

# EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E O CONTEÚDO DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: Um relato de experiência acerca das estratégias metodológicas adotadas nas aulas

Jocicleide de Sousa Freitas<sup>1</sup>

Carlos Antônio de Souza<sup>2</sup>

Farney Messias Araújo<sup>3</sup>

José Adailton Rocha Pontes<sup>4</sup>

## Resumo

A Educação Física é uma disciplina obrigatória no componente curricular da Educação Básica e sua importância, objetivos e conteúdos já estão bem explicitados pela literatura disponível e por documentos norteadores da ação pedagógica. Neste contexto, inserido na Cultura Corporal de Movimento, temos os denominados jogos e brincadeiras, e mais especificamente os jogos e brincadeiras tradicionais. Sabe-se que a abordagem contemporânea destes jogos consiste num desafio para os professores de Educação Física, uma vez que, com o advento da tecnologia, estes vem sendo esquecidos. Em virtude disto, esse estudo buscou apresentar estratégias metodológicas utilizadas na abordagem do conteúdo de jogos e brincadeiras tradicionais com alunos de ensino médio no âmbito das aulas da referida disciplina. Para tanto, o presente estudo contou com uma pesquisa-ação na forma de relato de experiência, onde os momentos da aula teórica e prática foram registrados em um diário de campo e analisadas posteriormente. Nesse estudo as metodologias/estratégias utilizadas concentraram-se em dois eixos principais, a saber: aula teórica (constituído por aulas expositivas sobre conceitos e classificações dos jogos; discussões na forma de debates sobre a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais, bem como sobre o papel positivo/negativo que as tecnologias exercem sobre estes jogos; trabalhos teóricos realizados em momentos extra-classe) e aula prática (constituído pela confecção de brinquedos como raias e a realização de uma mini-gincana competitiva entre as turmas). Espera-se que esta pesquisa possa subsidiar professores para uma melhor aplicação e desenvolvimento do conteúdo de jogos e brincadeiras tradicionais no ensino médio.

**Palavras-chave:** Educação Física Escolar. Jogos. Brincadeiras. Metodologias.

1. Graduada em Licenciatura Plena em Educação Física (UECE) e Gestão Desportiva (IFCE). Professora especialista em Fisiologia do Exercício (UECE) e em Educação Física na Educação Básica (UECE). Professora efetiva da rede estadual de ensino do estado do Ceará desde 2014.

2. Graduado em Letras (Inglês) pela Universidade Federal do Ceará, Especialista em Ensino de Língua Portuguesa pela Universidade Estadual do Ceará e Especialista em Ensino de Língua Inglesa pela Faculdade Ateneu.

3. Graduado em Geografia, pela Universidade Estadual do Ceará (UECE); Especialista em Educação Ambiental pelo Centro Universitário (SENAC); Especialista em Gestão Escolar: Orientação e Supervisão, pela Faculdade da Grande Fortaleza (FGF); Professor efetivo da rede estadual de ensino do estado do Ceará (SEDUC) desde 2010.

4. Graduado em Letras Português-Espanhol, pela Universidade Federal do Ceará (UFC); Especialista em Educação a Distância pela Universidade Estadual do Ceará (UECE); Especialista em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica pela FAK, professor efetivo de Língua Espanhola da Prefeitura de Maranguape e coordenador pedagógico da EEM Antônio Luiz Coelho.

## **Abstract:** SCHOOL PHYSICAL EDUCATION AND THE CONTENT OF TRADITIONAL GAMES AND PLAY: An experience report about the methodological strategies adopted in class

---

The insertion of Physical Education (PE) in the school context has as objectives the experience of the corporal culture of the movement. However, to achieve this objective, the teacher of this subject faces historical difficulties. Among these problems, we can mention the devaluation of the discipline in the school context, the lack of materials for the practices, the demotivation of the students to participate in the classes, among other difficulties well documented in the current literature. In this context, this study has as a central question to identify the difficulties encountered by EF teachers to teach classes in the State Schools of Vocational Education (EEEPs) of Fortaleza-CE, given that they present a context different from the other regular public schools. Thus, the present study sought to identify the difficulties encountered by Physical Education teachers in exercising their teaching activities in EEEPs. In order to do so, the present study combined bibliographical research and field research, where the latter was carried out with physical education teachers from EEEP's of Fortaleza-Ce (n = 13), through a questionnaire. From the analysis and discussion of the data obtained, it can be affirmed that although EEEPs present a better condition for the teaching exercise, there are still many difficulties to be transposed by Physical Education teachers. Therefore, the continuous search for the training and preparation for the work with Physical School Education is emphasized.

**Keywords:** Physical School Education. Difficulties. Teaching

## **Resumen:** EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR Y CONTENIDO DE JUEGOS Y JUEGOS TRADICIONALES: Un informe de experiencia sobre las estrategias metodológicas adoptadas en clase

