

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



UESB
Universidade Estadual
do Sudoeste da Bahia

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA

MOISÉS ELVISMAR PADILHA

**BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS DE RUA DE SANTO AMARO – BA
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO:
Transgredindo o currículo tradicional.**

JEQUIÉ - BAHIA
2024



MOISÉS ELVISMAR PADILHA

**BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS DE RUA DE SANTO AMARO – BA
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO:
Transgredindo o currículo tradicional.**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede – ProEF da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física - Área de Concentração em Educação Física Escolar

Orientadora: Profa. Dra. Christiane Freitas Luna

JEQUIÉ - BAHIA
2024

 CAPES

 unesp

 Instituto de Educação e Pesquisa em Práticas Pedagógicas da Unesp
Professora Adjunta Choum

 UFRN

 UFMG

 UFG

 UFPA

 UFES

 Universidade de Brasília

 UEM

 UNIJUI

 UPE

 unioeste

 UESB

 INSTITUTO FEDERAL

 UFAM

 UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

 UFRRJ

 UFPA

 Universidade Federal de Mato Grosso

P123i Padilha, Moisés Elvismar.

Brinquedos, brincadeiras e jogos de rua de Santo Amaro – BA nas aulas de educação física do ensino médio: transgredindo o currículo tradicional / Moisés Elvismar Padilha.- Jequié, 2024.

155f.

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, sob orientação da Profa. Dra. Christiane de Freitas Luna.

1.Brinquedos 2.Brincadeiras 3.Jogos de rua
4.Ludicidade 5.Ensino médio I.Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia II.Título

CDD – 796.071

Rafaella Cândia Portela de Sousa - CRB 5/1710.
Bibliotecária – UESB - Jequié



MOISÉS ELVISMAR PADILHA

**BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS DE RUA DE SANTO AMARO – BA
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO:
Transgredindo o currículo tradicional.**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede – ProEF da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física - Área de Concentração em Educação Física Escolar

Orientadora: Profa. Dra. Christiane Freitas Luna

Data da defesa: 21/03/2024

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientadora: Profa. Dra. Christiane Freitas Luna
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Membro Titular: Prof. Dr. Leonardo de Carvalho Duarte
Universidade Estadual de Feira de Santana

Membro Titular: Prof. Dr. Fernando Reis do Espírito Santo
Universidade Federal da Bahia (VIDEOCONFERÊNCIA)

Local: Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Departamento de Saúde I
UESB – Campus de Jequié





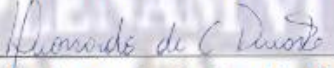
Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

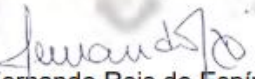
IES ASSOCIADA - UESB JEQUIÉ

ATA DA DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE Mestrado DE MOISÉS ELVISMAR PADILHA, DISCENTE REGULAR Mestrado Profissional em EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL (PROEF) VINCULADO AO DEPARTAMENTO DE SAÚDE I DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDESTE DA BAHIA, CAMPUS DE JEQUIÉ/BA.

Aos vinte e um dias do mês de março do ano de dois mil e vinte e quatro, às quatorze horas, no Anfiteatro do Pavilhão Manoel Sarmiento (UESB/Campus de Jequié), instalou-se a Comissão Examinadora de Defesa Pública de Dissertação de Mestrado, composta pela Prof.^a Dr.^a Christiane de Freitas Luna (Orientadora), Prof. Dr. Leonardo de Carvalho Duarte (UEFS, Avaliador), Prof. Dr. Fernando Reis do Espírito Santo (UFBA, Avaliador), fim de proceder à arguição pública da dissertação de mestrado do mestrando **Moisés Elvismar Padilha**, discente regular do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), intitulada *BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS DE RUA DE SANTO AMARO – BA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO: Transgredindo o currículo tradicional* e do produto educacional, intitulado *Inventário de Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua de Santo Amaro – BA*. A sessão pública foi realizada no formato híbrido. O mestrando apresentou a dissertação com muita propriedade, segurança, domínio do conhecimento, abordando oralmente a introdução, a metodologia utilizada, além de discutir os resultados obtidos. Em seguida, a Comissão Examinadora procedeu com a arguição e considerações, tendo o mestrando respondido com coerência e fundamentação. Logo após, a Comissão Examinadora procedeu à avaliação conjunta, e a Prof.^a Dr.^a Christiane de Freitas Luna anunciou o parecer exarado: o discente foi **APROVADO**. A Comissão Examinadora sugeriu que o discente realizasse ajustes no texto, visando à versão final e publicação do trabalho, sendo concedido o prazo de 60 dias, para efetuar as adequações sugeridas e apresentação do trabalho em sua redação definitiva, sob pena de não expedição do Diploma. Nada mais havendo a constar foi lavrada a presente ata que após lida e aprovada, será assinada pelos componentes da Comissão Examinadora.


Prof.^a Dr.^a Christiane de Freitas Luna


Prof. Dr. Leonardo de Carvalho Duarte


Prof. Dr. Fernando Reis do Espírito Santo



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Dedico este trabalho aos meus
conterrâneos santamarenses e aos
queridos Estudantes do Centro
Educativo Teodoro Sampaio.
À minha mãe, Maria de Lourdes Padilha,
professora alfabetizadora que sempre
acreditou que a educação vale a pena.



AGRADECIMENTOS

Ao finalizar esta dissertação, expresso minha felicidade em realizar esse sonho que trago desde a graduação e como nenhum sonho se sonha sozinho, gostaria de agradecer a diversas pessoas que estiveram ao meu lado, pavimentando o caminho e dando suporte para que pudesse chegar neste momento.

Inicialmente, peço licença aos que vieram antes de mim, aqueles que foram à essência e deixaram o legado. Aos Griôs, protetores da nossa história e cultura, guardiães da tradição oral de nossa comunidade. A eles, toda a minha reverência.

Agradeço as forças divinas que sempre estão comigo nas minhas caminhadas. Meu Deus todo poderoso. Santo Amaro e N. S. da Purificação, padroeiros de minha cidade. Santa Dulce dos Pobres e aos “parceiros” São Francisco (Chicão), São Pedro (Pedrão) e Santo Antônio (Toinho). Aos Orixás, intermediários entre os homens e a natureza. Oxalá, que nos leva ao estado de liberdade, Omolu, que nos cura das dores e os Ibeji, que nos fazem ver a vida com olhos de crianças.

Agradeço a minha família, em especial minha mãe, Maria de Lourdes Padilha, professora alfabetizadora de escola pública que ensinou gerações a ter “o gosto pela educação”. Todos os meus irmãos e irmãs, inclusive aos que não são de sangue.

À minha esposa Renata por segurar a onda enquanto estava fora e ausente. As minhas filhas Júlia (Juju) e Sofia (Sossó), subi o sarrafo, vocês que lutem agora (rs).

Aos meus colegas do Centro Educacional Teodoro Sampaio, em seu corpo diretivo (minhas Dires), Naihara Carvalho, Elany Seixas e Williana Sinval. Minha coordenadora pedagógica, Hirlana Freitas. À minha colega de profissão Dejanir Santos, minha parceira de tudo Marcia Costa, minha irmã de coração Livia Milena e em especial à Profa. Dra. Telma Assis pelo suporte técnico exemplar. A todos aqueles que “roubei” a aula, minhas sinceras desculpas.

À Capes/ProEB, juntamente com a UNESP, pela implementação do Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.



À Coordenação Nacional, docentes, secretários (as) e demais profissionais envolvidos no ProEF.

Aos colegas da Representação Discente Nacional.

Um agradecimento especial aos Professores da UESB que atuam ou atuaram no Programa para esta primeira turma. Faço questão de citá-los, pois como sempre frisei: - Vocês foram o oxigênio que precisamos para que a chama se mantivesse acesa durante todo o Mestrado.

Prof. Dr. Antônio Carlos Santos Silva, Prof. Dr. César Pimentel Figueiredo Primo, Prof. Dr. Cristiano de Sant'Anna Bahia, Profa. Dra. Joslei Viana de Souza, Prof. Dr. Manoel dos Santos Gomes, Prof. Dr. Roberto Gondim Pires e em especial a minha orientadora Profa. Dra. Christiane Freitas Luna

Ao Prof. Dr. Alan de Aquino Rocha, que dedicou um tempo para indicar leituras que ajudaram muito na construção desta dissertação, obrigado por todo o carinho. Ao Prof. Dr. Leonardo de Carvalho Duarte e Prof. Dr. Fernando Reis do Espírito Santo, membros da banca examinadora, pelas minuciosas observações na qualificação, as quais engrandeceram o resultado da pesquisa.

Destaco aqui o Prof. Dr. César Pimentel Figueiredo Primo, que além de docente e Coordenador do Programa na IES UESB, em muitos momentos assumiu o papel de interlocutor, mediador de conflitos e conselheiro.

A nossa querida Secretária do ProEF-UESB, a Srta. Leinad França, sempre gentil, atenciosa e competente.

Aos meus colegas da primeira turma de Mestrado Profissional da Bahia, aos assim como eu, denominados de “desbravadores”. Aloísio dos Santos Oliveira, Arilson Bispo da Anunciação, Augusto Correa de Lima, Everaldo Alves Júnior, José Roberto Tourinho Lobo Filho, Maria Carolina Lopes Esteves, Patrícia Schettine Paiva Rocha e Tiago Carvalho dos Santos.

Pensou que esqueceria de vocês? Nunca!

Érika Karine Almeida Nogueira e Manuela Lopes de Andrade, vocês foram um capítulo à parte, muito mais que colegas de curso. Acreditando ou não em coincidências, nosso encontro aconteceria com ou sem o Mestrado, disso tenho



certeza. Obrigado por dividirem tanta coisa comigo, se fosse descrever aqui daria uma outra dissertação.

Caríssimos companheiros, fizemos história!

Aos meus queridíssimos estudantes do Centro Educacional Teodoro Sampaio. Àqueles que fizeram parte da pesquisa e todos os demais que acompanharam as aulas, torcendo e querendo participar também.

E a todas as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente para a concretização deste estudo. A todos vocês meu muito obrigado.



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Que o brincar nunca deixe de ecoar o burburinho dos risos.
Que o riso seja a luz que ilumina o caminhar.
Que o caminhar leve até a trilha para o sucesso.
Moisés Elvismar Padilha



RESUMO

Os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua representam uma rica tradição que promove não apenas diversão, mas também a socialização, o desenvolvimento motor, raciocínio estratégico e diversas habilidades sociais e cognitivas. Esses elementos lúdicos são encontrados em diversos segmentos educacionais, porém são menos utilizados no segmento do Ensino Médio. A partir dessa constatação este estudo tem como objetivo geral: analisar o potencial de brinquedos, brincadeiras e jogos de rua da comunidade escolar do Centro Educacional Teodoro Sampaio do município de Santo Amaro como conteúdos de uma unidade temática nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. A referida pesquisa foi realizada na unidade escolar, que se situa na zona urbana da cidade, tendo como participantes 25 estudantes de uma turma de 2º ano de tempo integral do Ensino Médio. Como aspectos metodológicos, optamos pelo estudo de caso do tipo situacional. Como instrumentos de pesquisa para a produção de dados, foram construídos dois questionários com questões abertas, que foram aplicados aos responsáveis pelos estudantes e com os próprios discentes, além de uma entrevista com os educandos. Os resultados foram apresentados a partir das análises dos questionários, entrevista e vivências das aulas experimentais, assim como as opiniões dos estudantes após cada aula, nessa perspectiva, recomenda-se, como possibilidade concreta e viável a inclusão desse conteúdo nas aulas de Educação Física do Ensino Médio, sendo referenciado com um Inventário Descritivo dos Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua do município de Santo Amaro – BA, proposto como Produto Educacional do ProEF.

Palavras-chave: brinquedos. brincadeiras. jogos de rua. ludicidade. ensino médio.



ABSTRACT

Toys, games and street games represent a rich tradition that promotes not only fun, but also socialization, motor development, strategic reasoning and various social and cognitive skills. These playful elements are found in several educational segments, but are less used in the High School segment. Based on this finding, the general objective of this study is to analyze the potential of toys, games and street games in the school community of Centro Educacional Teodoro Sampaio in the municipality of Santo Amaro as content of a thematic unit in Physical Education classes in high school. This research was carried out at the school unit, which is located in the urban area of the city, with participants being 25 students from a full-time 2nd year high school class. As methodological aspects, we opted for a situational case study. As research instruments for data production, two questionnaires were created with open questions, which were applied to those responsible for the students and to the students themselves, in addition to an interview with the students. The results were presented based on the analysis of the questionnaires, interviews and experiences of the experimental classes, as well as the students' opinions after each class. From this perspective, it is recommended, as a concrete and viable possibility, the inclusion of this content in Physical Education classes at the High School, being referenced with a Descriptive Inventory of Toys, Games and Street Games in the municipality of Santo Amaro – BA, proposed as a ProEF Educational Product.

Keywords: toys. pranks. street games. playfulness. high school.



LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Competências Específicas da Área	27
Quadro 2 – Importância de utilizar o tema, brinquedos, brincadeiras e jogos de rua como conteúdo de Educação Física no Ensino Médio	60
Quadro 3. Cronograma dos Festivais	64
Quadro 4. Publicações	50
Quadro 5. Categorias	92



SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	Objetivo	17
1.2.1	Geral	17
1.2.2	Específicos	17
1.3	Produto Educacional	17
2.	Brinquedos, Brincadeiras e Jogos na História Humana	18
2.1	História do Jogo e Brincadeiras nas Escolas	24
3.	Ensino Médio, Educação Física e os Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua na História do Brasil	33
4.	Análises de publicações sobre brinquedos, brincadeiras e jogos na Escola	52
4.1	Educação Infantil	54
4.2	Ensino Fundamental	57
4.3	Ensino Médio	61
5.	TRAJETÓRIA METODOLÓGICA	65
5.1	Tipo de Pesquisa	65
5.2	Universo da Pesquisa	67
5.3	Participantes	68
5.4	Instrumentos e Procedimentos para a Coleta de Dados	69
5.5	Procedimentos para a Análise de Dados	71
5.6	Aspectos Éticos	73
6.	RESULTADOS E DISCUSSÕES	74
6.1	Questionário dos responsáveis	74



6.2	Questionário dos estudantes	75
6.3	Entrevistas com estudantes	78
6.4	Festivais de Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua	79
6.4.1	Aula 1	80
6.4.2	Aula 2	81
6.4.3	Aula 3	82
6.4.4	Aula 4	82
6.4.5	Aula 5	84
6.4.6	Aula 6	86
6.5	Análise dos resultados	87
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
8.	REFERÊNCIAS	99
	APÊNDICE	105
	Apêndice A - Carta de Apresentação do Questionário	105
	Apêndice B - Questionário para os Estudantes	106
	Apêndice C - Questionário para os Responsáveis	107
	Apêndice D – Inventário descritivo de Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de rua do Município de Santo Amaro – BA	108
	Apêndice E – Fotografias das atividades	141
	ANEXOS	144
	Anexo A – Carta de Autorização para Coleta de Dados	144
	Anexo B – Termo de Compromisso	145
	Anexo C – TCLE	147
	Anexo D – TALE	151



1 INTRODUÇÃO

Todas as curiosidades e inquietações começam antes mesmo da vida estudantil e profissional, pois quando se tem a oportunidade de vivenciar o prazer de brincar, é como se ganhasse um passaporte para um mundo ideal, onde os pensamentos saltam e a criatividade pode ser vivenciada.

Alguns de nós, adultos de hoje, que tivemos a oportunidade do brincar durante a infância gostamos de rememorar o quão bom foi esse passado. É muito legal lembrar o quanto nos divertíamos fazendo nossos próprios brinquedos ou esperando chegar o 'tempo' de tal brincadeira.

É como se fosse hoje um pedaço de madeira chata com vários pregos e tínhamos um 'futebol de pregos', mês de agosto tem vento, então vamos 'empinar arraia', várias latas de leite amarradas umas nas outras e, olha só, um 'carrinho'! Cinco pedrinhas e já estávamos brincando de 'capitão' ou de 'cinco Marias', corridas em volta do quarteirão para ver quem era o 'mais rápido', e bastava um terreno baldio. Há! Um terreno baldio, nosso 'Maracanã', que beleza, grandes jogos, grandes jogadas, golaços. Quando estávamos cansados do tradicional 'baba', reinventávamos e magicamente 'golzinho', 'quadrado', 'rebatida'.

Uma garrafa de detergente cheia de areia e uma lingueta do mesmo material e ninguém dormia com o 'bate-bate'. E com gude a brincadeira se transformava em 'testa', 'buraco' e 'triângulo', que espetáculo! E tudo isso realizado nas ruas, passeios, praças ou qualquer lugar que avaliássemos bom para brincar.

Talvez o progresso que caminha a passos largos em nossas cidades, as facilidades na aquisição e manuseio de equipamentos e jogos eletrônicos, a urbanização e a violência, venham afastando as crianças das ruas, do lazer, da convivência com outras crianças e do exercício da livre capacidade criadora, o que pode torná-las solitárias e até mesmo pouco criativas.

Os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua tem potencial para serem considerados elementos que ajudaram na construção das relações interpessoais de várias gerações e o seu desaparecimento também pode ser capaz de interferir no modo que vemos o trato para com o outro, inicialmente na vida infantil e posteriormente na vida adulta.

Observa-se que as crianças deixaram de lado os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua que tanto podem contribuir para a formação integral do cidadão. Muitos

não sabem o que é tal brincadeira, como é que se brinca e nem como se faz um brinquedo.

A escola pode se tornar o espaço para recuperar e manter esses elementos lúdicos importantes para a aprendizagem, tanto como componente integrante do processo pedagógico, quanto incentivador das práticas criativas e construtivas.

Encontramos esses elementos da cultura local dentro de algumas escolas, mais precisamente na Educação Infantil e nas séries iniciais do Fundamental, conduzido de forma reduzida nas séries finais do Fundamental, pouquíssimo cogitados ou (sub) utilizado tão somente como metodologia para outro conteúdo no Ensino Médio, como se o ato de brincar tivesse limitação etária. Os indivíduos também aprendem em movimento, aprendem brincando e esse brincar, além do caráter lúdico, carrega consigo a liberdade do pensar e do agir.

