

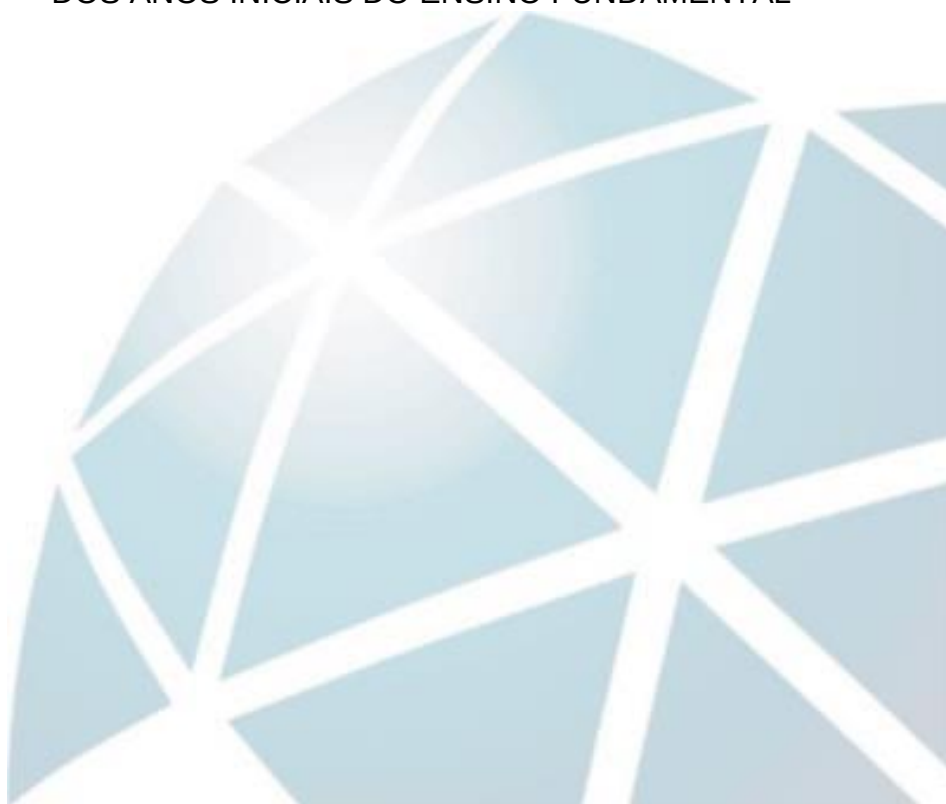


UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Faculdade de Ciências - Bauru



GABRIELA APARECIDA DE LIMA SOARES

AS BRINCADEIRAS POPULARES NA PERSPECTIVA DAS CRIANÇAS DO 5º ANO
DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



**Bauru
2024**

GABRIELA APARECIDA DE LIMA SOARES

**AS BRINCADEIRAS POPULARES NA PERSPECTIVA DAS CRIANÇAS DO 5º ANO
DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Orientadora: Profa. Dra. Denise Aparecida Corrêa

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado a Faculdade de Ciências
da Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de
Bauru – para obtenção do grau de
Licenciada em Educação Física.

Bauru
2024

S676b	Soares, Gabriela Aparecida de Lima As Brincadeiras Populares na Perspectiva das Crianças do 5º Ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental / Gabriela Aparecida de Lima Soares. -- Bauru, 2024 44 p. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Bauru Orientadora: Denise Aparecida Corrêa 1. Brincadeiras populares, Educação Física Escolar, Cultura. I. Título.
-------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu companheiro, Adriano, que, com sua coragem e persistência inabaláveis, me inspira a cada dia a não desistir de nenhum sonho, a criar possibilidades e a acreditar sempre em nós e em nossa família. A você, meu eterno parceiro, deixo minha gratidão por ser uma presença fundamental nesta jornada.

Ao meu filho Eduardo, o grande amor da minha vida e a minha dose diária de ânimo. Tudo o que faço, é por você, filho. Aos meus pais, meu maior tesouro, agradeço pela base sólida que me deram e pelo apoio incondicional. Meu pai, que, mesmo não estando fisicamente presente, sinto em espírito diariamente. Aos meus irmãos, por cada gesto de amor, por todo apoio constante e por cada lição compartilhada ao longo da vida, expresso minha gratidão e orgulho por ver as pessoas maravilhosas que se tornaram.

Agradeço à minha orientadora, que soube, com sensibilidade, crítica e doçura, me mostrar caminhos e possibilidades, ajudando-me a transformar desafios em aprendizados.

Agradeço às professoras Profa. Dra. Fernanda Rossi e Profa. Ms. Suzi que generosamente aceitaram o convite para serem pareceristas desta pesquisa, oferecendo contribuições preciosas que enriqueceram este trabalho, e ao Prof. Dr. Milton Vieira do Prado Júnior e Prof. Dr. Márcio Pereira da Silva pela oportunidade de participar do Núcleo de Ensino, onde adquiri aprendizados fundamentais para minha formação. Gostaria de expressar também minha sincera gratidão a todas as crianças que participaram deste estudo. A colaboração de cada uma de vocês foi fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa.

Também registro minha gratidão a todos os amigos e amigas que encontrei ao longo desta trajetória, com quem aprendi sobre empatia, respeito e coletividade, valores que me acompanham e me fortalecem.

Finalmente, deixo meus agradecimentos à UNESP de Bauru, ao Departamento de Educação Física e a todos os docentes e colegas que forneceram uma formação gratuita, crítica e de alta qualidade.

A todos, meus mais sinceros obrigada.

RESUMO

Diante do desafio de preservar as culturas infantis principalmente as brincadeiras populares em meio à crescente expansão das tecnologias digitais, este estudo tem por objetivo identificar e analisar o repertório de brincadeiras do universo cultural infantil na percepção das crianças de uma turma dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e seus familiares. A pesquisa explora o papel das brincadeiras populares na formação das crianças, buscando compreender o que elas aprendem e ensinam ao praticá-las nas aulas de Educação Física. Por meio de uma abordagem qualitativa que incluiu revisão bibliográfica e intervenção prática em uma escola pública de Bauru, SP, foram realizados dois encontros com o tema das brincadeiras populares. Participaram da pesquisa 28 crianças do 5º ano e seus respectivos familiares, e os resultados mostram que as crianças aprendem suas brincadeiras favoritas não apenas com amigos e familiares, mas também de forma significativa com a professora na escola. Os resultados aqui apresentados destacam o papel essencial da escola como espaço de produção cultural, onde o brincar é extremamente valorizado. Assim, ao promover essas brincadeiras, os professores de Educação Física assumem uma função vital na preservação dessas tradições, assegurando que continuem enriquecendo o universo infantil e contribuindo para o desenvolvimento das próximas gerações.

Palavras-chave: Brincadeiras populares, Educação Física Escolar, Cultura

ABSTRACT

Faced with the challenge of preserving children's cultures, especially popular games, in the midst of the growing expansion of digital technologies, this study aims to identify and analyze the repertoire of games from children's cultural universe in the perception of children in an Early Years class and their families. The research explores the role of popular games in children's education, seeking to understand what they learn and teach by practicing them in Physical Education classes. Using a qualitative approach that included a literature review and practical intervention in a public school in Bauru, SP, two meetings were held on the subject of popular games. The results show that the children learn their favorite games not only from friends and family, but also in a meaningful way from their teacher at school. The results presented here highlight the essential role of the school as a space for cultural production, where play is highly valued. Thus, by promoting these games, Physical Education teachers play a vital role in preserving these traditions, ensuring that they continue to enrich children's worlds and contribute to the development of future generations.

Key words: Popular games, School Physical Education, Culture.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
CAPÍTULO 1 – O LÚDICO E A INFÂNCIA: MEMÓRIAS, AFETIVIDADE E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	9
CAPÍTULO 2 – BRINCADEIRA POPULARES: A INFÂNCIA DA RUA NA ESCOLA.....	14
CAPÍTULO 3 – PROCEDIMENTO METODOLÓGICOS	22
2.1 Contexto e participantes da pesquisa	23
2.2 Instrumentos de coleta e análise de dados.....	24
CAPÍTULO 4 – RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	26
A) Brincadeiras de Ontem e Hoje	26
B) A escola e a rua como tempo e lugares de brincar.....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	34
APÊNDICE A– TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO. .	39
APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE).....	41

INTRODUÇÃO

A motivação para este estudo teve origem em uma afinidade pessoal pelas brincadeiras populares, que fizeram parte de uma infância rica em brincadeiras compartilhadas com meus irmãos, primos e amigos que, ao longo dos anos, ficaram marcadas em minha memória de forma positiva. Essas experiências proporcionaram momentos de interação e diversão, as quais observo terem transformado-se, em parte, com a introdução da tecnologia, que tem alterado as configurações de algumas dessas brincadeiras.

Ao ingressar no curso de Licenciatura em Educação Física, especialmente ao frequentar as disciplinas: “Jogo, atividades lúdicas e lazer” e “Educação Física Escolar I”, a temática sobre as brincadeiras despertou ainda mais meu interesse, incentivando-me a explorar este tema e as transformações das brincadeiras populares na contemporaneidade.

Outro ponto de grande relevância pelo tema foi a experiência no projeto de extensão “Brincando e Dialogando”, no qual tive a oportunidade de interagir com crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e presenciar de perto como a escola, enquanto espaço plural, é um local onde múltiplas culturas e possibilidades educativas encontram-se.

Em meio a tantos avanços tecnológicos, investigar as brincadeiras populares e os processos educativos torna-se uma oportunidade valiosa para compreender como se dá o brincar na escola, espaço que considera essa prática fundamental.