---

La inserción de la Educación Física (EF) en el ámbito escolar tiene como objetivos la vivencia de la cultura corporal del movimiento. Sin embargo, para la concreción de este objetivo el profesor de esta disciplina enfrenta dificultades históricas. Entre estos problemas podemos citar la devaluación de la disciplina en el contexto escolar, la falta de materiales para las prácticas, la desmotivación de los alumnos para participar de las clases, entre otras dificultades bien documentadas en la literatura actual. En este contexto, este estudio tiene como cuestión central identificar cuáles son las dificultades encontradas por los profesores de EF para impartir las clases en el ámbito de las Escuelas Estaduales de Educación Profesional (EEEP) de Fortaleza-CE, teniendo en cuenta que éstas presentan un contexto diferenciado otras escuelas públicas regulares. Así, el presente trabajo buscó identificar cuáles son las dificultades encontradas por los profesores de Educación Física al ejercer su acción docente en las EEEP. Para ello, el presente estudio combinó la investigación bibliográfica y la investigación de campo, donde la última fue realizada con profesores de Educación Física de la EEEP de Fortaleza-Ce (n = 13), a través de cuestionario. A partir del análisis y discusión de los datos obtenidos se puede afirmar que a pesar de las EEEPs presentar una mejor condición para el ejercicio docente, todavía existen muchas dificultades a ser transpuestas por los docentes de Educación Física. Se destaca, por lo tanto, la búsqueda continua por la formación y preparación para el trabajo con Educación Física Escolar.

**Palabras-clave:** Educación Física Escolar. Las dificultades. Enseñanza.

## 1. CONCEPÇÃO DO PROJETO

Sabe-se que a disciplina de Educação Física na escola tem por objetivo promover a vivência de uma variedade de conteúdos e dentre estes estão os denominados jogos e brincadeiras tradicionais. A abordagem contemporânea de jogos e brincadeiras tradicionais ou populares consiste num desafio para educadores, uma vez que, com o advento da tecnologia, estes vêm sendo esquecidos ou substituídos pelos chamados jogos virtuais. No contexto da Educação Física Escolar (EFE) tem-se como instrumento norteador da atuação de professores de Educação Física os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) que subdividem os conteúdos a serem abordados em três blocos de conteúdo, onde inserido no primeiro bloco, encontram-se os jogos e as brincadeiras, onde a categoria dos jogos e brincadeiras tradicionais recebem uma ênfase especial.

Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo apresentar estratégias de abordagem do conteúdo de jogos e brincadeiras focado nos jogos tradicionais, trabalhadas no âmbito das aulas de EFE no ensino médio, através de um relato de experiência.

## 2. REFERENCIAIS TEÓRICOS

### 2.1 O ensino de Educação Física na escola

O ensino da Educação Física na escola passou por diferentes transformações no curso da história, caracterizando as diferentes tendências e abordagens pedagógicas da área. A referida disciplina apresentou inicialmente conotações higienistas, onde a preocupação principal eram apenas os hábitos de higiene e saúde, valorizando tanto o desenvolvimento físico quanto o moral, a partir da prática sistemática do exercício físico (FERREIRA; SAMPAIO, 2013).

Melo e Martinez (2012) destacam que as aulas de Educação Física na escola, mantiveram por muito tempo as características tecnicistas e esportivistas. Entretanto, a partir da década de 80 observa-se um

aumento das discussões sobre a disciplina e esta ganha uma conotação mais crítica e política, deixando de focar-se apenas nos conteúdos esportivos e nos métodos de ginástica.

Atualmente, sabemos que os conteúdos pertinentes à disciplina de Educação Física Escolar encontram-se organizados em três blocos, conforme nos relata os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), a saber: esportes, jogos, lutas, ginásticas; conhecimentos sobre o corpo e atividades rítmicas e expressivas.

Os PCN's colocam ainda que o aluno do ensino médio, após 11 anos de escolarização, deve possuir sólidos conhecimentos sobre aquela que denominamos cultura corporal de movimento, devendo assumir uma postura crítica diante do mundo. Esse processo de tomada de decisões e construção do indivíduo passa pelo cabedal de conhecimento adquiridos na escola e por conseguinte pela Educação Física, disciplina de papel fundamental e insubstituível (BRASIL, 2000).

A Educação Física na escola, portanto, possui um vasto conteúdo composto pelas diversas manifestações corporais criadas pelo ser humano ao longo do tempo e que coletivamente são denominadas Cultura Corporal de Movimento. Esses conteúdos necessitam de uma sistematização para serem abordados de maneira eficiente, haja vista que não há uma organização curricular, nem livros didáticos para nortear a abordagem dos conteúdos, como acontece com outras disciplinas do currículo escolar. Assim sendo, esta organização e sistematização fica sob responsabilidade do professor que ministra a disciplina (ROSÁRIO; DARIDO, 2005)

Neste contexto o conteúdo de jogos e brincadeiras vem tomando uma conotação cada vez mais relevante para as aulas de Educação Física na escola não só por ser um componente obrigatório da matriz curricular da disciplina, mas também por suas características próprias que facilitam sua utilização nas aulas e que garantem uma abordagem lúdica e significativa deste conteúdo.

## 2.2 O jogo, brinquedo e brincadeiras e sua importância na Educação Física escolar

Sabe-se que os jogos e brincadeiras existem desde a pré-história e seus registros indicam as mais variadas formas de jogar e entreter-se nas diversas partes do mundo. Segundo Elkonin (1998) os jogos e brincadeiras tiveram, ao longo da história, um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais necessárias à sobrevivência do indivíduo.

Os termos jogo, brincadeira e brinquedo são empregados de maneira costumeira e, por vezes, sem diferenciações conceituais. Entretanto alguns autores já estabeleceram diferenciações no significado destes termos. Dessa maneira, segundo Lima (2007) há uma distinção entre jogo e brincadeira, onde a primeira consiste numa atividade com regras específicas que definem, organizam e sistematizam uma disputa, enquanto que a segunda é um ato ou efeito de brincar, entreter-se, distrair-se. Assim o jogo tem regras bem estabelecidas, enquanto a brincadeira não. Os jogos podem ainda ser classificados em cooperativos ou competitivos de acordo com sua forma de execução, em tradicionais ou atuais de acordo com seu surgimento.

