



PAULA HELENA NOGUEIRA SILVA

**EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS: O RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS
TRADICIONAIS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA**

LAVRAS – MG

2019/2

PAULA HELENA NOGUEIRA SILVA

**EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS: O RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS
TRADICIONAIS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Educação Física, para a obtenção do título de Licenciado.

PROF.DR. RAONI PERRUCI TOLEDO MACHADO

Orientador

LAVRAS – MG

2019

PAULA HELENA NOGUEIRA SILVA

**EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS: O RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS COMO
PROPOSTA PEDAGÓGICA**

**PHYSICAL EDUCATION IN THE EARLY YEARS: THE GAMES AND PLAYING RESCUE AS A
PEDAGOGICAL PROPOSAL**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Graduação em Educação Física Licenciatura, para formação acadêmica.

APROVADA EM 04 DE 12 DE 2019.

POR LUDMILA DIAS LEAL UFLA

PROF.DR. RAONI PERRUCI TOLEDO MACHADO

Orientador

LAVRAS – MG

2019

Dedico a Deus pelo dom da vida, a minha família (Pai, Mãe e Irmãos) pelo total apoio nessa caminhada vitoriosa. Dedico também ao meu namorado Henrique pelo incondicional apoio e carinho em todas as etapas e por ser meu maior exemplo de vida. Enfim, muito obrigada a todos!

AGRADECIMENTOS

Á Universidade Federal de Lavras, especialmente ao Departamento de Educação Física, pela oportunidade e aprendizado.

Á CAPES e ao programa PIBID (Programa Institucional de Iniciação à Docência) pela oportunidade e pelas experiências formativas e também a oportunidade de conviver com pessoas excepcionais que me ajudaram demais a crescer e pensar de modo diferente sobre a formação de professores.

Ao meu professor, Raoni Perrucci Toledo Machado pela orientação, dedicação, paciência e principalmente pela amizade durante todo esse processo.

A escola em que realizei a pesquisa e o professor João Paulo pela confiança carinho.

A todos os colegas de departamento, principalmente os que tornaram meus amigos. Aos meus pais Wanderley e Maruza pelo amor e apoio incondicional, em todas as minhas decisões nas diferentes etapas da minha vida e as minhas irmãs que me ouviram apresentando todos os trabalhos que foram apresentados nesses 4 anos principalmente a Paloma, Rs. Que sempre me aguentaram mesmo nos dias mais estressantes, amo vocês demais.

Ao meu namorado que sempre me incentivou para os estudos, e me ajudou muitas vezes com dicas de estudo e formatações de trabalhos mesmo não sendo da sua área de trabalho, e também pelo companheirismo, amor, apoio em todos os momentos e singular torcida.

Agradeço também a todos que de alguma forma contribuíram para a realização desse estudo.

MUITO OBRIGADA!

“Somos mais do que professores de Educação Física. Somos quem, com nossas palavras podemos encantar, com os movimentos ensinar e o futuro transformar”. (Marcos Ribeiro)

RESUMO

A atividade lúdica possibilita o desenvolvimento sadio e é uma reação automática da criança. Portanto brincando a criança aumenta a sua independência, assim melhorando a sua capacidade de tomar decisão, valoriza a cultura popular, estimula a sensibilidade visual e auditiva, exercita a imaginação e criatividade, aperfeiçoando sua inteligência emocional, promove interação e adaptação social. Então o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais como proposta pedagógica possui valor significativo para o aprendizado das crianças nos anos iniciais do fundamental. O caráter desta pesquisa é qualitativo e aconteceu em uma escola da rede Pública de Educação de Lavras Minas-Gerais, por meio de dois encontros semanais em duas turmas distintas (segunda-feira, 5º ano; terça-feira, 4º ano) com crianças dos anos iniciais com idades entre 9 a 11 anos no período diurno. Os encontros tiveram duração de 50 minutos, onde as atividades didáticas desenvolvidas foram: questionários, perguntas orais aos alunos, vivência dos jogos/brincadeiras e algumas variações e construção de um livrete de jogos e brincadeiras. Quando perguntado a preferência entre jogos tradicionais e eletrônicos, houve um aumento significativo para a preferência dos jogos tradicionais depois de terem vivencia desta prática nas aulas de Educação Física Escolar. Conclui-se que a utilização de livros e brincadeiras aplicados na escola foi positivo visto que a maior aderência aos jogos tradicionais após a intervenção.

Palavras-chave: Resgate. Jogos Tradicionais. Educação Física Escolar.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 <i>Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental</i>	11
2.2 <i>Jogos e Brincadeiras Tradicionais</i>	13
2.3 <i>Proposta Pedagógica na Educação Física</i>	15
2.4 <i>Porque Trabalhar com Jogos e Brincadeiras</i>	16
3. METODOLOGIA.....	17
3.1 Campo de Estudo	17
3.2 Instrumento para Coleta de Dados	18
3.3 Procedimento para Coleta de Dados	18
3.4 Procedimento da Aula	19
3.5 Jogos trabalhados nas Aulas (Como jogar)	21
6. RESULTADOS E DISCUSSÃO	26
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
8. REFERÊNCIAS.....	33
9. APÊNDICE	37

1. INTRODUÇÃO

Nascida e criada em uma cidade no interior de Minas Gerais, em um tempo que a rua não apresentava perigo para os jogos e brincadeiras infantis, tive um grande desenvolvimento durante esse período de diversão na minha infância.

Meu primeiro contato com os jogos e brincadeiras, foi quando eu era criança e me divertia com minha irmã e misturavam-nos entre primos e amigos que moravam perto para as brincadeiras tradicionais na rua sem saída próxima da minha casa. Tinham várias brincadeiras em que jogávamos, entre elas: *bets, rouba-bandeira, queimada, três cortes, polícia ladrão, pula elástico, esconde-esconde e amarelinha*, esses eram os jogos em que mais disputavam nossa atenção naquela época.

Nas aulas de Educação Física da escola em que estudei praticávamos três jogos que eram: queimada, rouba bandeira e três cortes. Esses jogos aconteciam em um pedaço da quadra, onde a professora deixava os alunos escolherem as atividades em que iriam fazer naquele espaço da quadra que era inutilizada. A quadra era utilizada pelo professor para aplicar o esporte em geral como: *futsal, vôlei, basquete e handebol*. Então como neste período da minha vida eu era “viciada” em esporte, as aulas de Educação Física era a que mais gostava. Na escola havia uma gincana por ano que era bem divertida, onde a escola inteira era dividida por equipes de cores e competiam entre si até chegar a um finalista para cada serie. A gincana era composta pelas quatro modalidades esportivas: *futsal, vôlei, handebol e basquete*.

Quando sai da Escola e fui para a Universidade, escolhi para minha vida ser professora de Educação Física. Logo na faculdade, foi que aprendi e percebi o quanto à Educação Física é repetidamente apresentada como uma disciplina onde sua estrutura seja previamente moldada. Por isso, começamos a discussão falando que estamos em um tempo de transformação e valorização da disciplina no âmbito escolar, para mostrar estratégias de ensino para fazer entender que as aulas de Educação Física, não precisa ser sempre igual.

Por isso, existem estratégias de ensino para incentivar o professor a caminhar por outros meios pedagógicos, para mostrar ao aluno todo universo da cultura corporal,

que é objeto de estudo da Educação Física. Entendo que aumentando esse universo para além dos esportes tradicionais, o professor apresenta o contato com outras práticas corporais.

Foi por meio dessas aulas e discussões que percebi o quanto é complexo elaborar aulas que realmente façam algum sentido ou significado para os alunos da escola, foi aí que resolvi procurar uma iniciação científica aonde eu iria ter essas experiências pedagógicas.

Foi então que conheci o projeto PIBID que foi um divisor de águas para eu ter certeza que estava no caminho e lugar certo. Foi então que tudo começou a fazer totalmente sentido em minha vida acadêmica, porque foi lá que comecei a planejar propostas pedagógicas de ensino da Educação Física nas escolas.

Uma das propostas do projeto foi a inserção de jogos e brincadeiras tradicionais para educação infantil. Foi assim que percebi o quanto é importante trabalhar atividades variadas e significantes, visto que a maioria das crianças não conheciam nenhum jogo, e também pela vasta possibilidade de conhecer variados tipos de jogos e brincadeiras tradicionais, trazendo maior conhecimento cultural, criando um universo lúdico, favorecendo o desenvolvimento para aprendizado, ativando áreas como: inteligência, afetividade, sociabilidade e criatividade, possibilitando a criança a aprender com prazer.