A constante evolução tecnológica do século XXI tem provocado transformações na educação, nos modos de interação social e, muitas vezes, na maneira como as crianças brincam e se relacionam. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) têm exercido papel central nesse processo, que por um lado, isso é muito positivo, pois a tecnologia facilita o acesso às informações e traz dentre outras coisas facilidade as tarefas cotidianas. Castells (2000, p. 62) destaca que “as novas redes interativas de computadores estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela”.

No entanto, Freire (1989, p. 12) alertava para o impacto dessa realidade: “[...] a atual geração infantil de apartamento movimenta mais os dedos em um videogame e

num sintonizador de televisão do que o corpo como um todo”. Essa observação leva à necessidade de refletir sobre a preservação das brincadeiras populares, especialmente no contexto escolar.

As brincadeiras populares, transmitidas de geração em geração, oferecem às crianças um espaço de aprendizagem significativo, permitindo a vivência de elementos simbólicos e a construção de sua relação com a sociedade e sua cultura. Kishimoto (2011) aponta que essas brincadeiras não possuem autoria definida, sendo perpetuadas de forma oral, praticadas por crianças, famílias e comunidades. Exemplos de brincadeiras como amarelinha e pião têm origens desconhecidas, mas derivam de práticas adultas abandonadas, poesias, mitos e rituais religiosos. Nesse sentido, Alves (2003) destaca que as brincadeiras criam um espaço de identificação cultural, no qual as crianças absorvem elementos simbólicos que moldam sua relação com o contexto em que estão inseridas.

Definir o que é brincar não é tarefa simples, dada a diversidade de abordagens e concepções existentes. Kishimoto (2008) descreve a brincadeira como uma conduta que pode ou não ser estruturada, dependendo de regras que regem a interação infantil. Assim, os jogos compreendem tanto os objetos utilizados quanto as normas que guiam a atividade. Essa distinção ressalta a complexidade do brincar, que pode ser entendida sob diferentes óticas, especialmente na Educação Básica, onde assume um papel pedagógico e cultural significativo. Para este estudo, a expressão "brincadeiras populares" foi adotada, alinhando-se às definições de Kishimoto (2011), que destaca sua importância como atividades lúdicas tradicionais, vivas na cultura popular.

As brincadeiras populares preservam tradições culturais, estimulam o movimento corporal, a criatividade, a interação social e a afetividade. Em vista disso, as diretrizes curriculares da Educação Física Escolar enfatizam a importância de integrá-las ao ensino como ferramentas pedagógicas. Nesse contexto, este estudo buscou responder às seguintes questões: Quais brincadeiras populares são manifestadas pelas crianças do 5º ano do Ensino Fundamental e seus familiares? O que as crianças aprendem e ensinam com essas brincadeiras nas aulas de Educação Física?

A pesquisa teve como principal objetivo identificar e analisar o repertório de brincadeiras do universo cultural infantil, a partir das percepções de uma turma de 5º

ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e seus familiares.

Para tanto, foi realizada pesquisa bibliográfica e de campo pautadas na pesquisa qualitativa, com inserção em uma escola da rede pública estadual de ensino, nas aulas de Educação Física de uma turma do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Assim, este trabalho está estruturado da seguinte forma: no Capítulo 1 intitulado : “O Lúdico e a Infância: Mémoires, Afetividade e Educação Física Escolar”, explorando o papel essencial do lúdico na Educação Física escolar, destacando sua contribuição para as interações sociais e a valorização da cultura popular , no Capítulo 2: “Brincadeiras populares : A infância da Rua na Escola, abordamos a revisão de literatura acerca da temática em estudo e, no Capítulo 3 delineamos os procedimentos metodológicos da pesquisa. Na sequência, no Capítulo 4, os Resultados e Discussões e por fim as Considerações Finais e Referências.

CAPÍTULO 1

O LÚDICO E A INFÂNCIA: MEMÓRIAS, AFETIVIDADE E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

As brincadeiras desempenham um papel essencial na formação de memórias que permanecem ao longo da vida, tornando-se referências significativas que influenciam a vivência lúdica de maneira profunda, como enfatiza Silva (2013). Ao refletirmos sobre essas atividades, nossas memórias afetivas são automaticamente ativadas, permitindo o resgate das brincadeiras que marcaram nossa infância. Esse processo está intimamente ligado à afetividade, que, segundo Corrêa:

A afetividade é um estado psicológico do ser humano, significativo para uma conduta relacionada aos desejos que sentimos e, espontaneamente, vinculada à emoção, que influencia as relações sociais e é ativada por elas (Corrêa, 2015. p 34).

Dessa forma, percebemos a importância da afetividade na constituição das relações sociais, especialmente nas infâncias, sem o afeto dificilmente conseguimos ativar nossos conhecimentos e a necessidade ou curiosidade para adquiri-los. Assim, através dessas lembranças é possível ativar sensações, emoções, lembranças de momentos e pessoas que nunca serão esquecidas.

No presente estudo, compreendemos a infância e as culturas infantis como espaços de criação e expressão próprias, onde as crianças desenvolvem formas de compreensão e interpretação do mundo de maneira independente dos adultos (Sarmiento, 2004).

A ideia de infâncias plurais é relativamente moderna, pois, historicamente, as crianças nem sempre foram reconhecidas como uma categoria social com estatuto próprio. Suas representações sociais mudaram ao longo do tempo, conforme o modelo de sociedade, a organização familiar, escolar e os espaços públicos (Sarmiento, 2004).

Ainda segundo Sarmiento (2004), as crianças não apenas reproduzem o que observam, mas constroem significados e monitoram suas ações de formas autênticas, refletindo uma autonomia genuína em relação ao universo adulto. O autor enfatiza, ainda, que as crianças criam significados autônomos e estabelecem modos de

interação e comunicação específicos, tanto entre si quanto com adultos. Essa capacidade de criação se manifesta em brincadeiras, linguagens próprias e formas de organização social.

Neste mesmo estudo Sarmiento (2004) destaca a complexidade de se definir as culturas infantis e o desafio científico que envolve esse tema. No entanto, o autor afirma que há quatro eixos fundamentais presentes em todas as infâncias que precisam ser considerados: a interatividade, a fantasia do real, a reiteração e a ludicidade.

O primeiro eixo apresentado por Sarmiento (2004) é a interatividade, que se manifesta na forma como as crianças vivem em um ambiente diversificado, aprendendo valores e estratégias a partir de diferentes fontes, como a família, a escola, os amigos e a comunidade. Essas aprendizagens são interativas, especialmente com outras crianças, formando o que o autor denomina de “culturas de pares”. Nessas culturas, as crianças criam, reinventam e agrupam valores, rituais, e estratégias coletivas, como formas de lidar com medos, aprender regras e participar do mundo ao seu redor. A interação com os adultos também influencia essas culturas, especialmente no que se refere a jogos e brinquedos.

O segundo eixo indicado por Sarmiento (2004) é a fantasia do real, que representa uma ruptura da realidade. Esse processo ajuda a criança a dar significado às coisas ao seu redor e a lidar com situações difíceis, como a perda ou o caos, através da imaginação. Os objetos e situações não são visíveis apenas pelo que são, mas transformados pela criatividade da criança, o que o autor chama de não literalidade.

O terceiro eixo é a reiteração. A não literalidade se relaciona com a ideia de que o tempo na infância não é linear; para as crianças, o tempo é flexível e cheio de novas possibilidades, permitindo que elas reiniciem e repitam experiências sempre que quiserem.

O quarto eixo citado por Sarmiento (2004) é a ludicidade. Segundo o autor a ludicidade é um elemento essencial nas culturas infantis, no qual não há separação entre “o que é sério” e o ato de brincar em si. Dessa forma, o autor destaca que essa característica não é exclusiva das crianças, sendo também uma das atividades mais importantes para os adultos.

De acordo com Santin (1996. p. 53): “A ludicidade, entendida como forma viva

e como uma ação sentida e vivida, não pode ser aprendida pela palavra, mas pela fruição”, ou seja, a ludicidade só pode ser realmente compreendida através da vivência.

O conceito de ludicidade na Educação Física transcende a simples ideia de diversão, configurando-se como um elemento metodológico que engloba aspectos como a espontaneidade, a criatividade e a autonomia das crianças (Talini, 2019).

Conforme Santos *et al.* (2019), os benefícios do ensino lúdico na Educação Física são amplamente documentados na literatura destacando-se o desenvolvimento da socialização, o aprimoramento das capacidades físicas, o estímulo à criatividade e a promoção do bem-estar emocional.

No contexto específico da Educação Física escolar, o componente lúdico assume particular relevância ao proporcionar experiências motoras significativas que contribuem com o desejo das crianças de explorar suas habilidades motoras por meio de uma combinação de movimentos, envolvendo imaginação, cooperação, raciocínio e interação social (Rodrigues, 2023).

O lúdico na Educação Física representa uma abordagem pedagógica fundamental que integra o brincar, o jogar e o aprender em um processo educativo holístico. A citada metodologia encontra respaldo na Lei nº 9394/96, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996), que reconhece a importância do lúdico como elemento essencial no desenvolvimento pleno das crianças. O caráter lúdico do ensino não apenas facilita a aprendizagem, mas também promove o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e motoras de forma natural e prazerosa (Bispo; Bispo; Salazar, 2020).

Em âmbito federal, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que integra a política nacional da Educação Básica, como referência para a formulação de propostas pedagógicas e currículos dos sistemas e redes escolares em todo o Brasil. Seu objetivo é garantir que todos os alunos desenvolvam competências e habilidades essenciais durante sua trajetória escolar (BRASIL, 2017).