Alguns autores que estudaram a influência dos jogos sobre o desenvolvimento humano foram Jean Piaget, Vygostsky e Wallon. Estes três autores defendem que as brincadeiras e os jogos são atividades lúdicas de extrema importância para o desenvolvimento integral da criança, isto é, o desenvolvimento social, moral e cognitivo. Entretanto, os caminhos percorridos e as teses desenvolvidas para explicar este argumento apresentavam algumas diferenciações (BARANITA, 2012).

Para Piaget a atividade lúdica está em consonância com o desenvolvimento da inteligência que se dá conforme estágios específicos do desenvolvimento. Assim, a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, sendo por isso indispensável à prática pedagógica (PIAGET, 1890).

O conteúdo de jogos e brincadeiras constituem a matriz de conteúdos que devem ser abordados nas aulas de Educação Física, sendo um dos conteúdos clássicos desta disciplina na escola, onde é possível desenvolver uma educação baseada em um processo lúdico e criativo. Assim, o jogo possibilita ao sujeito da ação modificar imaginariamente a realidade, pois funciona como elo integrador entre os três domínios do conhecimento: o psicomotor, cognitivo e o afetivo-social (SILVA, 2007).

Segundo Darido (2003), os jogos possuem características próprias que facilitam sua utilização nas aulas, dentre estas tem-se: a facilidade de aplicação; serem conhecidos pelas crianças; não exigirem espaço e material sofisticado ou muito elaborado; a possibilidade de variação na complexidade das regras; não exigem idade específica para participação; e, principalmente, são prazerosos e divertidos aos participantes.

Oliveira e Xavier Filho (2013) ressaltam que ao utilizar os jogos como instrumento pedagógico o professor deve ter bem definido em seu planejamento de ensino:

os objetivos a serem alcançados com tal recurso de modo que os alunos não joguem ou brinquem simplesmente com o objetivo de passar o tempo mas que, uma aula de jogos e brincadeiras, possa desenvolver os aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivos como também resgatar atividades lúdicas tradicionais. Sendo assim, ao abordar os jogos tradicionais nas aulas de educação física, os professores estarão contribuindo para que os alunos ampliem seus conhecimentos para o além do "fazer" e também refletindo o jogo como uma importante manifestação da cultura popular de um povo (OLIVEIRA; XAVIER FILHO, 2013, p. 3).

Sabe-se que a abordagem de jogos e brincadeiras devem estar adequadas ao nível de ensino e, portanto, é papel do professor propor atividades que os alunos possam realizar e superar-se. Dessa maneira, no ensino médio sugere-se o aumento progressivo da complexidade dos jogos, onde este conteúdo deve levar o aluno à compreensão da importância destes jogos, a relação dos jogos da atualidade e dos jogos tradicionais, a dinâmica dos jogos e o mercado de trabalho, dentre outras questões. Além disso, pode-se trabalhar com os

jogos tradicionais e as formas de abordagem encontradas em avaliações externas como o Exame Nacional de Ensino Médio – ENEM (COSTA et al., 2015).

### **3. METODOLOGIA**

O presente estudo trata-se de um relato de experiência realizado através de uma pesquisa-ação. Além disso, quanto ao objeto o estudo classifica-se como pesquisa de campo, haja vista que utiliza a pesquisa bibliográfica associada à coleta de dados em uma determinada população (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009).

Realizada no período de Agosto a Outubro de 2018 o cenário da pesquisa foi constituído pela EEM Antônio Luiz Coelho e a amostra do estudo pelos alunos das turmas de 3º anos situados na faixa etária de 16-18 anos, totalizando quatro turmas de aproximadamente 35 alunos cada. A coleta dos dados foi realizada por meio de observações e anotações das atividades realizadas, bem como através do registro fotográfico das vivências e trabalhos promovidos junto aos alunos envolvendo o conteúdo de jogos e brincadeiras.

Para expressar a confirmação da pesquisa e autorização para realização do estudo foi solicitado a assinatura de um termo de anuência pela diretora da instituição. O Termo de Anuência foi assinado pela mesma, constituindo-se condição essencial para que os alunos pudessem participar do estudo.

Este projeto de pesquisa está de acordo com a Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), que estabelece as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos.

### **4. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

As informações obtidas a partir da realização das aulas, observação e catalogação das informações são apresentadas, a seguir, e subdividiram-se em dois blocos: a abordagem teórica e abordagem

prática do conteúdo de jogos e brincadeiras tradicionais.

#### **4.1 Abordagem teórica do conteúdo de jogos e brincadeiras tradicionais**

A abordagem inicial do conteúdo foi realizada através de exposição teórica pelo professor da disciplina, onde conceitos importantes como o que é o jogo, a brincadeira e o brinquedo foram discutidos, bem como as diferenciações entre jogos competitivos e cooperativos e jogos tradicionais e jogos da atualidade. Realizou-se também a discussão sobre questões relativas à competitividade e suas correlações com o saber vencer e saber perder; respeito às regras para uma boa execução dos jogos; questões relativas à brincadeiras de meninos e meninas e as diferenciações das habilidades caracterizando a co-participação que deve ser abordada nas aulas de Educação Física na escola, dentre outras questões.