Podemos perceber que as crianças usando a sua imaginação conseguem resolver os mais variados tipos de situações. Se dermos um pedaço de madeira logo se transforma em uma espada ou uma tampa de panela vira um escudo. Isso ocorre porque é no brincar que a criança trabalha o seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Analisando que é a criança que define a sua história, é de sua cultura que se constrói os conhecimentos. Então vimos que as crianças se adaptam fácil com processos que ajudam a facilitar o aprendizado através do lúdico que visa aprender de forma mais prazerosa e criativa.

Entende-se que a atividade lúdica possibilita o desenvolvimento sadio e é uma tendência automática da criança. Então brincando a criança aumenta sua independência, melhorando assim sua capacidade de tomar decisão, valorizar a cultura popular, estimular a sensibilidade visual e auditiva, exercitar a imaginação e criatividade, aperfeiçoar a inteligência emocional, promover integração e a adaptação social. Então

o resgate de jogos/brincadeiras tradicionais como proposta pedagógica possui valor significativo para o aprendizado das crianças nos anos iniciais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Hoje os períodos no Ensino Fundamental ocorrem de forma ordenada no Brasil (ano a ano). As secretarias municipais e estaduais de educação elaboram um sistema de educação onde o ensino se baseia por diversas legislações a saber: Lei nº 11274/2006, trata PL 144/2005, Lei 11.114/2005, Parecer CNE/CEB Nº 6/2005, Resolução CNE/CEB Nº 3/2005, Parecer CNE/CEB Nº 18/2005. As definições são as que definem a estrutura nacional do Fundamental para nove anos, então o ingresso dessas crianças é com seis anos de idade, que são considerados os anos iniciais a faixa de idade e de seis a dez anos e a partir dos dez anos até quatorze e os anos finais do fundamental.

No Ensino Fundamental os anos iniciais são do 1º ao 5º ano. E muito importante frisar que esta fase na escola é muito importante para criança, porque sabemos que as primeiras experimentações são a que mais influência nos comportamentos da criança.

Segundo Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o componente curricular que tematiza as práticas corporais e as diversas formas de significação social é a Educação Física, ela é entendida como uma manifestação expressiva dos sujeitos aonde são produzidas por grupos sociais no desenrolar-se da história. Nas aulas de Educação Física as práticas corporais devem ser abordadas como fenômeno cultural diferente, dinâmico[...]. Desta maneira garantindo que os alunos reconstruam uma soma de conhecimentos que permite aumentar sua consciência a respeito de suas atitudes para desenvolver a autonomia para a adequação e utilização da cultura corporal de movimento em diversos fins, contribuindo para uma atuação de forma confiante e autoral na sociedade.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997 (PCNs), o trabalho de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental é importante, porque proporciona os alunos desde cedo desenvolver habilidades corporais e também de participar de atividades culturais, tais como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com o propósito de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções.

Para Zabala (1998), o procedimento educacional é o resultado de entender determinada sociedade e o papel das pessoas nela. Então a finalidade e objetivo da educação, sejam eles pragmáticos ou não, é o ponto de partida de qualquer análise da prática.

Zunino (2008) fala que a Educação Física é uma das mais eficientes formas de que o indivíduo pode interagir, e é uma ferramenta importante para aquisição e aprimoramento de novas habilidades motoras e psicomotoras, pois a prática pedagógica não é só capaz de promover a habilidade física como também a aquisição de consciência e compreensão da realidade de forma democrática, diversificada e humanizada, porque esse ciclo educacional a Educação Física tem que ser vista como meio de informação e formação para as gerações.

A Educação Física exerce um fundamental papel no desenvolvimento das crianças e deve ter sua prática estimulada. Colabora para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças, mostrando a busca na construção de novos amigos, criando laços afetivos que é muito importante para as crianças (GALLAHUE; OZMUN, 2003).

A Educação Física nas séries iniciais como sua prática, deve ser realizada com satisfação e prazer, sempre respeitando os limites da criança, e suas etapas de desenvolvimento. As aulas devem ser voltadas para fins educativos, não ter preocupação de treinar alunos, nem priorizar o esporte de alto nível. Segundo Freire (apud SAWITZKI, 1998, p. 49), o mundo infantil e repleto de movimento, de jogos, de fantasias, que na maioria das vezes são ignorados pelas instituições de ensino. É uma pena que um enorme conhecimento não seja tão aproveitado como conteúdo curricular. Nem a Educação Física, que deveria ser especialista em atividades lúdicas leva isso em conta.

Além disso, como fala Freire, a Educação Física tem que levar em conta os movimentos corporais que as crianças trazem para o ambiente escolar, tais como, correr, pular, chutar, rolar, entre outros. Desta forma, mostra a grande importância da Educação Física nos anos iniciais do fundamental oportunizando a vivência da prática com atividades que consideram toda experiência e conhecimento que as crianças já trazem de seu convívio social para que as aulas de Educação Física tenham seus objetivos bem específicos.

2.2 Jogos e Brincadeiras Tradicionais

O brincar é importante e ocupa um lugar favorecido neste universo infantil. Nos dias de hoje a compreensão sobre o valor do ato brincar constrói objetos de estudo para os sociólogos, psicólogos e educadores, e por meio de brincadeiras e jogos a construção para cultura infantil da estrutura psicológica, sensorial e social das crianças. Então o lúdico é fundamental para a educação e o desenvolvimento da criança. Segundo Kishimoto (1999, p.11):

(...) “o jogo e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração”.

Huizinga (2001), ao investigar o jogo como parte da cultura, demonstra que o lúdico não é uma atividade inata, biológica, não aparece de forma natural, na criança. Segundo esse autor:

(...) “o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente convertidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana” (HUIZINGA, 2001, p. 33).

Muitas pesquisas mostram a importância dos Jogos e Brincadeiras Tradicionais para a educação e socialização da criança, visto que é brincando e jogando que a criança estabelece seus vínculos sociais e aceita a participação de outras crianças, aprende obedecer às regras estabelecidas pelo grupo, aprendem a ganhar e perder e também pode propor modificações.

Segundo Amado (2002) “acredita que o universo lúdico foi e continua sendo uma introdução ao mundo...nunca uma lição...mais uma descoberta. Ele não compreende este mundo como uma imitação dos adultos, mas sim um mundo de magia, mistério, e liberdade sem limites” (p.11).

Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1999 e 2003), os Jogos e Brincadeiras Tradicionais fazem parte da cultura popular, que mostra a produção espiritual de um povo em uma determinada época que são transmitidas pela fala e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. As brincadeiras tradicionais possuem manifestação da cultura popular, que tem como função de eternizar a cultura infantil e desenvolver a convivência social.

A cultura e a criança têm uma conexão que é claramente percebida nos jogos e brincadeiras tradicionais em especial aquelas desenvolvidas na rua. Apesar dos jogos tradicionais terem como característica a cultura local (FRIEDMANN,1991), é interessante a existência de certos padrões lúdicos universais, mesmo havendo diferenças regionais, como variações nas designações, e nas regras e suas formas de utilização.

Apesar de algumas brincadeiras tradicionais ainda façam parte do ambiente infantil muitas outras precisam ser reinventadas e recuperadas. Isso mostra a possibilidade de ampliar o repertório lúdico e cultural das crianças, uma vez que esta intervenção não fizer este resgate, provavelmente essas brincadeiras vão estar presentes na vida das crianças. A oportunidade de resgatar as brincadeiras e suas histórias por meio de uma ação educativa quer dizer mais do que a hipótese de repetilas em outro cenário social e cultural, mostrando a possibilidade de ressignificar a própria história pelo brincar e pela “lei da repetição” que fala (BEIJAMIN 1984, p. 74-75).

Desta forma, mais do que repetir quando a criança brinca ela sempre quer conhecer algo novo e com isso, extrapola a divisa da “simples repetição”, pois

“é possível à criança inventar e fazer uma outra história, mesmo no interior de catástrofes, porque nela habita a possibilidade do imprevisível, mesmo que o ponto de partida seja o “sempre igual”. Em outras palavras, o “sempre igual” não é um simples “sempre igual”, porque os brinquedos e as brincadeiras contêm a criação de um outro espaço” (PIACENTINI, 1995, p. 229).

Os Jogos Tradicionais desvendam a cultura do lugar e o seu resgate é bastante significativo para manter o patrimônio lúdico (Friedmann, 1995), apesar destes jogos tradicionais definir uma cultura local, é interessante a existência de padrões lúdicos,

mesmo identificando diferenças regionais, como as variações nas denominações, e nas suas regras e formas de uso (Friedmann cit. por Pontes e Magalhães, 2003, p. 117).