Diante disso, o presente estudo partiu da seguinte pergunta:

Os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua podem ser inseridos como conteúdo nas aulas de Educação Física no Ensino Médio?

Como objetivo geral foi analisado o potencial de brinquedos, brincadeiras e jogos de rua da comunidade escolar do Centro Educacional Teodoro Sampaio, do município de Santo Amaro, como conteúdo de uma unidade temática nas aulas de Educação Física no Ensino Médio, sinalizando ainda os objetivos específicos, que procurou identificar a importância atribuída por estudantes de Ensino Médio aos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua para sua formação, descrevendo os pontos positivos e negativos do uso deste conteúdo a partir experiências pedagógicas e formas de utilização, com intuito de incentivar ambiente propício para o desenvolvimento e o emprego deste tema no Ensino Médio, catalogando os elementos citados e dando origem ao Produto Educacional que é o Inventário descritivo dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua do município de Santo Amaro

Vale destacar que em várias línguas os termos 'jogos' e 'brincadeiras' tem o mesmo significado, como por exemplo, no inglês (*play*), no espanhol (*jugar*), alemão (*spielen*), francês (*jouer*). Em nossa língua, o português, esses termos são tratados como elementos diferentes e com sentidos distintos, sendo assim, trataremos essas definições também de forma diferenciada.

Para responder à pergunta norteadora e objetivos traçados, esta pesquisa está organizada em sete seções, que são descritas resumidamente a seguir.

Esta primeira seção, visa explicar, de forma sucinta, a relevância, possíveis contribuições educacionais e sociais, a questão norteadora e justificativa para a esta pesquisa.

Na segunda seção apresentamos o objetivo geral e os objetivos específicos, além de descrever o Produto Educacional.

A terceira, quarta e quinta seções, são destinadas aos referenciais teóricos.

No capítulo inicial é estudado os brinquedos, brincadeiras e jogos na história humana e na escola, destacando a relevância histórica e educacional dos brinquedos, brincadeiras e jogos, evidenciando como estes elementos são fundamentais para a concretização de conceitos e pensamentos, tanto na sociedade quanto na escola.

O capítulo seguinte destaca o Ensino Médio, Educação Física e os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua na História do Brasil, analisando como estes elementos se entrelaçam com o desenvolvimento educacional e cultural do país, ressaltando suas influências e transformações ao longo do tempo.

Por fim, o último capítulo destinado aos referenciais teóricos, analisa 14 textos publicados entre 2014 e 2024 que tratam dos brinquedos, brincadeiras e jogos nos diversos segmentos educacionais, oferecendo uma visão abrangente e atualizada das pesquisas e discussões acadêmicas sobre o tema, explorando diferentes perspectivas e abordagens metodológicas.

A sexta seção discorre sobre a trajetória metodológica, o tipo de pesquisa, instrumentos e procedimentos para a coleta e análise de dados, o universo e os participantes deste estudo, além de tratar dos aspectos éticos.

Já a sexta seção é reservada para a análise dos resultados e as discussões, onde apresentamos as interpretações dos dados coletados durante a pesquisa, relacionando-os com os objetivos traçados.

Por fim, a sétima seção apresenta as considerações finais, que discorre como epítome do processo investigativo. Neste momento, indica-se as possibilidades reais da utilização dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua como unidade temática viável para as aulas de Educação Física no Ensino Médio.

Assim, este estudo, reconhecendo os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua como um conhecimento interessante e capaz de elevar a formação de um estudante mais completo, apresenta este tema da cultura corporal como adequado para integrar uma prática didática constante em qualquer nível de ensino.

1.1 Objetivo

1.2.1 Geral

- Analisar o potencial de brinquedos, brincadeiras e jogos de rua da comunidade escolar do Centro Educacional Teodoro Sampaio, do município de Santo Amaro, como conteúdo de uma unidade temática nas aulas de Educação Física no Ensino Médio.

1.2.2 Específicos

- Identificar a importância atribuída por estudantes de Ensino Médio aos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua da comunidade escolar do Centro Educacional Teodoro Sampaio para sua formação;
- Inventariar brinquedos, brincadeiras e jogos de rua da comunidade escolar do Centro Educacional Teodoro Sampaio na busca de estabelecer elementos para serem utilizados em uma unidade temática nas aulas de Educação Física no Ensino Médio;
- Descrever os pontos positivos e negativos do uso do conteúdo brinquedos, brincadeiras e jogos de rua nas aulas, a partir experiências pedagógicas e formas de utilização, com intuito de incentivar ambiente propício para o desenvolvimento e utilização desses elementos no Ensino Médio.

1.3 Produto Educacional

Inventário descritivo dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua do município de Santo Amaro a partir dos relatos de experiência do uso dessas atividades em uma unidade temática nas aulas de Educação Física no Ensino Médio.

2. Os Brinquedos, Brincadeiras e Jogos na História da Humanidade

Existem muitas pesquisas que tratam sobre a importância dos brinquedos, brincadeiras e jogos na formação infantil e independente da nomenclatura regional utilizada, (Rizzi; Haydt, 2002; Kishimoto, 2005; Alves, 2008; Friedmann, 2012 e outros), porém a dificuldade em encontrá-lo no contexto do Ensino Médio será um desafio para esta pesquisa, mas fica claro que a ludicidade sempre fez parte da existência humana, assim sendo Lopes afirma que:

A ludicidade indica uma qualidade e um estado, que não é apenas característico da infância, mas sim, inerentes à condição humana e como tal faz parte da existência humana e social, podendo manifestar-se em qualquer um dos ciclos de vida da sua existência. (LOPES, 2008, p. 7).

As brincadeiras têm uma longa história na existência humana, desempenhando papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e físico ao longo do tempo. Através de atividades lúdicas e recreativas são realizadas com o objetivo de se divertir, entreter ou promover interação social, alterando o sentido e a realidade, obedecendo a regras criadas pelos próprios participantes, que podem ser modificadas há qualquer momento. Vale destacar que “a brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece a regras criadas pela circunstância” (Brougère1995, [s.p.], apud Leite, 2002, p. 67).

As brincadeiras podem variar amplamente, desde jogos físicos ao ar livre até atividades mais imaginativas e simbólicas, como brincar de faz de conta, podendo ser direcionadas para diferentes faixas etárias e contextos, o que envolve competições, colaboração, criatividade ou simplesmente diversão espontânea. Elas desempenham um papel crucial no aprendizado e no desenvolvimento, fornecendo oportunidades para a exploração, experimentação e construção de relações interpessoais.

Além disso, brincar é uma maneira fundamental pela qual as crianças e até mesmo adultos podem relaxar, liberar energia e expressar sua criatividade de forma natural e organizada, pois “referem-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade estruturada” (Friedmann, 2012, p. 19).

Achados em pinturas rupestres mostram que desde a pré-história crianças já utilizavam artefatos como galhos e ossos de animais para se divertirem, treinando

situações reais de caça e rituais de iniciação. Para melhor compreensão destaca-se que “rituais de iniciação são momentos que marcam a inserção dos jovens na sua cultura. [...] Constituem muitas vezes um eixo essencial, em relação ao qual se ordena, em sua totalidade, a vida social e religiosa da comunidade” (Luzuriaga 2001, p. 29, apud Queiroz, 2009 p. 12).

Queiroz corrobora ao afirmar que:

O brincar para as comunidades primitivas constitui-se no modo pelo qual aprendiam as regras sociais da vida cotidiana. É neste processo de exploração do mundo objetivo que oportuniza a espécie humana sobreviver e desenvolver-se. Por meio dessa educação difusa, de que todos participam, a criança toma conhecimento dos mitos dos ancestrais, desenvolve a percepção do mundo e aperfeiçoa suas habilidades. Ela é considerada por todos um membro da coletividade que só se diferencia dos adultos em tamanho e em capacidade produtiva. Como membro de uma coletividade a criança, aos poucos, se moldava aos modos de convivência cotidiana de seu grupo social (Queiroz, 2009, p.12-13).

Pode-se afirmar que na realidade os brinquedos, objetos quaisquer que são usados para o ato do brincar:

É um objeto que inicialmente tem como razão de ser a distração, divertimento e conhecimento, sendo principalmente um objeto não estático e funcional, com objetivo principal de ser manipulado por crianças de forma lúdica (Carvalho; Stori-Norberto; Mosaner Jr, 2014, p. 1).

Também fazem parte do processo evolutivo da espécie humana, se confundindo muitas vezes, com a própria história do homem. Desde os primórdios esses objetos são utilizados como elementos de aprendizagem, algumas vezes como treinamento, rituais e ações de combate, reproduzindo de forma lúdica a vida cotidiana e cultural, pois:

A história do brinquedo é tão antiga quanto a história do homem. Muitos brinquedos que temos hoje nasceram nas grandes civilizações antigas e boa parte deles permaneceu praticamente inalterada ao longo dos tempos. Do Egito, herdamos o jogo da velha e as bolinhas de gude. Da China, o dominó, os cata-ventos e as pipas. Da Grécia e de Roma, pernas-de-pau e marionetes (Atzingen, 2001, p. 19).

Durante a terceira fase da civilização romana, conhecida como Império Romano, tinha no seu Imperador todo o poder político, militar e religioso. A busca por expansão e domínio territorial, fazia com que a maioria dos brinquedos, brincadeiras e jogos se voltassem para atividades de conquistas, lutas e simulações de batalhas, privilegiando a força e o físico, preparando as crianças para serem futuros soldados. Nessa direção, Kishimoto (2002, p.15) cita que “entre os romanos, jogos destinados ao preparo físico voltam-se para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos e a influência grega acrescenta-lhes cultura física, formação estética e espiritual.”

Com o Cristianismo, na Idade Média ou Idade das Trevas, as brincadeiras foram consideradas, assim como a maioria das atividades, pecaminosas, porém é dessa época que se registram o aparecimento de marionetes e soldadinhos de chumbo. Só a partir do século XI com a Renascença, as brincadeiras ganham um aspecto educativo, passando a inserir-se no cotidiano e usada como preparação física. Ainda durante o Renascimento que esse tipo de atividade retoma o caráter espontâneo.

O jogo por sua vez, é um elemento mais complexo, afastando-se em alguns casos da liberdade que se encontra nas brincadeiras, pois em alguns casos para a conquista de seus objetivos é necessário aproximar do desprazer do esforço e de suas regras, como limitação do tempo e espaço. Segundo Kishimoto:

Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza. Vygotsky é um dos que afirmam que nem sempre o jogo possui essa característica, porque, em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira (Kishimoto, 2005, p. 23.)

Os animais jogavam muito antes de a espécie humana existir, o jogo antecede a própria cultura e com o surgimento dos humanos o jogo passa a ser elemento dela, porém, em nada a civilização humana acrescentou nas ideias gerais:

O jogo é mais antigo do que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens ensinassem a atividade lúdica (Huizinga, 2019, p.1).

Quando analisa o jogo enquanto elemento cultural e produzido no meio social, Huizinga (1951, p. 3-31 apud Kishimoto, 2005, p. 23) aponta as características do jogo como “o prazer, o caráter não sério, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço”.

Com as inovações pedagógicas de Rousseau (1712-1778) e Pestalozzi (1746-1827) já no século XIII, o Iluminismo trouxe a preocupação com o brinquedo, a criança e o papel do lúdico no desenvolvimento infantil. Rousseau demonstra que a criança tem maneiras peculiares de ver, de pensar e de sentir. Também conhecido como ‘Século das Luzes’, anunciou-se aí o começo da psicologia infantil, expandindo o pensamento romântico que representa a criança como renovação cultural, colocando-as no centro das famílias e da sociedade, onde o jogo passa para o patamar de atividade fundamental.

Um dos mais importantes pensadores dessa corrente, Friedrich Fröebel (1782-1852), propõe a criação de uma proposta pedagógica para a educação, o método fröebeliano e os Jardins de Infância, fazendo do brincar a parte central desse sistema de educação.

Na virada para o século XX, surge o movimento escolanovista, com concepções que afirmavam a brincadeira como uma ação espontânea livre, levando as crianças a desenvolverem suas habilidades naturais e inatas, respeitando a individualidade, a diversidade e integração da aprendizagem escolar aos conceitos sociais, reflexão e pensamento crítico. O movimento da Escola Nova traz a concepção de necessidade social da educação. Nesse período, o lúdico ainda trazia dúvidas quanto as suas possibilidades, uma vez que os professores tinham poucos conhecimentos acerca de sua natureza.

Fernando de Azevedo (1894-1974) e Anísio Teixeira (1900-1971) foram expoentes do pensamento de que Parques Infantis fossem criados para o atendimento de crianças pobres, utilizando a recreação como função para possibilitar o desenvolvimento físico, cognitivo e social, priorizando o corpo e conseqüentemente habilidades cognitivas, morais e sociais.

Com a chegada do atual século, a urbanização das cidades avança sobre os espaços livres que antes eram espaços apropriados para a prática de brincadeiras. A modernidade trouxe com ela outras dificuldades. Fatores sociais e econômicos alavancam a violência e trancam as crianças dentro das suas casas, apartamentos e

condomínios. Com o progresso e a tecnologia, os brinquedos se tornaram cada vez mais incrementados, eletrônicos e industrializados.

Esses sinais podem ser as possíveis causas dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua perderem seu espaço progressivamente. Nas palavras de Santos (2008, p. 35 apud Masiero p. 32) “os brinquedos modernos mudaram, sem dúvida, a brincadeira infantil. A falta de espaço e insegurança das ruas também são fatores que modificaram algumas brincadeiras”.

Típico da infância, as brincadeiras são fundamentais para a formação pessoal e o desenvolvimento motor, é nela que as crianças experimentam e vivenciam novas situações, e “por se tratar da primeira fase da vida, crianças e brincadeiras são indissociáveis” (Craco; Vicenzi, 2023, p. 2).

Através das brincadeiras as crianças aprendem com seus próprios erros a criar novas soluções para os problemas encontrados, gerando prazer, divertimento e comportamentos livres de obrigações, fazendo com que, ao mesmo tempo em que se divertem, possam aprender inclusive conteúdos formais que venham a ser relacionados em momento oportuno e:

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. Assim também ocorre com as crianças: elas mostram que são dotadas de criatividade, imaginação e inteligência. Desenvolvem capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, concentração e outras habilidades psicomotoras (Maluf, 2003, p. 21).

Nesses novos tempos, onde faltam espaços apropriados, segurança ou mesmo a experimentação das ações entre gerações diferentes, a Escola pode se tornar um espaço fundamental para a manutenção das práticas lúdicas, “negadas” de certa forma a esses novos membros da sociedade.

Cabe nesse momento salientar, que mesmo fazendo parte da orientação didática e pedagógica, constantes em documentos como a exemplo das Diretrizes Curriculares Nacionais (2010) e PCN's – Parâmetros Curriculares Nacionais, (2006), a maioria das escolas da Educação Infantil e series iniciais do Fundamental, não realizam como deveriam atividades prazerosas, divertidas e lúdicas como elementos norteadores da aprendizagem infantil.

De acordo com Freire (1997, p. 12) “as vezes falta visão ao sistema escola, às vezes faltam escrúpulos. É difícil explicar a imobilidade a que são submetidas as crianças quando entram na escola”, já que nessa fase da vida o que mais a criança sabe fazer bem-feito é brincar. Ainda segundo Freire (1997, p. 13) “uma coisa é certa: negar a cultura infantil é no mínimo, mais uma das cegueiras do sistema escolar”.

Quando procuramos esses conhecimentos nos demais segmentos, especificamente no Ensino Médio, dificilmente os encontramos, são omitidos nas propostas e orientações ou reduzidos a ações metodológicas e conteudista, como nos mesmos documentos analisados e exemplificados no parágrafo anterior, Diretrizes Curriculares Nacionais (2018) e PCN’s – Parâmetros Curriculares Nacionais (2000).¹

Os jogos, brinquedos e brincadeiras transcendem o real, o corpo e a mente envolvidos nessas ações são os mesmos que aprendem e são indissociáveis. Onde houver crianças experimentando ações divertidas, prazerosas, lúdicas, haverá aprendizagem cognitiva. Para Masiero (2015, p. 18) “o brincar faz parte da natureza das crianças, essas são especialistas nesta área. Correr, rolar, saltar, cair, lançar, todas as oportunidades de movimento fazem relação com o aprendizado”.

Alves; Sommerhalder (2011, pg. 16) referenda que a “criança e a brincadeira fazem sem dúvida, uma combinação perfeita”. Rizzi; Haydt (2002, p. 5) afirmam que “O jogo, assim como a atividade artística, é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais”.

Despertar nos profissionais da Educação Física a necessidade de retomar as práticas lúdicas como elemento primordial da aprendizagem, é o que deve ser feito, e oferecer condições para uma práxis a partir de uma realidade, talvez já vivenciada por esses profissionais que participaram de brinquedos, brincadeiras e jogos quando crianças ou durante sua formação acadêmica, recuperando essa memória afetiva e brincante, seja o caminho mais fácil para proporcionar os meios e concretizar a ação palpável do ensino aprendizagem adequada a essa faixa etária estudantil. Destaca-se que:

Nas escolas de formação para o magistério, nos cursos de Pedagogia ou nas faculdades de Educação Física, os alunos deveriam ser estimulados a analisar atividades lúdicas, a criticá-las, envolvendo-se eles mesmos nessas atividades. Fundamental também seria que pudessem aplicar parte dessa produção em alunos, durante seus

¹ Documentos orientadores da organização, articulação, desenvolvimento e de avaliação de propostas pedagógicas lançados no período citado que nortearam as ações escolares.

estágios. É necessário dar mais atenção ao brinquedo, à atividade lúdica, à cultura infantil, como material de trabalho do professor, nas escolas de formação (Freire, 1997, p. 67).