Após exposição teórica do conteúdo, os alunos foram estimulados a realizarem uma pesquisa com seus familiares (pais, avós, tios, etc), através de entrevista, sobre quais jogos e brincadeiras eles mais brincavam quando criança/adolescentes. Conforme a tabela 2, a seguir, foram citadas diversas brincadeiras que fazem/fizeram parte do universo lúdico dos familiares dos alunos. Vejamos, portanto:

Jogos e Brincadeiras Citados	Descrição da Atividade
Bandeirinha	Jogo competitivo formado por duas equipes onde o objetivo é capturar a bandeirinha da equipe adversária. Para tanto, os jogadores precisam atravessar o campo adversário sem serem “colados”. A brincadeira admite algumas variações como, por exemplo, guardar caixão, zona de segurança para o jogador da equipe adversaria que estiver com a bandeirinha, entre outras variações.
Carimba ou queimada	Atividade competitiva formada por duas equipes onde o objetivo é acertar, carimbar os jogadores da equipe adversária. Para tanto, a brincadeira tem algumas regras, como por exemplo, os jogadores carimbados deve ir para uma região específica atrás da equipe adversária; caso o indivíduo queira segurar a bola ao invés de desviar-se ele pode fazê-lo, mas se não conseguir segurar a bola estará automaticamente carimbado. Aceita algumas variações na forma de combinar jogadas.
Esconde-Esconde	<p>A atividade inicia-se com um grupo de jogadores que vão esconder-se em meio a um espaço determinado previamente, onde durante uma contagem regressiva de 10” os indivíduos vão se esconder. Um dos alunos que fica contando e de costas na “mancha” irá procurar os demais jogadores. Ao encontrar os outros jogadores, o indivíduo deve correr e bater na mancha avisando que o aluno foi encontrado. Caso o indivíduo que foi encontrado consiga bater na mancha antes ele estará salvo. O último jogador que for encontrado e não conseguir se salvar será o novo a procurar os demais. Reiniciando a brincadeiras.</p> <p>OBSERVAÇÃO: Nesta atividade o último aluno que for encontrado e conseguir bater na mancha poderá dizer o SALVE TODOS e todos que estavam brincando estarão salvos. E o jogador que estava contando continuará nesta posição.</p>
Tubão	É uma variação do esconde-esconde, mas ao invés do local para ser a mancha teremos uma garrafa com pedrinhas que deve ser balançada ao encontrar o jogador que estava escondido ou pelo jogador que estava procurando os demais. Assim como no esconde-esconde o ultimo a ser encontrado poderá salvar todos os colegas, fazendo com que o jogador anterior permaneça com o seu papel em procurar os demais.
Boneca	Atividade tradicional e simbólica, onde atividades cotidianas são reproduzidas pelas crianças.
Pula carniça	A brincadeira acontece com grupos de 2 a 3 integrantes onde o objetivo é chegar em um local demarcado saltando por cima do companheiro que deverá estar abaixado e obedecendo uma trajetória retilínea. O grupo que chegar primeiro até o ponto pré-estabelecido é o vencedor.

Pula corda	<p>Esta atividade admite variadas formas de jogar podendo acontecer de maneira individual ou coletiva, onde em ambas o objetivo é fazer a maior quantidade de pulos sem enroscar-se na corda. Na forma coletiva podem ser cantadas cantigas que dão instruções de movimentos que devem ser realizados por quem está brincando. Abaixo temo exemplo de uma destas cantigas:</p> <p>“Um homem bateu em minha porta e eu abri....          Senhoras e senhores ponham a mão no chão          Senhoras e senhores pule de um pé só...          Senhores e senhores dê uma rodadinha          E vá pra o olho da rua          RA RE RI RO RUA”</p>
Lagarta pintada	<p>Os participantes deverão estar sentados na forma de círculo e com as duas mãos postas no chão. Um dos participantes deve cantar a cantiga abaixo e no ao mesmo tempo dar pequenos beliscos nas mãos dos colegas e quando a música parar deve-se observar em qual mão foi a música parou. Daí a pessoa em que a música parou deve segurar na orelha do colega ao lado com a mão em que a música terminou. A música é:</p> <p>“Lagarta pintada quem foi que pintou          Foi uma velhinha que passou por aqui          O tempo já era fazia poeira          Puxa lagarta na ponta da orelha”</p> <p>E assim vão cantando até que todos estejam segurando na ponta da orelha dos seus colegas. A partir daí todos devem levantar-se sem soltar a orelha do colega e girar cantando a cantiga acima. Caso todos consigam fazer a atividade sem soltar a orelha do colega a atividade terá sido concluída com êxito.</p>
Amarelinha ou pula macaca	<p>Nesta atividade é feita um desenho no chão, onde com a utilização de pedrinhas que devem ser colocadas nos quadradinhos numerados, o jogador deve ir passando até chegar no céu da amarelinha. Não é permitido errar a casa onde deve ser acertada a pedrinha, não pode pisar nas quadras que contenham pedrinhas de outros jogadores, no momento em que se joga a pedrinha esta não pode parar no chamado inferno, dentre outras regras. Vence o jogador que alcançar o céu primeiro obedecendo as regras do jogo.</p>
Cai no poço	<p>Nesta brincadeira um dos participantes deve estar vendado e um outro participante irá ser o condutor da brincadeira. Divide-se as meninas para um lado e os meninos para o outro lado. O condutor então diz: Cai no poço e o participante fala: de onde?, o condutor responde: do pescoço. E faz a pergunta é este? Apontando aleatoriamente para as demais crianças. O participante que esta vendado deverá responder SIM ou NÃO e quando a resposta for sim o condutor ira perguntar se o participante quer pera, uva, maçã ou salada mista. A pera corresponde a um aperto de mão, a uva um abraço, a maçã um beijo no rosto e a salada mista todas as ações juntas. Daí o participante e o escolhido por ele deverão executar a ação. O aluno escolhido reinicia a brincadeira.</p>