2.3 Proposta Pedagógica na Educação Física

Desde a década de 80, começou a ter uma intensa reflexão sobre a área que deu origem a uma crise acadêmico-conceitual. A crise gerou muitas críticas com os objetivos e propostas historicamente estabelecida. As pesquisas realizadas apresentavam o problema na intervenção e preparação dos professores. Então dentro da própria área professores e pesquisadores perceberam que da forma em que estava, a Educação Física pouco contribuía para a formação dos alunos. Para transformar este quadro, os estudiosos procuravam respostas que ajudassem na organização do componente curricular (FREIRE; Elizabete, OLIVEIRA; José, 2004).

Gotani (1991) fala que os aspectos mais problemáticos do ensino da Educação Física é a não identificação clara do conjunto de conhecimentos a serem ensinados durante as aulas.

A Educação Física, para ser reconhecida como componente curricular, tão importante quanto as outras disciplinas, tem que apresentar objetivos claros e com conhecimentos organizados e específicos (FREIRE,1999).

A Educação Física é vista como um componente curricular preocupado em ensinar apenas o “saber fazer”, ou seja, realizar as atividades e habilidades motoras com eficiência, constituindo a dimensão procedimental do conhecimento (FREIRE, 1999).

Por isso, o ensino da Educação Física na escola é possibilitar diferentes formas de aprendizado e conhecimento sobre o movimento que contempla três dimensões: procedimental (saber fazer), conceitual (saber sobre) e atitudinal (saber ser). É a partir deste aprendizado que o aluno vai estar capacitado para utilizar de forma autônoma, sua habilidade para mover-se, sabendo como, quando e porque realizar atividades (FREIRE; Elizabete, OLIVEIRA; José, 2004).

Segundo Tarcísio Vago (1997) fala que não se trata de uma pura transmissão de práticas da cultura corporal de movimento desenvolvidas fora da escola, como se elas fossem intocáveis. Refere-se diretamente em modificar essa cultura. É com esta cultura

modificada, estabelecida na escola que a Educação Física poderá interferir na cultura corporal da sociedade.

Apoiados em Tarcísio Vago (1997), temos criado duas possibilidades na construção de nossa cultura corporal escolar. Na primeira, conhecer e problematizar, junto com os alunos, as práticas esportivas que os seres humanos produziram ao longo de sua história cultural: vivenciar, conhecer, criticar e transformar as práticas corporais já produzidas.

Então em um processo de longo prazo, as aulas de Educação Física leva o aluno a descobrir motivos e sentidos em suas práticas corporais, possibilitando o desenvolvimento de atitudes positivas, levando à aprendizagem de comportamentos adequados à sua prática, levar ao conhecimento, compreensão e análise de seu intelecto os dados científicos e filosóficos relacionados à cultura corporal de movimento, dirigir sua vontade e sua emoção para a prática e a apreciação do corpo em movimento (Betti, 1992).

Sendo assim, a intenção desta pesquisa é fazer o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais como proposta pedagógica nas aulas de Educação Física, para que sejam mantidos e reinventados há cada geração. Aplicando estratégias lúdicas para produzir sentido e significado nos anos iniciais do fundamental, com intenção deste fazer parte do âmbito escolar atual e da vida dessas crianças.

2.4 Porque Trabalhar com Jogos e Brincadeiras

A predominância do esporte nas aulas de Educação Física como conteúdo tem sido comprovada em outras regiões brasileiras, mesmo nos anos iniciais (ARAÚJO, 2007; FILGUEIRAS, 2007; SOARES, 2010) do fundamental. Os conteúdos ministrados nos anos iniciais do fundamental evidenciaram em estudos de revisão, mostrando que as modalidades esportivas tradicionais como: futebol, voleibol, basquetebol e handebol, predominam nas aulas de Educação Física (SILVA; 2012).

No âmbito escolar, a educação tem as particularidades de que são responsáveis para o processo formativo, e uma delas é o conhecimento de cada componente curricular que se deve trabalhar. Na Educação Física uma das possibilidades é trabalhar com questões que tragam valores éticos e morais, com propostas de ensino como

“descoberta orientada” e “resolução de problemas” (MOSSTON, 1982), estas estratégias podem ser articuladas com as dimensões atitudinais dos conteúdos (ZABALA, 1998) e são apresentados nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN’s (BRASIL, 1997, 1998), que tem como atributo as questões relacionadas à ética e aos valores humanos. No que refere aos conhecimentos específicos da Educação Física, a Cultura Corporal de Movimento sendo organizado em compatibilidade aos conteúdos propostos nos PCN’s jogos, esportes, lutas, ginástica, atividades rítmicas e conhecimento sobre o corpo (BRASIL, 1997, 1998).

Segundo Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens* (1971), certifica que o jogo é anterior à cultura, considerando que os animais antes da espécie humana já brincavam/jogavam, mostrando o grande valor cultural que os jogos possuem. Então, o autor concluiu pela afirmação anterior que a perda da prática e a prática pela prática de jogos tradicionais ocasionam o esquecimento e com isso acabam perdendo seus valores culturais que são construídos através dos jogos.

Muitos autores falam que o jogo está sendo infantilizado, quer dizer, que a prática está sendo deixada apenas para as crianças e geralmente para recreação. Huizinga (1971) fala que “para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada. Se tornando necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma em uma necessidade.” Então isto nos mostra o porquê os adultos não incentivam nem ensinam seus filhos a praticar, mostrando o quanto é importante trabalhar essa temática Jogos e Brincadeiras Tradicionais na escola como prática pedagógica.

4. 3. METODOLOGIA

3.1 Campo de Estudo

O caráter desta pesquisa foi qualitativo e aconteceu em uma escola da rede Pública de Educação de Lavras Minas Gerais, por meio de dois encontros semanais em duas turmas distintas (segunda-feira, 5º ano; terça-feira, 4º ano) com crianças dos anos iniciais com idades entre 9 a 11 anos no período diurno. Os encontros tiveram por duração de 50 minutos, onde as atividades didáticas foram desenvolvidas como:

questionários, perguntas orais aos alunos, vivência dos jogos/brincadeiras e algumas variações e construção de um livrete de jogos e brincadeiras.

3.2 Instrumento para Coleta de Dados

Para a coleta de dados, foi necessário recorrer aos seguintes instrumentos: questionário diagnóstico, observação de campo (caderno para registro), e análise bibliográfica para confrontar os dados obtidos no questionário.

A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de questionários diagnósticos, sendo um aplicado no início da pesquisa e outro no final da intervenção pedagógica desenvolvida na escola.

O questionário inicial é composto por sete questões. Composto por questões de múltipla escolha, no qual teve como objetivo investigar acerca dos significados das aulas de Educação Física, entender as preferências dos alunos ao se divertir, conhecer o público trabalhado. Já o questionário final é composto por oito questões e tem como objetivo de verificar as mudanças ocorridas com os alunos após o projeto de intervenção.

3.3 Procedimento para Coleta de Dados

Com a intenção de resgatar os jogos e brincadeiras tradicionais, apliquei um questionário inicial, onde os alunos responderam sem nenhum conhecimento prévio sobre o assunto para compreender o que cada criança entendia sobre o significado das aulas de Educação Física, dos jogos/brincadeiras tradicionais mencionados quais eles conheciam, com qual preferência ao divertir e com qual frequência comparando objetos eletrônicos e jogos e brincadeiras.

O projeto de intervenção pedagógica na escola se dividiu em três momentos:

O primeiro momento foi cumprido com a intenção de fazer o resgate cultural e histórico que envolve alguns jogos/brincadeiras tradicionais motivando a participação da comunidade escolar. O segundo momento teve como objetivo vivenciar os jogos e brincadeiras tradicionais tornando-os conhecidos nesta comunidade escolar. O terceiro

m3omento teve como objetivo ver a apropriação dos alunos com o conteúdo aplicado, transformando suas experiências em um novo jogo.

Depois deste resgate e aplicação das atividades, foi aplicado um questionário final com intuito de verificar as mudanças ocorridas com o projeto de intervenção na escola.

Em conjunto com a pesquisa, a escola também estava com um subprojeto: “Brincadeiras de Criança: Como é Bom!”, que tem como tema as brincadeiras antigas aonde o público alvo e toda escola que tem como propósito recuperar as brincadeiras antigas. As principais atividades forão: leitura de textos, conceito e importância das tradições, incentivar a interação afetiva e a socialização entre professor, alunos e familiares.

3.4 Procedimento da Aula

Foram escolhidos quatro jogos/brincadeiras tradicionais que foram selecionados pelos alunos. Cada turma escolheu dois jogos e então foi mostrado outras duas variações desses para serem trabalhados nas aulas de Educação Física. para cada jogo foi apresentado três variações e logo “a quarta variação” foi construído pela turma. Os jogos foram:

JOGOS	VARIAÇÕES
Amarelinha	Tradicional
	Zigue-Zague
	Caracol
Pique Esconde	Tradicional
	Prisão
	Inverso
Rouba Bandeira	Tradicional
	Bolas
	Prisão
Queimada	Soma
	Curinga
	Rei/Rainha

Tabela 1: Referente aos Jogos trabalhados na aula de Educação Física e suas respectivas variações.

