluno conseguiu compreender esses fatores e modificou sua maneira de capturar a bandeira.

Durante o jogo, houve um momento complicado para que se salvassem e capturassem a bandeira, então, as duas equipes resolveram reiniciar o jogo, mostrando a flexibilidade de regras dos jogos populares.

4.2.13 Análise das respostas do questionário sobre o jogo popular do rouba bandeira

Responderam ao questionário dezenove alunos, com a ausência de somente um colega.

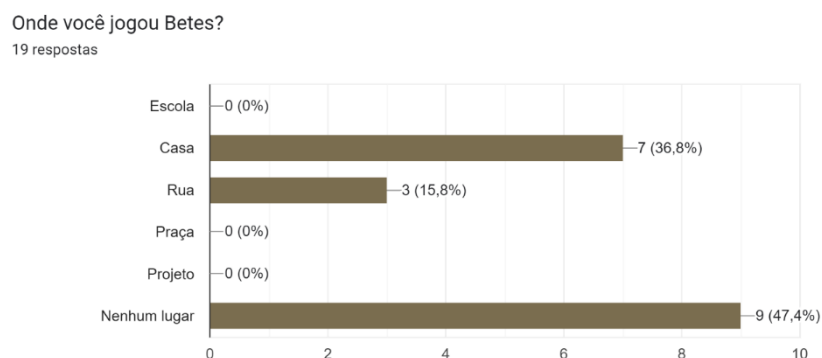
Gráfico 32- Respostas dos alunos sobre se jogaram betes depois que a aprenderam.



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Os alunos relataram que esse jogo popular foi o mais difícil de vivenciar em seus cotidianos, pela falta de recursos, mas, então, a pesquisadora explicou que a bolinha pode ser substituída por uma bolinha de meia e o taco pode ser adaptado com cabos de vassoura ou pedaços de madeira.

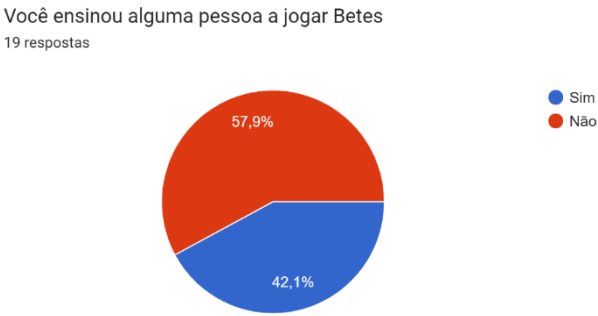
Gráfico 33- Respostas dos alunos sobre onde jogaram betes.



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Recebeu-se algumas respostas estabelecendo que os alunos jogaram em suas casas e ruas, mas o que prevaleceu foi a de que não jogaram em lugar nenhum. Eles justificaram dizendo que não tinham os tacos e não souberam como adaptar o jogo.

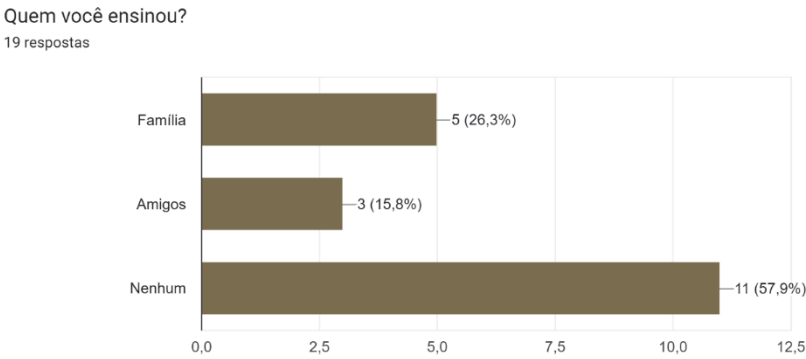
Gráfico 34- Respostas dos alunos sobre se ensinaram alguém a jogara betes.



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Os alunos que responderam justificando a falta dos recursos.

Gráfico 35- Respostas dos alunos sobre quem eles ensinaram a jogar betes.

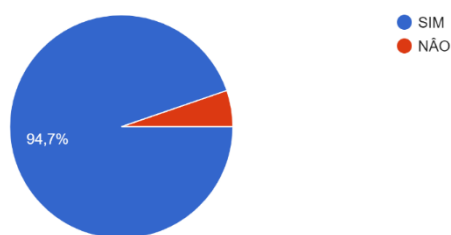


Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Aqueles que ensinaram alguém, responderam que ensinaram amigos e familiares e jogaram juntos se divertindo muito. Assim conheceram novas maneiras de jogar que seus familiares os ensinaram, pois muitos jogavam na infância.

Gráfico 36- Respostas dos alunos sobre se conseguiriam vivenciar o jogo do rouba bandeira em seu cotidiano.

Você conseguiria vivenciar o jogo popular Rouba Bandeira na sua casa, no recreio, praças ou em outros espaços?
19 respostas

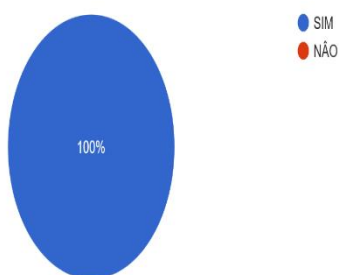


Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Um único aluno relatou que não gostou porque achou muito difícil invadir o território do outro time e pegar a bandeira atravessando todo espaço sem ser capturado.

Gráfico 37- Respostas dos alunos sobre se gostaram do jogo do rouba bandeira.

Você gostou de jogar Rouba Bandeira?
19 respostas

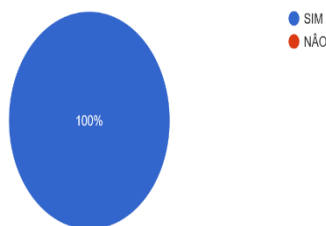


Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Eles relataram que o jogo do rouba bandeira é desafiador, possibilitando que criassem estratégias, muitas vezes, infrutíferas, e que precisaram ser reelaboradas. No entanto, é importante refletir sobre o que aconteceu anteriormente, analisando o que deu certo e o que não funcionou, com o objetivo de melhorar e alcançar a meta de capturar a bandeira do adversário.

Gráfico 38- Respostas dos alunos sobre se ensinariam alguém a jogar o rouba bandeira.

Você ensinaria o Jogo Rouba Bandeira para outra pessoa?
19 respostas



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

4.3 ATIVIDADES EXTRAS DE JOGOS POPULARES: QUEIMADA, JOGOS DE PERSEGUIÇÃO E CANTIGA DE RODA

Os jogos extras apresentados para os alunos foram necessários, pois estavam presentes no primeiro questionário a partir do levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos.

Os alunos participaram das aulas que tiveram como recursos slides, TV, imagens, notebook, bolas, rádios e cabos de vassoura.