<p>Cantigas de roda (Fui a Espanha, Atirei o pau no gato, Piu Piu, O sapo não lava o pé, A barata diz que tem....., etc)</p>	<p>Os alunos citaram algumas cantigas de roda conhecidas pelos seus familiares, dentre elas foram citadas:          “Fui a Espanha buscar o meu chapéu          Azul e branco da cor daquele céu          Olha a palma palma palma          Olha pé pé pé          Olha roda roda roda          Carangueijo peixe é.....carangueio só é peixe, na enchente e na maré....”          Atirei o pau no gato tô tô          Mas o gato tô tô          Não morreu reu reu          Dona chica ca cá          Admirou-se se se          Do berrô, do berrô que o gato deu          MIAU”          Capelinha de melão          Capelinha de melão          É de São João          É de cravo é de rosa          É de manjericão          São João esta dormindo          Não acorda, não acordai, acordai Joao!</p>
<p>Cinco Marias ou jogo de pedrinhas</p>	<p>Aqui são utilizadas 5 pedrinhas de formato regular e tamanhos parecidos, onde são realizados diversos movimentos para retirá-las, movê-las ou colocá-las em determinados locais. Isto de maneira isolada ou combinada. Um dos movimentos executados é o de lançar uma pedra para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra peça. Depois tentar pegar duas, três, ou mais, ficando com todas as pedras na mão. O jogo vai acontecendo por rodadas e quem for errando os movimentos vai saindo do jogo até que reste apenas um jogador que será o vencedor do jogo.</p>
<p>Pega-pega</p>	<p>Neste jogo há dois tipos de jogadores, os pegadores e os que fugitivos. A forma tradicional consiste em um dos participantes correndo atrás dos demais para pegá-los. Ao conseguir pegar alguém o que foi pego passa a ser o pegador e deverá pegar outro colega. E assim o jogo continua. Este jogo admite diversas variações, como por exemplo:          - Jô ajuda: quem for pego ajuda a pegar os demais até que todos os que estiverem jogando passem a ser pegos.          - Jô acoca: quem for pego deverá ficar de cócoras até que um colega que não tenha sido pego toque-o para que assim ele retorne ao jogo. O jogo vai acontecendo até que todos os alunos estejam acocados ou o pega da vez estiver cansado.          Jô atrepa: o pega da vez estará correndo atrás dos participantes, mas se estes estiverem atrepados em determinado lugar não poderão ser pegos. Entretanto, o pega da vez pode fazer o relógio que consiste em dar um tempo para o fugitivo sair do local onde está e ir para outro. Se não sair dentro do tempo delimitado o pega da vez poderá pega-lo mesmo ele estando atrepado.</p>

Passa anel	Em um grupo de participantes um deles segurará um anel. Os demais participantes ficarão sentados um ao lado dos outros, com os braços estendidos e as mãos unidas. O participante que esta com o anel passa suas mãos por dentro das mãos das outras crianças e deixa o anel com um deles sem que os demais percebam. Depois de mostrar as mãos vazias o participante que estava com o anel pergunta para um dos participantes que estava sentado com quem esta o anel. Se o participante responder corretamente será o novo passador do anel, se não acertar a brincadeira permanece com o mesmo passador até que algum participante acerte.
Jogo de bila ou bolinha de gude	A brincadeira de bila ou bola de gude tem variadas formas de brincar, como por exemplo: o bissa, buraco e o triângulo. - o bissa ou mata-mata: consiste em acertar as bilas dos adversário capturando-as para si. É a forma mais simples de jogar bila. - o jogo de buraco: consiste em fazer um percurso de ida e volta no qual o jogador tem que colocar a sua bila dentro de cada buraco, podendo também acertar nas bilas dos adversários, afastando-os das covas por forma a dificultar as suas jogadas. O vencedor ganha o número de bilas pré-estabelecido antes do jogo. - o jogo do triângulo: é desenhado um triangulo no chão e é pré-determinado a quantidade de bolinhas de gude colocados por cada jogador dentro do triangulo e um por vez, tentam retirar, as bilas dos adversários. O jogador que continuar com suas bilas dentro do triangulo será o vencedor.
Sete pecados	Os participantes formam um círculo e um deles joga a bola para o alto e diz o nome de um dos jogadores. Aquele que foi chamado deverá correr para pegar a bola, enquanto os demais correm para se espalhar, ao pegar a bola o participante devera gritar PARE e imediatamente todos ficam parados nos lugares em que estavam. O jogador que estava com a bola dará sete passos e tentara acertar a bola em um dos outros participantes. Se acertar, o jogador que foi acertado deverá pegar a bola e jogar em outra antes que todas entrem no círculo e recomecem a brincadeira. Por fim, quem tiver 7 pecados, ou seja, for acertado 7 vezes terá de pagar uma "mico".
Elástico	Este jogo precisa de pelo menos três integrantes, onde dois participantes serão os apoios do elástico e os demais serão os que executaram os movimentos inicialmente. Os participantes que são os apoios encaixam o elástico na altura dos tornozelos e abrem as pernas de maneira que se forme um retângulo paralelo ao chão. As crianças que ficam de fora alternam os pulos para o lado de dentro, fora e sobre o elástico sem enroscar os pés. Quando terminar a sequência, o elástico sobe um nível e vai para a altura dos joelhos, depois para as coxas e quadris. Quando um dos participantes erra é a vez de outro jogador começar a sua sequência. As coreografias dos pulos são variáveis, mas vão progredindo no nível de dificuldade.