O primeiro momento foi para aplicação do primeiro questionário e brevemente foi dada uma aula teórica como introdução do tema, onde esclareceu o que são jogos e brincadeiras tradicionais, diferença de jogo e brincadeira e também a diferença de brinquedo estruturado do brinquedo não estruturado, com slides e bastante imagens.

Logo, as próximas aulas eram divididas em apresentação do jogo, variações e prontamente a construção do jogo, então foi preciso duas aulas de cinquenta minutos para cada tema.

Na vivência dos jogos e brincadeiras tradicionais, a aula em seu primeiro momento era conceitual aonde foi mostrado um pouco da história daquele jogo, as diferenças entre as culturas e logo acontecia a explicação dos jogos com suas devidas regras, no segundo momento da aula era apresentado uma variação do mesmo jogo e então da segunda aula era mostrada uma segunda variação. No final de cada variação, era feito algumas perguntas para ajudar na percepção do que foi mudado e do que permaneceu igual em cada variação.

Foi também construído um livreto dos jogos e brincadeiras tradicionais praticados e reinventados pelos alunos para que eles possam usá-los dentro e fora da escola.

Para conclusão da pesquisa, fizemos um questionário para observar o que mudou alguma perspectiva depois da vivencia nas aulas.

3.5 Jogos trabalhados nas Aulas (Como jogar)

Jogo Amarelinha Tradicional

Regras:

- Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
- Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
- Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.
- Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.
- A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Perde a vez quem:

- Pisar nas linhas do jogo;
- Pisar na casa onde está a pedrinha;
- Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair;
- Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta.
- Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.

Jogo Amarelinha Zigue-Zague

Nesse tipo de amarelinha brinca-se de forma bem parecida às outras a principal diferença é que além dos pés não tocarem o chão simultaneamente, pula-se em zigue-zague.

Regras:

- Cada jogador precisa de uma pedrinha.

- Quem for começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e começa a pular de casa em casa, partindo da casa 2, até o céu.
- Só pode colocar um pé em cada casa de cada vez.
- Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 (sem colocar o pé no chão)
- A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Perde a vez quem:

- Pisar nas linhas do jogo;
- Pisar na casa onde está a pedrinha;
- Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair;
- Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha na volta;
- Ganha quem pular todas as casas primeiro.

Atenção: Quem conseguir passar por todas as casas vai até o céu, fica de costas e atira a pedrinha. Depois, escreve seu nome na casa onde ela caiu. Os demais não poderão pisar na casa marcada, mas o dono poderá até colocar os dois pés sobre ela. Se a pedra cair fora do jogo, ele não marca nada. Vence quem conseguir mais casas.

Jogo Amarelinha Caracol

Essa amarelinha é em formato de caracol as regras são semelhantes as dos outros tipos, a principal diferença é que os dois pés nunca tocam o chão juntos!

Regras:

- Cada jogador precisa de uma pedrinha.
- Quem for começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e começa a pular de casa em casa, partindo da casa 2, até o céu.
- Só pode colocar um pé em cada casa de cada vez.
- Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 (sem colocar o pé no chão).
- A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Perde a vez quem:

- Pisar nas linhas do jogo;
- Pisar na casa onde está a pedrinha;
- Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair;
- Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha na volta;
- Ganha quem pular todas as casas primeiro.

Atenção: Quem conseguir passar por todas as casas vai até o céu, fica de costas e atira a pedrinha. Depois, escreve seu nome na casa onde ela caiu. Os demais não poderão pisar na casa marcada, mas o dono poderá até colocar os dois pés sobre ela. Se a pedra cair fora do jogo, ele não marca nada. Vence quem conseguir mais casas.

Jogo Pique Esconde Tradicional

O jogador que vai ser o pegador tem que se encostar em algum lugar com os olhos fechados.

Regras:

- O pegador tem que contar enquanto as pessoas se escondem, o número de pessoas 5 então tem que contar até 50.
- As pessoas que se esconderam têm que bater a mão no ponto de partida e “gritar 1,2,3, SALVE EU”.
- O último a ser pego pelo pegador, substitui o pegador da próxima rodada.
- Caso, o último a ser encontrado consiga chegar ao ponto de bater, ele terá a opção de salvar todos, fazendo com que os outros sejam salvos e o pagador tem que contar novamente.

Pique Esconde Prisão

As regras são bem parecidas com a do jogo tradicional.

Regras:

- Quando o pegador encontrar alguém que estiver escondido tem que colocá-lo na prisão.
- A pessoa que conseguir chegar no pique tem a opção de salvar todos (dizendo: 1,2,3 SALVE TODOS), e eles voltam a se esconder.

Pique Esconde Inverso

- E a versão do avesso, apenas uma pessoa se esconde e as outras procuram.
- Então a primeira pessoa a encontrar também vai se esconder, depois a segunda, terceira, quarta até ficar um procurando voltando a ser o jogo tradicional.

Jogo Rouba Bandeira Tradicional

Regras:

- Os participantes tem que se separar em dois grupos.
- Delimita-se um campo de cada lado nas duas extremidades, então é colocada uma bandeira no final de cada campo.
- O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo, sem ser tocado por outra pessoa.
- Quem for tocado tem que ficar colado, “parado” igual uma estátua, até alguém do seu grupo consiga descolar tocando-o para voltar ao seu campo.
- Vence quem conseguir pegar a bandeira primeiro.

Rouba Bandeira com Bolas

Regras:

A regra é bem parecida a diferença que ao invés da bandeira se substitui com a bola.

- Quando pegar a bandeira “bola” tem que passar pelo menos para uma pessoa no campo do adversário.
- Quando a pessoa que estiver com a bandeira for colada, a bandeira volta para o final do campo.

Rouba Bandeira Prisão

Regras:

- A bandeira fica escondida, cada grupo esconde a sua.

- Quando a pessoa é colada vai para prisão, a pessoa só consegue sair da prisão quando alguém do grupo consegue passar pelo campo adversário sem ser pego para salva-lo.
- Se a pessoa que achou a bandeira for colada, ele vai para a prisão e o grupo esconde outra vez a bandeira.
- Ganha o grupo que achar a bandeira escondida, e passar para seu campo sem ser colado.

Jogo Queimada Coringa

Regras:

- E separa em duas equipes de cada lado de um campo delimitado.
- Cada time vai ter seu curinga, só sabe que ele é quem e da mesma equipe.
- Quando a bola acertar a pessoa ela tem que falar se é ou não é o CURINGA.
- Então vai eliminando quem não é o curinga, até descobrir quem é o curinga e queimar ele.
- Para ganhar a brincadeira é necessário queimar o curinga.

Jogo Queimada Abelha Rainha/Rei

Regras:

- Também é separado em duas equipes.
- Cada equipe vai ter um rei ou rainha, a outra equipe vai saber quem ele é então os amigos tem que defender para ele não ser queimado.
- Se queimar quem está defendendo ele ajoelha formando uma barreira. Então quando muitos estiverem colados a rainha ou rei vai se escondendo atrás das barreiras.
- Ganha a equipe que queimar a rainha ou o rei.

Jogo Queimada Soma

Regras:

- Se divide em duas equipes com a mesma quantidade.

- Quando a pessoa for queimada ela vai para time adversário.
- O time que estiver mais gente vai ser o ganhador.

Jogo Queimada Maluca

Regras:

- Não existe duas equipes, os jogadores ficam espalhados na quadra.
- Quando uma pessoa pegar a bola, ela não pode sair do lugar, mas tem que tentar queimar alguém que esteja perto.
- Quando consegue queimar a pessoa tem que ficar sentada aonde foi queimada, quando passar alguém perto é ela conseguir tocar em alguém a pessoa que foi tocada senta no lugar dela.
- Quando a pessoa que estiver sentada pegar a bola, ela pode tentar queimar alguém e voltar para o jogo.
- Esse jogo não tem um vencedor.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro contato com as crianças foi por meio de um questionário semiestruturado sem nenhum conhecimento prévio sobre o assunto, para compreender o que as crianças consideram sobre o significado das aulas de Educação Física e sua importância, também identificar a preferência dos alunos para brincar em seus horários vagos, bem como saber se gosta de brincar na presença de amigos ou não. No geral este questionário inicial foi para conhecer os alunos.

Desvendou que dos 51 alunos conforme tabela 2, 77,09% das duas turmas trabalhadas acham que a Educação Física é importante nos anos iniciais do fundamental e 22,91% acham que não é importante. E comparando as outras disciplinas com a Educação Física 84,31% dos alunos acham que tem o mesmo valor para o aprendizado já 15,68% acham que não tem significância.