Na BNCC, a Educação Física inclui jogos e brincadeiras como uma das seis unidades temáticas organizadas na área de Linguagens, destacando a importância dessas atividades na formação plena das crianças, valorizando tanto os aspectos motores quanto os sociais e culturais. A Educação Física também proporciona

diversas oportunidades para ampliar a vivência das crianças, permitindo que elas explorem um amplo universo de conhecimentos corporais, além de vivências lúdicas e emocionais (BRASIL, 2017).

Conforme Nascimento *et al.* (2023), as atividades lúdicas devem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas que promovam a inclusão, a diversidade e o respeito às diferenças individuais.

Dessa forma, os professores assumem o papel de mediadores, organizando situações de aprendizagem que estimulem a participação ativa das crianças e promovam a construção coletiva do conhecimento através de jogos e brincadeiras estruturadas (Castro; Oliveira; Costa, 2024).

A abordagem do lúdico requer uma compreensão aprofundada dos elementos que compõem a ludicidade, incluindo o jogo, a brincadeira, o brinquedo e as atividades recreativas. Cada um destes elementos possui características próprias e contribui de maneira específica para o desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais, como coordenação, equilíbrio, lateralidade e orientação espaço-temporal (Soares, 2023).

O processo de ensino-aprendizagem na Educação Física é diretamente influenciado por essas dinâmicas lúdicas, o que torna crucial sua incorporação nas práticas pedagógicas. Dessa forma, é fundamental que os professores compreendam profundamente a função dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, para que possa utilizá-los de forma eficaz no contexto educativo (Maia; Farias; Oliveira, 2020). Desse modo, o ambiente escolar, especialmente as aulas de Educação Física, assume um papel central como espaço de interação e socialização.

De acordo com o Currículo Paulista, a Educação Física busca entender o indivíduo em meio às diferentes realidades culturais em que está inserido, orientando o ensino a partir dessa perspectiva cultural, incluindo as brincadeiras e os jogos de cultura popular presentes no contexto comunitário e regional. Ainda de acordo com este documento:

Nesse contexto, além de propor atividades que proporcionem aos estudantes o conhecimento sobre o corpo e a vivência de variadas habilidades motoras, é importante que reconheçam semelhanças e diferenças entre as brincadeiras e os jogos dos contextos familiares. É necessário valorizar a diversidade e, na medida do possível, agregar ao planejamento as

brincadeiras e jogos praticados pelos estudantes (São Paulo, 2019, p. 185).

No contexto brasileiro, o lúdico encontra particular ressonância na rica diversidade de manifestações culturais presentes em nosso vasto território. As brincadeiras populares e os jogos tradicionais constituem um patrimônio cultural imaterial que merece especial atenção no planejamento das aulas de Educação Física, pois representam não apenas oportunidades de desenvolvimento motor, mas também de preservação e valorização da identidade cultural brasileira (Martins; Barroso, 2023).

Assim, cabe aos professores convidarem as crianças a “brincarem” também nas aulas de Educação Física, planejando estratégias didáticas para abordar pedagogicamente as brincadeiras da cultura popular já que, inclusive, conforme mencionado anteriormente, compõem o currículo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

CAPÍTULO 2

BRINCADEIRAS POPULARES:

A INFÂNCIA DA RUA NA ESCOLA

Neste capítulo abordaremos as brincadeiras populares, de acordo com a literatura, enfatizando sua importância cultural, social e pedagógica. Além disso, analisaremos como as transformações sociais e tecnológicas influenciaram a prática e a preservação dessas manifestações, destacando o papel essencial dos professores, familiares e da escola no resgate e na valorização das brincadeiras populares.

Inicialmente, é necessário compreender que brincadeiras e jogos populares são atividades em que o indivíduo participa de forma espontânea, respeitando as regras e limites estabelecidos como condições para a sua execução (Schimith; Ugaya, 2020).

O estudo de Fernanda (2024) evidencia um ponto crucial para a compreensão da infância no contexto escolar: o brincar não é apenas uma atividade recreativa ou um intervalo entre tarefas, mas sim um elemento fundamental para a aprendizagem, a socialização e a vivência plena das crianças. A autora destaca a importância de se ouvir as narrativas infantis sobre o brincar, pois elas oferecem uma perspectiva direta das próprias crianças sobre como vivenciam esse direito. O brincar para as crianças, vai além do que os adultos muitas vezes percebem, e é visto como uma janela para a liberdade, a criatividade e a interação.

Ainda de acordo com a autora, as crianças valorizam intensamente os momentos dedicados ao brincar, mesmo em escolas onde as regras tornam essa prática limitada ou restringida. A autora observa que, mesmo diante dessas limitações, as crianças demonstram uma capacidade resiliente de preservar e ressignificar o brincar como algo essencial para suas experiências.

Ao longo da pesquisa de Fernanda (2024) as narrativas das crianças revelam que o brincar é percebido como um direito indispensável e um espaço de autonomia dentro do qual podem se expressar e se sentir conectadas umas às outras. Esse momento proporciona uma vivência que inclui risos, cooperação, imaginação e liberdade.

As brincadeiras, além de promoverem a interação social, proporcionam aos participantes sensações de bem-estar, de euforia e, em alguns casos, de tensão.

Embora existam diversos tipos de jogos na atualidade, esta revisão se concentrará nos aspectos relacionados especificamente aos jogos e brincadeiras populares, que possuem um valor cultural e pedagógico significativo (Bispo; Bispo; Salazar, 2020).

Para Andrade (2021), uma característica fundamental das brincadeiras populares é que são repassadas:

[...] de uma geração a outra, na rua, nos parques, nas praças, na escola, etc. As crianças também conseguem incorporá-los de forma espontânea. Além disso, esses jogos podem ser de diferentes formas, variando sua forma de acordo com a cultura, mas não o conteúdo do jogo. As regras podem ser alteradas, e isso possibilita um maior envolvimento dos jogadores. Por fim, estão sempre em transformação, sendo imitados ou reinterpretados, à medida que as gerações que vão surgindo e incorporam novas criações (Andrade, 2021).

Os jogos e a brincadeiras populares, são caracterizados por sua flexibilidade, sendo adaptados e definidos pelos próprios participantes. Eles não exigem um número fixo de jogadores, podem ser praticados sem a necessidade de materiais dispendiosos e não requerem um local específico (Schimith; Ugaya, 2020).

Além disso, suas regras são facilmente ajustáveis, o que reflete sua natureza inclusiva e democrática. Como parte da cultura popular, esses jogos são transmitidos de geração em geração, preservando-se ao longo do tempo e mantendo uma presença marcante na história e nas memórias dos indivíduos (Andrade, 2021).

Nesse contexto, Freitas (2019), ressalta que, além das denominações já mencionadas, os jogos populares podem ser classificados como tradicionais e folclóricos. Isso se deve ao fato de que o conhecimento sobre esses jogos resulta de uma evolução cultural da sociedade, sendo acessível e praticado por toda a população, geralmente compreendido por meio do senso comum. Seu objetivo principal é preservar as tradições culturais, ao mesmo tempo em que introduzem elementos de ludicidade ao cotidiano, tornando-se uma forma de lazer que reforça a identidade e o patrimônio cultural.

Não é possível determinar historicamente com precisão a origem, o local ou o momento exato em que surgiram os jogos e as brincadeiras populares. No entanto, sabe-se que eles fazem parte do cotidiano dos indivíduos desde a infância, sendo frequentemente denominados jogos de rua (Rodrigues, 2023).

Essas práticas atravessaram gerações, destacando-se por sua flexibilidade em relação às regras e pela ausência de necessidade de grandes recursos para serem

realizadas (Missias-Moreira, 2023).

Ao longo do tempo, os jogos e as brincadeiras, antes considerados apenas como formas de diversão infantil, passaram a ser reconhecidos sob uma nova perspectiva: como ferramentas pedagógicas essenciais nas aulas de Educação Física (Santos *et al.*, 2019).

Esses mesmo jogos são capazes portanto de promover o aprendizado de maneira lúdica, incentivando habilidades como comunicação, criatividade, respeito, persistência, raciocínio, companheirismo e autonomia (Maia; Farias; Oliveira, 2020).

Dessa forma, além de proporcionarem momentos de lazer, essas atividades contribuem significativamente para o desenvolvimento psicomotor das crianças, integrando aspectos cognitivos, emocionais e sociais em seu processo de aprendizagem (Soares, 2023).

Entende-se ainda que o repertório motor infantil manifesta-se através de uma multiplicidade de ações corporais que englobam desde movimentos básicos até complexas sequências coordenativas. No cotidiano das crianças, observa-se uma expressiva variedade de atividades motoras como saltos, corridas, deslocamentos diversos, expressões gestuais e vocais, que emergem naturalmente durante suas interações lúdicas (Martins; Barroso, 2023).

Conforme o estudo de Missias-Moreira (2023), as manifestações corporais, intrinsecamente relacionadas aos jogos e brincadeiras, constituem expressões genuínas da infância e do desenvolvimento humano. A espontaneidade com que as crianças se engajam nestas atividades físicas revela não apenas sua necessidade natural de movimento, mas também sua busca por experiências prazerosas e significativas.

No contexto da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, estas manifestações encontram terreno fértil para seu desenvolvimento estruturado, especialmente nas aulas de Educação Física, onde os professores podem direcionar estas energias para experiências pedagógicas significativas (França; Gomes, 2019).

Os jogos e brincadeiras populares representam um patrimônio cultural imaterial de inestimável valor pedagógico e social. Manifestações como amarelinha, pião, cinco marias, bolinha de gude, pular corda e pegador constituem um rico acervo de práticas corporais que transcendem gerações e carregam consigo elementos fundamentais da cultura brasileira (Bispo; Bispo; Salazar, 2020).