Por mais que a queimada fosse um jogo conhecido e praticado pelos alunos, sua exploração trouxe novos conhecimentos, tais como a origem das bolas de fogo, que eram uma maneira de treinamento para guerra, e as diferentes maneiras de jogar queimada, que não faziam parte do repertório deles.

Os vídeos foram excelentes ferramentas para que os alunos conhecessem diferentes maneiras de jogar queimada. Durante a exibição do "Top Dez das Queimadas", os alunos se manifestaram, dizendo que conheciam o jogo, mas com algumas regras diferentes.

Após assistirem ao "Top Dez das Queimadas", os alunos decidiram, de forma coletiva, jogar a "queimada abelha rainha", pois já a conheciam, mas notaram que, na versão apresentada no vídeo, havia a figura da abelha rainha e o zangão.

Os alunos conseguiram jogar, definir as regras, refletir sobre a participação de todos e, juntos, decidir qual versão da queimada iriam vivenciar.

Na aula sobre os jogos de perseguição durante o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos, eles demoraram um pouco para compreender quais seriam os jogos de perseguição, ou seja, são os conhecidos como pega-pega, mas depois que conseguiram realizar

essa conexão, eles trouxeram diversas informações. Todos os alunos relataram que costumam participar dos jogos de perseguição em seu cotidiano e de diferentes maneiras, relataram que são fáceis pois não necessitam de muitos recursos e podem ser realizados em qualquer espaço.

Os alunos gostaram dos diferentes nomes dados aos jogos de perseguição e lembraram de que a maioria dos jogos populares também apresentam essa variação de nomenclaturas.

Ainda, foram discutidos os diferentes tipos de jogos de perseguição, como os espalhados, os de círculo, os de travessia, e os de esconder, muitos os quais os alunos conheciam.

Como proposta de vivência foram os jogos do gato e o rato e esconde-esconde.

Apenas dois alunos já haviam jogado pé na lata, então foi necessário retomar como se joga, quais eram as regras, como o perseguidor faz a captura, como se salva, como realizar o “pé na lata” e o que ocorre quando isso acontece.

Quando o perseguidor se aproximava da garrafa, alguns alunos usaram uma expressão comum nos jogos de perseguição, "pode guardar caixão". Isso levou à formação de uma roda de conversa, onde os alunos explicaram o significado da frase e, de maneira colaborativa, decidiram que ela não deveria ser permitida no jogo.

Foto 25-Alunos em roda buscando entender que quando trabalhamos de mão dadas é preciso pensar no outro.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

As atividades de cantigas de rodas foram produtivas, pois quando os alunos observaram as imagens dos slides, eles disseram que conheciam a “ciranda cirandinha” normalmente brincada em roda.

Os alunos também destacaram algumas características das cantigas de roda, como o fato de suas letras serem fáceis de memorizar e os movimentos acompanharem o ritmo da música. Eles analisaram e interpretaram um texto sobre a possível origem das cantigas de roda.

Concordaram que, geralmente, as letras tratam de temas como amizade, amor e animais, e citaram a cantiga “Se eu fosse um peixinho” como exemplo.

Em seguida, foi apresentada a cantiga de roda “Escravo de Jó” para os alunos, com ênfase na análise da letra e de sua origem. Eles prestaram atenção nas explicações do vídeo e relataram que não sabiam muitos dos significados presentes na música.

Como proposta de experimentação, os alunos participaram de uma roda, usando copos plásticos, enquanto todos cantavam a música juntos.

Foto 26-Pesquisadora explicando aos alunos como deveriam passar o copo, o momento de levantar o copo e retornar ao zigue zague.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Foto 27: Alunos vivenciando sozinhos



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Na segunda proposta foi vivenciada a ciranda utilizando o corpo para realizar os movimentos.

Nessa maneira de jogar os alunos apresentaram menos dificuldade e um colaborava com o outro, eles mencionaram que já haviam visto essa maneira de jogar no *TikTok*.

A terceira proposta foi a mais desafiadora, mas também a que mais motivou os alunos a superarem os obstáculos. Eles precisavam pular no ritmo da música, seguindo o formato dos cabos que abriam e fechavam.

Os alunos tentaram sem receio de errar, pois viam o erro como uma oportunidade de reflexão, o que os ajudava a melhorar na próxima tentativa.

Além disso, os alunos mencionaram que já haviam visto esse tipo de atividade nas redes sociais, especificamente no *TikTok*, e expressaram interesse em experimentar o jogo.

4.4. ANÁLISE DAS AULAS SOBRE OS AUTORES QUE DISSEMINARAM OS JOGOS POPULARES E OS REGISTROS DOS ALUNOS

A aula sobre o artista plástico Ivan Cruz aconteceu em sala com a utilização da TV para apresentar as atividades em slides com imagens, pequenos textos, quadros e vídeos.

Os alunos não reconheceram o autor por sua foto, mas quando viram as imagens, as associaram àquelas utilizadas nas rodas de conversas dos jogos populares onde foram apresentadas as pinturas.

Os alunos perceberam que a infância de Ivan Cruz foi diferente da deles, pois, hoje em dia, é mais difícil brincar nas ruas. Comentaram que no Rio de Janeiro, a situação é ainda mais desafiadora devido à violência, mencionando o subúrbio onde Ivan Cruz morou, uma área atualmente marcada por tiroteios, tráfico de drogas e trânsito excessivo.

No entanto, os alunos reconheceram os jogos apresentados pelo artista plástico, pois muitos já haviam sido trabalhados em suas pesquisas, como bolinha de gude, amarelinha, corda e esconde-esconde.

Dando continuidade, discutimos com os alunos a importância de seguir o exemplo de Ivan Cruz, tornando-se disseminadores das brincadeiras e jogos populares para outras pessoas.

Outra atividade relevante foi a análise das obras de Ivan Cruz, na qual os alunos, divididos em quatro grupos, fizeram anotações nas folhas impressas para aprofundar a compreensão sobre as obras.

Foto 28- Alunos em grupo analisando e respondendo as questões sobre as obras do artista plástico Ivan Cruz



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Em grupos, os alunos analisaram as obras e refletiram sobre algumas questões como: se costumam jogar em seu cotidiano, com quem jogam e em quais locais. Essa discussão foi desenvolvida por meio do diálogo onde os alunos foram trocando ideias principalmente sobre a primeira obra que faz a representação de vários jogos.

Alguns grupos tiveram dificuldades em responder às perguntas de forma mais profunda, limitando-se a responder "sim" ou "não" sem especificar.

Foi possível perceber que os alunos jogam mais em suas casas e nas ruas, embora alguns mencionassem a escola, reconhecendo seu papel importante na disseminação dos jogos populares. Isso sugere a necessidade de oferecer mais oportunidades para que esses momentos de troca aconteçam, ampliando o repertório dos alunos sobre jogos tradicionais.

Durante a análise, alguns alunos demonstraram empolgação, dizendo: "Eu jogo muito esse jogo e amo", o que evidenciou a identificação deles com as atividades e a compreensão de que esses jogos fazem parte do patrimônio da cultura popular.