Assim, a formação inicial deve contribuir para a continuidade e legitimidade de ações lúdicas em uma realidade prática, integrando esses elementos, criando uma base sólida e garantindo a inclusão e equidade no contexto escolar, seja qual for o segmento educacional.

Desse modo, os brinquedos, brincadeiras e jogos que sempre estiveram presentes e se destacaram em todas as civilizações, foram utilizados na educação em diversas disciplinas, na maioria das vezes como ferramentas para se chegar a um objetivo. É o que veremos no próximo tópico.

2.1 A história dos Brinquedos, Brincadeiras e Jogos nas Escolas

Faz-se necessário entender que o papel que a escola tem em relação às práticas lúdicas e para isso recorreremos à história da educação. No capítulo seguinte enfocaremos especificamente no segmento Ensino Médio, mas por hora, percebemos como deveras importante discorrer acerca de como esse tema perpassa na escola de forma mais global.

A escola brasileira se reestrutura a partir da segunda metade do século XIX, onde encontraremos a divisão em creches, jardins de infância, escola primária, ensino profissional, educação especial etc., influenciada pelas construções teóricas vindas da Europa. É nesse contexto europeu, mais precisamente na Alemanha que Friedrich Fröbel constrói uma proposta pedagógica baseada na influência romântica de Rousseau, onde conceitua a infância em pressupostos religiosos, criando os Jardins de Infância e o método fröebeliano, destacando o brincar como o centro de sua proposta e o elevando como elemento vital para a criança pequena. Destaca-se que:

Fröbel fez do brincar a parte central de seu sistema educativo, não como recreação ou descanso, mas como espaço natural e eficaz do desenvolvimento físico, mental e moral da criança, além de revelar e definir a individualidade e personalidade infantil (Kishimoto, 1992 [s.p.], apud Alves; Sommerhalder, 2011, p 42).

Além da teoria, Fröbel coloca seu método pedagógico em prática, que:

É baseado no uso de jogos e brinquedos, nos dons e ocupações. Os **dons** eram os objetos disponibilizados às crianças como: bola, cubo, varetas, cilindros etc. que davam suporte às atividades realizadas por elas, denominadas **ocupações** (Alves; Sommerhalder, 2011, p. 43, grifo nosso).

Mesmo partindo do princípio do autodesenvolvimento da criança, o método de Fröebel não dispensa a presença da professora, chamada de 'jardineira' que tem a função de orientar as atividades sem, contudo, transformar isso em atividades programadas, fazendo a mediação das relações entre as crianças e os objetos. A nomenclatura 'jardineira' deve-se ao fato relacional em que esse processo deve ocorrer, os Jardins de Infância, grandes áreas verdes, aparelhadas e organizadas para o desenvolvimento do brincar.

Tem-se também que:

Fröebel concebe o brincar como ação metafórica, livre e espontânea da criança, apontando como características o prazer, a seriedade, a autodeterminação, a expressão de necessidade e tendências internas e o caráter representativo (Kishimoto, 1998 [s.p.], apud Alves; Sommerhalder, 2011, p. 43).

No panorama nacional, a teoria fröebeliana encontra um país em preparação para modernidade, com avanços em organização política, econômica e social, impulsionados pela abolição da escravidão, migração populacional da zona rural para urbana, Proclamação da República etc, mas mesmo com todo esse cenário favorável por parte de setores sociais, a pedagogia de Fröebel contrariou aqueles que defendiam a rígida disciplina dos tempos do Império, ligados ao ensino tradicional.

Vale ressaltar que os primeiros jardins de infância foram fundados por instituições privadas, como produtos importados para atender crianças de famílias abastadas e mesmo anos após quando isso ocorre com as mantenedoras públicas a oferta continua para crianças de famílias mais ricas, ficando as creches e asilos infantis, com o papel assistencialista para as crianças pobres e filhos da classe operária, pois;

O jardim de infância é um desses 'produtos' importados para atender, inicialmente, as crianças das famílias mais abastadas enquanto a creche se destinava ao atendimento, assistencialista, das crianças pobres e filhos da classe operária (Alves; Sommerhalder, 2011, p 45).

Outras críticas contundentes vieram de encontro ao ato do brincar como elemento principal dessa nova metodologia, esse brincar era associado ao prazer, o que causaria a corrupção infantil. Os religiosos se imbuíam dessas críticas, pois partiam do ensino fradesco, favoráveis às rezas.

O brincar também era negado nas creches e asilos infantis, mantidas por entidades filantrópicas e religiosas, que cuidava de crianças pobres que eram tratadas como crianças más e precisavam ser observadas, domesticadas e disciplinadas, logo a função educacional do jogo não poderia fazer parte desse contexto.

As propostas de Fröebel, através dos jardins de infância, ganharam força no movimento escolanovista, que também colocava as crianças como centro das ações, trazendo materiais concretos e fundamentados na educação pelo lúdico.

Mesmo no Brasil desde o período imperial, o ápice dos ideais escolanovistas foram os anos 1920 e 1930, disseminando por São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais, onde despertou nos professores a importância do brincar para a formação infantil, o que culminou com a aplicação de jogos e brincadeiras na educação da criança, justificado como de interesse e necessidade.

Diferentemente das proposições de Fröebel, nota-se o direcionamento dos jogos e brincadeiras como uma ferramenta pedagógica para alinhamento aos conteúdos escolares. Os professores passam a conduzir as ações, enquanto as ações das crianças são passivas e de repetição.

Apesar da utilização de jogos e brincadeiras na escola infantil ser uma inovação para a época, o uso dos materiais concretos como suporte para atividade didática, limitava a compreensão dessas atividades como elemento de ação lúdica da criança, uma vez que:

O que se observa, a partir dos anos 1930 do mesmo século, no Brasil é o uso do jogo dirigido pelo professor como forma de garantir a transmissão dos conteúdos escolares, particularmente nos jardins de infância e/ou pré-escolas (Alves; Sommerhalder, 2011, p. 48).

Nos anos 1940, os escolanovistas implementam a recreação como aliado no cuidado e educação das crianças, tendo como função possibilitar o desenvolvimento físico, cognitivo e social, criando assim os parques infantis que vieram para atender as crianças pobres, filhos de operários. O baiano Anísio Teixeira foi uma das vozes para a expansão dessa ideia.

É inegável a grande contribuição que Fröebel e os escolanovista deram para o desenvolvimento da educação a partir da centralidade nas crianças, como um ser diferenciado do adulto, com necessidades, compreensões e ações próprias. Essas ações perdurariam ainda por mais algumas décadas.

Kuhlmann Junior, (2000 [s.p], apud Alves; Sommerhalder, 2011, p. 50) aponta que “as instituições de educação infantil, a partir de 1970, se voltam para o desenvolvimento intelectual como seu principal objetivo educacional”.

Com justificativas baseadas nas desvantagens socioculturais em que as crianças das classes populares tinham em relação àquelas de famílias abastadas e alegando que com isso eram privadas culturalmente, a partir dessa década, se prega a educação compensatória, onde a escola seria o local para diminuir essas diferenças, visando à estimulação precoce e preparando-as para a alfabetização.

Nessa perspectiva o jogo é utilizado como atividades e exercícios educativos, controlados pelo professor e como um atrativo para as crianças, garantindo com isso o cumprimento dos conteúdos didáticos. Marginalizados, os jogos e brincadeiras só são aceitos se forem planejados e executados sob a direção dos docentes, pois:

O jogo transformou-se em atividades e exercícios repetitivos de discriminação viso-motora e auditiva, em desenhos mimeografados, músicas ritmadas, dentre outros. Segue a perspectiva de expansão da ideia do jogo educativo, caracterizado como atividade controlada pelo professor e como elemento de sedução oferecido à criança (Alves; Sommerhalder, 2011, p. 49).

Já na década de 1980 a educação compensatória começa a ser questionada, pois ao invés de suprir as deficiências levantadas, passa a gerar discriminação e marginalização das crianças, colocando em dúvida o caráter assistencialista das creches e pré-escolas.

Paralelamente a essa discussão, se difunde no país as propostas do psicólogo suíço Jean Piaget (1896 – 1980), que ganha força nos cursos de formação de professores, tendo como fundamentação a investigação do processo de construção do conhecimento nos indivíduos, trazendo para o campo pedagógico a perspectiva sociointeracionista² sobre o brincar, onde esse desenvolvimento ocorre em estágios

² Corrente teórica que defende a existência de uma relação recíproca entre indivíduo e meio. (FRIEDMANN, 2012).

e em cada um são desenvolvidas novas formas de pensar e agir mediante o estímulo do meio.

Entre os anos 1980 e 1990, o Construtivismo surge como uma tendência cognitiva baseado nos estudos de Piaget, destacando o brincar como elemento fundamental para o processo de desenvolvimento e aprendizagem, onde a progressão da inteligência leva a autonomia, valorizando a presença do jogo como estímulo do meio e a partir dessa interação a criança possa resolver as situações problemas que venham a surgir.

Mesmo com toda essa fundamentação, nesse período os jogos e brincadeiras continuam sendo visto como elemento transmissor de conhecimento didático e com características conteudistas, dirigidos por docentes e negados enquanto manifestação vinda da criança.

Ainda nesse período, que coincide com a abertura política no Brasil com o fim da ditadura militar em 1984, surgem os questionamentos acerca do modelo adotado nas escolas, que propunham a aptidão física e o esporte como praticas hegemônicas, começando ali o Movimento Renovador, tendo como um de seus pioneiros João Paulo Subirá Medina (1948) que no ano de 1982 lança o icônico livro, *A Educação Física cuida do corpo... e “mente”*, criticando a visão dualista entre ‘corpo e mente’ presentes no processo educacional até então.

Outros importantes autores desse período foram Oliveira (1943 – 2013), Santin (1966) e Bracht (1957), destacando que:

A Educação Física entra em um período de crítica em que denunciava o modelo de preconizado na escola até então, que tinha como objeto de estudo a aptidão física e o Esporte como sua prática hegemônica. Inicialmente, esses foram os dois principais alvos desse movimento. (Bianchini, 2015 p. 73).

A partir dos anos 1990 os estudos sobre a importância dos jogos no desenvolvimento infantil estagnaram, perpetuando o pensamento de que as brincadeiras e jogos não passam de atividades fúteis e sem valor educativo, limitando-se a raros momentos de livre ação do brincante no horário do recreio ou momentos de ócio pedagógico, como prêmio para aqueles que conseguem finalizar as atividades programadas de forma mais rápida.

Mesmo antes da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação 9394/96, as discussões acerca do papel da Educação Física Escolar ganham força e

um norte, a partir da publicação do livro Metodologia do Ensino da Educação Física, que ficou conhecido como Coletivo de Autores (1992), o qual dentre muitas referências divide o ensino em ciclos de escolarização, uma crítica às divisões por seriações vigentes.

O conteúdo jogos aparece em todos esses ciclos, sendo definido como sinônimo de brincar, dentro de um processo em que segundo o Coletivo de Autores (1992), sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.

Contudo, encontramos os jogos colocados como ferramenta pedagógica, aproximando-se muito das observações realizadas em outras décadas, afastando o caráter voluntário e criativo do brincante, mesmo com a ênfase dada à memória lúdica da comunidade onde o estudante está inserido, e:

Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 67).

No ciclo de aprendizagem referente à aplicação desse estudo, o jogo é tematizado em três propostas como vemos a seguir:

a) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos; b) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e a aprofundado sobre o desenvolvimento/treinamento da capacidade geral e específica de jogar; c) Jogos cujo conteúdo propicie a prática organizada conjuntamente entre escola/comunidade. (ibid, p. 70).

Evidentemente quando falamos de jogos, como definido pelos autores, podemos subentender que os aspectos lúdicos se encontram entranhados em todo o processo, porém é notória a ideia de jogo como meio para aprendizagem para outros conteúdos.

Outras orientações foram surgindo a partir das provocações encontradas nas orientações desta obra, dentre elas as Diretrizes Curriculares para o Ensino Fundamental e Médio do Estado da Bahia (1995), que segue basicamente a mesma

linha de raciocínio em relação aos jogos como sinônimo de brincadeiras, mas que na escola ganha um perfil de conteúdo.

Nos PCN's para a Educação Física no Ensino Médio (2000) não encontramos os jogos e brincadeiras, nem mesmo usando-os como complemento para conteúdos, nem desenvolvidos nas competências e habilidades propostas pelo documento para esse segmento.

Já a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Fundamental a garantia e oportunidade para compreensão, apreciação e produção de brincadeiras e jogos, onde se é visada a identificação das origens e modos de aprendizagem, a percepção das marcas identitárias e reflexões sobre as práticas corporais, por outro lado o documento, quando trata do mesmo tema para o Ensino Médio, cita-o como experimentação de “novos jogos e brincadeiras”, dando ênfase em objetivos ligados ao autocuidado e saúde (BRASIL, 2017).

No Documento Curricular Referencial da Bahia – DCRB (2022) para o Ensino Médio verifica-se que por diversas vezes os jogos são citados, inclusive como “jogos populares” no eixo de Jogos e Esportes para o 1º Ano do segmento.

Porém quando analisamos as competências da área, especificamente a competência 5 – C5, não existe sinalização da concepção do conteúdo como elemento lúdico, assim como nas habilidades específicas apresentadas no DCRB para a Educação Física, EM12EFBA01, EM12EFBA02, EM12EFBA03 e EM12EFBA04, (Quadro 1 abaixo).

Quadro 1 - Competências Específicas da Área

C5. Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais de movimento, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.	
Habilidades da área de Linguagens relacionadas às competências da área - Habilidades Bahia.	
EM12EF01BA	Ampliar experimentações, interpretações e apropriações das manifestações da cultura corporal estabelecendo relações com a sociedade atual, a vida cotidiana, os

	equipamentos/espços de lazer e o universo de possibilidades das prticas corporais existentes na realidade local.
EM12EF02BA	Propiciar e consolidar oportunidades de uso e de reflexo acerca da leitura da gestualidade na comunidade local reconhecendo as possibilidades e significados das prticas corporais conectadas as compreenses das circunstncias sociais e ao posicionamento inclusivo e colaborativo.
EM12EFBA03	Ampliar e aprofundar compreenses de conceitos e processos contemporneos da virtualizao e das representaes das prticas corporais reconhecendo sua diversidade de possibilidade, experimentao, apropriao e reflexo.
EM12EFBA04	Proporcionar oportunidades de vivncias que contribuam para a consolidao e a ampliao de compreenses acerca das construes subjetivas da gestualidade desconstruindo preconceitos e aprofundando os processos de autoconhecimento e de reelaborao crtica das prticas corporais na construo de uma sociedade menos desigual.

Fonte: DCRB (2022, p. 102 a 108 e 117 a 122).

Privilegiam as compreenses de conceitos, processos, construes de gestualidade, reflexes sobre a sociedade e aprofundamento do autoconhecimento, salientando que as habilidades propostas so muito importantes para o componente curricular, contudo no contempla satisfatoriamente a concepo dada ao elemento de estudo dessa pesquisa, at porque o Documento baseia-se nas concepes

Crítico-Superadora, já mencionadas anteriormente o que se confirma na afirmação do Documento Curricular Referencial da Bahia.

Importante compreender que a concepção de EFE abordada aqui está alinhada com as perspectivas crítica, e no currículo, conforme a LDB (1996), está inserida a área de conhecimento Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Essa concepção é reafirmada por Soares et al. (1992) que trata a reflexão da cultura corporal e a exteriorização da expressão corporal como linguagem social e historicamente construída que contribui para a apreensão de conhecimentos e para a formação omnilateral (DCRB, 2022, p. 95).

Ao analisar as opções dadas ao tema brinquedos, brincadeiras e jogos no contexto escolar, fica evidente uma predileção no uso do tema nos níveis de ensino iniciais, evidência essa referendada pelos autores e documentos pesquisados. Quando se trata do Ensino Médio, o tema aparece, porém como elemento metodológico e caminho para se chegar a outros conteúdos. A seguir veremos um pouco do percurso desse tema quando se trata do Ensino Médio no Brasil.

3. O Ensino Médio, a Educação Física e os Brinquedos, Brincadeiras e Jogos na História do Brasil

Longe de ser um estudo bibliográfico, esse tópico discorrerá sobre parte da história do Ensino Médio no Brasil, que é marcada por uma série de transformações e evoluções ao longo dos anos. Esses momentos perpassam por nomenclaturas e tentativas de torná-lo cada vez mais acessível. Nessa perspectiva a Educação Física também passou por diferentes abordagens, refletindo as mudanças na concepção da educação e na sociedade brasileira.

Durante o período colonial no Brasil, não existia o Ensino Médio como o entendemos. Na verdade, o sistema educacional durante esse período era bastante limitado e direcionado para atender às necessidades específicas da época, em sua maioria religiosas e ligadas à elite. Caracterizava-se pelo controle pela Igreja, a educação formal acontecia nos colégios e seminários, administradas por ordens religiosas, como os jesuítas.

A educação era voltada principalmente para a elite colonial, filhos de colonos ricos e nobres. Era uma educação elitista e a maioria da população, incluindo os povos indígenas e escravizados, não tinham acesso à educação formal. Na realidade:

A educação brasileira durante os períodos colonial e imperial tinha por finalidade a formação da elite da sociedade para o exercício das atividades político/burocráticas e das profissões liberais. Para esta pequena parcela da sociedade brasileira predominava o ensino humanístico e elitista (Nascimento p. 79, 2007).

Uma das principais funções da educação durante o período colonial foi a formação de padres e clérigos. Os jesuítas desempenharam um papel fundamental nessa formação religiosa, objetivando para o Ensino Secundário a formação do clero. Com o currículo fortemente baseado na educação humanista, incluindo estudos de latim e retórica, fortalecendo a formação de intelectuais católicos:

Os jesuítas tornaram-se uma poderosa e eficiente congregação religiosa, em parte em função de seus princípios fundamentais, que eram a busca da perfeição humana por intermédio da palavra de Deus e a vontade dos homens; a obediência absoluta e sem limites aos superiores; a disciplina severa e rígida; a hierarquia baseada na estrutura militar; e a valorização da aptidão pessoal de seus membros. Tiveram uma grande expansão nas primeiras décadas de sua

formação, constatada pelo crescimento de seus membros, pois em 1856 contava com mil membros e em 1606 esse número cresceu para 13 mil (Neto; Maciel, 2008, p. 171).