Ademais, a taxonomia das brincadeiras populares apresenta uma diversidade notável, podendo ser categorizada em jogos de perseguição, jogos de precisão, brincadeiras cantadas, jogos de raciocínio e atividades rítmicas. Cada categoria possui características específicas que contribuem de maneira única para o processo de aprendizagem das crianças (Santos *et al.*, 2019).

As brincadeiras de rua, em particular, como o barra-bandeira, pique pega, esconde-esconde, bola de gude, pular elástico, pular corda, adoleta, bete, queimada, dentre outras, fomentam habilidades sociais, estratégicas e motoras fundamentais para o desenvolvimento infantil (França; Gomes, 2019).

A literatura expõe ainda que brincadeiras como amarelinha, pular corda e elástico são exemplares notáveis no desenvolvimento da coordenação motora ampla e do equilíbrio dinâmico infantil. A amarelinha, por exemplo, trabalha a coordenação unipodal, o equilíbrio e a noção espacial através dos saltos alternados, enquanto o pular corda desenvolve o ritmo e a coordenação visomotora (Maia; Farias; Oliveira, 2020).

Já o elástico, muito popular entre as crianças, promove a agilidade, a flexibilidade e a capacidade de planejamento motor, exigindo movimentos precisos e coordenados em diferentes níveis de altura (Tavares *et al.*, 2021).

Os jogos de perseguição como pega-pega, esconde-esconde e pique-bandeira são fundamentais para o desenvolvimento da velocidade, agilidade e pensamento estratégico. Estas brincadeiras estimulam não apenas as capacidades físicas através de corridas, mudanças bruscas de direção e esquivas, mas também promovem importantes interações sociais através da necessidade de cooperação entre os participantes. O desenvolvimento da percepção espacial e temporal é constantemente estimulado nestas atividades, junto com a capacidade de tomar decisões rápidas e elaborar estratégias coletivas (França; Gomes, 2019).

Além disso, estas brincadeiras fomentam importantes habilidades sociemocionais como o respeito às regras, a paciência, a tolerância à frustração e a capacidade de lidar com situações de competição saudável. O aspecto social é fortalecido através da necessidade de organização das partidas, negociação das regras e resolução de conflitos (Martins; Barroso, 2023).

Contudo, observa-se contemporaneamente um fenômeno preocupante de gradual esvaziamento das práticas lúdicas tradicionais, principalmente em

decorrência da crescente digitalização do entretenimento infantil (Missias-Moreira, 2023).

O processo de urbanização acelerado, aliado às transformações tecnológicas, tem criado barreiras significativas para a transmissão natural destes conhecimentos entre gerações (Castro; Gontijo; Junior, 2023).

Esta ruptura na cadeia de transmissão cultural ameaça a sobrevivência de práticas lúdicas seculares que carregam consigo valores, tradições e aprendizados inestimáveis (Missias-Moreira, 2023).

O tempo excessivo dedicado a dispositivos eletrônicos e redes sociais tem provocado uma significativa redução nas experiências corporais e sociais proporcionadas pelos jogos e brincadeiras tradicionais. Este cenário demanda uma reflexão crítica sobre as implicações deste distanciamento das práticas corporais tradicionais para o desenvolvimento integral das novas gerações (Soares, 2023).

Ainda conforme Missias-Moreira (2023), o papel da família emerge como elemento crucial na preservação e transmissão das brincadeiras populares. As experiências intergeracionais, nas quais avós, pais, tios compartilham com as crianças as brincadeiras de suas épocas, constituem momentos privilegiados de conexão cultural e afetiva. Estas interações não apenas preservam o patrimônio lúdico-cultural, mas também fortalecem vínculos familiares e promovem a compreensão da importância histórica e social destas práticas.

O ato de brincar na rua, embora cada vez mais raro nos centros urbanos contemporâneos, permanece como uma experiência fundamental para o desenvolvimento infantil (Castro; Gontijo; Junior, 2023).

Os espaços públicos, quando apropriados para práticas lúdicas, proporcionam oportunidades únicas de socialização, desenvolvimento da autonomia e construção de relações com o ambiente e a comunidade (Schimith; Ugaya, 2020).

A redução destes momentos, seja por questões de segurança ou pela prevalência de atividades *indoor* (interiores, em tradução livre para o português) representa uma perda significativa no repertório de experiências corporais e sociais das crianças (Martins *et al.*, 2024).

Os professores de Educação Física assumem, neste contexto, um papel fundamental como mediadores e preservadores do patrimônio lúdico-cultural. Suas atuações deve transcender a mera reprodução de atividades, assumindo uma postura

de pesquisadores e promotores das manifestações culturais locais (França; Gomes, 2019).

Através de um planejamento pedagógico consciente e contextualizado, estes professores podem estabelecer pontes entre as práticas corporais tradicionais e as demandas contemporâneas, contribuindo para a preservação e renovação deste importante acervo cultural (Maia; Farias; Oliveira, 2020; Tavares *et al.*, 2021).

Assim, a sistematização destas práticas no ambiente escolar requer uma abordagem metodológica que respeite tanto os aspectos tradicionais quanto as necessidades contemporâneas de adaptação e ressignificação (Ferreira; Silva; Filho, 2022).

Os professores de Educação Física devem promover experiências significativas que valorizem o patrimônio lúdico-cultural brasileiro, enquanto desenvolve as competências e habilidades necessárias para a formação plena dos educandos (Soares, 2023).

A valorização dos jogos e brincadeiras populares apresenta-se como uma necessidade urgente no contexto educacional e social contemporâneo, no qual a crescente digitalização das interações infantis tem provocado um distanciamento significativo das práticas lúdicas tradicionais (Schimith; Ugaya, 2020).

A preservação deste patrimônio cultural imaterial não apenas contribui para a manutenção da identidade cultural brasileira, mas também é um importante aliado na construção de conhecimento das crianças. (Ferreira; Silva; Filho, 2022).

A escola emerge assim como um espaço privilegiado para a implementação de estratégias de resgate e valorização das brincadeiras populares, especialmente através das aulas de Educação Física. Os professores desta área possuem uma responsabilidade singular na preservação e transmissão deste acervo cultural, podendo atuar como mediadores entre as práticas tradicionais e as demandas contemporâneas (Andrade, 2021).

O planejamento pedagógico deve contemplar momentos específicos dedicados às brincadeiras populares, criando oportunidades para que as crianças experimentem e se apropriem destas manifestações culturais (Soares, 2023).

A sistematização destas práticas no ambiente escolar pode contribuir significativamente para sua preservação, adaptando-as quando necessário ao contexto atual sem descaracterizar sua essência e seus valores fundamentais. Este

processo de resgate deve envolver toda a comunidade escolar, incluindo famílias e professores, criando uma rede de apoio e valorização destas práticas (Rodrigues, 2023).

Além disso, o resgate das brincadeiras populares também representa uma estratégia eficaz no combate ao sedentarismo infantil e à dependência tecnológica, problemas crescentes na sociedade contemporânea. As atividades tradicionais oferecem alternativas atraentes e significativas para o tempo livre das crianças, promovendo interações sociais reais e experiências corporais diversificadas (Martins; Barroso, 2023).

O ambiente ao ar livre, natural para muitas destas brincadeiras, proporciona benefícios relacionados a natureza e desenvolvimento da percepção espacial. A prática regular destas atividades contribui para o desenvolvimento de habilidades motoras fundamentais, capacidades físicas e competências socioemocionais que são essenciais para um crescimento saudável (Schimith; Ugaya, 2020).

Além disso, estas experiências ajudam a construir memórias afetivas positivas associadas à atividade física, potencialmente influenciando escolhas futuras por um estilo de vida mais ativo (Maia; Farias; Oliveira, 2020).

O papel da família no processo de resgate das brincadeiras populares é fundamental e merece especial atenção. Os familiares devem ser sensibilizados sobre a importância de proporcionar momentos e espaços para estas práticas, incentivando a participação das crianças em atividades ao ar livre e em brincadeiras coletivas. O compartilhamento de experiências entre diferentes gerações pode criar momentos significativos de conexão familiar e aprendizado mútuo (Missias-Moreira, 2023).

As histórias e memórias dos mais velhos sobre suas brincadeiras de infância podem despertar o interesse das crianças por estas práticas tradicionais (Freitas, 2019). É importante que as famílias compreendam que o tempo dedicado a estas atividades não representa uma perda ou atraso em relação às demandas contemporâneas, mas sim um investimento valioso no desenvolvimento integral de seus filhos (Rodrigues, 2023).

Ressalta-se ainda que a documentação e sistematização das brincadeiras populares também se apresenta como um aspecto crucial deste processo de resgate. Profissionais da educação, pesquisadores e instituições culturais devem trabalhar em conjunto para registrar, catalogar e disseminar estas práticas, garantindo sua

preservação para as futuras gerações (Soares, 2023).

Por fim, a criação de materiais didáticos, manuais e recursos audiovisuais sobre as brincadeiras tradicionais pode facilitar sua implementação em diferentes contextos educacionais (Bispo; Bispo; Salazar, 2020). O desenvolvimento de projetos e programas específicos voltados para o resgate destas práticas deve ser incentivado e apoiado por políticas públicas que reconheçam sua importância cultural e educacional.

A valorização deste patrimônio cultural através de festivais, eventos e celebrações comunitárias pode contribuir para sua revitalização e manutenção no imaginário coletivo (Maia; Farias; de Oliveira, 2020).

CAPÍTULO 3

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para esta pesquisa nos pautamos no referencial teórico-metodológico da pesquisa qualitativa, a qual considera a compreensão como princípio do conhecimento, estuda as relações buscando informações subjetivas e em profundidade. Segundo Ludke e André:

Um princípio básico desse tipo de estudo é que, para uma apreensão mais completa do objeto, é preciso levar em conta o contexto em que ele se situa. Assim, para compreender melhor a manifestação geral de um problema, as ações, as percepções, os comportamentos e as interações das pessoas devem ser relacionadas à situação específica onde ocorrem ou à problemática determinada a que estão ligadas. (Ludke; André, 2020, p. 21-22)

Em acordo com Minayo (1994), a investigação qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações.