Ladrão de melancia	Nesta brincadeira temos três personagens básicos: o ladrão de melancia, o dono das melancias e o cachorro do dono das melancias. Os jogadores que serão melancias deverão estar acocados atrás do dono das melancias e do cachorro. Estes por sua vez, deverão impedir que o ladrão roube as melancias.
Polícia e ladrão	Primeiramente separam-se dois grupos: o dos policiais e o dos ladrões. Os policiais contam até 10 para os alices fugirem e em seguida correm atrás deles para prende-los e leva-los para a cadeia. Os ladrões que estão livres podem bater na mão dos que estão presos para salvá-los. A brincadeira termina quando todos os ladrões estiverem presos. Daí pode reiniciar a brincadeira invertendo-se os papéis.
Pedra, papel e tesoura	Dois participantes ficam um de frente para o outro e, ao mesmo tempo, jogam uma das mãos para frente representando um dos três símbolos: pedra (mão fechada), papel (mão aberta) ou tesoura (dedos indicador e médio estendidos). Para definir o vencedor segue-se a seguinte regra: pedra 'quebra' a tesoura; tesoura 'corta' o papel e papel 'embrulha' a pedra.
Adedonha	Jogo muito comum entre crianças e adultos, que consiste em desenhar uma tabela em tópicos em um papel para cada jogador. Cada coluna da tabela recebe o nome de uma
Adedonha	Categoria de palavras como animais, automóveis, nomes pessoais, cores etc., e cada linha representa uma rodada do jogo. Não há limites de jogadores. Sorteia-se uma letra entre os jogadores. Conta-se: A, B, C, D até Z e após a definição da letra, os participantes imediatamente têm que preencher uma linha inteira da tabela, com uma palavra (que seja começada com a letra sorteada) para cada coluna, devendo a palavra ser relacionada ao título daquela coluna. O primeiro que conseguir preencher todas as colunas imediatamente grita "ADEDONHA!" e assim os outros participantes interrompem o preenchimento de suas tabelas e é começada a análise das respostas e a contagem de pontos
Olho do peixe	Pega-se um recipiente e enche de areia fazendo uma espécie de olho de peixe e ao redor fica o corpo do peixe. Com a utilização de pedrinhas deve-se buscar acertar o olho do peixe o jogador que acertar primeiro o olho do peixe será o vencedor da brincadeira.
Cuscuz	Morrinho de areia com um palito no meio do morrinho, onde cada indivíduo vai retirando um pouquinho de areia sem derrubar o palito. O aluno que derrubar o morrinho sai da brincadeira e reinicia-se uma nova partida.
Passarinho no ninho	Os participantes ficam com os olhos fechados enquanto uma pessoa esconde um objeto. Ao sinal desta pessoa todos deverão procurar o objeto e quando alguém estiver perto de achar o comandante da brincadeira diz "tá quente" ou "tá frio" quando estiver longe do objeto.

Tirar elástico ou barbante (cama de gato)	Consiste em trançar um cordão/barbante entre os dedos das duas mãos e ir alterando as figuras formadas. Pode-se tentar passar o barbante trançado sem desmanchar as figuras formadas inicialmente.
Batata-quente	Os participantes deverão estar sentados na forma de círculo e com um objeto na mão deverão passa-lo. Em um momento específico, que pode ser quando a música parar ou então quando um participante que estava de costas bater palma, em quem o objeto parou terá de sair da roda. E a brincadeira continua até que reste apenas um participante.

Após a realização, entrega e leitura dos trabalhos dos alunos foi feita uma arguição oral e coletiva acerca da experiência dos alunos em entrevistar seus familiares sobre os jogos e brincadeiras que eles praticavam. Percebeu-se uma nítida empolgação por parte dos alunos, pois algumas das brincadeiras não eram conhecidas por alguns deles gerando curiosidade e interesse em praticá-las. Alguns afirmaram também que não imaginavam que os pais/familiares realizavam tais atividades, um fato interessante, posto que aproxima o pai ou mãe das atividades do filho, favorecendo o diálogo e a descoberta de novas possibilidades de interação.

Além das brincadeiras supracitadas na tabela 2, os alunos dissertaram sobre a utilização de alguns brinquedos caseiros que seus familiares utilizavam, dentre eles, foram citados: estilingue, peão, carrinho de lata, perna de pau, pipa ou arrais, boneca de sabugo de milho, pé de lata, vai e vem, peteca, bola de saco e de meia, dentre outros brinquedos.