Não havia um sistema educacional unificado para o Brasil. Cada região podia ter suas próprias escolas e instituições de ensino, quase sempre sob o controle de ordens religiosas.

A Educação Física nesse período é considerada como aspectos culturais dos povos originários, com danças, saltos, giros, caça com lanças, arcos e flechas, nado, subidas em árvores, além de jogos de luta, defesa e conquista de territórios e desafios físicos realizados pelos indígenas que aqui habitavam. Segundo Ramos (1983, p. 55) “os jogos primitivos, como os de hoje, sempre tiveram seu próprio cerimonial, suas regras e, geralmente, tanto vencedores com vencidos aceitavam o resultado positivamente”, e:

As atividades físicas do homem das civilizações primitivas apresentam cinco aspectos: natural, utilitário, guerreiro, ritual e recreativo. Não é praticada uma educação física sistemática, mas, ao contrário, uma forma espontânea e ocasional (ibid, p. 57)

Já no Império Brasileiro (1822-1889), o ensino médio passou por algumas mudanças significativas em relação ao período colonial. O Império estabeleceu uma estrutura educacional mais formal e nacional, embora o ensino ainda fosse acessível quase que exclusivamente à elite. Alguns pontos-chave do ensino médio durante o Império Brasileiro incluem a Institucionalização da Educação.

Houve um esforço para institucionalizar a educação no Brasil. Em 1827, foi promulgada a Lei Geral que criou as primeiras escolas de ensino elementar (primário) em nível nacional. O ensino secundário, que hoje corresponde ao Ensino Médio, foi formalizado no Império, porém, continuava sendo oferecido principalmente por instituições particulares, muitos dos quais sob a administração da Igreja Católica e:

Prometida pelo governo a todos os cidadãos, a escola elementar teria este currículo: escrever, ler e contar (quatro operações, decimais e proporções), geometria prática, gramática da língua nacional, moral e doutrina da religião católica. Como livros de leitura teriam preferência a Constituição do Império e a História do Brasil. Nas escolas para meninas, haveria uma variante curricular: quanto à aritmética nada mais que as quatro operações; nenhuma geometria e, em vez disso, as prendas que servem à economia doméstica. O método deveria ser o do ensino mútuo (Peres, 2005, p. 6).

Mesmo sendo inegável que o ensino secundário experimentou um crescimento gradual ao longo do Império, especialmente nas áreas urbanas, o acesso ainda era limitado à elite e o ensino secundário permanente um privilégio de poucos, além de muito dispendioso, ficando o governo central obrigado a dividir as responsabilidades com as províncias, pois:

O governo central, com os encargos decorrentes de uma centralização excessiva, mostrava-se incapaz de cuidar da educação popular e de organizar toda a instrução pública. Era chegado o momento de o governo central dividir com as províncias as responsabilidades do ensino (ibid, p. 7).

Seu currículo era fortemente baseado nas humanidades e no estudo de disciplinas clássicas, como latim, grego, retórica e filosofia. O ensino foi influenciado pelo modelo educacional europeu, com o foco na formação de indivíduos e preparação para o ensino superior, porém a maioria da população brasileira, incluindo escravizados, negros livres, indígenas e camadas mais pobres, ainda estava longe do acesso à educação durante o Império, que continuava sendo uma regalia para poucos.

Nesse recorte temporal a Educação Física era vista como movimentos capazes de civilizar a população, dando ênfase a questões mais globais, tanto objetivamente com os cuidados físicos higienistas, quanto subjetivamente para criação de valores para o fortalecimento de uma identidade nacional. Faz-se necessário destacar que:

Em tempos imperiais, educação física era entendida como uma prática corporal com o intuito civilizatório passando por questões mais amplas como higiene, saúde, passatempo, formação de militares do Exército nacional, culturas imigratórias, formas de educar o corpo, em termos objetivos (vestuário, alimentação, cuidados físicos) e subjetivos (sentimentos, valores), e não estrita a uma disciplina do currículo escolar (Fonseca, Honorato; De Souza Neto, 2021, p. 510).

Ainda no Império, vislumbram-se os primeiros passos para a construção da formação para práticas corporais, dando possibilidade da Educação Física nos mais diversos campos, mesmo que ainda voltado para a elite nacional, membros da corte e filhos dos mais abastados. Destaca-se que:

As atividades de dança, esgrima, ginástica, natação, equitação e jogos representam os primeiros indícios da formação de um mercado de ensino das práticas corporais, compondo uma noção de educação física em espaços escolares e não escolares no século XIX (Melo, 2018 [s.p.], apud. Fonseca, Honorato; De Souza Neto. p. 510. 2021).

Vale salientar que nesse momento histórico, as práticas corporais estavam frequentemente ligadas ao contexto militar e os responsáveis pelo ensino dessas técnicas eram na maioria das vezes membros das forças armadas, médicos ou educadores com treinamento militar, dessa forma os brinquedos, brincadeiras e jogos eram impensáveis para esse tipo de educação formal, o que se refletia na importância dada ao treinamento físico e com isso a formação de cidadãos aptos a servir ao exército e à pátria, pois:

Os agentes envolvidos com o processo da valorização das práticas corporais institucionalizadas estavam vinculados a grupos de militares, médicos, imigrantes, educadores e políticos que advogavam a favor dos benefícios das atividades físicas para o desenvolvimento do vigor físico, da saúde, da moral e da capacidade intelectual das pessoas, e, comumente, as prescrições e intervenções voltavam-se para a realidade da capital imperial. (ibid. p. 514).

As práticas corporais também tiveram um papel importante na manutenção da saúde dos cidadãos numa época em que as condições de vida e higiene eram pífias. De acordo Soares (1990, p. 29) “é esse discurso que incorpora a Educação Física e a percebe como um dos instrumentos capazes de promover uma assepsia social, de viabilizar esta educação higiênica e de moralizar os hábitos”. As práticas corporais eram vistas como uma forma de prevenção de doenças e de promoção da saúde, caracterizando assim seu caráter higienista. Nesse contexto não se pensava nos brinquedos, brincadeiras e jogos como elementos agregadores dos valores estabelecidos para a época.

No final do período imperial, houve tentativas de introdução do ensino técnico e profissionalizante, através da preparação de estudantes para carreiras práticas, mas, no entanto, essas iniciativas foram limitadas e não tiveram impactos significativos, pois:

A educação, nas décadas finais do período imperial, foi posta em debate por ser considerada um fator importante no desenvolvimento da sociedade brasileira. Diversos intelectuais a definiram como um meio indispensável à preparação do trabalhador e cidadão nacional,

vislumbrava-se a possibilidade de a educação contribuir para o progresso (Melo; Machado, 2009, p. 295).

O período da República Velha (1889-1930) trouxe algumas mudanças significativas no sistema educacional brasileiro, incluindo o Ensino Médio.

Existiu um empenho para universalizar o ensino primário e secundário, aumento no número de escolas e na disponibilidade de educação para um número maior de estudantes. No entanto, essa expansão foi desigual, e as áreas rurais e distantes ficaram carentes de escolas, além da oficialização da separação das classes sociais, e:

Logo, devido a essa formulação, é instituído e reconhecido como sendo o sistema a ser seguido, o modelo dual de ensino, que já era utilizado no período imperial. Oficializou-se dessa forma a separação das classes sociais, ou seja, entre a educação da classe dominante, escolas secundárias acadêmicas e escolas superiores, da educação do restante da população, ou seja, escola primária e profissional (Tenório, 2009, p.14).

O currículo do equivalente ao Ensino Médio ainda era fortemente baseado em disciplinas humanísticas, como latim, retórica e filosofia. A influência do positivismo e do ideal republicano na educação era visível, enfatizando a formação de cidadãos conscientes de seus direitos e deveres e de uma educação libertária.

Durante esse período aconteceu a tentativa de laicizar³ o ensino, marcadamente e historicamente ligado à Igreja. Isso levou ao fechamento de muitas instituições educacionais controladas pela Igreja Católica e à abertura de escolas públicas, pois:

O movimento humanista avançou em direção a secularização, buscando a erudição por meio da cultura Greco-romana clássica, a laicalização da educação e o conhecimento acurado da natureza física. A instrução tornou-se fundamental para o homem moderno. Nesses novos tempos, o homem não deveria ser um mero expectador do mundo, ele precisava conhecer mais profundamente a realidade à sua volta (Tenório, 2009, p. 2,).

Foi atribuída aos Estados a prerrogativa da criação de escolas normais, que eram instituições de formação de professoras com objetivo de melhorar a qualidade

³ Tornar leigo ou laico; retirar a influência religiosa de; atribuir caráter laico a alguma coisa: Etimologia (origem da palavra laicizar). Laico + izar.

do ensino primário e secundário, proporcionando formação adequada às futuras professoras, além de abordar matérias acadêmicas, as escolas normais também se concentravam em desenvolver habilidades pedagógicas, métodos de ensino e práticas educacionais. Segundo Romanele, (1978, p. 41 apud Tenório, 2009, p. 14), “aos estados era atribuído o controle do ensino primário e o ensino profissional, que, na época, compreendia também as escolas normais de nível médio para moças e escolas técnicas para rapazes”.

Apesar dos esforços de expansão e universalização, o acesso ao Ensino Secundário ainda era limitado para grande parte da população, especialmente nas áreas rurais e entre as camadas mais pobres. O Ensino era, em grande parte, uma prerrogativa da elite econômica e social.

O movimento positivista, liderado por figuras como Auguste Comte e Benjamin Constant, exerceu influência significativa na educação e na cultura do período, promovendo valores republicanos, laicos e científicos. Com a expansão industrial e econômica, a demanda por profissionais técnicos para essas áreas cresceu e com isso levou ao surgimento de escolas técnicas e industriais que visavam preparar os estudantes para carreiras práticas. Vale salientar que:

Os positivistas foram os primeiros a expressar sua posição sobre a educação profissional, pois juntamente com os liberais divergiram dos católicos quanto à manutenção da formação religiosa nas escolas profissionais (Tenório, 2009, p.14).

Nesse contexto a Educação Física, ainda sob o nome de ginástica, ganha visibilidade e importância como elemento de desenvolvimento integral dos indivíduos com a forte influência do movimento escolanovista e a inclusão nos currículos escolares de diversos estados, culminando com as discussões acerca dos métodos de ensino da área na III Conferência Nacional de Educação, e:

No início do século XX, a Educação Física, ainda sob o nome de ginástica, foi incluída nos currículos dos Estados da Bahia, Ceará, Distrito Federal, Minas Gerais, Pernambuco e São Paulo. Nessa mesma época a educação brasileira sofria uma forte influência do movimento escolanovista, que evidenciou a importância da Educação Física no desenvolvimento integral do ser humano. Essa conjuntura possibilitou que profissionais da educação na III Conferência Nacional de Educação, em 1929, discutissem os métodos, as práticas e os problemas relativos ao ensino da Educação Física (Lima, 2012, p. 151).

À época, o ensino da Educação Física era proposto a partir de métodos internacionais, que privilegiavam a saúde e muitas vezes eram utilizados como sinônimos de ginástica. Lima (2012, p. 152) afirma que “a Educação Física que se ensinava nesse período era baseada nos métodos europeus — o sueco, o alemão e, posteriormente, o francês —, que se firmavam em princípios biológicos”. Nestes métodos, considerados rígidos, pois davam ênfase à disciplina, precisão e repetição dos movimentos, os brinquedos, brincadeiras e jogos não eram sugeridos nem como metodologia, já que ao contrário do pregado nesse contexto histórico, trazem a liberdade criativa dos movimentos.

O período conhecido como Era Vargas, que abrange os governos de Getúlio Vargas no Brasil (1930-1945 e 1951-1954), teve um impacto significativo na educação brasileira. Durante esse período, ocorreram diversas reformas educacionais que moldaram a estrutura e o currículo do ensino no Brasil.

Dentre essas se destaca a Reforma Francisco Campos, promulgada em 1931, foi um marco importante na história da educação brasileira. Ela foi liderada por Francisco Campos, que era o Ministro da Educação e Saúde Pública na época, e tinha como objetivo reformular o sistema educacional brasileiro para torná-lo mais alinhado com as necessidades do país naquele momento.

A reforma buscou centralizar o sistema educacional, reforçando a autoridade do governo federal sobre a educação em todo o país. Isso representou uma mudança significativa em relação à descentralização que existia até então, com muitos Estados e Municípios tendo autonomia especializada em assuntos educacionais. Antes dessa reforma:

Cada estado da Federação tinha seu próprio sistema, sem que este estivesse atrelado ao poder central. Por isso, sem ter uma política nacional de educação, o ensino secundário era ministrado na maior parte do território nacional como curso preparatório de caráter propedêutico. Além do mais, todas as reformas anteriores a de Campos, e que eram efetuadas pelo poder central, eram direcionadas quase que exclusivamente para o Distrito Federal. Eram colocadas como modelos para os estados, no entanto, sem que esses fossem obrigados a adotá-las. Desse modo, o Governo Central ficava sem ter o controle e sem direcionar a educação dos estados. (Tenório, 2009, p. 15).

A proposta reorganizou os diferentes níveis de ensino, definindo claramente as etapas de educação no Brasil, criando um sistema de ensino básico de oito anos e uma distinção clara entre o ensino primário (elementar) e o ensino secundário (médio). Salienta-se que:

À reforma educacional implementada por Francisco Campos é creditado o mérito de, pela primeira vez, ser colocada em prática no sistema educacional brasileiro uma estrutura orgânica ao ensino secundário, comercial e superior, que foi imposta a todo o sistema educacional do país, dando início à ação objetiva do Estado na Educação (ibid p. 15).

A Reforma Francisco Campos implementou um currículo nacional único para o ensino secundário em todo o país. O currículo era mais voltado para as ciências e as humanidades, refletindo uma ênfase na formação acadêmica e no preparo para o ensino superior. Além do ensino acadêmico, proporcionou uma reforma também dinâmica do ensino profissionalizante, buscando atender às necessidades de mão de obra para a crescente industrialização do país. Foram criadas escolas técnicas e profissionais em todo o Brasil, distribuída para cada área, permitindo aos alunos escolherem entre diferentes cursos, dependendo de seus interesses e objetivos de carreira.

A Reforma também enfatizou a importância de investir em infraestrutura educacional, melhorando as condições das escolas e a qualidade do ensino, na formação docente dos professores.

A Educação Física nesse contexto era reduzida ao ensino da ginástica e dos exercícios físicos e suas turmas eram separadas por gênero. Segundo Souza (2011, p. 118), “os exercícios de Educação Física para as alunas seriam realizados em turmas e horários diferentes dos alunos”, o que mais uma vez inviabilizou a utilização dos brinquedos, brincadeiras e jogos nas escolas, já que esse tema trazia com ele a possibilidade de interação e integração entre meninos e meninas.

A Reforma, contudo, refletiu a natureza autoritária do governo de Vargas, com uma ênfase no controle estatal sobre a educação e na promoção de valores cívicos e ideológicos alinhados com o regime. Segundo Tenório (2009, p. 16) “mesmo conferindo uma nova estrutura ao sistema de ensino, não conseguiu romper com o velho molde elitista do ensino que caracterizou a fase anterior”.

Uma das reformas educacionais mais significativas na história do Brasil ficou conhecida como Reforma Capanema, que resultou na promulgação da Lei Orgânica do Ensino Secundário (Lei nº 4.024/1942). Essa reforma unificou a educação brasileira, estabelecendo um Sistema Nacional de Ensino e padronizando a estrutura do Ensino Secundário em todo o país. De acordo com Kuenzer (1998, p.367) “a reforma Capanema faz o ajuste entre as propostas pedagógicas então existentes para a formação de intelectuais e trabalhadores e as mudanças que estavam ocorrendo no mundo do trabalho”.

A Reforma Capanema criou o Ensino Secundário Único, que abrangia uma ampla variedade de disciplinas e era composto por uma parte comum e uma parte diversificada. O currículo do ensino médio incluía matérias básicas e humanísticas, além de disciplinas modernas, como matemática, ciências e idiomas estrangeiros, bem como a criação de escola técnicas com os sistemas privados de formação profissional, o SENAI (1942) e SENAC (1946).

Neste momento percebe-se que:

Esta marca da separação em duas vertentes distintas no âmbito do sistema de ensino passou a ser complementada com o sistema privado de formação profissional, criado em 1942 (SENAI) e em 1946 (SENAC). Assim, combinam-se a iniciativa pública e a privada para atender a demandas bem definidas decorrente da divisão social e técnica do trabalho organizado e gerido pelo pragmatismo taylorista – fordista como resposta ao crescente desenvolvimento industrial que passa a exigir mão de obra qualificada. (Kuenzer, 1998, p. 367).

A Reforma Capanema instituiu a orientação vocacional nas escolas, ajudando os estudantes a escolherem carreiras de acordo com seus interesses e habilidades. Isso representou um avanço significativo na orientação educacional. Focou também na formação de professores, com a criação de escolas normais e aprimoramento da formação de docentes para o ensino.

Vargas buscou expandir o acesso à educação em todos os níveis, tornando-o mais democrático e disponível a uma parcela maior da população. Escolas técnicas e profissionais foram fortalecidas para atender às necessidades da crescente industrialização, criando o Ministério da Educação e Saúde (MES) em 1930, que desempenhou um papel fundamental na formulação de políticas educacionais e no desenvolvimento do sistema de ensino do país.

Entretanto, o governo Vargas utilizou a educação como meio de promover a sua ideologia política. O ensino passou a enfatizar valores cívicos, patriotismo e o culto à personalidade do presidente, o que refletia a natureza autoritária do seu governo.