Para esta pesquisa ser realizada, foi feita uma pesquisa bibliográfica e de campo, as quais contou com a inserção em uma escola da Rede Pública Estadual da cidade de Bauru – SP, abordando o tema das brincadeiras populares nas aulas de Cultura do Movimento.

As aulas de Cultura do Movimento são parte integrante do Programa de Ensino Integral (PEI). Esse modelo de escola oferece aos estudantes, além de uma jornada escolar ampliada, um currículo que inclui componentes diversificados. Conforme especificado no documento orientador das escolas participantes do PEI:

[...] “o trabalho com a Cultura do Movimento deve oportunizar aos estudantes a possibilidade do se-movimentar, por meio de brincadeiras e jogos, da dança, da ginástica, da luta e do esporte, além da expressividade de suas emoções, sendo uma excelente oportunidade para desenvolver o protagonismo infantil” (São Paulo, 2023. p 109).

Ainda de acordo com esse documento, o componente Cultura do Movimento deve ser desenvolvido de forma articulada com o componente curricular Educação Física (São Paulo, 2023). Nesse contexto, a escola participante desta pesquisa está inserida no referido programa.

2.1 Contexto e participantes da pesquisa

O grupo de participantes da pesquisa contemplou crianças de uma turma do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e seus familiares.

Essa turma foi escolhida pelo fato de as crianças estarem terminando os Anos Iniciais do Ensino Fundamental e passando por um processo de transição para o Anos Finais do Ensino Fundamental, nesse contexto entendeu-se que o repertório de experiências lúdicas pode contribuir significativamente para a temática da pesquisa.

Em acordo com os preceitos éticos exigidos, foi garantido o anonimato da instituição escolar, bem como o de todos/as envolvidos/as na pesquisa. As crianças, bem como, os familiares responsáveis pelos/as mesmos/as foram solicitados/as a autorizarem a participação na pesquisa, para concessão de respostas ao questionário, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice B), bem como, as crianças da respectiva turma, o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) (Apêndice A).

Juntamente com a professora de Educação Física responsável pela turma, foi explicado sobre do que se tratava a pesquisa, e como as crianças poderiam contribuir e como funcionariam as aulas e a participação delas, esclarecendo todas as dúvidas durante as aulas. As 30 crianças frequentes na turma receberam um convite aberto para participar da pesquisa, deixando livre para aquelas que tivessem interesse em compor o grupo. Deste total, 28 devolveram os termos assinados e são essas as participantes do estudo.

Os termos assinados pelas crianças e pelos familiares seguiram as orientações das resoluções nº 466 de dezembro de 2012 e nº 510 de abril de 2016 do Conselho Nacional de Saúde, que tratam dos cuidados éticos com o ser humano nas pesquisas científicas, os nomes das crianças foram substituídos por nomes fictícios escolhidos por elas a fim de manter os cuidados éticos e a privacidade.

Após escolherem os nomes fictícios as crianças preencheram um questionário para caracterização e delineamento do perfil, com auto identificação de gênero e auto declaração racial.

No quadro 1 a seguir, apresentamos o perfil das crianças participantes.

Quadro 1: Caracterização das crianças participantes da pesquisa

Nome Fictício	Idade	Identificação de Gênero
Big Rubik	10 anos	Menino
Bravinha	10 anos	Menina
Cerrato Sauro	10 anos	Menino
Cristal	10 anos	Menina
Cristiano Ronaldo	10 anos	Menino
Derry Hooves	10 anos	Menino
Diamante	10 anos	Menina
Dininho Potter	10 anos	Menino
Drako Malfox	10 anos	Menina
Enzo	10 anos	Menino
Fafanzinha	10 anos	Menina
Giggio	10 anos	Menino
Gohan	10 anos	Menino
Jhonata CR7	10 anos	Menino
Larissa	10 anos	Menina
Laurinha do Camarão	11 anos	Menina
Mila lestrange	10 anos	Menina
Natalia	10 anos	Menina
Nayma	10 anos	Menino
Perry o Ornintorrinco	10 anos	Menino
Pi	10 anos	Menino
Pimentinha Sully	10 anos	Menina
Robacena	10 anos	Menino
Roberssom	10 anos	Menino
Sofia	10 anos	Menina
Valeria Alves	10 anos	Menina
Yumi	10 anos	Menina
ZB Patrão	10 anos	Menino

Fonte: Autoria Própria (2024).

2.2 Instrumentos de coleta e análise de dados

De acordo com Sarmiento (2004) conhecer as “nossas” crianças é decisivo para a revelação da sociedade, como um todo, nas suas contradições e complexidade.

Em concordância, Corsaro (2011) aponta que reconhecer as crianças como sujeitos falantes e atuantes, possibilita entender suas experiências, com pontos de vista próprios sobre o mundo no qual vivem.

Como instrumentos de coleta de dados, utilizamos questionário de perguntas abertas que foram entregues para as crianças e para seus familiares responderem por escrito. Tal roteiro possibilitou flexibilidade suficiente para que o/a participante pudesse trazer outros temas além dos propostos pela pesquisadora. Isso possibilitou esclarecer as visões das crianças e estimular reflexões a partir de suas respostas (Bogdan; Biklen, 1994).

Na sequência apresentamos o roteiro que foi utilizado:

Questões

- 1-Descreva abaixo quais as brincadeiras que você costuma brincar.
- 2-Onde você costuma brincar?
- 3-Qual sua brincadeira preferida e porquê?
- 4-Com quem você aprendeu?
- 5-Com quem você costuma brincar?
- 6-Com são as brincadeiras na Escola durante as aulas de Educação Física?
- 7-Você mudaria alguma regra da sua brincadeira preferida?

Os registros escritos pelas crianças foram realizados em duas aulas, juntamente com a professora de Educação Física. Durante a entrega do formulário de perguntas, as crianças tiveram as aulas por completo para responder o questionário, tempo que foi suficiente para que todos que estavam presentes conseguissem responder.

Para os familiares, as crianças levaram o questionário impresso para casa e trouxeram respondidos ao longo da semana. Foi encaminhada a seguinte pergunta: “Quais as Brincadeiras preferidas dos seus familiares na infância deles?” e obtivemos 21 relatos escritos devolvidos que compuseram a pesquisa.

Para analisar os dados utilizamos a análise categorial temática, que de acordo com Gomes (1994) busca identificar a essência das narrativas das crianças, organizando-os em categorias e possibilitando a interpretação dos discursos. As categorias identificadas foram, em seguida, analisadas pela pesquisadora, relacionando com os referenciais teóricos da área.

A etapa inicial envolveu a leitura completa do material e registro das impressões. A etapa seguinte foi buscar semelhanças nas respostas e organizar as narrativas dos entrevistados, resultando nas categorias finais. No próximo capítulo, vamos discutir os dados encontrados, a partir de categorias de análise.

CAPÍTULO 4

RESULTADO E DISCUSSÕES

Com base na análise dos dados, foram elaboradas duas categorias intituladas: A) Brincadeiras de Ontem e Hoje e B) A escola e a rua como tempos e lugares de brincar, as quais são discutidas a seguir.

A) Brincadeiras de Ontem e Hoje

Nessa categoria exploramos as diferenças e as semelhanças entre as brincadeiras praticadas pelas crianças atualmente e por aquelas que seus familiares praticavam, identificando mudanças culturais e sociais que influenciaram essa evolução.

Fernandes (2016) explica como as crianças desenvolvem suas próprias brincadeiras e tradições, ou seja, criando um universo cultural próprio. Foi o que percebemos em nossos dados, isto é, que embora muitas brincadeiras sejam inspiradas no mundo dos adultos, as crianças o recriam a partir de outros critérios, ressignificando as tradições e reinventando um modo de brincar novo.

No quadro a seguir destacamos as brincadeiras relatadas pelas crianças e aquelas que os familiares das crianças manifestaram.

Quadro 2: Brincadeiras preferidas dos familiares na infância e das crianças.

Familiares	Crianças
esconde- esconde	esconde-esconde
pega-pega	pega-pega
queimada	queimada
amarelinha	gira gira sem cair
soltar pipa	my god
paredão 123	patinho feio
bets	paredão paredão
elefantinho colorido	elefantinho Colorido
boneca de pano e de milho	corrida
futebol	futebol
volei	volei
pula Cela	pega congela
rio vermelho	espada de pau
stop	rio vermelho
cabra cega	cada um na sua oca
vvo choco pé rachado	soltar pipa
passa anel	pique bandeira
telefone sem fio	daruma san

polícia e ladrão	stop de matemática
batata quente	boneca
dança das cadeiras	skate
corre cotia	basquete
comidinha	arco e flecha
pega bandeira	garrafão
balança caixão	
bolinha de gude	
pular corda	
rela ajuda	
carrinho de rolemã	
estátua	
faz de conta	
correr na chuva	
pião	
morto vivo	
cabo de guerra	
sinuca	
ping pong	
carrinho	
dominó	

Fonte: Autoria Própria (2024).

As brincadeiras pega-pega e esconde-esconde são apontadas como as preferidas pelos familiares e continuam sendo as preferências das crianças participantes da pesquisa. A queimada também se destaca como a brincadeira preferida entre as gerações dos adultos e das crianças investigadas.

Esses dados vão ao encontro do argumento de Kishimoto (2011, p.43) ao destacar que na cultura popular “Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral”.