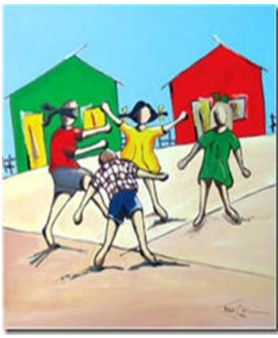
Quadro 14- Respostas e análise dos alunos sobre as obras de Ivan Cruz.

Obra	Nome da Obra	Quais jogos?	Onde estão jogando? Com quem?	Vocês também, em quais lugares?
 Fonte: Ivan Cruz, Brincadeira de criança,	Brincadeira de criança	Grupo 1: Pipa, bambolê, corda, pião, amarelinha Grupo 2: Pipa, bambolê, bolinha de gude, pião, esconde-esconde Grupo 3: Pipa, bambolê Grupo 4: Pipa, bambolê e pão	Grupo 1: Rua Grupo 2: Rua com os amigos Grupo 3: Rua Grupo 4: Rua	Grupo 1: Sim, na rua de casa na escola. Grupo 2: Sim, na rua e em casa. Grupo 3: Sim, na rua Grupo 4: Sim

 Fonte: Ivan Cruz, Esconde esconde,	Esconde - esconde	Grupo 1: Esconde- esconde Grupo 2: Esconde- esconde Grupo 3: Esconde- esconde Grupo 4: Esconde- esconde	Grupo 1: Sim Grupo 2: Na rua, em casa Grupo 3: Na rua. Grupo 4: Rua	Grupo 1: Em casa na rua e na escola Grupo 2: Na rua, em casa Grupo 3: Na rua. Grupo 4: Sim
 Fonte: Ivan Cruz, Bambolê	Bambolê	Grupo 1: Bambolê Grupo 2: Bambolê Grupo 3: Bambolê Grupo 4: Bambolê	Grupo 1: Rua Grupo 2: Na rua, em casa, ninguém. Grupo 3: Na rua.	Grupo 1: Sim, rua, casa e escola Grupo 2: Sim na rua, em casa Grupo 3: Sim na rua. Grupo 4: Sim

 Fonte: Ivan Cruz, Telefone de lata.	Telefone de lata	Grupo 1: Telefone de lata Grupo 2: Telefone de lata Grupo 3: telefone de lata Grupo 4: telefone de lata	Grupo 1: Rua Grupo 2: Na rua e em casa Grupo 3: Na rua. Grupo 4: Rua	Grupo 1: Rua, casa e escola Grupo 2: Sim, na rua em casa Grupo 3: Sim na rua. Grupo 4: Não
 Fonte: Ivan Cruz, Amarelinha e menina com boneca.	Amarelinha e menina com boneca	Grupo 1: Amarelinha e menina com boneca. Grupo 2: Amarelinha Grupo 3: Amarelinha Grupo 4: Amarelinha e menina com boneca.	Grupo 1: 1: Rua Grupo 2: Na rua, em casa e praça. Grupo 3: Na rua. Grupo 4: Na rua.	Grupo 1: Rua, casa e escola Grupo 2: Sim, na rua em casa Grupo 3: Sim, escola Grupo 4: Sim, rua

 Fonte: Ivan Cruz, Pulando corda.	Pulando corda	Grupo 1: Pulando corda Grupo 2: Pulando corda Grupo 3: Pulando corda Grupo 4: Pular corda	Grupo 1: Rua Grupo 2: na rua em casa Grupo 3: Na rua. Grupo 4: Na rua,	Grupo 1: Casa e rua Grupo 2: Sim, na rua em casa Grupo 3: Sim na escola Grupo 4: Sim em casa
 Fonte: Ivan Cruz, Bolinha de gude. Acrílico sobre tela, 10,82x10,82 cm	Bolinha de Gude	Grupo 1: Bolinha de gude Grupo 2: Bolinha de gude Grupo 3: Bolinha de gude Grupo 4: Bolinha de gude	Grupo 1: rua, casa e escola Grupo 2: rua com os amigos. Grupo 3: Rua Grupo 4: Rua	Grupo 1: Casa e escola Grupo 2: Sim na e em casa. Grupo 3: Sim na escola Grupo 4: Não

 Fonte: Fonte: Ivan Cruz, Cabra cega. Acrílico sobre tela, 10,82x10,82 cm, disponível:	Cabra Cega	Grupo 1: Cabra Cega Grupo 2: Cabra Cega Grupo 3: Cabra Cega Grupo 4 : Cabra Cega	Grupo 1: Rua Grupo 2: rua com os amigos. Grupo 3: Rua Grupo 4: Rua	Grupo 1: Na escola em casa Grupo 2: Sim, rua com os amigos. Grupo 3: Sim, na escola Grupo 3: Não Grupo 4: Sim em casa
--	------------	--	--	--

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Depois das análises e registros dos grupos, a turma escolheu dois jogos para vivenciar: o esconde-esconde e a corda. Esse momento de saber e decidir permitiu que os alunos respeitassem as opiniões uns dos outros para coletivamente decidirem, pois alguns gostaram de mais de um determinado jogo, mas justificaram que durante a sequência da pesquisa, conseguiram vivenciar muitos jogos.

Deste modo, para iniciar o jogo popular do esconde-esconde foi necessário decidir as regras em grupo, pois esse jogo possui diversas variações onde cada aluno joga à sua maneira, no entanto os alunos discutiram e resolveram jogar da seguinte forma: O pegador “bate cara” (fica encostado na parede com os olhos fechados), tendo que contar até 30;

Foto 29- A maneira de “bater cara” no jogo popular do esconde-esconde



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

- Os fugitivos precisam procurar um lugar para se esconder;
- Depois o pegador deveria procurar os fugitivos e quando os encontrasse, precisaria correr para o lugar que “bateu cara” dizendo o nome do jogador. Para se salvar o fugitivo deveria bater com a mão no mesmo local dizendo seu nome e “Salvo um, dois e três”;
- O último jogador conseguir se salvar e falar batendo na parede “Salvo o mundo”, salvaria a todos e o pegador deveria “bater cara novamente”;

Com as colocações dos alunos, observa-se que eles utilizam da linguagem que o próprio jogo traz como a utilização dos termos “bater cara”, “se salvar” e falar “um, dois e três”, e durante o jogo eles conseguiram pensar em esconderijos e em como não “dedurar” os amigos.

Outro jogo popular vivenciado presente nas obras de Ivan Cruz foi o pular corda. Esse jogo também apresenta diversas variações, neste caso, os alunos decidiram pular as variações “Suco gelado” e “Homem bateu em minha porta”. Essas são músicas simples que eles vão ditando alguns movimentos enquanto as crianças pulam. Outra atividade realizada foi o “Zerinho”, desconhecida de muitos alunos, portanto, foi necessário explicá-la e demonstrá-la para que a compreendessem.

Deste modo, também como forma de disseminação dos jogos populares, os alunos desenharam o que aprenderam sobre os jogos populares em cartazes que foram anexados no pátio da escola, para que outros alunos observassem.