#### **4.2 Abordagem prática do conteúdo de jogos e brincadeiras tradicionais**

A primeira atividade prática realizada foi a confecção de pipas/arraias e, posteriormente a utilização delas para um momento lúdico junto aos alunos. Foram solicitados aos alunos que trouxessem para a aula os seguintes materiais para a confecção das pipas: papel seda, varetas de bambu ou de palha de coqueiro, linha 10, cola branca e sacola plástica. Foram dadas as instruções básicas para que os alunos confeccionassem suas pipas. Alguns já sabiam fazer e, ao terminarem a confecção de seu brinquedos passaram a ajudar os alunos que ainda estavam com dificuldades em concluir a atividade.

Ao término da confecção das pipas, estas foram postas para secar e, posteriormente, os alunos foram levados para uma área aberta da escola para empinar suas pipas. Este momento foi bem interessante, pois os alunos poderiam ver o resultado do trabalho realizado por eles concretizando-se. Eles ficavam na expectativa para que a pipa pudesse alçar voo e quando isto não acontecia logo buscavam identificar o problema que ocorreu na confecção da mesma, a fim de solucioná-lo e fazer a pipa alçar voo de maneira eficiente. Outro ponto interessante que verificou-se nesta tarefa foi a adesão paulatina das meninas na atividade, trabalhando com a chamada co-participação. Inicialmente, elas não estavam engajadas na atividade, algumas alunas afirmavam que essa atividade não era para menina e que não iriam fazer. Entretanto, conforme o desenrolar da atividade e com a ajuda dos alunos que já possuíam habilidades na confecção das pipas, as alunas foram perdendo esse receio e engajando-se na atividade.

A segunda atividade foi utilizada como parte da nota dos alunos e consistiu numa mini-gincana de jogos, onde cada turma precisava realizar em conjunto os jogos propostos. A avaliação dos alunos deu-se de maneira continuada, onde o desempenho dos mesmos foi analisado e atribuído uma pontuação para a turma em geral, assim a nota da turma foi atribuída conforme a participação da mesma em todas as atividades propostas, portanto caso a turma não tivesse representantes para alguma atividade ia perdendo pontos e, conseqüentemente perdendo nota. Esse tipo de metodologia promove uma união entre a turma e o empenho da mesma para o cumprimento das tarefas propostas.

Algumas atividades foram realizadas na forma de competição, onde apenas a equipe vencedora marcava pontos. E outras atividades exigiam apenas a participação dos alunos, marcando pontos apenas as turmas que apresentassem a quantidade solicitada para a atividade.

As atividades que compuseram a mini-gincana de jogos foram as seguintes:

- **AQUECIMENTO GERAL:** todos os alunos deveriam participar realizando exercícios básicos de alongamento/mobilidade e aquecimento. Neste momento foi possível dar os informes gerais sobre as regras e o sistema de pontuação da mini-gincana. Nesta atividade todos os alunos deveriam participar, em caso contrário, a turma perderia pontos.

- **CIRCUITO DE ATIVIDADES COMPETITIVA NA FORMA DE ESTAFETAS:** 6 alunos de cada turma deveriam participar, sendo obrigatória a presença de no mínimo 2 meninas. A atividade consistia na realização veloz de alguns movimentos básicos como saltar amarelinha, correr e desviar-se de objetos. Foram estabelecidas regras previamente e vencia a equipe que terminasse primeiro o circuito obedecendo as regras estabelecidas.

- **CORRIDA DE SACO:** estabeleceu-se nesta atividade que cada turma deveria escolher 8 alunos, sendo 4 meninos e 4 meninas, onde em baterias por sexo foram se classificando os vencedores. Foram 3 baterias para cada sexo, onde a turma que teve mais vencedores nesta atividade foi a que converteu pontos na mini-gincana.

- **ATIVIDADES CONCOMITANTES:** estas atividades ocorreram ao mesmo tempo, onde foi previamente determinada as regras de cada jogo entre os participantes envolvidos. Todas de caráter competitivo e o vencedor de cada atividade marcava um ponto para sua respectiva turma. Os jogos e brincadeiras que compuseram esta atividade foram o elástico, dama, xadrez, dominó e pega-varetas obedecendo suas regras básicas.

- **JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS ESTILO PASSA OU REPASSA:** nesta atividade utilizamos a chamada interdisciplinaridade, onde os alunos testaram conhecimentos adquiridos nas disciplinas de Educação Física, Geografia, Filosofia e Biologia. Dessa maneira, foi solicitado que cada turma apresentasse três alunos e estes deveriam responder de 10-11 perguntas, podendo respondê-las, passá-las ou repassá-las. Se a equipe errasse uma resposta, o ponto seria transferido para a outra equipe. A turma que respondesse mais perguntas corretamente venceria a atividade marcando pontos na mini-gincana. Esta atividade foi interessante, pois os próprios professores das demais disciplinas estiveram presentes para prestigiar e participar da brincadeira.

- **CORRIDA DE VELOCIDADE:** as turmas apresentaram 6 alunos, sendo 3 meninas e 3 meninos, onde o objetivo era atravessar a quadra no menor tempo possível. Foram feitas três baterias desta atividade e a turma que teve mais vencedores converteu a vitória em pontos para a mini-gincana.

- **CARIMBA:** foi solicitado que cada turma apresentasse 12 alunos para participar. Foi colocado para as turmas as regras básicas do carimba e apesar de ser um jogo competitivo, para efeito de pontuação, o que foi levado em consideração foi a quantidade de alunos apresentados pela turma e a participação dos mesmos na brincadeira.

- **BANDEIRINHA:** foram solicitados 12 alunos e o importante para marcar pontos não era a equipe que vencesse, mas, sim, a equipe que apresentasse os 12 alunos para participar da brincadeira e se estes alunos foram até o final do jogo.