RESULTADO DO QUESTIONÁRIO 1º (sem conhecimento prévio)						
Perguntas	Respostas					
1- As aulas de Educação Física é Importante? Qual é o seu significado na escola?	SIM 77,09% NÃO 22,91%					
2- Você acredita que a Educação Física tem o mesma importância das outras disciplinas. Porquê?	SIM 84,31% NÃO 15,68%					
3- Fora do ambiente escolar, marque na tabela abaixo qual sua preferência ao divertir-se em suas horas vagas e com que frequência você pratica?	TELEVISÃO 78,43% (todos os dias); 3,92% (nenhum dia semana).	COMPUTADOR 25,49% (todos os dias); 45,10% (nenhum dia semana).	VÍDEO GAME 23,53% (todos os dias); 54,90% (nenhum dia semana).	CELULAR 64,70% (todos os dias); 17,65% (nenhum dia semana).	BRINCA NA RUA 19,61% (todos os dias); 45,10% (nenhum dia semana).	BRINCAR COM AMIGOS 19,61% (todos os dias); 47,06% (nenhum dia semana).
4- Você prefere brincar em grupo ou sozinho?	GRUPO 19,61% SOZINHO 80,39%					
5- Algum familiar já brincou com você com jogos/brincadeiras tradicionais?	NUNCA 74,51% ; ÀS VEZES 9,80% ; SEMPRE 1,96% ; SÓ COMENTAM MAIS NÃO BRINCAM 13,73%					
6- Você joga algum jogo eletrônico?	SIM 76,47% NÃO 23,53%					
7- Qual jogo você mais gosta de praticar, tradicional ou eletrônico? Porquê?	TRADICIONAL 27,45% ELETRÔNICO 72,55%					

Figura 2: Referente ao resultado do primeiro questionário aplicado na escola, sem nenhum conhecimento prévio.

Mas as justificativas do “porquê” é importante foram bem controvertidos, que foram as seguintes:

“Tudo é aula”.

“Para exercitar o corpo físico”.

“E uma aula diferente e legal”.

“Porque devemos aprender o esporte”.

“A educação física nos ajuda a exercitar e emagrecer”.

“Acho que a educação física é melhor pro nosso corpo”.

“E para você conhecer os esportes e aprender coisas novas”.

“Na sala de aula a gente aprende matéria e na educação física esporte”.

Visto essas respostas, podemos justificar o quanto é importante a Educação Física mostrar o porquê ela está ali na escola, então na procura constante de novas metodologias para diferenciação do ensino aonde o aluno é o principal sujeito, para a transformação de sua realidade. É por isso que devemos entendê-la como uma manifestação da cultura, onde o aluno aprende o movimento mais também a importância de sua cultura, para assim o aluno entender o porquê a Educação Física está presente na escola.

Segundo Betti (1992), uma expressão que surge do século XVIII na Educação Física, que os filósofos preocupados com a educação na defesa e busca de uma educação integral (corpo, mente e espírito) do jovem, olhando o desenvolvimento completo da sua personalidade.

Quando analisamos a preferência dos alunos ao brincar nas horas vagas e a frequência em realizar essas atividades 78,43% dos alunos assistem televisão todos os dias e 13,73% de uma a três vezes por semana, 3,92% de uma a cinco vezes por semana e 3,92% não assiste. Observando esses dados entendemos que 96,08% dos alunos assistem TV pelo menos uma vez na semana sendo que a maioria 78,43% assistem todos os dias.

Referente a preferência ao brincar no computador 25,49% dos alunos utilizam o computador todos os dias, 9,80% dos alunos utilizam de uma a três vezes por semana, 1,96% de uma a cinco vezes por semana, 17,65% só nos fins de semana, 45,10% nenhum dia na semana. Analisando os dados observa que 54,90% dos alunos tem o contato com computador pelo menos uma vez na semana, os outros 45,10% falou que não tem computador em casa mais tem tablete, assim entende que grande parte dos alunos tem o contato com internet.

A escolha dos alunos ao se divertir no vídeo game 23,53% jogam todos os dias, 54,90% nenhum dia, 3,92% de um a três vezes na semana, 3,92% de um a cinco vezes na semana, só fim de semana 13,73%. Entendemos que a maioria dos alunos 54,90% não tem contato com vídeo game, pode ser pelo alto custo deste brinquedo um dos fatores que influenciou para pouca demanda, visando que é uma escola municipal aonde tem alunos de classe média e baixa.

A preferência dos alunos ao se divertir no celular 64,71% utilizam todos os dias, 7,84% de um a três vezes na semana, 5,88% de um a cinco vezes na semana, 3,92 só fim

de semana e 17,65% nenhum dia. Podemos perceber que 82,35% dos alunos se diverte no celular pelo menos uma vez na semana se caracterizando como uma grande parte destes alunos e uma boa parte faz uso todos os dias.

Segundo Niara Piccaerdi (2010), geralmente, no Brasil, as crianças dedicam ao mesmo tempo para a televisão do que para a escola, em média 4 horas diárias, dormem a tarde, leem pouco e não participam de atividades culturais com a família, sintetizando ao que é oferecido pela escola. Podemos afirmar também que esse tempo está sendo dividido com vídeo game e computador.

Falando sobre a preferência ao brincar na rua ou com amigos: 45,09% dos alunos não brinca na rua sendo que 47,06% não brinca com amigos; já 19,61% destes alunos falam que brincam na rua todos os dias sendo que a mesma quantidade de alunos afirma que brincam com amigos todos os dias; de um a três vezes na semana 13,73% brincam na rua e 7,84% brinca com amigos; de um a cinco vezes na semana 9,80% brinca na rua e 3,92% brinca com amigos; 11,76% brincam na rua e 21,57% brincam com amigos. Podemos observar que uma grande parte dos alunos não brincam na rua e muitos destes também não brincam com amigos. Observando o quando tempo as crianças ficam na frente de eletrônicos e o pouco tempo em que brincam com amigos, podemos perceber a importância de trabalhar jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar.

Os jogos tradicionais infantis faz parte da cultura popular, sendo assim manifestam a criação de espírito onde o povo determina a época histórica, são conduzidos pela oralidade e sempre se transforma, acrescentando as criações anônimas que passa de geração em geração, unidos ao folclore, e tem como característica o anonimato, tradição, transmissão oral, preservação e mudança. Estas brincadeiras tradicionais possuem como característica manifestações da cultura popular, e tem como função preservar a cultura infantil e fortalecer a convivência social (CASCUDO, 1984; KISHIMOTO 1999 e 2003).

Quando perguntado para os alunos se algum familiar já brincou com algum jogo tradicional com eles, 82,35% alunos nunca brincaram com jogos e brincadeiras com seus parentes. Visto isso percebe-se o quanto o jogo tradicional está sendo esquecido, porque é pelos familiares que esses jogos vão se passando de geração a geração.

O grande número de crianças que se diverte na televisão ou celular é bem excessivo, quando fazemos a pergunta se prefere jogo eletrônico ou qualquer outro já sabem a resposta né?! Sim o jogo eletrônico ganha disparado 72,25% dos alunos preferem ele. Fazendo com que a criança brinque cada vez menos deixando-os cada vez mais solitários, por isso é tão importante trabalhar os jogos tradicionais na Educação Física Escolar, para esses jogos fazer parte do universo social e cultural dessas crianças.

Depois uma aula expositiva foi dada para explicação teórica das diferenças entre: jogo, brincadeira, brinquedo e jogo tradicional. Então foi apresentado imagens para que os alunos conseguissem demonstrar se compreenderam sobre o conteúdo, logo foi colocado a imagem para eles então falavam o que era. Todas as turmas se saíram muito bem responderam às perguntas acertando a maioria com isso percebe-se que os alunos conseguiram entender as diferenças entre eles.

As aulas práticas eram subdivididas em três partes: parte teórica (conceitual) onde contextualizava sobre o jogo, parte prática onde executava o jogo (procedimental), e uma roda de conversa para expor as dificuldades encontradas. A aula de construção dos jogos primeiro tinha uma roda de conversa onde os alunos lembravam de tudo que aconteceu na aula anterior para ter a ideia do novo jogo, os jogos e as regras foram exclusivamente criados por eles, depois de jogar davam ideias de como poderia para melhorar o jogo inventado. Essa sequência aconteceu em todos os jogos.

O segundo questionário foi para comprovar o que eles aprenderam sobre o assunto e quais os jogos favoritos deles o menos favorito, saber se ensinariam algum jogo que aprendeu, se brincou fora da escola com esses jogos, para com isso identificar se ainda preferem o jogo eletrônico ao jogo tradicional.