Além potencialidade, outro ponto que também fez parte de nossas descobertas na pesquisa que revelou a inserção de novas brincadeiras criadas e aprendidas pelas crianças. Mais do que isso, o que nos chamou a atenção é que o contexto escolar apareceu como central na apropriação desse conhecimento, evidenciando a importância das brincadeiras populares como conteúdo nas aulas de Educação Física, como comprovam os relatos a seguir:

Criamos uma brincadeira e ela chama Gira-gira sem cair (Bravinha, 10 anos)

Muito boa, melhor aula do mundo é Educação Física (Robacena014, 10 anos)

As aulas são legais e divertidas (Derpy Hooves, 10 anos)

As aulas são maravilhosas, não sei como descrever porque amo muito (Valeria, 10 anos)

Eu gosto, porque é legal aprender outras brincadeiras (Diamante, 10 anos)

São legais e fácil de brincar (Lari, 10 anos)

Estes dados sinalizam a relevância dos professores de Educação Física na escola, ao explorarem a criação e recriação de jogos e brincadeiras entre as crianças entre as crianças, pois em acordo com Winnicott (1975, p. 79) "[...] é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu".

Desta maneira entende-se que as brincadeiras populares continuam sendo vivenciadas, mas com adaptações e novas interpretações que refletem sua atualidade, isto porque como menciona Brougère (1998) o brincar é um fenômeno cultural que reflete a dinâmica social e os valores de cada geração.

Tais reflexões coadunam com o repertório identificado nesta pesquisa, cujas brincadeiras populares foram ressignificadas pelas crianças, que as reinventam, atribuindo novos significados e criando variações que atendem às suas realidades, pois conforme salienta Sarmiento (2004, p. 2): "As crianças, todas as crianças, transportam o peso da sociedade que os adultos lhe legam, mas fazendo-o com clareza da renovação e o sentido de que tudo é de novo possível".

Nota-se, portanto, que as brincadeiras populares persistem na infância das crianças, mesmo com o advento e crescimento das tecnologias digitais como o celular e dos jogos eletrônicos como os videogames. Kishimoto (2014) reforça que o conteúdo das brincadeiras populares é renovado a cada vez que as crianças participam delas, adicionando novos elementos criativos e atualizando-as para o seu contexto.

A memória coletiva desempenha um papel crucial nessa preservação, com adultos recordando carinhosamente as brincadeiras de sua própria infância e incentivando as crianças a experimentá-las. Manter vivas as brincadeiras infantis asseguram a preservação da memória cultural, reforçando a identidade coletiva e os valores culturais de uma sociedade (Silva, 2011).

As brincadeiras populares, mesmo diante das mudanças tecnológicas e culturais, continuam a fazer parte do cotidiano das crianças. Sobre isso Pereira (2015)

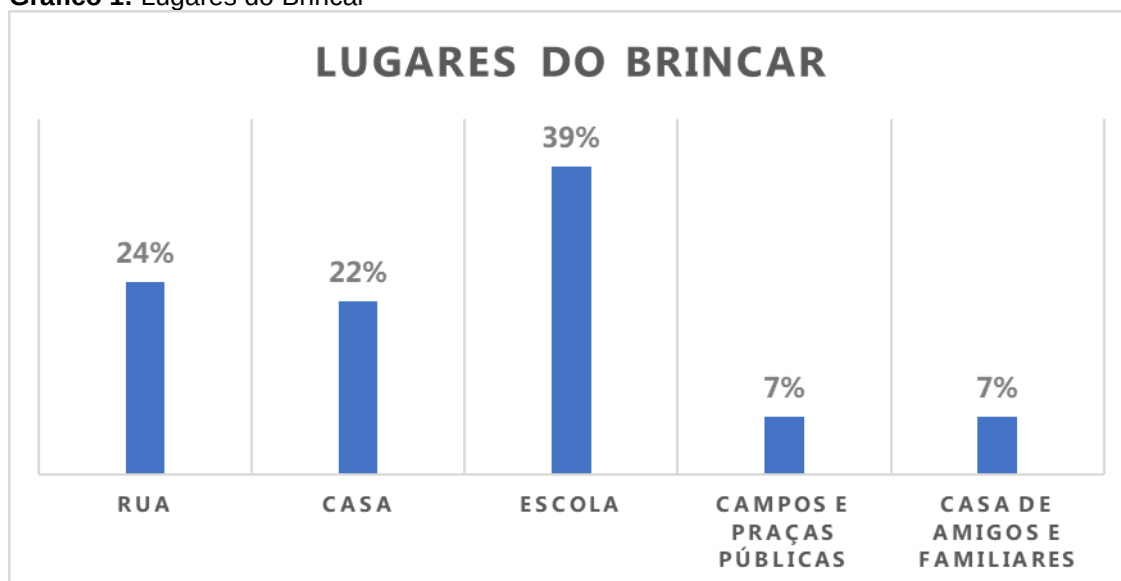
menção que embora as atividades lúdicas tenham passado por muitas mudanças desde o início do século XX em diferentes países e contextos sociais, o prazer proporcionado pelos jogos e pelo ato de brincar parece ter permanecido inalterado.

A escola, nesse contexto, é fundamental para manter viva essa herança cultural, ao integrar essas brincadeiras nos processos pedagógicos e promover atividades que incentivem a socialização e o aprendizado, dessa forma, a escola não só perpetua essas tradições, mas também fortalece os laços sociais e o desenvolvimento pleno das crianças, o que discutiremos na próxima categoria.

B) A escola e a rua como tempo e lugares de brincar

Nessa categoria analisamos os diferentes ambientes em que as crianças realizam suas brincadeiras, as interações sociais, bem como as diferenças entre as realizadas na escola e fora dela.

Gráfico 1: Lugares do Brincar



Fonte: Autoria Própria (2024).

O gráfico reflete as respostas das 28 crianças, que tiveram a liberdade de mencionar mais de um local onde costumam brincar, ou seja, cada criança poderia citar múltiplos lugares. Esse método permitiu uma visão mais ampla e detalhada dos ambientes mais frequentes para as atividades lúdicas infantis. Os dados mostram que a escola é o ambiente mais citado (39,0%), seguido da rua, com 24%, casa, com 22%,

e campos e Praças públicas e a casa de amigos e familiares, cada um com 7%, aparecem na sequência.

Os espaços em que as crianças brincam influenciam diretamente suas interações sociais e as características das atividades que realizam. Os locais de brincar são considerados os espaços onde a criança se envolve em suas brincadeiras, integradas à sua rotina e carregando um aspecto psicológico e afetivo, criando uma experiência emocional com o ambiente. São aqueles locais que, mesmo após a infância, permanecem na memória com afeto (Abreu, 2016).

Um primeiro dado que nos chamou a atenção foi a escola ser o espaço mais mencionado pelas crianças sobre onde costumam brincar. Este dado desperta a atenção para o quão significativo tem sido a escola como espaço para a vivência das culturas infantis, já que a ludicidade é um dos seus pilares. Nesse contexto, Surdi, Melo e Kunz (2016) destacam que é essencial garantir às crianças um espaço que permita seu pleno crescimento e aprendizado, sendo as brincadeiras ferramentas indispensáveis para esse processo.

Este é um dado que mostra que os professores da instituição estão proporcionando e devem continuar a valorizar a escola como espaço de brincar, pois como destaca Kishimoto (2011) o ambiente de brincadeira é essencial para o desenvolvimento das atividades lúdicas, pois proporciona oportunidades para o movimento, a exploração e as interações sociais.

Outro dado interessante que nossa pesquisa mostrou foi a rua ser o segundo lugar mais mencionado pelas crianças sobre onde costumam brincar. É revelador e coloca em pauta a questão dos discursos que ressoam no meio acadêmico como os Canassa (2013) que chegam a proclamar que: “A infância está desaparecendo, as crianças estão se descaracterizando [...]” (p. 36) e citando Postman “[...] tanto quanto as diferentes formas de vestir, as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo [...]” (Postman, 1999 apud Canassa, 2013, p. 36).

Tais discursos que divulgam a ideia da “morte da infância” e de que as crianças não brincam mais na rua como antigamente podem ser discutidos, pois podem reforçar e deslegitimar o direito das crianças de usufruírem da rua espaço que a de ser ocupado por elas. Nesse sentido defendemos o brincar na rua como direito das crianças e concordamos com Godoy e Zaim-de-Melo (2024) ao afirmarem que:

O brincar na rua para a criança, abre possibilidade para que esses encontros aconteçam, o brincar é improvisado, a criança cria seus brinquedos, recorre ao quintal, a lixeira, a vizinho, o tijolo que desenha o campo e serve de golzinho, o taco e a lata de óleo usadas para o Bets (ou taco, como a sua cultura lúdica conhecer). (Godoy e Zaim-de-Melo 2024, p. 9).

Em todas as respostas obtidas nas entrevistas, houve unanimidade quanto à preferência por brincar em companhia de outras pessoas, sendo mencionadas amigos, primos, irmãos e a mãe. Esse dado fortalece a argumentação de Kishimoto (2011), que ressalta a relevância da oralidade nas brincadeiras populares, destacando que sua preservação ao longo das gerações ocorre por meio da transmissão oral entre os pares. Nessa categoria destacamos também como as crianças aprendem novas brincadeiras, compreendem e lidam com as regras, além de refletirmos sobre o impacto das aulas de Educação Física nesse processo.

Ao perguntar sobre a possibilidade de mudar as regras de sua brincadeira favorita, constatou-se que as crianças frequentemente preferem manter a brincadeira em sua forma original, como demonstram os registros apresentados a seguir.

Não mudaria, porque do jeito que é já é muito legal (Derpy Hooves, 10 anos).

Não mudaria, acho que se eu mudasse ficaria muito estranha (Valeria Alves, 10 anos).