Foto 30- Cartazes confeccionados pelos alunos sobre os jogos populares expostos no pátio da escola



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

4.5 REGISTROS DOS ALUNOS DO TEXTO ILUSTRADO

Como proposta para compreender o que os alunos pensavam sobre o trabalho realizado na pesquisa, foi utilizado um desenho ilustrado. Para isso, cada aluno recebeu uma folha de sulfite com a frase: *"Aqui é um espaço para você expressar seus conhecimentos, sensações, sentimentos, ou seja, tudo o que você sentiu nas aulas sobre os jogos populares."*

Foi enfatizado que poderiam escrever ou desenhar livremente e que não havia certo ou errado, valorizando a expressão individual de cada um.

A aluna 1 escreveu:

"Legal, mas alguns não gostei, mas aprendi todos com atenção."

Então ela justificou sua resposta dizendo que alguns jogos eram calmos demais, parados demais, como a amarelinha, a macaca, a amarelinha africana e a bolinha de gude. Em outros, ela sentiu dificuldades em compreender como jogar e como realizar os movimentos, e, por mais que os amigos a ensinassem, não conseguia fazer muito bem. Ela deu como exemplo a bolinha de gude, suas regras, formas de acertar e maneira de jogar. Relatou que gostou apenas da

queimada, do esconde-esconde e do pé na lata, esses jogos são mais competitivos e apresentam corrida, ela gosta de correr. Deixou bem claro que apesar das dificuldades encontradas, sempre prestou muita atenção às regras, às origens e às maneiras de jogar, mas que ela apresenta dificuldades em memorizar pois esquece rápido.

A aluna 2:

“Legal é divertido e eu gostei de experimentar coisas novas, mas tem umas que eu amo e outros que eu não gosto tanto.”

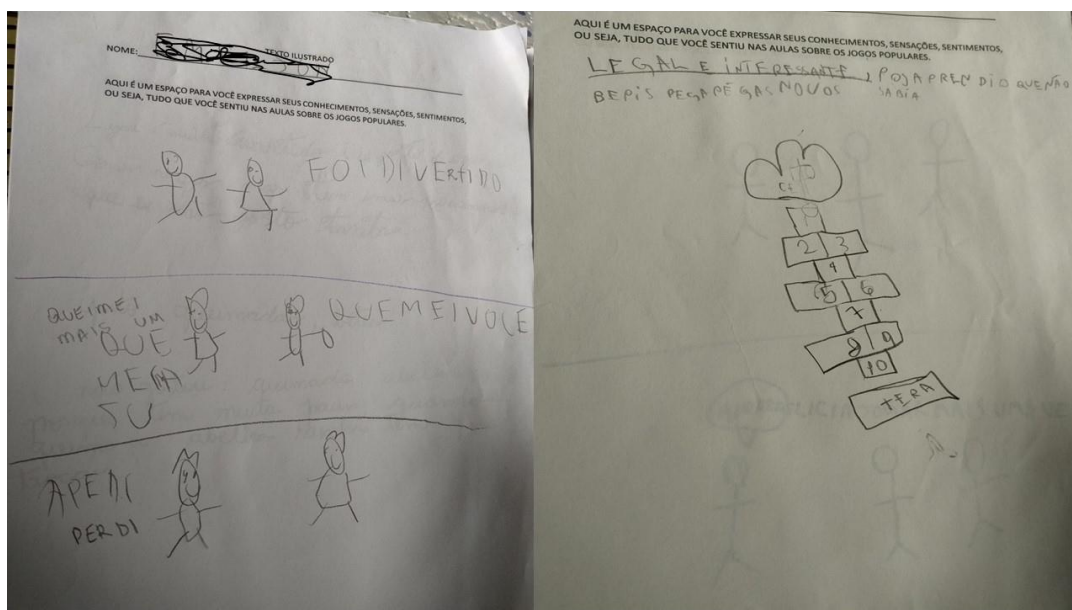
A aluna disse que gostou das queimadas e betes, pois, gosta de jogos com bolas e em equipes para competir. Relatou que não gostou da queimada “abelha rainha”, pois possui pausas, e, que quando a abelha rainha é queimada, É preciso interromper o jogo e escolher outro participante, fazendo com que a equipe perca, mesmo que ainda restem jogadores para serem queimados. A aluna comentou que se identifica mais com a queimada tradicional, onde o jogo só termina quando todos os jogadores são queimados.

Aluno 3:

“Foram momentos muito divertidos, que aprendi muito sobre a história desses jogos, como jogar, mudar regras e materiais, o que mais gostei é que pude jogar em família, cada jogo que eu aprendia eu jogava com o meu irmão e prima, pudemos nos divertir muito e ficamos muito felizes. As cinco marias até hoje quando nos reunimos jogamos e a bolinha de gude eu amo, jogo todos os dias”.

Com as palavras do aluno observamos que a semente da disseminação dos jogos foi plantada e que momentos de interação e aprendizagem aconteceram fora dos muros da escola. Os desenhos ilustrados aconteceram em sala de aula, pois precisávamos utilizar as carteiras e no espaço da quadra ventava muito no dia. Cada aluno recebeu uma folha em branco onde poderia expressar sua experiência com a sequência de jogos populares. Foi deixado claro aos alunos que não existia certo ou errado, pois cada aluno tem à sua maneira de pensar.