A Educação Física, dentro desse conjunto histórico e político, onde as ideologias nazistas e fascistas ganhavam força, tem forte influência eugenista e suas práticas logo são absorvidas pelos quartéis, destacando o exército como fiel depositário, e:

Com a ascensão das ideologias nazistas e fascistas, ganham força novamente as ideias que associam a eugeniização da raça à Educação Física. O exército passou a ser a principal instituição a comandar um movimento em prol do 'ideal' da Educação Física que se mesclava aos objetivos patrióticos e de preparação pré-militar (Lima, 2012, p. 15).

A utilização de preceitos higienistas, com objetivos de promover a saúde dos indivíduos por meio da prática regular de exercícios físicos, e pela crença que os exercícios físicos poderiam prevenir doenças e melhorar a condição física e mental e mais uma vez o tema brinquedos, brincadeiras e jogos não foram nem cogitados para o momento. Para Lima (2012 p. 152), “o discurso eugênico logo cedeu lugar aos objetivos higiênicos e de prevenção de doenças, estes sim, passíveis de serem trabalhados dentro de um contexto educacional”.

Possibilitou que essas práticas adentrassem as instituições educacionais, com premissas duradouras, já que agregavam pensamentos de diversas correntes, como os militares, religiosos, escolanovista e o próprio Estado. Lima (2012, p. 152) afirma que “A finalidade higiênica foi duradoura, pois instituições militares, religiosas, educadores da ‘escola nova’ e Estado compartilhavam de muitos de seus pressupostos”.

Durante a ditadura militar no Brasil, que começou em 1964 e durou até meados da década de 1980, o ensino médio foi fortemente influenciado pelo regime militar. Houve uma série de mudanças no sistema educacional brasileiro durante esse período o que refletiu as diretrizes e valores do governo autoritário. Foi nesse período que foi promulgada a Lei n. 5.692/71 a Lei Diretrizes e Bases para o ensino de 1º e 2º grau.

O regime militar exerceu um controle rígido sobre o sistema educacional, o que levou à centralização das decisões e à diminuição da autonomia das instituições

educacionais. Durante a ditadura, o governo promoveu um currículo nacional único e padronizado, enfatizando o nacionalismo, o civismo e os valores defendidos pelos militares, incluindo a chamada 'Educação Moral e Cívica', incentivando a profissionalização e desincentivando a procura pelo ensino superior, pois:

A profissionalização compulsória foi a solução encontrada pelos ideólogos do regime para o problema da formação e qualificação de força de trabalho, ao mesmo tempo em que procurava conter a procura pelo ensino superior. O argumento se baseava na concepção de que a profissionalização, associada a terminalidade, permitiria aos estudantes que concluíssem o ensino médio ingressar diretamente no mercado, assumindo ocupações técnicas (Lira, 2010, p. 280).

O governo militar reprimiu o ensino crítico e qualquer tipo de pensamento que questionasse o regime. Professores e estudantes que se envolveram em atividades políticas ou manifestantes contra o governo enfrentaram perseguição, prisão e até tortura. Deveriam enfatizar o patriotismo, o respeito à autoridade, a disciplina e a ordem social. Muitas vezes, os estudantes eram ensinados a exaltar o regime e a obedecer sem questionar.

As Organizações Estudantis, como a União Nacional dos Estudantes (UNE), foram reprimidas e proibidas, limitando a capacidade dos estudantes de se envolverem em atividades políticas ou reivindicar mudanças no sistema educacional. As escolas militares tiveram papel de destaque no sistema educacional e muitos estudantes foram incentivados a seguir carreiras militares.

O governo censurou e controlou os livros e materiais didáticos usados nas escolas, evitando qualquer conteúdo que fosse considerado subversivo ou contrário aos valores do regime. E os professores que eram considerados subversivos ou suspeitos de promoção de ideias contrárias ao regime eram alvo de perseguição, demissão e prisão, e diante dessa realidade:

Buscando agir diante o meio acadêmico, o governo realizou um processo de reformulação do ensino superior e iniciou uma fase na qual as universidades do país passaram a serem vigiadas por agentes do DOPS e até mesmo, em muitas vezes, invadidas por esses agentes e militares, com o objetivo de impedir que os professores bem como os alunos se colocassem diretamente contra eles (Gonçalves, 2010, p. 4).

O governo militar promoveu a expansão da educação técnica e profissionalizante, a fim de atender às necessidades da indústria e do desenvolvimento econômico do país e apesar da repressão e da propaganda política, muitos estudantes e educadores resistiram ao regime, houve manifestações estudantis e movimentos em defesa da democracia e dos direitos humanos. A ditadura militar no Brasil chegou ao fim em meados da década de 1980, e o sistema educacional passou por reformas significativas para se adaptar a uma sociedade mais democrática e pluralista.

Nessa conjuntura, a Educação Física, assim como as matérias curriculares, utilizando os ideais do regime para a escolarização, tinham a função de disciplinar e ditar normas, alinhando assim o país aos pressupostos mundiais e ao capital internacional. Para Oliveira (2012, p. 53), “a tecnicização do ensino patrocinada pelo governo teria como premissa básica a disciplinarização, a normatização, o alto rendimento e a eficácia pedagógica”.

Coube a Educação Física a representação esportiva, promoção de valores e o controle social sob a ótica de uma formação militar, ministrada quase que exclusivamente por militares e ex-atletas, o que influenciou a maneira como a Educação Física foi ensinada e percebida.

Carro chefe no Regime Militar, o esporte foi amplamente incentivado nas escolas, não fugindo muito aos já conhecidos “quarteto fantástico”, a ginástica calistênica e atletismo, sendo também utilizado como formação moral. Oliveira (2004, p. 13) afirma que, “dada a ‘essência’ de um regime autoritário, a educação física no Brasil também foi pensada numa perspectiva de controle social”. Mesmo com a possibilidade de execução do tema brinquedos, brincadeiras e jogos para atingir os objetivos propostos para a ocasião, isso não ocorreu, pois a liberdade representada através da prática, essencialmente lúdica, iria de encontro aos desejos do Regime.

O ensino médio no Brasil nas décadas de 1980 e 1990 foi marcado por uma série de mudanças e desafios, refletindo transformações políticas, sociais e econômicas que ocorreram no país, contextualizado com a redemocratização ao fim da ditadura militar e a promulgação de uma nova Constituição em 1988. A redemocratização trouxe maior abertura política e mais espaço para discussão sobre a educação e conseqüentemente sobre a Educação Física.

Observaremos a seguir que mesmo com os movimentos para promover uma abordagem mais abrangente, inclusiva e significativa para a Educação Física, os

brinquedos, brincadeiras e jogos, são praticamente excluídos no segmento do Ensino Médio, a não ser quando sugeridos como metodologia para se atingir outros conteúdos.

Ainda com os primeiros indícios de redemocratização, foram vislumbrados oportunidades e grupos de esquerda começam a denunciar as condições opressoras embutidas na educação, inclusive na Educação Física. É nesse contexto que nasce o Movimento Renovador da Educação Física, questionando o modelo utilizado, e a função educacional da Educação Física, que era baseada na aptidão física, esporte e na fragmentação da dicotomia corpo/mente:

Na esteira do campo educacional mais amplo, – onde o momento político do País possibilitava a criação e circulação de teorias que vinham questionar a própria função social da educação e da escola, tratando-a como instituição reprodutora (mas, também, elemento constituinte) das desigualdades existentes na sociedade –, os discursos sobre uma nova Educação Física, ‘que precisava nascer’, também estavam inseridos num contexto institucional, político e histórico (Machado, 2012, p. 60, apud Bianchini, 2015 p. 73).

A Educação Física entra num momento de crítica, tendo como expoentes Medina (1948), Oliveira (1943 – 2013), Santin (1966) e Bracht (1957). Durante esse período, houve um ressurgimento dos movimentos estudantis e sindicais. Os estudantes se organizaram em prol de demandas educacionais, incluindo melhorias na qualidade do ensino, aumento de recursos para a educação e maior participação dos estudantes na gestão das escolas.

Essa efervescência chega fortemente à Educação Física e após a reunião de pensadores em três seminários de estudos, surge o livro que ficou conhecido como ‘Coletivo de Autores’⁴, já citado no capítulo anterior, com suas ideias e discussões sobre a teoria Crítico Superadora, lançando o olhar para a cultura corporal, suas abordagens pedagógicas e temas. Ainda em sua introdução os Autores indicam que:

Este livro expõe e discute questões teórico-metodológicas da Educação Física, tomando-a como matéria escolar que trata, pedagogicamente, temas da cultura corporal, ou seja, os jogos, a ginástica, as lutas, as acrobacias, a mímica, o esporte e outros. Este

⁴ O livro Metodologia do Ensino de Educação Física, é assinado por um Coletivo de Autores, Carmen Lúcia Soares, Celi N. Zülke Taffarel, Elizabeth Varjal, Lino Castellani Filho, Micheli Ortega Escobar e Valter Bracht. Editado e publicado pela Editora Cortez em 1992.

conhecimento que constitui o conteúdo da Educação Física (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 18).

A Constituição Cidadã, promulgada em 1988, enfatiza a democratização da educação no Brasil, estabelecendo importantes diretrizes para o ensino público e um esforço para torná-lo mais inclusivo e acessível para uma parcela maior da população, com garantias de igualdade de condições ao acesso e permanência, gratuidade, pluralismo de ideias, valorização profissional, dentre outros avais. O Capítulo III da Constituição que trata sobre a Educação cita.

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. Art. 206. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: I – igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber; III - pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino; IV - gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais; V - valorização dos profissionais da educação escolar, garantidos, na forma da lei, planos de carreira, com ingresso exclusivamente por concurso público de provas e títulos, aos das redes públicas; *Inciso com redação dada pela Emenda Constitucional nº 53, de 2006. VI - gestão democrática do ensino público, na forma da lei; VII - garantia de padrão de qualidade. VIII - piso salarial profissional nacional para os profissionais da educação escolar pública, nos termos de lei federal. (BRASIL, Constituição Federal, 1988, Art. 205 e 206).

Em 1996 foi promulgada a Lei 9.394, a inovadora reforma do Ensino, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), que trouxe mudanças expressivas no Sistema Educacional Brasileiro. A reforma estabelece a educação como direito de todos e de dever do Estado de oferecer-lhe de forma gratuita e obrigatória. Estrutura o ensino em Educação Básica e Superior, dividindo a Educação Básica em Educação Infantil, Fundamental e Ensino Médio, enfatizando a formação técnica e profissionalizante como parte dessa etapa.

A Educação Física foi reconhecida como componente curricular obrigatório em todos os níveis de ensino, incluindo o Ensino Médio e a partir desse momento, a disciplina ganhou mais destaque e importância no currículo escolar. Conforme o texto original da Lei 9394/96, no seu Art. 35-A, § 2º “A Base Nacional Comum Curricular

referente ao ensino médio incluirá obrigatoriamente estudos e práticas de educação física, arte, sociologia e filosofia” (Brasil, 1996 art. 35-a).

A Educação Física obtém a condição de componente curricular, conforme o Art. 26, parágrafo terceiro da Lei 9394/96 que diz que a educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da Educação Básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos (BRASIL, 1996, art. 26).

A Lei 9394/96 ainda trás como destaque a gestão democrática da educação, garante o acesso a pessoas com deficiência e estabelece o Plano Nacional de Educação (PNE)⁵ como instrumento de planejamento e gestão da educação, com metas e diretrizes para a melhoria da qualidade em todos os níveis educacionais.

Existiu o empenho para expandir a educação técnica e profissionalizante, preparando os estudantes para o mercado de trabalho. Escolas técnicas e institutos federais foram criados ou fortalecidos. Nesse período, houve um aumento no acesso ao ensino superior no Brasil, o que influenciou as aspirações dos estudantes no Ensino Médio.

A expansão das Universidades Públicas e a criação de novas Instituições Privadas tornaram o Ensino Superior mais acessível, porém, apesar das mudanças positivas, o Ensino Médio no Brasil continua enfrentando desafios de qualidade, incluindo a falta de infraestrutura adequada, a falta de formação de professores e a desigualdade no acesso à educação.

O Enem⁶ foi criado em 1998 e se tornou uma importante ferramenta de avaliação do desempenho dos estudantes do Ensino Médio e de acesso ao Ensino Superior. O Enem também influenciou as políticas educacionais, incluindo o sistema de cotas para promover a inclusão de estudantes de baixa renda e de grupos sub-representados nas universidades.

A Educação Física, como componente curricular obrigatório em todos os segmentos educacionais, fortalece-se também com a necessidade da formação acadêmica dos professores para exercer a docência das aulas, porém a concepção

⁵ O PNE é um documento criado pela Lei Nº 13.005, sancionada em 25 de junho de 2014, que estabelece 20 metas para garantir acesso à educação de qualidade no Brasil até 2024.

⁶ O Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) foi instituído em 1998, através da Portaria MEC Nº 438, de 28 de maio de 1998, com o objetivo de avaliar o desempenho escolar dos estudantes ao término da educação básica. Em 2009, o exame aperfeiçoou sua metodologia e passou a ser utilizado como mecanismo de acesso à educação superior.

de ensino das Universidades, formadores dos futuros professores, continuou, com exceções, com o pensamento anterior, refletindo desafios persistentes como o foco excessivo em esportes de competição e aprimoramento das técnicas esportivas.

Se tratando na formação de professores para o Ensino Médio, a utilização dos brinquedos, brincadeiras e jogos são totalmente excluídas, focando basicamente o proposto durante as décadas anteriores.

Ao longo dos anos de 2000, houve um aumento significativo no acesso ao Ensino Médio no Brasil. Políticas de ampliação da oferta de vagas e maior cobertura da Educação Básica desenvolvida para que mais estudantes tivessem a oportunidade de cursar e permanecer durante todo o ciclo de Ensino, como a criação de programas de transferência de recursos financeiros para as famílias de baixa renda.

O Programa Bolsa Família⁷, implantado a partir de 2003, incluía condicionalidades relacionadas à educação, incentivando a frequência escolar dos estudantes e com isso vislumbrando a diminuição da evasão escolar. Especificamente a Lei n. 10.836/2004 afirma que:

A concessão dos benefícios dependerá do cumprimento, no que couber, de condicionalidades relativas ao exame pré-natal, ao acompanhamento nutricional, ao acompanhamento de saúde, à frequência escolar de 85% (oitenta e cinco por cento) em estabelecimento de ensino regular, sem prejuízo de outras previstas em regulamento (BRASIL, 2004, art.3).

Outra medida inovadora adotada durante o governo desse período foram as políticas de cotas⁸ em universidades públicas, com o objetivo de aumentar a inclusão de estudantes de escolas públicas, negros e indígenas no Ensino Superior, inclusive para as Faculdades de Educação Física, aumentando as possibilidades de formação de novos professores.

A partir dos anos 2000, o Governo do Brasil implementou sistemas de avaliação educacional, como o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) e a Prova Brasil, já previstas na Lei 9394/96, que passaram a ser utilizados como ferramentas

⁷ Programa de transferência de renda direta, instituído pelo Governo Federal através da Lei n. 10.836 de 2004.

⁸ A Lei nº 12.711, de 29 de agosto de 2012 estabelece as diretrizes e regras sobre o ingresso nas universidades federais e nas instituições federais de ensino técnico de nível médio, dispondo especificamente sobre os percentuais de vagas que devem ser preenchidas por autodeclarados pretos, pardos e indígenas e por pessoas com deficiência, nos termos da legislação.

de diagnóstico da qualidade do Ensino Médio e que de acordo com o Ministério da Educação:

São avaliações para diagnóstico, em larga escala, desenvolvidas pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep/MEC). Têm o objetivo de avaliar a qualidade do ensino oferecido pelo sistema educacional brasileiro a partir de testes padronizados e questionários socioeconômicos (Brasil/Prova Brasil 2024), [s.p.].

Em 2017, foi aprovada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Lei nº 13.415. A BNCC busca padronizar o currículo do Ensino Médio em todo o país, com a introdução de uma parte comum e uma parte diversificada que permite aos estudantes escolherem disciplinas (itinerantes) de acordo com seus interesses e objetivos de carreira e que passou a receber críticas como as feitas por Neira, onde o autor afirma que:

Parece óbvio que o tipo de aprendizagem esperada e a visão instrumental que caracteriza o ensino do componente objetivam simplesmente preencher postos de trabalho para os setores médios e inferiores de uma sociedade cada vez mais complexa, cujas ocupações laborais solicitam sujeitos adaptados e capazes de resolver problemas. Compreensão do mundo e, principalmente, leitura crítica nem foram cogitados (Neira, 2018, p. 218).

Outra polêmica Lei aprovada foi a do Novo Ensino Médio, reforma que visa tornar o Ensino Médio mais flexível e alinhado com as demandas da sociedade e do mercado de trabalho. O Novo Ensino Médio introduz a formação técnica e profissionalizante como parte do currículo, além de garantir uma formação mais ampla aos estudantes. De acordo com o MEC:

A Lei nº 13.415/2017 alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e estabeleceu uma mudança na estrutura do ensino médio, ampliando o tempo mínimo do estudante na escola de 800 horas para 1.000 horas anuais (até 2022) e definindo uma nova organização curricular, mais flexível, que contemple uma Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a oferta de diferentes possibilidades de escolhas aos estudantes, os itinerários formativos, com foco nas áreas de conhecimento e na formação técnica e profissional. A mudança tem como objetivos garantir a oferta de educação de qualidade à todos os jovens brasileiros e de aproximar as escolas à realidade dos estudantes de hoje, considerando as novas demandas e complexidades do mundo do trabalho e da vida em sociedade. (Brasil, 2018, [s.p.]).

Governo Brasileiro regulamentou a reforma promulgada pela Lei 13.415/2017 e alterou significativamente o currículo e a estrutura do Ensino Médio, tendo sua implementação ocorrido de forma escalonada a partir de 2022, começando pelo 1º ano do Ensino Médio, finalizando em 2024 com todas as turmas, obrigando os Estados e Municípios a criarem seus Documentos Curriculares Referenciais (DCR's).