Nas respostas, 25 crianças responderam apenas “Não”, ou “Não mudaria”, sem justificar o motivo. Nos diálogos com as crianças, foi possível perceber que há uma necessidade em manter a essência da brincadeira.

Nas três respostas positivas, isto é, as crianças que responderam “Sim”, mudaria uma regra, duas respostas se referiam a brincadeira queimada, relatadas abaixo:

Sim, se bater na mão ou no pé não queima (Lari, 10 anos).

Sim, queimava se pegasse na cabeça (Mila Lestrange, 10 anos).

E uma resposta se referia a brincadeira Pega-pega relatada abaixo:

Sim, pra que não valesse no banheiro (Giggio, 10 anos).

Na pergunta sobre com quem você aprendeu sua brincadeira favorita

dezessete crianças relataram ter aprendido com familiares e amigos, sete crianças mencionaram a professora de Educação Física e quatro crianças responderam escola e amigos.

Esse dado também corrobora para ressaltar o importante papel que a escola desempenha como um espaço de produção de cultura, ludicidade e socialização. Na escola, as brincadeiras são apresentadas em um ambiente diverso, no qual as crianças aprendem a interagir em grupo, respeitar regras e valores sociais.

A figura da professora de Educação Física, em especial, atua como uma mediadora, promovendo essas práticas de maneira inclusiva e educativa, fortalecendo o desenvolvimento social e emocional das crianças por meio do brincar. Kishimoto (2011, p. 40) destaca que "quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa".

Neste sentido, a Educação Física Escolar mostra-se como fundamental, pois ela pode fazer com que essas vivências não sejam esquecidas, como destaca Darido (2012):

[...] Deve-se, deste modo, resgatar a cultura de jogos e brincadeiras dos alunos envolvidos no processo ensino-aprendizagem, aqui incluídas as brincadeiras de rua, os jogos com regras, as rodas cantadas e outras atividades que compõem o universo cultural dos alunos (p.37).

Diante dos resultados aqui apresentados, constatamos que, no ambiente escolar, especialmente durante as aulas de Educação Física, os professores têm uma valiosa oportunidade de, por meio das brincadeiras populares, compreender melhor a realidade das crianças, a cultura em que estão inseridas e o conhecimento que elas carregam consigo. Os resultados demonstram que essas brincadeiras desempenham um papel fundamental na construção da identidade cultural e social infantil, resistindo mesmo em um contexto de avanços tecnológicos. Atividades como pega-pega, esconde-esconde e outras, continuam vivas sendo transmitidas e adaptadas de geração em geração. Nesse sentido, a escola, com destaque para as aulas de Educação Física, consolida-se como um espaço essencial para preservar, reinventar e valorizar as práticas do brincar, promovendo a continuidade dessa rica herança cultural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A disseminação e preservação das brincadeiras populares é de suma importância para o desenvolvimento pleno das crianças, fomentando não apenas a socialização, mas também o respeito a cultura regional.

A presente pesquisa, cujo objetivo principal foi identificar e analisar o repertório de brincadeiras populares com base nas percepções de uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental e de seus familiares, revelou que essas atividades exercem uma influência amplamente positiva sobre as crianças, tanto no aspecto social quanto cultural. Tal constatação reforça a importância das brincadeiras como elemento imprescindível neste processo de preservação, onde os familiares recordaram de maneira afetuosa as brincadeiras vividas na infância, transmitindo esse legado cultural às crianças e, assim, incentivando-as a experimentarem essas vivências lúdicas. Esse diálogo entre gerações é o que mantém vivas essas tradições, assegurando preservação da memória cultural, o fortalecimento da identidade coletiva e a valorização dos valores culturais que moldam uma sociedade.

Os espaços onde ocorrem as brincadeiras também desempenham papel importante na formação das experiências infantis. Os lugares do brincar, como os descritos nas falas das crianças pesquisadas, carregam uma forte carga emocional e afetiva. No contexto da pesquisa, a escola destacou-se como o espaço mais citado pelas crianças, evidenciando-se como um ambiente fundamental para a vivência e a ressignificação das culturas infantis, reforçando a importância da ludicidade como um de seus pilares essenciais.

Além do ambiente escolar, foram destacados outros espaços, como a rua, que oferecem às crianças oportunidades para brincadeiras marcadas por liberdade, criatividade e autonomia, enriquecendo significativamente suas experiências e aprendizagens. Essa diversidade de lugares do brincar amplia o repertório de memórias e sentimentos associados às brincadeiras, além de contribuir significativamente para o seu desenvolvimento social e emocional.

A unanimidade quanto à preferência por brincar em companhia de outras pessoas, destaca a importância da socialização nas brincadeiras. As crianças relataram que muitas de suas brincadeiras favoritas foram aprendidas com familiares e amigos, mas também com a professora de Educação Física da escola. Esse dado

destaca o papel singular da escola como produtora de cultura, convivência social e experiências significativas.

Vale destacar ainda o papel da Educação Física no fortalecimento da cultura do brincar. Quando os professores de Educação Física criam condições para a prática das brincadeiras populares no ambiente escolar, eles desempenham um papel vital na perpetuação dessas tradições. Assim, asseguram que as brincadeiras continuem vivas no universo lúdico infantil, enriquecendo as vivências das gerações futuras e assegurando o papel do brincar como elemento essencial da infância.

REFERÊNCIAS

- ABREU, C. M. H. M. **Lugares do brincar na infância urbana: análise do ambiente e do comportamento infantil em áreas de lazer de edifícios residenciais multifamiliares em Porto Alegre-RS.** 2016. 148 p. Dissertação (Mestrado), Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, 2016.
- ALVES, A. M. P. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. **Revista Linhas**, Santa Catarina, vol. 4, n. 1, 2003.
- ANDRADE, Q. G. **A Educação Física escolar e os jogos populares: seu espaço na produção do conhecimento.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, Brasil, 2021.
- BISPO, C. C. L; BISPO, L. B; SALAZAR, L. O. B. Inventário dos jogos e brincadeiras: a manifestação da cultura lúdica infantil. **Diversitas Journal**, v. 5, n. 1, p. 500–522, 2020.
- BOGDAN, R; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Portugal: Porto Editora, 1994.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União:** Brasília, DF, 20 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 14 out 2024.
- BRASIL. **Ministério da Educação.** Base Nacional Comum Curricular: Educação Física. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 14 out. 2024.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura.** 8 ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CANASSA, L. M. R. **Infância, TIC e brincadeiras:** um estudo na visão de profissionais da educação infantil: desafios da geração homo zappiens. 95f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2013. Disponível em: <http://bdtd.unoeste.br:8080/jspui/handle/tede/887>. Acesso em: 28 out. 2024.
- CASTELLS, M. A era da informação: economia, sociedade e cultura. *In: A Sociedade em rede.* São Paulo: Paz e Terra, 2000. v. 1.
- CASTRO, A. S. L; *et al.* A importância do resgate dos jogos tradicionais nas aulas de educação física. **RENEF**, v. 6, n. 6, p. 14–15, 2023. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/7270/6965>. Acesso em: 28 out 2024.
- CASTRO, T. R; OLIVEIRA, A. R; COSTA, M. C. M. Q. Alfabetização na Educação Física por meio de jogos e brincadeiras. **Revista Saberes & Práticas**, n. 4, p. 173,

2024. Disponível em: <<https://periodicos.uea.edu.br/index.php/rsp/article/view/3578>>. Acesso em: 28 out 2024.

CORRÊA, M. S. **Criança, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015. E-book. ISBN 9788522122578. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522122578/>>. Acesso em: 14 out 2024.

CORSARO, W. A. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artemed, 2011.

DARIDO, S. C. Educação Física na escola: aspectos legais e possibilidades. In: Universidade Estadual Paulista. Prograd. **Cadernos de Formação: formação de professores didática geral**. São Paulo: Cultura acadêmica, p. 34-50, 2012.

FERNANDES, F. As "trocinhas" do Bom Retiro. **Pro-Posições**, Campinas, SP, v. 15, p. 229–250, 2016.

FERREIRA, S. D; SILVA, V. O. B; DE ARAÚJO LEITE FILHO, M. A. Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física. **RENEF**, v. 5, n. 6, p. 159–171, 2022.

FRANÇA, F. G. R; GOMES, L. F. Jogos e brincadeiras tradicionais: reflexões e vivências pedagógicas na Educação Física escolar. **Temas em Educação Física Escolar**, v. 4, n. 1, p. 117–125, 2019.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo, SP: Scipione, 1989.

FREITAS, K. S. **Brincadeiras de rua no processo de ensino e aprendizagem da educação física: um resgate das vivências dos alunos**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Campus Universitário de Castanhal, Universidade Federal do Pará, Castanhal, 2019.

GODOY, L. B; ZAIM-DE-MELO, R. Brincar ou não brincar na rua: eis a questão? **Conexões**, Campinas: SP, v. 22, e024017, p.1-15, 2024. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/article/download>. Acesso em: 28 Out 2024.

GOMES, Romeu. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

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

KISHIMOTO T. M. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espac Blanco, Ser Indagaciones**, (24),81-105. 2014.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 1. ed. São Paulo: EPU, 1986.

MAIA, D. F; FARIAS, A. L. P; OLIVEIRA, M. A. T. Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança. **Cenas Educacionais**, v. 3, p. e8623–e8623, 2020.

MARTINS, A. L; B, W. L. **Os jogos e brincadeiras tradicionais e suas contribuições na educação física escolar**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2023.

MARTINS, I. C; *et al.* As brincadeiras tradicionais infantis e os modos de brincar em diferentes gerações. **Conexões**, v. 22, p. e024018–e024018, 2024.