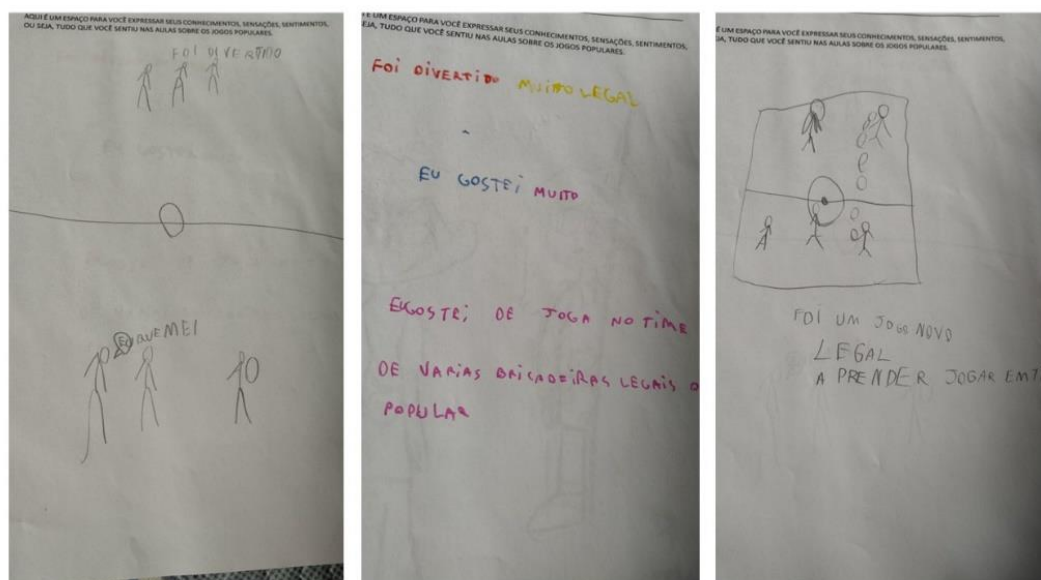
Foto 31- Desenho ilustrado



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

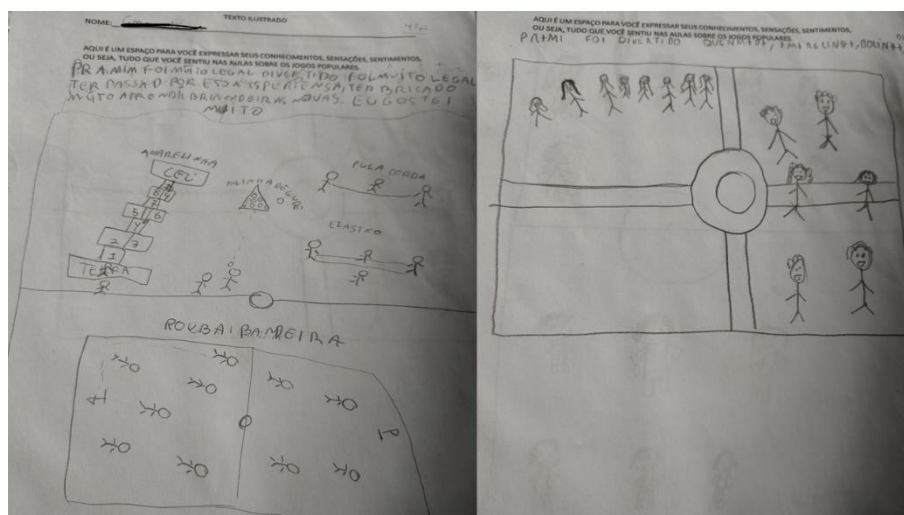
Os alunos relataram que aprenderam muito durante as aulas, e que hoje possuem um repertório de novos jogos para vivenciar com seus amigos e familiares. e também exploraram um pouco mais a questão cultural dos jogos pois cada região tem os seus jogos específicos onde em suas comunidades é comum jogar a queimada tradicional e o pega-pega.

Foto 32- Desenho ilustrado



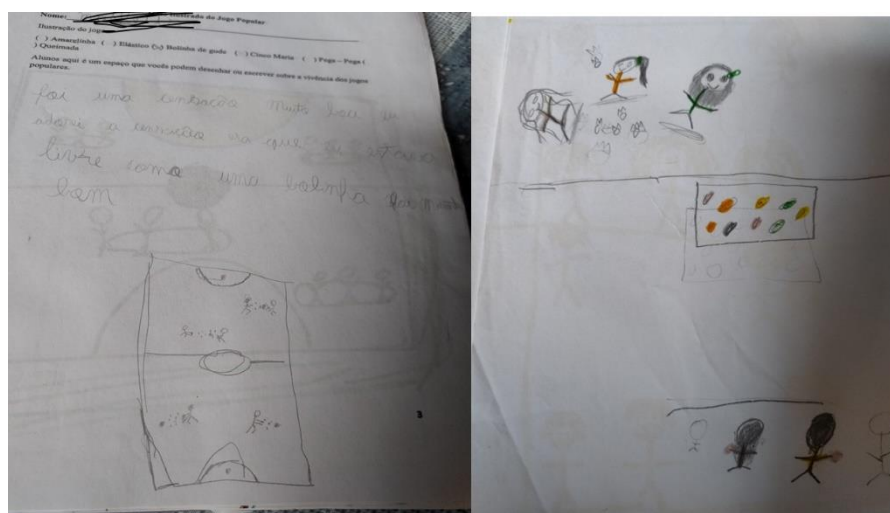
Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Foto 33- Desenho ilustrado



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Foto 34- Desenho ilustrado

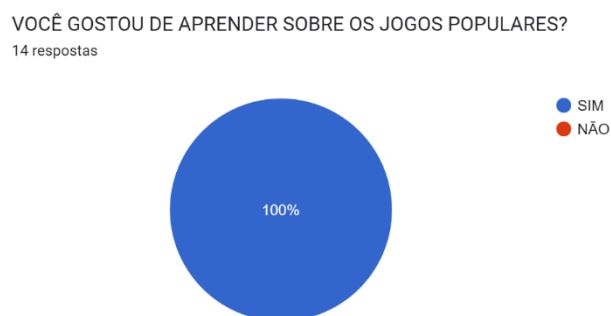


Fonte: Elaborado pela autora (2024)

4.6 ANÁLISE DOS DADOS DO SEGUNDO QUESTIONÁRIO

A pesquisa se iniciou com vinte alunos, no entanto, durante sua aplicação, três alunos foram transferidos, e no dia da aplicação do último questionário, estavam presentes apenas quatorze alunos.

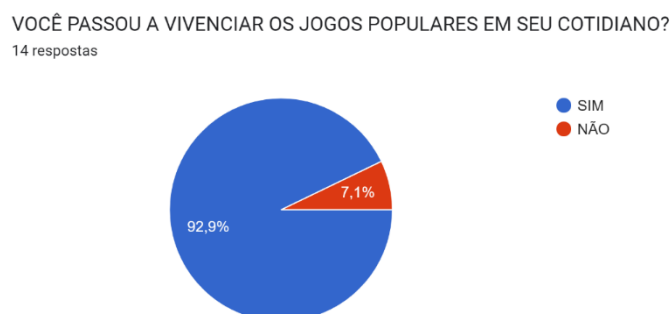
Gráfico 39- Respostas dos alunos sobre se gostaram de aprender sobre os jogos populares.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Os alunos justificaram que aprenderam várias formas diferentes de jogar jogos que já conheciam, como a queimada. Além disso, as possíveis origens dos jogos despertaram sua curiosidade, e compartilhar esses momentos com os amigos foi considerado muito divertido e prazeroso.

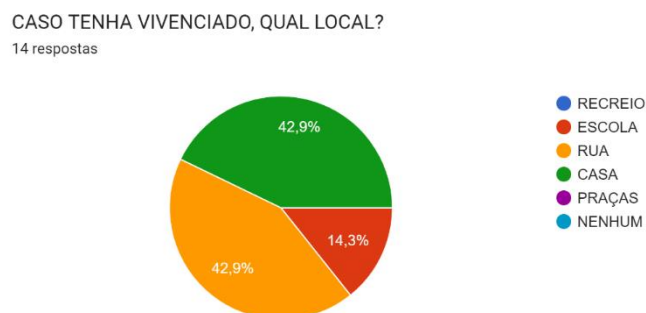
Gráfico 40- Respostas dos alunos sobre se passaram a vivenciar os jogos populares em seu cotidiano.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Os alunos que responderam “não” se justificaram relatando que, por vezes, eles não companhia para jogar, pois seus responsáveis trabalham e acabam chegando cansados. Também não podem brincar nas vias pois há bastante tráfego, e na escola, há poucos momentos livres para jogar e se divertir.