Uma das mudanças mais impactantes foi a flexibilização do currículo. Os estudantes agora têm a oportunidade de escolher parte das disciplinas que desejam estudar, com ênfase em áreas específicas de conhecimento, como Linguagens, Matemática, Ciências Humanas, Ciências da Natureza e Formação Técnica e Profissional. Além disso, a Lei também prevê a possibilidade de o estudante optar por itinerários formativos, com base em suas preferências e interesses.

Assim como diversos componentes curriculares, a Educação Física perdeu espaço com a implementação do Novo Ensino Médio, tendo sua carga horária reduzida⁹ drasticamente, o que impactou diretamente nas propostas pedagógicas e nos conhecimentos sugeridos como conteúdo didático, e:

Nessa perspectiva, conhecimento bom é conhecimento útil à vida produtiva laboral. Com efeito, considerando as exigências atuais do modo de produção capitalista, os conhecimentos relacionados à educação física tendem a ser secundarizados, reduzidos ou até suprimidos do currículo. (Beltrão, Taffarel; Teixeira, 2020, p. 661).

A reforma também visa promover a inclusão da educação integral como parte do Ensino Médio, incentivando as escolas a oferecerem atividades extracurriculares e aulas em tempo integral, valorizando a formação técnica e profissional, integrando-a ao currículo do Ensino Médio e buscando estabelecer uma conexão mais estreita entre a educação e o mercado de trabalho.

Por outro lado, apenas os componentes curriculares, Língua Portuguesa e Matemática continuam como obrigatórios, já os demais, como a Educação Física, deixam de ser, podendo estar inseridos em outros componentes dentro das áreas de conhecimento, e:

Outra mudança importante diz respeito à redução significativa do número de componentes curriculares obrigatórios em relação ao

⁹ Para os 1ºs e 2ºs anos do Ensino Médio foram reduzidas para 1 hora aula e extintas nos 3ºs anos.

formato anterior. No novo ensino médio apenas os componentes curriculares língua portuguesa e matemática mantiveram o status de obrigatórios. Já educação física, arte, filosofia e sociologia terão estudos e práticas obrigatórias, ou seja, deixam de ser componentes curriculares obrigatórios podendo seus estudos estarem incluídos em outros componentes ou ofertados via área do conhecimento. (ibid, p. 661 e 662).

Após fortes críticas da sociedade civil, o Ministério de Educação abriu consulta pública on-line (2023) acerca do Novo Ensino Médio e algumas contrapropostas estão em discussão, e até o presente momento da pesquisa, sugere, através de um Projeto de Lei, a alteração em poucos movimentos, o formato sugerido anteriormente. As mudanças sinalizadas e mais significativas são o retorno da obrigatoriedade das disciplinas retiradas anteriormente e suas respectivas cargas horárias.

Observamos neste capítulo que o conteúdo brinquedos, brincadeiras e jogos de rua, não são utilizados para o Ensino Médio, porém, podem vir a ser viável para o segmento, pois além do caráter lúdico, promovem o bem-estar, a integração social, emocional, motora e cognitiva, integrando as mais diversas habilidades e interesses dos estudantes, pois carregam consigo as raízes culturais e identitárias. Valorizar o que os estudantes já trazem de vivências anteriores, sejam de outras escolas/segmentos, sejam de suas comunidades, amplia a 'liberdade' de retroalimentação dos conhecimentos que a Educação Física oferece, uma vez que:

A Educação Física, ao contrário de outras disciplinas não existe uma sequência de conteúdos e objetivos que acompanhe o desenvolvimento dos alunos, pois os mesmos objetivos, conteúdos e procedimentos de ensino podem ser vivenciados em diferentes faixas etárias, salientando que o processo de aprendizagem é contínuo e prolongado (Masiero, 2015, p. 32).

Não pregamos negar a organização prévia, estruturada e pensada de forma sequencial do currículo, mas sem dúvidas, as possibilidades do ir e vir proporcionados pela da Educação Física são evidentes e plausíveis.

A partir dessa visita histórica, identificada nos 3 tópicos descritos nas referências bibliográficas, compreendemos a trajetória da Educação Física nos anais do Ensino Médio brasileiro. Podemos observar que suas propostas pedagógicas foram direcionadas de acordo ao recorte temporal, contextos sociais, políticos e educacionais. É fundamental que se faça uma reflexão sobre a função, objetivos e

potencialidades que esse componente curricular tem a o contribuir, de maneira efetiva, para o desenvolvimento integral dos estudantes e conseqüentemente da sociedade.

O ensino dos brinquedos, brincadeiras e jogos, não valorizados no Ensino Médio, pode ser de grande importância por várias razões. Embora esses elementos possam ser associados tradicionalmente à educação infantil, eles continuam a desempenhar um papel relevante no desenvolvimento de habilidades e competências importantes durante a adolescência, enriquecendo a experiência educacional, desenvolvendo a autonomia e o protagonismo dos estudantes.

4. Análises de publicações sobre brinquedos, brincadeiras e jogos na Escola.

Para compreender quais tipos de abordagens pedagógicas demais pesquisadores buscam em relação aos brinquedos, brincadeiras e jogos como conteúdos da Educação Física Escolar, neste capítulo analisamos 14 publicações dos últimos 10 anos (2014-2024) a cerca deste tema nos diversos segmentos de escolarização. Para isso foi utilizada a Plataforma Digital Harzing.com de Pesquisa em Gestão Internacional¹⁰, buscando publicações por palavras-chave, brinquedos, brincadeiras, jogos e escola. A busca identificou 41 texto, porém 27 destes foram descartados por não estarem ligados diretamente ao ambiente escolar. Os 14 títulos escolhidos a partir desta procura trazem seus temas ligados à escolar, destes 5 são relacionados ao Ensino Infantil, 6 o Ensino Fundamental, 1 ao Ensino Fundamental e Médio, 1 ao Ensino Médio Técnico e 1 exclusivo ao Ensino Médio. As publicações foram analisadas em 3 blocos, Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio, de acordo à ordem do segmento e ano, conforme quadro abaixo.

Quadro 4. Publicações

Ordem	Título	Tipo	Segmento	Ano
1º	Jogo e protagonismo da criança na educação infantil	Narrativas e observações	Educação Infantil	2015
2º	Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil	Análise da prática pedagógica dos professores	Educação Infantil	2015
3º	A Utilização de Jogos e Brincadeiras no Processo da	Estudo de caso	Educação Infantil	2017

¹⁰ Disponível no endereço eletrônico <https://harzing.com/blog/2021/10/publish-or-perish-version-8>.

	Educação Infantil: Um Estudo de Caso.			
4º	Jogos e Brincadeiras: desenvolvimento da criança de 2 a 3 anos na Educação Infantil	Pesquisa de campo	Educação Infantil	2021
5º	Jogos e Brincadeiras: Práticas Pedagógicas de Professores na Educação Infantil	Pesquisa de campo e análise das práticas pedagógicas dos professores.	Educação Infantil	2021
6º	Resgate das Brincadeiras e Jogos de Rua	Entrevista e intervenção	Ensino Fundamental	2016
7º	Representações das crianças sobre o brincar na escola	Entrevistas	Ensino Fundamental	2017
8º	O Ensino do Esporte Através do Jogo: Análise, Possibilidades e Desafios na Educação Física Escolar	Observação e análise da prática pedagógica dos professores.	Ensino Fundamental	2017
9º	Mediação Semiótica e Jogo na Perspectiva Histórico-Cultural em Educação Física Escolar	Análise da prática pedagógica do professor/pesquisador.	Ensino Fundamental	2018
10º	Educação Física no Ensino Fundamental: Os Jogos e Brincadeiras como Proposta Pedagógica para os Anos finais	Intervenção em Unidade Temática	Ensino Fundamental	2020
11º	Vivência dos Jogos Cooperativos: Uma Estratégia de Inclusão nas Aulas de Educação Física do Ensino Fundamental II	Intervenção em unidade temática	Ensino Fundamental	2023
12º	A Sistematização do Conteúdo Jogo nas Aulas de Educação Física do Ensino Fundamental e Médio.	Pesquisa-ação	Fundamental e Médio	2014
13º	O Jogo a Partir da Perspectiva Crítico-Superadora nas	Pesquisa-ação	Ensino Médio Técnico	2019

	Aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado: Desafios e Possibilidade			
14 ^o	Repensando o Ensino dos Jogos Esportivos Coletivos na Escola	Intervenção	Ensino Médio	2017

Fonte: Elaborado pelo autor

4.1 – Educação Infantil

O primeiro texto observado é um artigo focado na Educação Infantil e que aborda o jogo a partir das perspectivas sócio-histórica de Vygostky (1896 – 1934) e o conceito de consumo produtivo de Certeau (1925 – 1986), colocando a criança como protagonista nas relações e o jogo como espontâneo, simbólico e cultural.

Para os pesquisadores,

É preciso conceber o jogo não apenas como um meio para aquisição de conteúdos, mas como um espaço-tempo que potencialize as produções culturais das crianças nas relações sociais que estabelecem entre si e com os adultos (de Assis et al. 2015 p. 96).

Os autores chamam a atenção não só para as aulas de Educação Física, mas “para os momentos caracterizados como os de não-aula, como recreio, atividades do parquinho, dentre outros” e sinalizam para a “predominância dos jogos simbólicos”, momentos espontâneos das crianças, onde intensificam as relações pessoais, criam e recriam regras e que carrega em si a potencialização da prática pedagógica.

Portanto, para os autores, o tema deve ter “prevalência na espontaneidade e no protagonismo das crianças”, evidenciados nas configurações de espaços e tempos de livre criação e a partir daí haverá as possibilidades de transformação em ato pedagógico pelos professores.

O segundo texto é um artigo que analisa o jogo cooperativo como recurso integrador de práticas lúdicas na Educação Infantil, baseados nas contribuições da perspectiva sociocultural construtivista e diferentemente do artigo anterior, perpassa pela proposta pedagógica do professor, mediante proposições realizadas pela pesquisadora em encontros de formação para orientação e escolha de jogos previamente selecionados.

De acordo à estudiosa, o estudo.

Deixou claro também que a proposta dos jogos cooperativos estimula/incentiva/motiva a promoção da cooperação na educação infantil, a qual favorece a participação das crianças em atividades lúdicas de cooperação, visando o alcance de objetivos comuns, o que pode contribuir para que venham a construir valores ligados à progressiva autonomia e independência para coordenar suas ações com a dos outros. (Palmieri. 2015, p. 250).

Para a pesquisadora, a autonomia e independência da criança perpassam pelo sentido, objetivos e metas dado aos jogos pelos professores, nesse estudo especificamente os jogos denominados de Cooperativos.

O texto analisado a seguir foi um estudo de caso de um Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção de Licenciatura em Pedagogia, onde as pesquisadoras procuraram entender de qual forma os jogos e brincadeiras estão sendo tratados na Educação Infantil.

As autoras salientam que:

A instituição escolar, como espaço destinado à apropriação pela criança de determinadas habilidades e elaboração do conhecimento produzido historicamente, em geral, nega o brincar ou o vincula a objetivos didáticos. Por outro lado, entendido apenas como artefato para a aprendizagem, o brinquedo infantil reveste-se de seriedade e perde o sentido, na medida em que são privilegiados os aspectos cognitivos implícitos no brinquedo em detrimento do seu caráter lúdico. (Rodrigues e Souza, 2017 p. 24 e 25).

As pesquisadoras entendem que o brincar livre é fundamental para o desenvolvimento infantil, assemelhando-se ao primeiro texto analisado neste capítulo, porém, no estudo apresentado, observaram que as professoras participantes do estudo de caso, tem a ciência da importância do lúdico na formação da criança, mas nem sempre utilizam dos jogos e brincadeiras para esse fim, pois possuem pouca fundamentação teórica para isso.

Evidenciam ainda a deficiência da unidade escolar em promover a qualificação continuada aos docentes, carecendo de abordagens que facilitem a inclusão contínua do tema para uma prática educativa eficiente.

No artigo a seguir, quarto texto, a autora propõe identificar como são organizados os jogos e brincadeiras para crianças de 2 e 3 anos a partir de uma pesquisa de campo e da fundamentação das proposições de Kishimoto.

De acordo à pesquisadora:

Na Educação Infantil, o espaço e a rotina da escola devem ser planejados e apropriados de forma a contribuir com o desenvolvimento e a integração da criança, nos quais a mesma possa brincar, socializar com o outro, se expressar (Ribeiro. 2021, p. 312).

Ribeiro (2021, p. 319) conclui o estudo afirmando que a temática proposta “são ferramentas importantes para o desenvolvimento da criança na educação infantil e que o professor tem o papel fundamental para que esse desenvolvimento ocorra de forma correta, lúdica e prazerosa”, cabendo dessa forma ao professor a criação do ambiente propício e motivador para que a criança manifeste de forma autônoma as suas ações. Essa pesquisa corrobora com o primeiro e terceiros textos analisados anteriormente.

O último estudo analisado que foi produzido para segmento da Educação Infantil, quinto texto, trás a compreensão da autora em relação à visão que os docentes têm sobre a temática, pois para a pesquisadora,

O brincar é tão importante quanto qualquer outra atividade inserida na Educação Infantil, como o nome já diz Educação Infantil e não Ensino Infantil, e é durante essa educação que se construirá uma base sólida para se desenvolver no ensino que dará continuidade a vida escolar da criança. No brincar a criança aprende a ter limites, a respeitar a si mesmo e ao próximo, interagir com o outro, socializar, compartilhar, espontaneidade e o mais importante, a criança aprende que nem sempre ela irá ter aquela brincadeira que ela deseja, pois ela tem que respeitar e levar em consideração as escolhas dos demais colegas e que ela não brinca sozinha. (Farias. 2021, p. 19).

De acordo aos resultados obtidos pela pesquisadora, os jogos e brincadeiras são oportunizados em dias específicos ou momentos reservados para tal, mesmo que os dados apontem que os docentes possuem qualificação e consciência da importância do tema para o desenvolvimento infantil, a falta de espaço, equipamentos, brinquedos e planejamento interferem para que a escola não garanta o ambiente adequado para a realização plena das atividades.

Percebe-se que 4 das 5 produções mencionadas neste tópico, pregam a ideia dos brinquedos, brincadeiras e jogos para a Educação Infantil como atividades livres, de realização autônoma das crianças e com interferência mínima dos docentes, onde a escola cria os espaços seguros e necessários para o desenvolvimento das atividades lúdicas.

O único texto que vai de encontro a essa ideia é o que utiliza de um conteúdo específico, os Jogos Cooperativos, que tendem a serem dirigidos pelos professores.

4.2 Ensino Fundamental

Única pesquisa encontrada que utiliza o termo brincadeiras e jogos de rua, o sexto texto, propõe a valorização da temática no contexto escolar para o Ensino Fundamental. Os pesquisadores realizaram entrevistas com familiares e estudantes e promoveram oficinas para confecção de brinquedos e prática das brincadeiras em uma ação do PIBID/UNIFEBE - Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência/Centro Universitário de Brusque.

Percebe-se que para os autores,

O foco principal é despertar o interesse dos alunos pelas brincadeiras e jogos de rua, bem como desenvolver a consciência corporal, as capacidades de: correr, saltar, girar, arremessar e equilibrar, noção de tempo e espaço (Gomes et.al. 2016, p. 42).

Os pesquisadores afirmam que a vivência desencadeou inquietações e reflexões no ambiente da escola escolhida para o experimento, proporcionando novas possibilidades de trabalhos associativos entre os brinquedos e jogos de rua no contexto escolar, principalmente com ampliação da cultura lúdica, salientando que:

Buscamos problematizar e levantar inquietações acerca de um olhar diferenciado para o brincar, procurando ultrapassar o pensamento corrente, inclusive nas escolas, de que brincar é apenas lazer e passatempo ou que deve ser desenvolvido apenas no recreio ou estar restrito às aulas de Educação Física. (Gomes et.al. 2016, p. 44).

Além de destacarem a dimensão histórica e cultural, envolvidas nas atividades propostas, os autores também ressaltam a contribuição para a formação dos docentes durante o experimento.

O artigo seguinte sétimo, texto, investiga, a partir de entrevistas, as percepções que as crianças do Ensino Fundamental têm sobre o brincar dentro das escolas. De acordo com a ideia da pesquisa,

A partir da escuta das vozes das crianças participantes nesta investigação, foi-nos possibilitada a compreensão de suas perspectivas relativamente ao universo lúdico que criam, recriam e partilham cotidianamente no cenário da escola (Palma, 2017, p. 216).

A autora ainda salienta que a partir das respostas, pode observar como as crianças expressam suas experiências nas aulas de Educação Física. Suas falas revelam que essa disciplina proporciona uma oportunidade única para elas vivenciarem uma variedade de brincadeiras as quais “coincidem com as suas preferidas e as que praticam durante o recreio” Palma, (2017, p. 217).

A pesquisadora ainda faz um desafio aos educadores quando pontua que, “e, em se tratando das culturas lúdicas da infância, as crianças têm muito a nos dizer e muito a nos ensinar” Palma, (2017, p. 217). Essa provocação revela as várias facetas que o brincar pode proporcionar dentro do ambiente escolar.

O oitavo texto estudado trás o jogo na perspectiva de utilização enquanto metodologia para o ensino do esporte a partir da prática docente, seis docentes foram selecionados e tiveram suas aulas observadas e analisadas pelos pesquisadores que destacaram que,

Todos os professores utilizaram alguma forma de jogo condicionado, ou seja, com a manutenção dos aspectos centrais da modalidade envolvida, mas com modificações no formato, nas regras ou condições técnicas (Giusti et al. 2017 p. 437).

O estudo, que limita as possibilidades do jogo a uma metodologia para o ensino do esporte, entende que mesmo com as limitações de espaço e materiais, distanciamento de discussões atuais da literatura acadêmica por parte dos professores observados e suas respectivas escolas, existe a viabilidade da abordagem do esporte a partir da utilização do jogo, o que proporciona uma visão a partir das necessidades dos estudantes.