MINAYO, M. C. S; *et al.* **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

MISSIAS-MOREIRA, R. Jogos e brincadeiras populares nas décadas de 60 a 90 no Brasil: sentimentos, memórias e resgate cultural na instituição escolar infantil. **Ensino & Pesquisa**, v. 21, n. 1, p. 80–98, 2023.

NASCIMENTO, T. A; *et al.* Efeitos dos jogos e brincadeiras na cognição e desempenho escolar de crianças. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, v. 28, p. 1–9, 2023.

PEREIRA, F. **A escola pelas crianças: educar para emancipação, liberdade e alegria**. 199f. Dissertação (Mestrado Profissional em EF em Rede Nacional – ProEF) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2024.

PEREIRA, R. G. Ludicidade, infância e educação: uma bordagem histórica e cultural. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n.64, p. 170-190, set 2015.

RODRIGUES, E. M. D. **Jogos populares e educação física: um estudo de revisão sobre as possibilidades de intervenção no ensino fundamental**. 2023. 26 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física), Centro Acadêmico de Vitória, Universidade Federal de Pernambuco, Vitória de Santo Antão, 2023.

SANTIN, S. **Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. 2. ed. Porto Alegre: Suliani, 1996.

SANTOS, S. G; *et al.* Jogos e brincadeiras populares tradicionais aplicados à educação física escolar. *In: VI CONEDU*, 6, 2019, Campina Grande. **Anais...** Campina Grande: Realize Editora, 2019, v. 6.

SÃO PAULO (Estado). Currículo Paulista: Educação Física. São Paulo: **Secretaria da Educação do Estado de São Paulo**, 2019. Disponível em: <https://www.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>. Acesso em: 28 Out 2024.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação **Orientações Didáticas Parte**

Diversificada - Anos Iniciais. PEI 2021/2022. São Paulo: SEDUC, 2023. Disponível em: https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2023/02/PROGRAMA_ENSINO_INTEGRAL-ANOS_INICIAIS_vf_1_1.pdf. Acesso em: 11 Dez. 2024.

SARMENTO, M. **As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade.** Porto: Asa, 2004.

SCHIMITH, T; UGAYA, A.S Jogos e brincadeiras: modificações entre gerações. Motricidades: **Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, v. 4, n. 3, p. 231–244, 2020. Disponível em: <https://www.motricidades.org/journal/index.php/journal/article/view/2594-6463-2020-v4-n3-p231-244>. Acesso em: 28 Out 2024.

SILVA, A. Brincadeira: marcos temporais e memória. **Da Investigação às práticas**, Minho, Portugal, 4(1), p. 4 – 30, 2013.

SILVA, E. R. Vamos Brincar de Preservar? As Brincadeiras Infantis como Patrimônio Imaterial. *In*: XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH, 26, 2011, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ANPUH, 2011. v.26.

SOARES, L. V. F. A importância dos jogos populares na educação física escolar: a percepção dos professores. **Repositório Institucional do Unifip**, v. 8, n. 1, 2023.

SURDI, A. C.; MELO, J. P.; KUNZ, E. O Brincar e o se movimentar nas Aulas de Educação Física Infantil: Realidades e Possibilidades. **Movimento**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 459-470 abr./jun. 2016.

TALINI, I. **O lúdico e a interdisciplinaridade na Educação Física.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2019.

TAVARES, A. L; *et al.* Notas sobre a relevância dos jogos populares na educação física na infância. **RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar**, v. 2, n. 7, p. e27526–e27526, 2021.

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

APÊNDICE A– TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO/TALE – Crianças
(Conselho Nacional de Saúde, Resoluções 466/12 e 510/16)

IDENTIFICAÇÃO DO(A) VOLUNTÁRIO(A)
Nome do (a) participante:
Nome do (a) responsável:
RG:

Olá Turma!

Eu me chamo **Gabriela** e estou fazendo uma pesquisa para faculdade UNESP e estou aqui para convidar você para participar dessa pesquisa sobre as brincadeiras populares nas aulas de Educação Física.



Essa pesquisa busca identificar quais brincadeiras populares as crianças do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental manifestam e como essas brincadeiras são realizadas nas aulas de Educação Física.

Esse trabalho é para ajudar todos os professores que trabalham com crianças.

Gostaria de pedir permissão anotar tudo o que acontece em meu caderno, como brincam, como se sentem, e o que conhecem com as atividades que fazem aqui nas aulas de educação física.

Se concordar em participar, você responderá a algumas perguntas para sabermos o que você aprende e ensina com as atividades que faz aqui nas aulas. As respostas serão gravadas em áudio e escritas e o seu nome não aparecerá nas respostas.

Quando eu terminar, vou escrever um trabalho sobre isso para depois apresentar para outras pessoas que também dão trabalho com crianças.

Já conversei com a diretora, com as professoras e com os familiares de todos vocês e eles permitiram que eu fizesse essa pesquisa com o grupo de vocês.

Não haverá nenhum gasto de dinheiro e nenhum pagamento para você participar.

Você não é obrigado(a) a participar da pesquisa, ninguém ficará irritado ou te tratará mal por isso. Se você aceitar participar, não contaremos para outras pessoas informações sobre sua vida.

E se você aceitar participar e não quiser responder a alguma pergunta poderá me dizer. Você pode dizer “sim” agora e depois mudar de ideia e tudo continuará bem.

E agora, vou fazer duas perguntas para vocês pintarem a carinha com sua resposta:

VOCÊ QUER PARTICIPAR DESTA PESQUISA?

SIM



NÃO



POSSO TIRAR FOTOS E FILMAR DURANTE AS BRINCADEIRAS?

SIM



NÃO



Eu agradeço muito por suas respostas!

Assinatura Pesquisadora Responsável

Adaptações realizadas pela pesquisadora.

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

(Conselho Nacional de Saúde, Resoluções 466/12 e 510/16)

Prezado(a) Senhor(a),

Solicitamos autorização do(a) Senhor(a), responsável legal pelo(a) educando(a) _____, para que o(a) mesmo(a) participe da pesquisa que tem como título: “Brincadeiras Populares na Educação Física Escolar: As crianças como protagonistas”

A pesquisa tem como objetivo buscar identificar quais brincadeiras populares as crianças do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental manifestam, como essas brincadeiras são realizadas nas aulas de Educação Física e quais são os processos educativos nelas envolvidas.

Caso autorize a participação do(a) aluno(a) na pesquisa, realizarei observações das atividades que elas fazem na escola EE Prof. José Ranieri, como os jogos, brincadeiras, contação de histórias, rodas de conversa, e entrevistas que eles e elas poderão expressar suas opiniões livremente sobre as perguntas. As respostas serão gravadas em áudio e escritas utilizadas somente para fins de pesquisa. O(a) nome do(a) educando(a), bem como, a turma ou a instituição a que pertence não será identificado nas respostas, garantindo o sigilo e a privacidade sobre sua participação.

Os benefícios esperados desta pesquisa são: compreender como se dá o brincar nas aulas de educação física na escola, o que as crianças aprendem e ensinam nesse ambiente, dar subsídios para futuros/as professores/as, trazerem novos elementos para suas aulas, bem como, contribuir para melhorar a qualidade do ensino na escola.

Os riscos, que porventura possam ocorrer com a participação na pesquisa é algum desconforto em responder a alguma pergunta, caso algum outro incômodo ocorra, a criança participante ou o(a) senhor(a) poderá comunicar à pesquisadora responsável para a adequação das perguntas.

Não haverá nenhum custo para que o(a) educando(a) possa participar da pesquisa. Assim como também não haverá remuneração para participar do estudo.

Os dados coletados serão utilizados unicamente para fins de pesquisa e estudo. Os resultados da pesquisa serão publicados e/ou apresentados com fins científicos (dissertação, tese, livros, artigos, reuniões científicas e afins).

Quaisquer esclarecimentos poderão ser solicitados no decorrer da pesquisa. Cabe lembrar-lhe, ainda, que o(a) Senhor(a) ou o(a) educando(a) poderá recusar ou retirar o consentimento livre e esclarecido em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma.

Se o(a) Senhor(a) se sentir suficientemente esclarecido sobre essa pesquisa, seus objetivos, eventuais riscos e benefícios, convido-o(a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará com o(a) Senhor(a) e outra com a pesquisadora.

Agradecemos antecipadamente a sua contribuição. Em caso de dúvidas éticas o(a) Senhor(a) poderá entrar em contato com o Comitê de Ética/CEP da Faculdade de Ciências de Bauru-UNESP, pelo número (14) 3103-9400, endereçado na Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01.

Eu, _____, depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da

pesquisa :As Brincadeiras Populares na Perspectiva dos Alunos do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental” **AUTORIZO**, por meio do presente termo, a participação do(a) educando(a), sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação aos áudios são de responsabilidade da pesquisadora responsável.

Local: _____, ____ de _____ de _____.

Assinatura da Pesquisadora

Assinatura do(a) responsável

Dados sobre a Pesquisa:

Título do Projeto:” Brincadeiras Populares na Educação Física Escolar: As crianças como protagonistas.

Pesquisadora responsável: Gabriela Aparecida de Lima Soares

Instituição: UNESP/Bauru – Faculdade de Ciências – Departamento de Educação Física

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01, Bairro Vargem Limpa 17033-360 - Bauru, SP.

Telefone: (14) 996872046

E-mail: lima.soares@unesp.br

Dados sobre o responsável legal pelo(a) aluno(a) participante da Pesquisa:

Nome do(a) responsável: _____

RG: _____ CPF _____

Endereço: _____

Telefone para contato: () _____

E-mail: _____



Orientanda: Gabriela Aparecida de Lima Soares



Orientadora: Profª Drª Denise Aparecida Corrêa