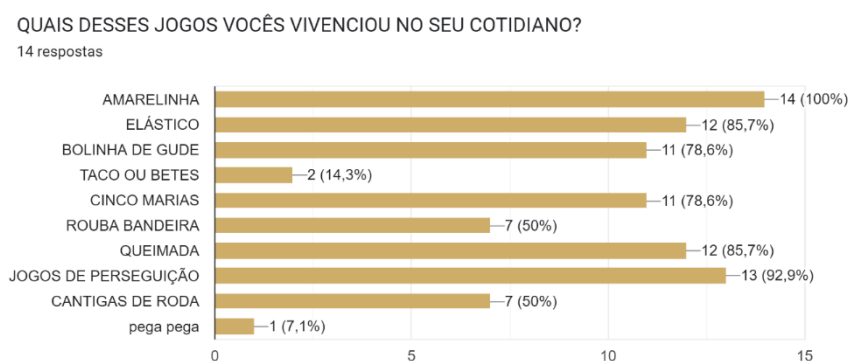
Gráfico 41- Respostas dos alunos sobre em quais locais vivenciaram os jogos populares em seu cotidiano.



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Constatou-se um empate entre rua e casa em relação aos ambientes escolhidos para realizar os jogos. Os alunos justificaram suas respostas relatando que, normalmente, costumavam se reunir com os amigos e seus vizinhos, onde a rua seria o local selecionado para vivência dos jogos populares. Aqueles que responderam que jogavam em casa, relataram que seus responsáveis, irmãos, avós e tios jogavam com eles. A escola apareceu em poucas respostas, e aqueles que a citaram, o fizeram justificando que são poucos os momentos de jogar e brincar, acontecendo normalmente nas aulas de Educação Física.

Gráfico 42- Respostas dos alunos sobre quais jogos populares eles vivenciaram em seu cotidiano.

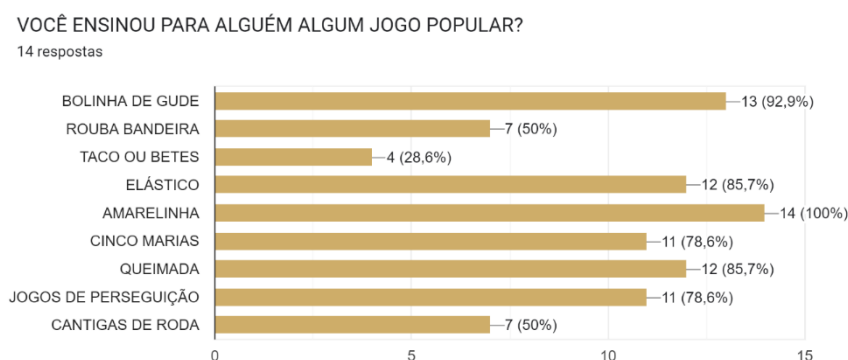


Fonte: elaborado pela autora (2024)

A amarelinha foi o jogo que os alunos mais vivenciaram. Eles comentaram que conseguem desenhá-la com diversos materiais, como tijolo, bloco, carvão e tinta. Mencionaram

também que, no NUTI (Projeto do Tempo Integral), há várias amarelinhas pintadas e que, sempre que tinham tempo, aproveitavam para jogar. Sobre os jogos de perseguição, destacaram que precisam apenas do corpo e dos participantes, o que os torna acessíveis e divertidos, especialmente porque gostam de correr. Já em relação ao taco, os alunos expressaram grande interesse pelo jogo, mas relataram dificuldades em adaptar o material. A principal barreira é a falta de pedaços de madeira e o fato de que os cabos de vassoura são utilizados pelos responsáveis para a limpeza da casa

Gráfico 43- Respostas dos alunos sobre quais jogos populares eles ensinaram.

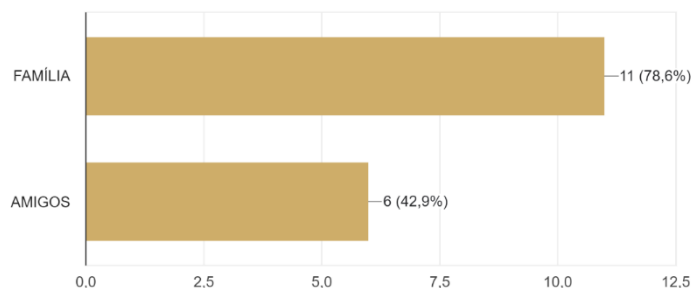


Fonte: elaborado pela autora (2024)

Mais uma vez, a amarelinha foi o jogo mais ensinado. Além disso, os alunos levaram para casa as bolinhas de gude que receberam, aproveitando a oportunidade para jogar e ensinar a outras pessoas. As cinco marias, que eles mesmos confeccionaram, também foram ensinadas com sucesso. No entanto, o jogo de betes foi menos compartilhado devido à falta de materiais e à dificuldade de adaptação.

Gráfico 44- Respostas dos alunos sobre a quem eles ensinaram os jogos populares.

PARA QUEM?
14 respostas



Fonte: elaborado pela autora (2024)

Os alunos citaram os familiares como a quem eles mais ensinaram os jogos aprendidos, pois ensinavam os irmãos e primos, e aqueles que são filhos únicos, costumavam jogar com os pais, os alunos que citaram os amigos, normalmente ensinavam os jogos na escola ou na rua. A última pergunta era aberta: Defina o que são os jogos populares para você, como foi a experiência de participar da pesquisa e aprender mais sobre os jogos populares.

Os alunos responderam:

“muito divertido”

“Divertido e gostei muito”

“Gostei de aprender mais sobre os jogos populares”

“Muito legal, interessante conhecer jogos que eu não conhecia”

“Aprender jogos novos e passar a vivenciar”.

“Aprender jogos que eu não conhecia”

“Trabalhar em equipe respeitando, muita aprendizagem”

“Jogos populares é legal e faz parte da cultura e divertido. Divertida”

“Jogos populares sobre o mundo inteiro. Legal participar”

“Jogos populares é algo antigo que é passado de geração em geração”

“Jogos populares amarelinhas, conseguir jogar em casa”

“Jogos populares, são antigos como pega-pega e amarelinha “

“Jogos que são passados de geração em geração, muito divertido”

“Jogos conhecimento e passado de geração em geração, muito divertido”

Os alunos compreenderam que os jogos fazem parte da cultura popular, estão presentes em diferentes lugares e podem variar em suas formas de jogar, de acordo com cada região. Além disso, perceberam que esses jogos proporcionam aprendizado, momentos de diversão e oportunidades de interação entre as pessoas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora estejamos longe de concluir a proposta aqui iniciada, é imprescindível reconhecer a importância do planejamento do conteúdo dos jogos populares nas aulas de Educação Física. Dessa forma, os alunos têm a oportunidade de conhecer as possíveis origens dos jogos populares, refletir sobre eles e vivenciá-los, aprendendo a apreciar e valorizar a cultura popular. Ao experimentarem e compartilharem esses jogos com outras pessoas, ajudam a preservar essa tradição, garantindo que a cultura dos jogos populares permaneça viva na memória das crianças e faça parte de suas vidas.