Para os pesquisadores tanto é necessário a melhoria na formação inicial dos futuros profissionais quanto a formação continuada, promovendo assim mudanças

significativas no campo da Educação Física e Esportes, garantindo que os profissionais estejam preparados para atender às necessidades variadas dos alunos em constante evolução.

A tese a seguir, nono texto, busca discutir a mediação semiótica¹¹ e jogo na perspectiva histórico-cultural de Vigotski (1896 – 1934), analisando a própria prática do pesquisador enquanto professor.

O autor defende que,

Uma abordagem didático-metodológica para o Jogo, em conformidade com nossos preceitos, compreende as crianças e jovens (alunos) como sujeitos sociais, culturais, ativos e históricos, os quais produzem e se apropriam da cultura (cultura lúdica), reproduzem e produzem diferentes significações concernentes a mesma, de acordo com as suas necessidades. (Grillo. 2018, p. 23)

O pesquisador ainda acredita que para analisar o jogo é necessário que haja intencionalidade no planejamento e na organização quando se trata do contexto educacional. Sendo assim,

A exploração das possibilidades e potencialidades pedagógicas dos jogos está nas ações intencionais do professor (intervenções, variações de jogo e problematizações) e não nas próprias situações de jogo (isso, por exemplo, justificaria uma “prática pela prática” com o Jogo) (Grillo. 2018, p. 82).

Ainda defende que a construção do jogo ou os conhecimentos oriundos a partir do jogo, não é um fator banal e sim “uma manifestação de emancipação das próprias crianças, no que concerne às limitações situacionais impostas pelas instituições escolares” Grillo. (2018, p. 313).

O pesquisador, porém, afirma que pesquisa deixa uma lacuna quando se trata do estudo do lúdico, já que a complexidade desse tema pode limitar a mediação do jogo, quando não bem planejada e transformar o momento prazeroso em simples tarefas a serem cumpridas.

Na dissertação de Mestrado a ser analisada, décimo texto, a pesquisadora se questiona, enquanto professora, o porquê a cada ano o número de estudantes que

¹¹ A mediação semiótica enseja explicar os processos de apropriação da cultura, as relações intrínsecas entre pensamento e linguagem (língua, fala etc.), o intercâmbio social e/ou as relações imanentes entre sujeito e objeto do conhecimento Grillo (2018, p.96).

participam das aulas de Educação Física vem caindo, principalmente o público dos 8^{os}. e 9^{os} anos e a partir dessa inquietação apresenta uma proposta de intervenção pedagógica com o conteúdo jogos e brincadeiras com a intenção de ampliar o interesse e a participação dos estudantes nas aulas de Educação Física e justifica a escolha ao afirmar que, “o caráter lúdico dos jogos e brincadeiras tornam esses conteúdos escolares divertidos e prazerosos para seus participantes, e podem ser praticados em qualquer faixa etária” Campos (2020, p. 16).

Mesmo consciente que os motivos dos afastamentos das aulas de Educação Física não se esgotam com o estudo, a pesquisadora afirma que a sugestão foi bem aceita pelos estudantes envolvidos com a proposta, que além de tratar o tema jogos e brincadeiras oportunizou os educandos de participarem da escolha das atividades, criando um ambiente de comprometimento, o que segundo a autora “esse comportamento pode estar vinculado à oportunidade dos alunos de terem participado nas decisões dos conteúdos que foram desenvolvidos nas aulas” Campos (2020, p. 107).

Ainda para a autora, além do aumento na participação dos estudantes nas aulas de Educação Física, a utilização dos jogos e brincadeiras como conteúdo melhorou as relações e vínculos sociais na unidade escolar, o que foi observado pelos próprios estudantes durante às atividades que precisavam de trabalho colaborativo.

O tema jogos cooperativos mais uma vez aparece, dessa vez na dissertação, décimo primeiro texto, que propõe a sua utilização para, a partir deles, ampliar a participação dos estudantes nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental.

A pesquisadora demonstra inquietação com os conteúdos oferecidos aos estudantes da rede pública que majoritariamente são focados na competição o que acarreta no afastamento de vários estudantes, pois segundo a autora, “essa postura traz desmotivação para muitos estudantes já que eles não participam por não terem as habilidades esportivas em um nível que possa compor as equipes formadas pelos professores” Dantas (2023, p. 15).

A partir de então propõe utilizar a metodologia do ensino através dos Jogos Cooperativos, já que,

Um dos desafios da Educação Física é conseguir trabalhar seus conteúdos de maneira que possibilite a vivência a todos os alunos, compreendendo as limitações e potencializando os aspectos positivos que ele porventura identifique (Dantas 2023, p. 33).

Para a autora os objetivos propostos para o surgimento dos Jogos Cooperativos fundamentam a escolha do tema, pois vão contrapor a visão da supervalorização dada às competições e ao individualismo vigentes e cobrados em uma sociedade moderna. Ainda salienta que, “desse modo, destacamos a importância de trabalhar com esses jogos, de forma que contribua para estabelecer conexões entre os educandos, bem como a interação entre todos” Dantas (2023, p. 37).

A pesquisadora conclui afirmando que após as experimentações do tema, notou-se nas falas, comportamentos e participação dos estudantes o prazer de jogar sem se preocupar com os resultados, o que reforça a ideia inicial esperada para essa metodologia, classificando a experiência como bastante positiva.

Podemos observar que neste subcapítulo, os temas brinquedos, brincadeiras e jogos perpassam por diversos pensamentos que vão das propostas para o aumento na participação dos estudantes nas aulas de Educação Física à propostas de utilização enquanto temas e metodologias.

O sétimo texto traz a preocupação com a percepção que a criança tem em relação ao brincar na escola e aparece como elemento fundamental para qualquer outra proposta, uma vez que é a partir destas sensações que se deve iniciar uma proposição.

Longe de uma crítica, mas fundamentando na proposta desta pesquisa para o segmento posterior ao deste tópico, considerado por muitos como, mais sério, entender esse tema somente como uma metodologia, pode simplificar demasiadamente esses elementos lúdicos, podendo inclusive negligenciar sua complexidade e importância em diversos aspectos da vida humana.

4.3 Ensino Médio

Aqui encontramos textos que se referem ao segmento pesquisado e que propõem a sistematização dos conteúdos a partir de perspectivas já mencionadas anteriormente.

No texto de dissertação, décimo segundo analisado, a pesquisadora indica a possibilidade de sistematizar o conteúdo jogo para as aulas de Educação Física e para isso desenvolve uma pesquisa-ação, pois,

O diálogo com a pesquisa-ação proporcionou um entendimento sobre a proposta de sistematização, os conhecimentos sobre o conteúdo jogo, planejamento e o processo de ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física. (Sena, 2014, p. 54)

Como referência para a proposta utiliza o livro “Educação Física Escolar e Organização Curricular” Palma; Oliveira e Palma (2010), livro esse que já oferece uma organização a partir do conteúdo jogo, onde seus autores propõem que esse conteúdo deva ser explorado nas diversas formas e modalidades para a construção e ampliação do repertório motor.

Os planos de aulas foram desenvolvidos a partir das dimensões dos conteúdos. Procedimental, conceitual e atitudinal, evidenciando a Educação Física como verdadeiro componente curricular.

Para a pesquisadora, a sistematização do conteúdo favoreceu seu entendimento por parte dos estudantes, pois,

O jogo, com sua essência lúdica, motivou os escolares nas práticas e proporcionou o interesse deles por aprender. Os debates em aula, as discussões das regras, as dúvidas sobre os nomes e formas de jogar os jogos ampliaram os saberes dos escolares sobre os jogos populares. O conhecimento das regras do jogo influenciou na compreensão das regras da escola, havendo uma transferência de valores e normas, percebendo-se respeito e organização no ambiente interno da instituição (Sena. 2014, p. 219).

A autora sinaliza positivamente com a proposta de sistematização desse conteúdo, afirmando ainda que essa ideia foi além do que havia proposto, tendo apoio não só dos estudantes como dos professores.

O décimo terceiro texto analisado também se utiliza da pesquisa-ação para compreender o papel da Educação Física no Ensino Médio Técnico a partir de uma visão Crítico-Superadora¹² do jogo enquanto conteúdo

A pesquisadora trata o jogo neste estudo como elemento para se atingir um objetivo pedagógico, entendendo-o como uma manifestação cultural onde “o mesmo precisa de um trato pedagógico na escola” Andrade (2019. p. 29). Continuando o pensamento, afirma que, “portanto, ao abordar esse tema nas aulas de Educação

¹² A Perspectiva Crítico-Superadora destaca-se como uma das principais tendências em oposição ao modelo Mecanicista, ao abordar como adquirimos os conhecimentos, valorizando a questão da contextualização dos fatos e do resgate histórico (SILVA et al., 2010 [s.p.] apud de Andrade. 2019 p. 20).

Física, cabe aos professores manter um permanente diálogo crítico, oferecendo aos alunos subsídios para que possam refletir sobre seus anseios e possibilidades” Andrade (2019. p. 32).

A autora ainda sinaliza que o trabalho com o conteúdo jogo, na perspectiva da Crítico-Superadora, é parte significativa da cultura humana, ultrapassando os conceitos estabelecidos por veículos midiáticos e suas imposições. Dessa forma garante que,

Tal proposta de ensino da Educação Física ultrapassa a repetição de gestos, o ensino meramente motriz, trata o Jogo não apenas como recreação, ou de forma esportivizada, mas em seu caráter lúdico e pedagógico, assumindo assim, um papel importante no desafio de educar, visto que, como conteúdo, é parte significativa da cultura humana. (Andrade 2019. p. 32).

Visa com essa pesquisa despertar nos professores a consciência, a partir das reflexões críticas, o auxílio e a contribuição para uma reformulação do ensino da Educação Física, o que proporcionará aos estudantes melhoria da leitura da realidade.

O último texto analisado, décimo quarto, trata-se de um relato de experiência, onde aborda o ensino dos jogos esportivos coletivos a partir dos procedimentos, atitudes e conceitos, contrapondo o ensino através das técnicas.

Os autores identificaram que,

Que os jogos esportivos coletivos apresentam uma lógica interna em que o jogador não realiza técnicas de antemão, mas sim, as utiliza como meio de atender às necessidades geradas pelo próprio jogo, respondendo, comumente, às ações realizadas pelo adversário (Canan et al. 2017 p. 45).

A partir das observações realizadas, apontaram suas atenções para o processo de “troca” de abordagens, já que se deu de forma breve, dado ao fato de que o enfoque tecnicista retira em muito o caráter tático e lúdico presentes na informalidade do jogo praticado pelas crianças e jovens em outros momentos que não os escolares.

O trabalho se consistiu no desenvolvimento de uma unidade temática para o ensino de um esporte coletivo em escolas e problematizou ao sugeriu a participação integral dos estudantes, independente de habilidades ou gênero, com o desafio de torná-lo mais atraente e significativo, reestruturando sua metodologia de ensino e criando processos simplificados de ensino.

Constatou-se que a realização de jogos reduzidos ou reestruturados para situações específicas do jogo esportivo coletivo proposto surtiu efeitos positivos, pois segundo os pesquisadores,

As situações de jogo podem ser compreendidas como “recortes” do jogo formal, em que se mantêm as características de oposição, cooperação e finalização, mas sem o fluxo contínuo de ataque e defesa e contra-ataque. (Canan et al. 2017 p. 45).

Em linhas gerais, os pesquisadores se deram por satisfeitos, tendo em vista que o aprendizado proposto através dos procedimentos, atitudes e conceitos foram bem recebidos, tanto por professores quanto por estudantes, destacando ainda a maior participação deles.

Ao analisarmos os textos referentes ao segmento Ensino Médio, compreendemos a perspectiva de ensino dos brinquedos, brincadeiras e jogos como elementos norteadores e metodológicos, que necessitam de uma sistematização para esse fim.

Os subsídios apresentados distanciam-se da proposição dada por este pesquisador como proposta para o Mestrado, inclusive por não encontrar nos textos analisados referências substanciais sobre esse tema quando se trata dos brinquedos, brincadeiras e jogos aplicados no contexto formal da escola, como conteúdos por si só, mas que carregam consigo a cultura local, a conexão entre as gerações através dessa abordagem enriquecedora.

5. TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

Neste capítulo, subdividido em 6 itens, apresentamos a trajetória metodológica desta pesquisa. No item 5.1 trataremos sobre o tipo de pesquisa que direcionará todo o estudo. Dando prosseguimento, o item 5.2, identifica o universo da pesquisa, descrevendo a história e as características da escola analisada. Em seguida, o item 5.3, que identifica os participantes da pesquisa. Já os itens, 5.4 e 5.5, discorrem sobre os instrumentos utilizados para a coleta de dados e os procedimentos para análise dos dados coletados. Por fim, o item 5.6, que trata sobre os aspectos éticos e seus possíveis riscos e benefícios.

5.1 Tipo de pesquisa

Procuramos realizar um estudo de caso do tipo situacional sobre a importância e resgate de brinquedos, brincadeiras e jogos de rua nas aulas de Educação Física do Ensino Médio, uma vez que a ludicidade¹³, primordial para esses elementos da cultura corporal, não é privilegiada em nenhuma das orientações e documentos curriculares para esse segmento.

O estudo de caso situacional, permite explorar situações sociais, onde a investigação acontece dentro do contexto da vida real e são claramente descritos a partir da totalidade analisada, o que permite o esclarecimento dos conceitos acerca do tema investigado, já que esse tipo de pesquisa é:

Um conjunto de dados que descrevem uma fase ou a totalidade do processo social de uma unidade, em suas várias relações internas e nas suas fixações culturais, quer seja essa unidade uma pessoa, uma família, um profissional, uma instituição social, uma comunidade ou uma nação (Young 1960, [s.p.], apud Gil, 1991, p. 58).

A partir da escolha do estudo de caso como tipo de pesquisa, optamos pela relevância que o estudo qualitativo dá às relações sociais, necessárias para a transmissão do conteúdo da cultura corporal estudado, pois as ações de uma geração

¹³ Do Latim “Ludus” que segundo Huzinga (2019, p. 45), “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”.

para outra, mudam de acordo aos ambientes, formas e modos de vida, costumes e atitudes que se adaptam ou se transformam, exigindo do pesquisador a sensibilidade para analisar essas transformações constantes dos convívios sociais. De acordo com Flick.

A pesquisa qualitativa é de particular relevância ao estudo das relações sociais devido à pluralização das esferas da vida. [...] e a dissolução de ‘velhas’ desigualdades sociais, dentro da nova diversidade de ambientes, subculturas, estilos e formas de vida (Flick, 2009, p. 20)

Portanto, a opção pelo estudo qualitativo, dar-se-á pela cotidianidade do objeto de estudo escolhido e suas várias formas de transmissão e utilização através da oralidade, vivências e relações interpessoais, pois segundo Flick (2009, p. 24) “os campos de estudo não são situações artificiais criadas em laboratório, mas sim práticas e interações dos sujeitos na vida cotidiana”.

A proposta baseia-se em intervenções pedagógicas dentro de uma unidade temática com o conteúdo brinquedos, brincadeiras e jogos de rua para uma turma do 2º ano com 35 alunos, de ambos os sexos, regularmente matriculados em uma escola da Rede Pública Estadual localizada na zona urbana da cidade de Santo Amaro – BA.

A escolha do local e público para a pesquisa está alinhada com os objetivos do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física, que visam impactar positivamente as práticas pedagógicas no ambiente escolar de atuação do mestrando, facilitando com isso o acesso à turma selecionada para o estudo, a coleta de dados e a implementação do produto educacional.

O primeiro movimento para a realização desta pesquisa foi uma reunião com a Direção, Coordenação Pedagógica e a colega professora de Educação Física, para as explicações acerca da ideia das intervenções pedagógicas no conteúdo do componente curricular para uma das turmas de 2º ano da unidade escolar, solicitando dessa forma, autorização para a aplicação da proposta, bem como para o envio dos questionários e autorizações legais para os estudantes e responsáveis (Apêndices B e C), em documento assinado pela diretora (anexo A).

Após a devida autorização da gestão, coordenação escolar e ciência da colega de Educação Física, escolheremos a turma do 2º ano, denominada pela escola de 2º “C”, das “06” matriculadas no 2º ano do Ensino Médio em Tempo Integral no ano de 2023, para realizar a pesquisa, pois os estudantes dessa turma têm aproximação com

o pesquisador, uma vez que já foram discentes do mesmo no 1º ano, o que facilitou a comunicação devido aos laços de confiança desenvolvidos na série anterior.

5.2 Universo da pesquisa

O Centro Educacional Teodoro Sampaio foi criado pelo Decreto Lei n. 3.301 de 01 de fevereiro de 1954 e publicado no Diário Oficial do Estado da Bahia no dia 23 de fevereiro do mesmo ano. Está situado à Rua Ferreira Bandeira s/n, Centro, na cidade de Santo Amaro, Recôncavo da Bahia. A Escola foi uma condição imposta pelo santamarense Dorival Guimarães Passos ao então Governador da Bahia, Régis Pacheco para aceitar o cargo de Secretário de Educação do Estado.

A Escola de porte especial faz parte da Rede Estadual de Ensino, sendo uma das 36 unidades escolares de Ensino Médio do Núcleo Territorial de Educação 21, que tem jurisdição nas cidades de Cabaceiras do Paraguaçu, Cachoeira, Castro Alves, Conceição do Almeida, Cruz das Almas, D. Macedo Costa, Governador Mangabeira, Maragogipe, Muniz Ferreira, Muritiba, Nazaré, Santo Amaro, Santo Antônio de Jesus (sede do Núcleo), São Felipe, São Félix, São Francisco do Conde, São Sebastião do Passé, Sapeaçu, Saubara e Varzedo.

Durante muitos anos foi a única unidade escolar de Ensino Médio da região, oferecendo cursos técnicos como Contabilidade, Secretariado, Química, Administração e Magistério, atendendo também ao Fundamental II. No ano de 2023 atendeu a 1294 alunos em três turnos sendo o diurno em Ensino Médio de Tempo Integral com 07 turmas de 1º ano, 06 turmas de 2º ano e 04 turmas de 3º ano, das 07:30 h. às 16:50 h. e noturno com o Ensino Médio e o Ensino de Jovens e Adultos - EJA, com 07 turmas das 18:30 às 21:50 h.