Quando a pergunta foi o que é jogo tradicional, a maioria respondeu de acordo com que foi ensinado nas aulas 86,27%, mais alguns alunos 13,73% responderam distante do aprendizado. A visão de alguns alunos do que é jogo tradicional:

“É um jogo bem antigo”.

“São jogos antigos”.

“Um jogo que vem de tradição”.

“Jogos que passam de geração a geração”.

“São jogos que nossos pais jogavam quando era criança”.

“São jogos antigos que vão passando de geração em geração”.

O jogo tradicional que mais interesse foi a variação do pique esconde prisão, onde observamos 64,71% dos alunos, 23,53% gostou queimada curinga, 9,80% gostou queimada abelha rainha/rei e 1,96% gostou da amarelinha caracol. O jogo tradicional que teve menos interesse foi amarelinha tradicional 52,94%, amarelinha zigue-zague 21,57%, rouba bandeira bola 15,69%, rouba bandeira prisão 9,80%. Lembrando que mesmo não mostrando muito interesse nos jogos todos os alunos participaram efetivamente das aulas e das discussões (Tabela 3).

RESULTADO DO QUESTIONÁRIO 2º (após intervenção, resgate jogos tradicionais)				
Perguntas	Respostas			
1- O que é o jogo tradicional para você?	13,73% DISTANTE DO APRENDIZADO 86,27% ADJUNTO COM APRENDIZADO			
2- Qual jogo tradicional você <u>mais</u> gostou?	PIQUE ESCONDE PRISÃO 64,71%	QUEIMADA CURINGA 23,53%	QUEIMADA ABELHA RAINHA/REI 9,80%	AMARELINHA CARACOL 1,96%
3- Qual jogo tradicional você <u>menos</u> gostou?	AMARELINHA TRADICIONAL 52,94%	AMARELINHA ZIGUE-ZAGUE 21,57%	ROUBA BANDEIRA COM BOLA 15,69%	ROUBA BANDEIRA PRISÃO 9,80%
4- Você ensinaria algum jogo tradicional para algum colega? Qual?	82,35% SIM 17,65% NÃO			
5- Depois que conheceu alguns jogos tradicionais, brincou com algum colega fora do horário da aula? Qual?	68,67% SIM 31,33% NÃO			
6- O que você mais gosta de jogar?	70,59% TRADICIONAL 19,61% ELETRÔNICO 9,80% OUTROS			
7- As aulas de Educação Física podem influenciar no resgate dos valores culturais?	80,39% SIM 19,61% NÃO			
8- Qual foi o nível de dificuldade para aprender o conteúdo de jogos tradicionais?	9,80% FÁCIL 70,59% MÉDIO 19,61% DIFÍCIL			

Tabela 3: Referente ao resultado do segundo questionário aplicado na escola após a intervenção dos Jogos e Brincadeiras Tradicionais.

A grande parte dos alunos 82,35% falou que ensinaria jogos tradicionais para outros colegas, melhorando assim a transmissão desses jogos para essa geração não deixando eles serem esquecidos. Uma parte considerável dos alunos 68,67% relataram

que depois que conheceram os jogos tradicionais brincaram com outros colegas fora da escola.

Quando perguntado sobre a preferência entre jogos tradicionais e eletrônicos houve um aumento significativo para a preferência dos jogos depois de terem conhecido nas aulas de Educação Física 70,59% alunos falaram que preferem o jogo tradicional, assim trazendo esses jogos para seu ambiente social.

Os alunos acham que a Educação Física pode influenciar para o resgate dos valores culturais, 80,39% alunos disseram que pode influenciar, logo percebe que entenderam o conteúdo passado, mostrando que eles compreenderam os jogos como uma forma de transmissão da cultura.

Sobre o nível de dificuldade para aprender o conteúdo 9,80% alunos acharam fácil, 70,59% alunos acharam médio e 19,61% acharam difícil. Mostra que mesmo gostando dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física a maioria acha que foi de médio a difícil totalizando 90,02%, quando perguntei o porque acham difícil a maioria falava na dificuldade quando se tem muitas regras.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se como resultado da pesquisa as crianças utilizarem o livro para brincar com seus colegas dentro e fora da escola, para que os jogos tradicionais sejam mantidos e reinventados a cada geração, visto que a maioria dos alunos depois de terem o contato com os jogos brincaram fora da escola com os jogos aprendidos.

As brincadeiras são fundamentais para a construção dos conhecimentos para a vida em sociedade, pois os autores como Vygotsky (1989), Kishimoto (1998) e Oliveira (2000), as crianças brincam refletindo sua forma de ver, viver entender e aprender o mundo. Assim sendo, é muito importante o seu resgate no âmbito escolar.

Acredito que a pesquisa de resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais, estimulou a interação e a socialização dos alunos, ampliando o interesse e a curiosidade através das atividades propostas na pesquisa, fazendo assim o resgate a cultura popular a reconhecendo como um elemento que deve ser trabalhado nas aulas de Educação Física Escolar.

7. REFERÊNCIAS

AMADO, João. O universo dos brinquedos populares. Coimbra: Quarteto, 2002.

ARAÚJO, A. DE A.; ROCHA, L. C. A atuação dos professores de educação física na escola: uma investigação dos aspectos das aulas de educação física escolar no ensino público de Salvador. Diálogos pos-síveis, Salvador, v. 6, n. 1, p. 175-187, 2007.

BETTI, M. Ensino de 1º e 2º graus: Educação Física para quê? Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v.13, n.2, p.282-287, 1992.

BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física Sé-ries Iniciais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física Sé-ries Finais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

CASCUDO. Literatura oral no Brasil. 3ª ed. São Paulo: Itatiaia, 1984.

FREIRE; Elizabete, OLIVEIRA; José. Educação Física no Ensino Fundamental: identificando o conhecimento de natureza conceitual, procedimental e atitudinal. Motriz, Rio Claro, v.10, n.3, p141-151, set/dez.2014.

FREIRE, E. S. Educação Física e conhecimento escolar nos anos iniciais do ensino fundamental. 1999. 99f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Educação Física, Universidade de São Paulo, São Paulo.

FRIEDMANN, A. (1990). Jogos tradicionais na cidade de São Paulo: Recuperação e análise de sua função educacional. Dissertação de Mestrado não-publicada, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP.

_____, A. Jogos Tradicionais. Publicação: Série Idéias n.7. São Paulo: FDE, pp.54-61. Disponível: https://www.Crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=017.

FILGUEIRAS, I. P. et al. Concepções e preferências sobre as aulas de educação física escolar: uma análise da perspectiva discente. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 6, n. 3, p.23-31, 2007.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C. Compreendendo o Desenvolvimento Motor: Bebês, crianças, adolescentes e adultos. 2.ed. São Paulo: Phorte, 2003.

HUIZINGA, J. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 6 a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 6 a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

MOSSTON, M. La enseñanza de la educación física. Buenos Aires: Paidós, 1982.

OLIVEIRA, Vera B. (org.). O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2000.

Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Educação Física. V.7. Brasília: 1997.

PICCARDI, Niara. A RELAÇÃO ENTRE O TEMPO EM FRENTE À TELEVISÃO E O DESEMPENHO ESCOLAR DOS ALUNOS DA 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL. Pouso Alegre: 2010.

PIACENTINI, T. Fragmentos de imagens de infância. Tese (Doutorado) - FEUSP, São Paulo, 1995.

PONTES, F e MAGALHÃES, C. A TRANSMISSÃO DA CULTURA DA BRINCADEIRA: ALGUMAS POSSIBILIDADES DE INVESTIGAÇÃO. Universidade Federal do Pará. Disponível: <https://scielo.br/pdf/prc/v16n1/16803.pdf>.

SANTOS. Jogo e Civilização: história, cultura e educação. Londrina: EDUEL, 2015.

SAWITZKI, Rosalvo Luis. Educação Física nas Séries Iniciais: Um espaço Educativo. 1998. 80 p. Dissertação (Mestrado), Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, RS, 1998.

SILVA, J. V. P. DA; SAMPAIO, T. M. V. O conteúdo das aulas de Educação Física do Ensino Fundamental: O que mostramos estudos? Revista Brasileira de Ciência e Movimento, Brasília, vol. 20, n. 2, p. 106-118, 2012.

SOARES, A. J. G. et al. Tempo e espaço para educação corporal no cotidiano de uma escola pública. Movimento, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 71-96, jan./mar., 2010.

TANI, G. Perspectivas para a Educação Física escolar. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, v.5, n.1/2, p.61-9, 1991.

VAGO, Tarcísio Mauro. Rumos da EF escolar: o que foi, o que é, o que poderia ser. UFMG, 1997.