A problemática apresentada foi oriunda de inquietações e reflexões acerca da importância de que o professor de Educação Física planeje suas aulas para que elas extrapolem o procedimental, trazendo as outras dimensões do conhecimento como o conceitual e atitudinal, por isso, as aulas precisam ser pensadas com objetivos, estratégias e metodologias para que os alunos desenvolvam um maior conhecimento sobre os jogos populares.

Atualmente, observa-se que as crianças estão perdendo o contato com os jogos populares, que antes eram transmitidos por meio da interação com familiares e amigos, frequentemente praticados nas ruas. No entanto, com o avanço da tecnologia, os jogos eletrônicos tornaram-se a preferência das crianças. Além disso, fatores como o aumento do fluxo de trânsito, a violência urbana, a falta de espaços adequados para brincadeiras e as rotinas atarefadas dos pais, que muitas vezes não dispõem de tempo para ensinar essas tradições, também contribuem para o afastamento dos jogos populares. As atividades planejadas na sequência didática sobre os jogos populares permitiram que os alunos aumentassem seu repertório sobre jogos populares, onde puderam conhecer as suas possíveis origens e transformações ao longo da história, refletindo sobre o fato de não permanecerem sempre da mesma maneira, pois cada cultura exerce influência com suas características.

Ainda, a partir das atividades realizadas, plantou-se a pequena semente da disseminação dos jogos populares, pois os alunos puderam ensinar aos seus familiares e amigos pois relatavam que costumavam jogar com os irmãos mais novos, e os alunos que eram filhos únicos, relatavam que jogavam com seus familiares que lhes ensinavam outras maneiras de jogar.

A proposta trouxe o uso diferentes recursos como textos, vídeos, imagens, confecções e trabalho em grupo. Todos os recursos foram pensados a partir do componente curricular de

Educação Física com seus conteúdos, competências e habilidades específicas a serem desenvolvidas nas aulas. Desta forma, o aluno é protagonista do seu processo de ensino e aprendizagem, no qual o diálogo, a criação, a reflexão, a adaptação e o trabalho coletivo permitem a aprendizagem significativa.

No que se refere jogos populares constatou-se que os alunos conhecem alguns jogos e que os vivenciam em seu cotidiano. Os mais conhecidos e praticados são a queimada e os jogos de perseguição. Os alunos relataram que não jogam bolinha de gude, cinco marias, elástico e betes devido à falta de materiais. No entanto, alguns mencionaram que conseguem adaptar os recursos e as regras para viabilizar as brincadeiras. Ainda, alguns relataram que conheceram o jogo de “escravos de Jó” por meio das redes sociais, mas com as atividades da sequência didática puderam conhecer a história e o que representa a letra da música, o significado das palavras. Outro ponto é que os alunos na escola só têm a oportunidade de jogar nas aulas de Educação Física, portanto, esse é um espaço importante para a disseminação dos jogos.

Os alunos puderam confeccionar o jogo das cinco marias com materiais alternativos, desta forma, houve a reflexão sobre a flexibilidade dos jogos populares que se utilizam de materiais existentes em sua comunidade, demonstrando que eles mesmos podem confeccionar seus brinquedos usando a sua imaginação criativa. Os alunos gostaram muito e ficaram felizes de levarem o jogo para casa e ensinar outras pessoas do seu convívio. Muitos alunos relataram que jogaram com seus familiares e que esses momentos são importantes para a construção dos laços afetivos.

Constatou-se pelos relatos dos alunos que, muitas vezes, não vivenciam os jogos populares pela falta de conhecimento, ou seja, falta do repertório, mas quando trabalhados de forma adequada nas aulas de Educação Física, observou-se que os alunos vivenciaram e ensinaram outras pessoas, e que, ainda traziam novas informações compartilhadas e construídas em família, isso permite uma aprendizagem significativa que ultrapassa os muros da escola.

A proposta de permitir o diálogo entre os alunos, professor e família, trouxe a construção de novos conhecimentos, aumentando o repertório cultural sobre os jogos populares. A discussão proporcionou também que os alunos aprendessem a respeitar a opinião dos colegas e saber que ali está presente muito mais do que um movimento, que o jogo transmite sentimentos, valores, história e cultura, permitindo que a comunidade saiba que durante as aulas de Educação Física são explorados diversos conhecimentos.

Em suma a sequência didática elaborada sobre os jogos populares permite que os professores de Educação Física entendam que os jogos populares podem ser planejados muito além da execução do movimento, que eles têm uma história e estão associados a cultura popular de um povo. É importante ter momentos em que os alunos conheçam suas possíveis origens e os relacionem com a cultura, o que, muitas vezes, permite que os alunos descubram sua identidade e a cultura presente da comunidade em que vivem. Os alunos também passaram a entender que existem diferentes maneiras e linguagens, dessa forma, os alunos apreciam, vivenciam e compartilham as brincadeiras fora da escola, promovendo a disseminação da cultura dos jogos populares. Além disso, o professor aprende muito com seus alunos ao criar espaços para o diálogo coletivo em suas aulas. Esse processo fortalece a relação com as famílias, pois os alunos costumam compartilhar em casa o que aprenderam nas aulas de Educação Física. Como resultado, a comunidade passa a valorizar ainda mais as aulas, reconhecendo sua importância para o desenvolvimento dos alunos e para a preservação dos jogos populares na vida das pessoas.

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

_____. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. Petrópolis, Vozes, 1979.

FONSECA, L. Jogo de queimada: história e regras básicas, Youtube, 22 nov. 2023.

Disponível em: História e Regras básicas

<https://www.youtube.com/watch?v=Cw2euoUPbOE>.

NICKLELODEON PORTUGUÊS. Dia de brincar/pique bandeira. Youtube. 25 mai. 2018.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

REDE BRASIL KIDS. Você sabia? Como surgiu a amarelinha. **Youtube**. Disponível em: 10 abr. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NUkU6iAoqWA>.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

APÊNDICES

APÊNDICE A- Texto desenho ilustrado

Texto Ilustrado do Jogo Popular

Nome: _____

Ilustração do jogo

Alunos aqui é um espaço que vocês podem desenhar ou escrever sobre a vivência dos jogos populares.