- **ATIVIDADE SURPRESA:** nesta atividade todos os alunos da turma deveriam participar. Após a entrada de todos os alunos na quadra foi anunciada a atividade surpresa que consistia em fazer a coleta de maior

quantidade de lixo que encontrassem ao redor da escola. A turma que conseguisse coletar a maior quantidade de lixo no espaço de tempo de 10 minutos seria a vencedora desta atividade.

Apesar do sucesso obtido nesta mini-gincana, algumas considerações precisam ser colocadas. Primeiramente a questão do tempo para a realização da mini-gincana, pois foram unidas as duas turmas de 3º Ano da manhã e as duas turmas de 3º Ano da tarde para que pudéssemos fazer a gincana de maneira mais competitiva, isto para uma manhã inteira de jogos. Mesmo assim não foi possível concluir todas as atividades neste espaço de tempo, por conta do tempo dispendido na organização dos alunos para cada atividade. Sugere-se, portanto, que o professor ao desenvolver este tipo de mini-gincana, eleja um líder para cada turma, a fim de que ele seja responsável pela organização e chamada dos alunos que vão participar de cada atividade, otimizando o tempo de preparação para cada atividade. Além disso, outras dificuldades foram encontradas, como por exemplo, a resistência de algumas meninas em participar de algumas atividades que envolviam corridas e saltos. Para isso sugere-se que o professor faça a brincadeira com elas onde o objetivo seja de chegar a um ponto de menor distância.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Podemos concluir que a abordagem de jogos e brincadeiras tradicionais deve se caracterizar primordialmente pela criatividade e inovação. Além disso, é importante variar os jogos e as brincadeiras, considerar o que os alunos conhecem e gostam, diversificar as estratégias de abordagem, a fim de manter elevada a motivação dos alunos para participarem das atividades propostas e adequar a complexidade dos jogos à série em que o aluno se encontra.

A abordagem do conteúdo de jogos e brincadeiras precisa ser direcionada para a valorização dos jogos tradicionais, bem como para a identificação e reconhecimento dos mesmos no espaço de

convivência familiar e social dos alunos, pois somente assim este conseguirá manter uma relação de pertencimento com este elemento da cultura.

Em virtude do exposto, considera-se de extrema importância que os professores de Educação Física Escolar explorem estes jogos e promovam, em interação com seus alunos, metodologias diferenciadas que permitam a vivência prazerosa, diferenciada e lúdica destes jogos e brincadeiras que fazem parte do nosso patrimônio cultural.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

BARANITA, I. M. C. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. Disponível em: <<http://saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Corpo/Habilidades/leituras/a1.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais - Ensino Médio**. Brasília, 2000. Disponível em: <<https://cptstatic.s3.amazonaws.com/pdf/cpt/pcn/linguagem-codigos-e-suas-tecnologias.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2018

CÓRDOVA, F. P.; SILVEIRA, D. T. A pesquisa científica. In: GERHARDTH, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009, p. 31-42.

COSTA, et. al. **Jogos e brincadeiras: propondo e realizando o conteúdo na escola**. IN: Educação Física Escolar: possibilidades metodológicas. Ed UECE, Fortaleza-CE, 2015.

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

\_\_\_\_\_. **Educação Física na Escola: Conteúdos, duas Dimensões e Significados**. Disponível em: <<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/41549/1/01d19t03.pdf>>. Acesso em 23 out. 2018.

ELKONIN, D. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERREIRA, H. S.; SAMPAIO, J. J. C. Tendências e abordagens pedagógicas da Educação Física escolar e suas interfaces com a saúde. **EFDeportes**, revista Digital, Buenos Aires, ano 18, n. 182, jul./ 2013. Disponível em: <<http://efdeportes.com/efd182/tendencias-pedagogicas-da-educacao-fisica-escolar.htm>>. Acesso em: 22 out. 2018.

LIMA, S. M.; ROSSO, K. M. **Jogos e brincadeiras:** história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. Dez./2016. Disponível em: <<http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/jogos-e-brinquedos-e-brincadeiras-historia-dos-jogos-e-a-constituicao-da-cultura-ludica>>. Acesso em: 23 out. 2018.

MELO, A. C. R.; MARTINEZ, A. M. As principais tendências pedagógicas da Educação Física e sua relação com a inclusão. **Conexões**, revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 10, n. 2, maio/ago., 2012, p. 180 - 195. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637681/5372>>. Acesso em: 10 set. 2018.

MELO, A. M. P. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica.** FAMESP, 2003. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/17308995/a-historia-dos-jogos-e-a-constituicao-da-cultura-ludica-alvaro-alves-2003>>. Acesso em: 02 out. 2018.

OLIVEIRA, R. A.; XAVIER FIHO, E. Jogos e brincadeiras tradicionais na formação de professores de ensino médio. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor.** v. 1, 2013, 19p. Artigos. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_uel\\_edfis\\_artigo\\_rosana\\_aparecida\\_de\\_oliveira.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uel_edfis_artigo_rosana_aparecida_de_oliveira.pdf)>. Acesso em: 23 set. 2018.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na criança.** Rio de Janeiro, Editora: Livros técnicos e Científicos. 1990.

SILVA, A. P. **A importância dos jogos:** brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física. 2007. 57f. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Educação Física) – Centro de Educação à distância da Universidade de Brasília, São Luís, 2007. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/ceme/uploads/1381975809->