VYGOTSKY, Lev S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ZABALA, A.A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Art-med, 1998.

ZUNINO, Ana Paula. Educação física: ensino fundamental, 6º - 9º. Curitiba: Positivo, 2008.

8. APÊNDICE

APÊNDICE I

CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA - EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS: O RESGATE DE JOGOS TRADICIONAIS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA

JOGO:

1. atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento.
2. essa atividade, submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde (SILVEIRA BUENO).

- *1º Questionário Semiestruturado*

Dados do(a) Aluno(a)

Nome:

Turma:

Perguntas:

1. Qual é o significado das aulas de Educação Física para você?

2. Você acredita que a Educação Física tem o mesmo valor que das outras disciplinas. Porque?

Sim Não

Porque.....

3. Fora do ambiente escolar, marque na tabela abaixo qual sua preferência ao divertir-se em suas horas vagas e com que frequência você pratica?

Atividades	Frequência				
	Nenhum dia	Todos os dias	1 a 3 vezes por semana	1 a 5 vezes por semana	Apenas nos finais de semana
Televisão					
Computador					
Video Game					
Celular					
Na rua					
Brincar com amigos					

4. Você prefere brincar em grupo ou sozinho?

Grupo Sozinho

5. Algum familiar já brincou com você com jogos/brincadeiras tradicionais?

Nunca Às vezes Sempre Só comentaram sobre jogos e brincadeiras mas não brincou.

6. Você joga algum jogo eletrônico. Qual tipo de jogo?

Sim Não

Qual.....

7. Qual jogo você mais gosta de praticar, tradicional ou eletrônico? Porque?

APÊNDICE II

CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA - EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS: O RESGATE DE JOGOS TRADICIONAIS COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.” (VIGOTSKY)

- 2ª Questionário Semiestruturado

Dados do(a) Aluno(a)

Nome:

Turma:

Perguntas:

1- O que é o jogo tradicional para você?

2- Qual jogo tradicional você *mais* gostou?

- Amarelinha tradicional
- Amarelinha zigue-zague
- Amarelinha caracol
- Pique-esconde tradicional
- Pique-esconde prisão

- Pique-esconde inverso
- Rouba bandeira tradicional
- Rouba bandeira com bola
- Rouba bandeira prisão
- Queimada tradicional
- Queimada abelha rainha ou rei
- Queimada maluca
- Queimada curinga

3- Qual jogo tradicional você menos gostou?

- Amarelinha zigue-zague
- Amarelinha caracol
- Pique-esconde tradicional
- Pique-esconde prisão
- Pique-esconde inverso
- Rouba bandeira tradicional
- Rouba bandeira com bola
- Rouba bandeira prisão
- Queimada tradicional
- Queimada abelha rainha ou rei
- Queimada maluca
- Queimada curinga

4- Você ensinaria algum jogo tradicional para algum colega? Qual?

5- Depois que conheceu alguns jogos tradicionais, brincou com algum colega fora do horário da aula? Qual?

6- O que você mais gosta de jogar?

Jogos Eletrônicos Jogos Tradicionais Outros jogos

7- As aulas de Educação Física podem influenciar no resgate dos valores culturais?

Sim Não

8- Qual foi o nível de dificuldade para aprender o conteúdo de jogos?

Fácil Médio Difícil

9.

ANEXO III

PROJETO TCC- PAULA HELENA NOGUEIRA SILVA

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: Relembrando o Passado



O QUE É BRINQUEDO E O BRINCAR?

Segundo Kishimoto (1994), o brinquedo é representado como um “objeto suporte da brincadeira” sendo assim, o brinquedo pode ser imaginado por objetos como: bonecas, piões, carrinhos entre outros. Os brinquedos podem ser considerados como: estruturados e não estruturados. São considerados brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos, como é o caso do exemplo acima.

Já os brinquedos não estruturados não são adquiridos das indústrias, sendo assim simples objetos como paus ou pedras, que na mão de uma criança adquire um novo significado, pode assim transformar-se em um brinquedo. A pedra se transforma em comidinha e o pedaço de pau vira um cavalinho. Assim, os brinquedos podem ser estruturados ou não estruturados vai depender da origem da brincadeira e a alteração criativa da criança sobre o objeto.

Alguns autores como Bomtempo e cols (1986), Friedmann (1996), Negrine (1994), Kishimoto (1999), Alves (2001) e Dohme (2002) afirmam e reforçam que a brincadeira é um movimento espontâneo da criança saudável para seu desenvolvimento biológicos psicológicos e sociais. Friedman (1996) fala que a brincadeira tem individualidade uma situação não estruturada. Para Kishimoto (1999) o brincar faz a criança priorizar a flexibilidade de ensaiar novas combinações de ideias e comportamentos. Alves (2001) fala que a brincadeira é qualquer desafio aceito por mais simples que seja, ou seja, confirmando a teoria que o brincar não tem um objetivo próprio.

O QUE É JOGO?

Segundo Huizinga (2007), Jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”

Os jogos devem buscar o prazer, alegria, espontaneidade e o não constrangimento. Piaget (1987) relata a respeito da função dos jogos na infância para a formação do adulto. Segundo ele: “O jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior”.

Huizinga (2007) percebe o jogo como um elemento da cultura humana. Ou melhor, ele propõe o jogo anterior a cultura, observando que esta pressupõe a existência da sociedade humana, enquanto os jogos são praticados até por animais. O autor acrescenta: “A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou a qualquer concepção do universo” (p.32).

O QUE É JOGO TRADICIONAL?

Os jogos tradicionais são conhecidos em vários locais, mais em cada região tem algumas modificações no seu jeito de jogar, de uma forma aonde vai se adaptando devido as circunstâncias como: local, quantidade de participantes, regras entre outros. Esses jogos não estão prontos eles podem ser modificados a cada brincadeira.

Segundo Kishimoto (2003) os jogos e brincadeiras tradicionais são manifestações da cultura popular aonde tem como função eternizar a cultura, desenvolvendo formas para o prazer em brincar e permitir a convivência social.

Os jogos de construção fazem com que a criança desenvolva sua capacidade de criar, podendo assim construir jogos ou brinquedos para satisfação nas suas brincadeiras. Este tipo de jogo permite o desenvolvimento da capacidade de planejar, interpretar, criar manifestando na atividade suas insatisfações, vontade e desejos. As construções adaptadas nesta fase exigem uma participação efetiva no processo de aprendizagem, aonde começa a sistematizar o conhecimento existente. (ALVES,2003, p.51)

AMARELINHA



JOGO AMARELINHA TRADICIONAL

- Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.

- Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
- Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.
- Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.
- A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Perde a vez quem:

- Pisar nas linhas do jogo;
 - Pisar na casa onde está a pedrinha;
 - Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair;
 - Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta.
- Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.

VARIAÇÕES DO JOGO AMARELINHA

JOGO AMARELINHA ZIG – ZAG

Nesse tipo de amarelinha brinca-se de forma bem parecida às outras a principal diferença é que além dos pés não tocarem o chão simultaneamente, pula-se em zigue-zague.

- Cada jogador precisa de uma pedrinha.
- Quem for começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e começa a pular de casa em casa, partindo da casa 2, até o céu.
- Só pode colocar um pé em cada casa de cada vez.

- Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 (sem colocar o pé no chão).
- A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Perde a vez quem:

- Pisar nas linhas do jogo;
- Pisar na casa onde está a pedrinha;
- Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair;
- Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha na volta;
- Ganha quem pular todas as casas primeiro.

Atenção: Quem conseguir passar por todas as casas vai até o céu, fica de costas e atira a pedrinha. Depois, escreve seu nome na casa onde ela caiu. Os demais não poderão pisar na casa marcada, mas o dono poderá até colocar os dois pés sobre ela. Se a pedra cair fora do jogo, ele não marca nada. Vence quem conseguir mais casas.

JOGO DA AMARELINHA CARACOL

Essa amarelinha é em formato de caracol as regras são semelhantes as dos outros tipos, a principal diferença é que os dois pés nunca tocam o chão juntos!

- Cada jogador precisa de uma pedrinha.
- Quem for começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e começa a pular de casa em casa, partindo da casa 2, até o céu.
- Só pode colocar um pé em cada casa de cada vez.
- Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 (sem colocar o pé no chão).

- A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Perde a vez quem:

- Pisar nas linhas do jogo;
- Pisar na casa onde está a pedrinha;
- Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair;
- Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha na volta;
- Ganha quem pular todas as casas primeiro.

Atenção: Quem conseguir passar por todas as casas vai até o céu, fica de costas e atira a pedrinha. Depois, escreve seu nome na casa onde ela caiu. Os demais não poderão pisar na casa marcada, mas o dono poderá até colocar os dois pés sobre ela. Se a pedra cair fora do jogo, ele não marca nada. Vence quem conseguir mais casas.