APÊNDICE B- Modelo diário de bordo

Diário de bordo:

Atividade:	
Data:	
Número de participantes:	
Participação dos alunos na roda de conversa, pontos importantes.	☐ Todos participaram ☐ Quantos alunos conheciam o jogo. ☐ Quantos alunos apresentaram informações sobre o jogo. Informações importantes apresentadas pelos alunos:

Descrição da participação dos alunos na atividade.	Todos os alunos vivenciaram o jogo () sim () não quantos não () Justificativa pela não participação: Durante o jogo os alunos trouxeram informações, situações conflituosas ou outras. Quais? Outras informações importantes?
--	---

APÊNDICE C- Primeiro questionário

1- VOCÊS COSTUMAM JOGAR OU BRINCAR?

() SIM () NÃO

2-ONDE VOCÊS COSTUMAM JOGAR E BRINCAR?

() RECREIO

() ESCOLA

() RUA

() CASAS

() PRAÇAS

() OUTROS

2- QUAIS JOGOS E BRINCADEIRAS COSTUMAM VIVÊNCIA NO DIA A DIA?

3- VOCÊS CONHECEM OS JOGOS POPULARES?

() SIM () NÃO

4-QUAIS DESSES JOGOS POPULARES VOCÊS VIVENCIAM EM SEU DIA A DIA?

() AMARELINHA

() CORDA

() ELÁSTICO

() BOLINHA DE GUDE

() CIRANDA

() TACO

() QUEIMADA

() ROUBA BANDEIRA

() PEGA-PEGA

APÊNDICE D: Modelo de questionário utilizado para saber se os alunos gostaram, vão jogar, ensinar outras pessoas, se jogaram, ensinaram quem ensinou e onde jogou.

NOME: _____

1-VOCÊ JOGOU 5 MARIAS EM ALGUM ESPAÇO DEPOIS QUE APRENDEU?

() SIM () NÃO

2- ONDE VOCÊ JOGOU CINCO MARIAS?

() ESCOLA

() CASA

() RUA

() PRAÇA

() NENHUM LUGAR

2- VOCÊ ENSINOU ALGUMA PESSOA A JOGAR CINCO MARIAS?

() SIM () NÃO

4-QUEM VOCÊ ENSINOU?

() FAMÍLIA

() AMIGOS

() NENHUM

5-VOCÊ CONSEGUIRIA VIVENCIAR O JOGO POPULAR BOLINHA DE GUDE NA SUA CASA, NO RECREIO, PRAÇAS OU EM OUTROS ESPAÇOS?

() SIM () NÃO

6- VOCÊ GOSTOU DE JOGAR BOLINHA DE GUDE?

() SIM () NÃO

APÊNDICE E: Último questionário

1- VOCÊ GOSTOU DE APRENDER SOBRE OS JOGOS POPULARES?

() SIM () NÃO

2-VOCÊ PASSOU A VIVENCIAR OS JOGOS POPULARES EM SEU COTIDIANO?

() SIM () NÃO

3-CASO TENHA VIVENCIADO, QUAL LOCAL?

() RECREIO

() ESCOLA

() RUA

() CASA

() PRAÇAS

() NENHUM

4-QUAIS DESSES JOGOS VOCÊS VIVENCIOU NO SEU COTIDIANO?

() AMARELINHA

() CORDA

() ELÁSTICO

() BOLINHA DE GUDE

- ☐ CIRANDA
- ☐ TACO
- ☐ QUEIMADA
- ☐ ROUBA BANDEIRA
- ☐ PEGA-PEGA

5-VOCÊ ENSINOU PARA ALGUÉM ALGUM JOGO POPULAR?

- ☐ AMARELINHA
- ☐ CORDA
- ☐ ELÁSTICO
- ☐ BOLINHA DE GUDE
- ☐ CIRANDA
- ☐ TACO
- ☐ QUEIMADA
- ☐ ROUBA BANDEIRA
- ☐ PEGA-PEGA

6- PARA QUEM?

- ☐ FAMÍLIA
- ☐ AMIGOS

7- DEFINA O QUE SÃO JOGOS POPULARES PARA VOCÊ E COMO FOI A EXPERIÊNCIA DE PARTICIPAR DA PESQUISA E APRENDER MAIS SOBRE OS JOGOS POPULARES.

APÊNDICE F: Parecer Consubstanciado do CEP

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: Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de educação física no quarto ano do ensino fundamental I.

Pesquisador: ISABEL NUNES ZACARIAS

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 76123923.6.0000.5402

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.672.973

Apresentação do Projeto:

O protocolo de pesquisa intitulado " Vivenciando e disseminando os jogos populares nas aulas de educação física no quarto ano do ensino fundamental I", objetiva "desenvolver conhecimentos sobre os jogos populares, sua construção, sua importância, proporcionar aos alunos a experimentação desses jogos realizar a análise, acontecendo um resgate, no qual os alunos passem a vivenciar e ensinar outras pessoas em seu cotidiano". Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa que utilizará os seguintes procedimentos de coleta de dados: questionário, intervenção e observação. Participarão dessa pesquisa vinte e quatro alunos do ensino fundamental I.

Objetivo da Pesquisa:

Geral:

Desenvolver conhecimentos sobre os jogos populares, sua construção, sua importância, proporcionar aos alunos a experimentação desses jogos realizar a análise, acontecendo um resgate, no qual os alunos passem a vivenciar e ensinar outras pessoas em seu cotidiano.

Específicos:

Experimentar os jogos populares nas aulas de educação física.

Resgatar e disseminar a prática dos jogos populares.

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: 6.672.973

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 que "os conhecimentos adquiridos pelos alunos sobre a cultura dos jogos populares, passem a vivenciar em seu cotidiano desenvolvendo de forma integral, social, cognitiva, motora e emocional"

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_P ROJETO_2184077.pdf	11/01/2024 12:21:11		Aceito
Outros	cartarespostaisabelNunesZacarias.docx	11/01/2024 12:20:46	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Projeto Detalhado	projeto detalhado certoplatapformabras	08/01/2024	ISABEL NUNES	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: 6.672.973

/ Brochura Investigador	il.docx	17:26:40	ZACARIAS	Aceito
Cronograma	Cronograma.docx	08/01/2024 17:23:04	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	termodeconsentimentolivre esclarecido.docx	08/01/2024 17:19:29	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TermoAssentimentoLivreEsclarecido.docx	08/01/2024 17:15:54	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Declaração de concordância	declaracaoconcordancia.pdf	08/01/2024 17:13:05	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Outros	TermoResponsabilidadeCompromissoparausoguardadivulgacao.pdf	28/10/2023 15:21:52	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Solicitação registrada pelo CEP	cep_assinado.pdf	28/10/2023 15:17:13	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Outros	Questionariojogopopulares.pdf	27/10/2023 18:28:47	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Outros	segundoquestionariojogopopulares.pdf	27/10/2023 18:27:46	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Declaração de Pesquisadores	declaracaoapesquisadores.pdf	27/10/2023 18:10:59	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Folha de Rosto	folharosto.pdf	27/10/2023 18:05:34	ISABEL NUNES ZACARIAS	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Declaracaodeinstituicaoinfraestrutura.pdf	26/10/2023 18:15:05	ISABEL NUNES ZACARIAS	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

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



Continuação do Parecer: 6.672.973

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