CRIAÇÃO JOGO

AMARELINHA GEOMETRICA DO MEU NOME

- Começa sempre por ordem crescente (ex: casa 1), aonde estiver a pedra não pode pisar.
- Tem que pular de um pé, até chegar no céu.
- A pessoa que chegar no céu, joga a pedra de costas, aonde a pedra cair que vai ser da pessoa a casa (ex: casa 5 = Paula).
- Só pode pisar na casa que tem nome se for a dona da casa (ex: casa Paula), só ela que pode pisar.
- Ganha quem conquistar mais casas com o nome.

AMARELINHA CEGUINHA

- A pessoa que vai pular fica com uma venda nos olhos.
- A pedra também é jogada de ordem crescente, começando pelo número 1.
- A pessoa que vai pular vai ser orientada pelos amigos, que vão falar se é para pular com dois pés ou um só, até conseguir chegar no céu.
- Ganha a pessoa que conseguiu orientar melhor seu colega até chegar ao seu destino.

PIQUE ESCONDE



JOGO PIQUE ESCONDE TRADICIONAL

- O jogador que vai ser o pegador tem que se encostar em algum lugar com os olhos fechados.
- O pegador tem que contar enquanto as pessoas se escondem, o número de pessoas 5 então tem que contar até 50.
- As pessoas que se esconderam têm que bater a mão no ponto de partida e “gritar 1,2,3, SALVE EU”.

- O último a ser pego pelo pegador, substitui o pegador da próxima rodada.
- Caso, o último a ser encontrado consiga chegar ao ponto de bater, ele terá a opção de salvar todos, fazendo com que os outros sejam salvos e o pagador tem que contar novamente.

VARIAÇÕES DO JOGO PIQUE ESCONDE

PIQUE ESCONDE PRISÃO

As regras são bem parecidas com a do jogo tradicional.

- Quando o pegador encontrar alguém que estiver escondido tem que colocá-lo na prisão.
- A pessoa que conseguir chegar no pique tem a opção de salvar todos (dizendo: 1,2,3 SALVE TODOS), e eles voltam a se esconder.

PIQUE ESCONDE INVERSO

- E a versão do avesso, apenas uma pessoa se esconde e as outras procuram.
- Então a primeira pessoa a encontrar também vai se esconder, depois a segunda, terceira, quarta até ficar um procurando voltando a ser o jogo tradicional.

CRIAÇÃO JOGO

PIQUE ESCONDE POLÍCIA E LADRÃO

- Todos se escondem e fica uma pessoa contando (1,2,3,4....) no lugar do pique.
- Quem conseguir bater no pique está salvo.
- As pessoas que forem encontradas no seu esconderijo fogem então ele tem que pegar e prender a pessoa na prisão, só pode sair da prisão se alguém bater na prisão e falar salve todos e se salvar no pique.

- O primeiro a ser pego que vai ser o próximo a contar.

PIQUE ESCONDE CORRENTE AJUDA

- Todos se escondem e fica uma pessoa contando (1,2,3,4...) no lugar do pique.
- Tem que ficar escondido e não sair do lugar.
- As pessoas que forem encontradas no esconderijo vão segurar a mão do colega e ajudar a procurar, sem separar as mãos virando uma corrente.
- A última pessoa a ser encontrada é o vencedor.

ROUBA BANDEIRA



JOGO ROUBA BANDEIRA TRADICIONAL

- Os participantes têm que se separar em dois grupos.
- Delimita-se um campo de cada lado nas duas extremidades, então é colocada uma bandeira no final de cada campo.
- O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo, sem ser tocado por outra pessoa.
- Quem for tocado tem que ficar colado, “parado” igual uma estátua, até que alguém do seu grupo consiga descolar tocando-o para voltar ao seu campo.
- Vence quem conseguir pegar a bandeira primeiro.

VARIAÇÕES DO JOGO ROUBA BANDEIRA

ROUBA BANDEIRA BOLAS

A regra é bem parecida a diferença que ao invés da bandeira se substitui com a bola.

- Quando pegar a bandeira “bola” tem que passar pelo menos para uma pessoa no campo do adversário.
- Quando a pessoa que estiver com a bandeira for colada, a bandeira volta para o final do campo.

ROUBA BANDEIRA PRISÃO

- A bandeira fica escondida, cada grupo esconde a sua.
- Quando a pessoa é colada vai para prisão, a pessoa só consegue sair da prisão quando alguém do grupo consegue passar pelo campo adversário sem ser pego para salvá-lo.
- Se a pessoa que achou a bandeira for colada, ele vai para a prisão e o grupo esconde outra vez a bandeira.
- Ganha o grupo que achar a bandeira escondida, e passar para seu campo sem ser colado.

CRIAÇÃO JOGO

ROUBA BANDEIRA MALUCO

- São duas equipes, com uma bandeira de cada lado, cada time esconde sua bandeira no final do seu campo.
- Assim que começa o jogo o primeiro que conseguir passar pela quadra sem ser colado, vira CURINGA pode procurar a bandeira tranquila porque é o único que não pode ser colado (só existe um CURINGA por equipe).

- O que for colado se esconde só pode sair do esconderijo quando alguém do seu time sentir sua falta e falar o nome (então ele vai estar descolado e pode sair do esconderijo).
- Os outros que não forem CURINGA podem procurar a bandeira também, porem tem que tomar cuidado para não ser pego.
- Vence quem achar a bandeira primeiro.

QUEIMADA



JOGO QUEIMADA TRADICIONAL

- E separado em duas equipes de cada lado do campo delimitado.
- Quem estiver com a bola tem que tentar acertar o adversário.
- Quando a bola acerta no adversário ele fica na geladeira que é no final do campo.
- Então quando a bola passar do campo, quem estiver na geladeira tem que tentar ajudar a equipe a queimar os seus adversários.

VARIAÇÕES DO JOGO QUEIMADA

JOGO QUEIMADA CORINGA

- E separa em duas equipes de cada lado de um campo delimitado.
- Cada time vai ter seu curinga, só sabe que ele é quem e da mesma equipe.
- Quando a bola acertar a pessoa ela tem que falar se é ou não é o CURINGA.

- Então vai eliminando quem não é o curinga, até descobrir e queimar ele.
- Para ganhar a brincadeira é necessário queimar o curinga.

JOGO QUEIMADA ABELHA RAINHA/REI

- Também é separado em duas equipes.
- Cada equipe vai ter um rei ou rainha, a outra equipe vai saber quem ele é então os amigos tem que defender para ele não ser queimado.
- Se queimar quem está defendendo ele ajoelha formando uma barreira. Então quando muitos estiverem colados a rainha ou rei vai se escondendo atrás das barreiras.
- Ganha a equipe que queimar a rainha ou o rei.

JOGO QUEIMADA SOMA

- Se divide em duas equipes com a mesma quantidade.
- Quando a pessoa for queimada ela vai para time adversário.
- O time que estiver mais gente vai ser o ganhador.

JOGO QUEIMADA MALUCA

- Não existe duas equipes, os jogadores ficam espalhados na quadra.
- Quando uma pessoa pegar a bola, ela não pode sair do lugar, mas tem que tentar queimar alguém que esteja perto.
- Quando consegue queimar a pessoa tem que ficar sentada aonde foi queimada, quando passar alguém perto é ela conseguir tocar em alguém a pessoa que foi tocada se senta no lugar dela.
- Quando a pessoa que estiver sentada pegar a bola, ela pode tentar queimar alguém e voltar para o jogo.
- Esse jogo não tem um vencedor.

CRIAÇÃO JOGO

QUEIMADA GATINHO ABRAÇO

- Não existe duas equipes, são cada um por si.
- A pessoa que pegar a bola não pode sair do lugar e tentar queimar alguém, mas se um colega estiver abraçado ao outro não pode queimar.
- Se ele estiver sozinho pode ser queimado, então ele vira o gatinho que pode se movimentar e se ele encostar no colega mesmo se estiver abraçado todos viram gatinho também.
- A pessoa só pode deixar de ser o gatinho se ela pegar a bola.
- Então vence o último que ficar sem ser queimado.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. É brincando que se aprende. Páginas Abertas. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

ALVES, Rubem. Conversas sobre educação. Campinas: Versus, 2003.

BOMTEMPO, E.; HUSSEIN, C. L.; ZAMBERLAN, M. A. T. Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos. São Paulo: Editora da USP Nova Stella, 1986.

FRIEDMANN, A. O direito de brincar: a brinquedoteca. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortês, 1994.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1999.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação: (org.); - 7.
Ed.- São Paulo: Cortez.2003.

PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.