A Unidade Escolar recebe estudantes de todas as partes do município, distritos e cidades vizinhas, a maioria oriundos das Redes Municipais, pertencentes a famílias com baixa renda, que são atendidas pelos programas sociais vigentes como o Bolsa Família, Auxílio Presença etc. e que sofrem com todos os problemas de comunidades desassistidas pelos órgãos públicos, como desemprego, fome, violência doméstica, drogas, moradia, saneamento básico precário, dentre outros, o que acaba refletindo no comportamento físico, emocional e intelectual.

Por se tratar de uma Escola em Tempo Integral, a Unidade oferece alimentação aos estudantes em três momentos, na chegada com um lanche/café da manhã,

almoço e lanche no final da tarde para alunos do diurno e jantar na chegada para os alunos do noturno.

O quadro profissional é composto por 51 professores efetivos, 05 em regime de contratação de urgência, 01 diretora, 02 vice-diretoras, 01 coordenadora pedagógica, 01 secretária escolar, 08 agentes de secretaria, 07 auxiliares gerais, 02 porteiros, 01 cozinheiros e 06 merendeiras.

A Escola possui 17 salas de aula, 01 laboratório de informática, 01 laboratório de ciências, 01 sala multimídias, 01 biblioteca, 01 cozinha com dispensa, 01 depósito, 02 banheiros adaptados, 01 banheiro masculino com 5 divisões, 01 banheiro feminino com 05 divisões, 01 banheiro masculino com 02 divisões, 01 banheiro feminino com 02 divisões, 01 sala para direção, 01 sala para coordenação pedagógica, 01 sala para os professores contendo 01 banheiro masculino e 01 banheiro feminino, 01 secretaria contendo 01 banheiro, 01 quadra poliesportiva descoberta, 01 quiosque de convivência, 01 auditório com palco para apresentações artísticas/culturais/esportivas, sala de sonorização e vestiário, provisoriamente também funciona como refeitório.

Desde sua fundação a Escola se identifica com a comunidade local como referência em promoção da arte/cultura/esporte, sendo berço de grandes artistas de renome como Caetano Veloso, Maria Bethânia, Jorge Portugal, Roberto Mendes, Emanuel Araújo e projetos educacionais de vanguarda.

Durante o período da ditadura militar foi palco de resistência estudantil e incentivador da democracia, tendo diversos professores e estudantes presos, torturados e exilados.

De acordo com o PPP, as características históricas, culturais e esportivas são a identidade da Escola que é conhecida por sua abreviatura, CETS e pelo seu slogan “A Escola mais Viva de Santo Amaro”, como se pode observar em suas redes sociais nos endereços eletrônicos @cets_aescolamaisviva no Instagram e @cetsampaio no Facebook.

5.3 Participantes

Os participantes desta pesquisa foram estudantes de uma turma do 2º ano do Ensino Médio Integral do Centro Educacional Teodoro Sampaio. Esta turma possui 35

estudantes matriculados, com idades entre 16 e 17 anos, sendo 12 do gênero masculino e 23 do gênero feminino e seus responsáveis, pais, mãe, avôs e avós, moradores de várias regiões da cidade, como é característica da unidade escolar.

5.4 Instrumento e procedimento para coleta de dados

A pesquisa exploratória perpassou por três momentos distintos, onde a primeira parte foi a coleta de dados ocasionais, feita através de questionários, um para os responsáveis¹⁴ pelos estudantes, questionário (A) (Apêndice C), onde no mínimo 1 e no máximo 2 responsáveis responderam sobre quais brinquedos, brincadeiras e jogos fizeram parte de sua infância/adolescência e outro questionário (B) (Apêndice B) para os próprios estudantes, que responderam sobre o mesmo tema, porém com perguntas diferentes, pois:

O questionário pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc. (Gil 1999, [s.p.], apud Chaer *et al*, 2012, p. 260)

Foi utilizado o questionário com questões abertas, prevendo a facilidade de aproximação dos entrevistados com o tema proposto, facilitando a cooperação e participação efetiva nas respostas, o que aparentemente traria esclarecimentos às interpretações, deixando os respondentes mais livres em suas colocações, já que segundo Gil (1999, [s.p.], apud Chaer *et al*, 2012, p. 262), “as perguntas, assim, poderão ter, conteúdo sobre fatos, atitudes, comportamentos, sentimentos, padrões de ação, comportamento presente ou passado, entre outros”, já que:

As perguntas abertas são aquelas que permitem liberdade ilimitada de respostas ao informante. Nelas poderá ser utilizada linguagem própria do respondente. Elas trazem a vantagem de não haver influência das respostas pré-estabelecidas pelo pesquisador, pois o informante escreverá aquilo que lhe vier à mente (Chaer *et al*, 2012, p. 262).

O primeiro contato com os estudantes foi através de uma aula expositiva, onde foram comunicados, conscientizados e convidados a participarem de uma pesquisa

¹⁴ Pais, mães e avós.

prática/teórica sobre o tema, brinquedos, brincadeira e jogos de rua e que para isso seria fundamental a comprometimento de todos, para que assim os resultados representassem a realidade. Logo em seguida foram entregues os termos de autorização TCLE e TALE (Anexos C e D) juntamente com os questionários (A e B), tendo o prazo de duas semanas para a devolução da aceitação dos termos e questionários respondidos por parte dos responsáveis e do questionário por parte dos estudantes.

O segundo momento foi a organização descritiva dos brinquedos, brincadeiras e jogos citados tanto pelos responsáveis quanto pelos estudantes, começando assim a estruturação de um catálogo/inventário do que foi levantado nos questionários.

O terceiro momento que chamamos de festivais, foi de intervenção pedagógica em uma unidade temática, começando pela leitura dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua catalogados/inventariados e pela escolha de 12 atividades citadas nos questionários respondidos pelos responsáveis, que foram vivenciadas pelos estudantes em 04 aulas, 03 atividades por aula. Essa escolha foi feita pelos estudantes em forma de votação. Após cada aula, estipulamos que teríamos uma roda de conversa para ampliar os conhecimentos com relatos dos estudantes quanto às sensações vivenciadas. As atividades escolhidas, assim como todas as demais citadas, foram descritas e inseridas como anexo, assim como no Produto Educacional proposto.

Após a primeira aula, que foi feita a partir das escolhas de 03 atividades citadas nos questionário (A) (Apêndice C), sentamos para debater e planejar o próximo encontro, quando vários estudantes opinaram para que na próxima aula fizéssemos outras atividades que não as escritas nos questionários, já que em suas residências os responsáveis contaram, por meio verbal, diversos brinquedos, brincadeiras e jogos que realizavam durante sua juventude, esse fato demonstrou que o instrumento escolhido não foi suficiente para a coleta de mais informações, já que as respostas foram protocolares.

Neste momento percebeu-se a necessidade da utilização de um novo instrumento, a entrevista com os estudantes, já que eles tinham informações que seriam de suma importância para continuidade do processo, já que:

A entrevista é a técnica mais pertinente quando o pesquisador quer obter informações a respeito do seu objeto, que permitam conhecer

sobre atitudes, sentimentos e valores subjacentes ao comportamento, o que significa que se pode ir além das descrições das ações, incorporando novas fontes para a interpretação dos resultados pelos próprios entrevistadores (Ribeiro, 2008, [s.p.]).

As entrevistas foram feitas no tempo aprontado para a aula 2 e transcritas de forma imediata pelo pesquisador com o auxílio de um notebook. Com isso houve o acréscimo de duas aulas extras, uma para as entrevistas e outra para reorganização das ações, mas que não resultou em prejuízos ao cronograma.

As perguntas para as entrevistas foram elaboradas a partir das que já existiam nos questionários, acrescentando a indagação de quais mais atividades foram citadas pelos responsáveis em suas conversas com os seus representados e se poderiam descrevê-las.

Após os relatos das entrevistas e retroalimentação das informações colhidas, as aulas transcorreram como o planejado, enriquecidas agora, com as novas experiências narradas e sugeridas pelos estudantes, pois:

A entrevista é uma ferramenta imprescindível para se trabalhar buscando-se contextualizar o comportamento dos sujeitos, fazendo a sua vinculação com os sentimentos, crenças, valores e permitindo, sobretudo, que se obtenham dados sobre o passado recente ou longínquo, de maneira explícita, porém tranquila, e em comunhão com o seu entrevistador que deverá, inicialmente, transmitir atitudes que se transformem em transferências e tocas mútuas de confiabilidade (Rosa; Arnoldi, 2006, p. 14 apud Ribeiro 2008, [s.p.]).

As narrativas apresentadas durante as entrevistas demonstraram que o pequeno ajuste na rota pensada para a pesquisa, aproximou ainda mais os educandos do objeto de estudo. A contextualização, através da oralidade dada pelos responsáveis, criou uma espécie de sensação de pertencimento aos estudantes, que tomaram para si a propriedade de suas falas e ações durante a entrevista.

5.5 Procedimentos para a análise de dados

Este estudo analisou os dados baseados na proposta de análise de dados de Bardin (2011), que se desenvolve em três fases, a saber: a) Pré-análise; b) Exploração do material; c) Tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

A fase da pré-análise representa o planejamento e organização das ideias para torná-las mais claras e estruturadas antes de realizar uma análise propriamente dita.

Nesse momento deu-se a organização dos questionários respondidos pelos participantes, quais foram os determinantes para a análise, como elas foram medidas e tratadas. Durante a pré-análise, o objetivo foi entender o contexto de como os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua foram ou ainda são praticados.

Na fase de exploração do material, a codificação dos dados coletados por meio dos questionários foi uma das etapas para a análise de dados, onde se é atribuído um código para cada resposta e dessa forma as respostas passam a ser agrupadas, possibilitando o entendimento descrito pelos participantes e a condição da criação do inventário, partindo assim para a próxima etapa.

Finalmente na fase de tratamento dos dados, inferência e interpretação, os dados coletados foram analisados e transformados em um inventário descritivo dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua do município de Santo Amaro – BA, consolidando assim o segundo objetivo específico e dando com isso subsídio para o debate teórico encontrado na literatura pesquisada.

5.6 Aspectos Éticos

Pesquisa submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – CEP/UESB e cadastrada na Plataforma Brasil sob o nº 69198723.2.0000.0055, cujo parecer de aprovação é de nº 6.081.719 datado de 26 de maio de 2023.

Possui mínimas probabilidades de riscos, podendo ser: desconforto por parte dos entrevistados em revelar a idade ou devido a falta de compreensão das questões, o que foi sanado pela disponibilidade do pesquisador em auxiliar nas questões e no comprometimento de sigilo. Ocorreu desistência de alguns participantes, o que foi respeitado.

Os participantes citados no texto são identificados por letras do alfabeto, mantendo assim suas identidades em anonimato.

Como benefícios, a pesquisa possibilitou a integração familiar entre os estudantes e seus responsáveis, a aproximação entre os colegas de turma, ampliação do repertório motor, transmissão desses conhecimentos entre as gerações e da memorização através do tema pesquisado, podendo com isso a salvaguarda, através do produto educacional proposto, ampliando as possibilidades de aplicação do tema nas aulas de Educação Física para o Ensino Médio.

6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apresentamos a seguir os dados referentes às respostas dos pesquisados através dos questionários, entrevistas e experimentação durante uma unidade temática.

Foram encaminhados 70 questionários para os responsáveis e 35 para estudantes, sendo que 43 responsáveis, pouco mais de 61% e 25 estudantes, mais de 71%, devolveram os termos de autorização preenchidos e questionários respondidos dentro do prazo acordado.

A média de idade dos responsáveis é de 50 anos, onde o (a) mais novo (a) tem de 31 anos e o (a) mais velho (a) 76 anos. Os questionários foram respondidos por 24 mães, 10 pais e 09 avós.

Os 25 questionários respondidos e entregues no prazo combinado pelos estudantes, 14 questionários foram respondidos por estudantes do gênero feminino e 11 questionários por estudantes do gênero masculino.

A média de idade dos estudantes é de 16 anos e 23 meses, tendo a mais nova 15 anos e os mais velhos 17 anos. Desses, 17 estudantes têm 16 anos, 7 estudantes têm 17 anos e 1 estudante tem 15 anos.

6.1 Questionário dos responsáveis

Sobre as respostas, 25 responsáveis, cerca de 58%, responderam que sim, já construíram brinquedos com materiais diversos, como cordas, mangueiras, madeiras, pregos, barro, latas, panos, pedras, garrafas de água sanitária, cordão, velas, sabugo de milho e garrafa pet, dando origem a brinquedos como bonecas, utensílios domésticos em miniatura, arraia (pipa), bambolês, patinetes, campo de pregos, bate-bates, carrinhos, perna-de-pau, pé-de-lata, telefone, lanterna, casinhas, gangorra, vai-e-vem dentre outros.

Já 40 responsáveis, 93%, disseram que sim, já brincaram ou jogaram baleado, garrafão, gude, brincadeiras de roda, esconde-esconde, futebol de botão, futebol de pregos, furador, capitão, barra manteiga, amarelinha, pular corda, elástico, bonecas, bambolê, pular carniça, baleado, golzinho, bobinho, sete pedras, salada mista, chicotinho queimado, sete pedras, picula, gangorra, jogo da velha, ovo na colher,

bicudo (pipa), e dono da rua, porém nenhum deles descreveu como eles brincavam ou jogavam esses jogos e brincadeiras, mas destacaram os seus favoritos.

Quando responderam sobre suas observações acerca de crianças e adolescente brincando, jogando ou construindo seus próprios brinquedos hoje em dia, 03 responsáveis, aproximadamente 7%, disseram que sim, ainda observam, 07, pouco mais de 16%, que raramente veem e 33, quase 77%, não presenciaram mais esse hábito.

Quando foram questionados sobre possíveis motivos da não observância de jovens brincarem, jogarem ou construir brinquedos nas ruas como em seus tempos de juventude, aqueles que responderam negativamente a pergunta anterior pontuaram os seguintes fatores como causas: 12 responsáveis, pouco mais de 27%, responderam que a violência das ruas não permite que aconteça, 22 responsáveis, acima de 51%, disseram que as novas tecnologias da informação (celulares, computadores, *streems*, redes sociais) prendem a juventude porque são mais atraentes e fáceis de conseguir e 09 entrevistados, aproximadamente 21%, que a falta de incentivo/oportunidade de conhecer o que os pais faziam não permite que eles também o façam.

Corroborando com o pensamento de Ferreira Neto (1999, [s.p.], apud Barros, 2002, p. 51), que salienta que “em consequência das mudanças sociais, as crianças, hoje, têm seus tempos livres institucionalizados; e, cada vez mais, deparam-se com tarefas rigorosamente estruturadas e conduzidas em menor oportunidade de espontaneidade”.

6.2 Questionário dos estudantes

Quando perguntados se já participaram da construção de algum brinquedo, 13 estudantes afirmaram que sim, destacando carrinhos de papelão, vai-e-vem com garrafa pet e cordão, barquinho de papel, arraia (pipa), peteca com rolha, pena e cordão, dama com tampinhas de garrafa e papelão pintado, carrinho de garrafa pet, tambor de lata e plástico, telefone com cordão e lata, boneca com pedaços de pano, pé de lata, com lata e cordão, flauta de bambu e cavalinho com cabo de vassoura.

12 estudantes disseram que nunca construíram seus brinquedos, o que corresponde a 48% das respostas.

Quando perguntados se já participaram de alguma brincadeira ou jogo na rua ou no bairro onde moram, 24 estudantes. 96%, responderam que sim, destacando, sete pedras, bate-lata, pega-pega, estátua, baleado, amarelinha, golzinho, pular corda, polícia e ladrão, picula, elástico, corrida, esconde-esconde, cuscuz e amarelinha.

01 estudante afirmou que nunca participou de brincadeiras ou jogos em sua rua ou bairro.

Quando perguntados (as) se acham proveitoso utilizar o tema, brinquedos, brincadeiras e jogos de rua como conteúdo de Educação Física no Ensino Médio, todos (as) 25 estudantes, 100% deles, disseram que sim, tendo suas justificativas as descritas no Quadro 2 abaixo.

Quadro 2 – Importância de utilizar o tema, brinquedos, brincadeiras e jogos de rua como conteúdo de Educação Física no Ensino Médio

Porque nos dias que estamos hoje ninguém mais tá com animação e vontade para fazer essas coisas, hoje ninguém quer saber dessas coisas, só quer fazer besteira e também na atualidade (violência). Antes a gente brincava e não queria nem ir pra casa para beber água, agora nos (ilegível) a sedentária como desculpa.	Porque ajuda a mostrar brincadeiras que a nova geração desconhece, além de ser superdivertido, são super entretidas e ótimo para a construção de amizades e são ótimos exercícios físicos.	Porque querendo ou não é um tipo de atividade que faz o corpo se movimentar, o que é essencial para a educação física e também é legal adicionar brincadeiras do nosso cotidiano nas aulas.	Acho importante pelo fato de levar o conhecimento há outras pessoas. Porque muitas crianças não brincam e não conhecem essas brincadeiras legais pelo fato de ter a infância roubada pelo celular e jogos on-line. Então acho necessário esse projeto onde não só crianças mais adolescentes e até adultos que teve a infância perdida por trabalhar cedo. Por isso apoio esse trabalho para que	Acredito que como a atividade física é uma prática importante para o desenvolvimento saudável do ser humano, nada melhor do que fazê-lo com jogos e brincadeiras que gostamos e estamos familiarizados.
--	--	---	--	---

			chegue em pessoas de todas as idades.	
Para exercitar mais os alunos que estão ficando cada vez mais sedentários, muitos também por usar bastante os celulares.	Deve, porque lembrar tudo isso é sempre bom e por mais simples que seja nem toda a criança teve a chance para tal e seria ótimo nos ensinar.	Porque com essas brincadeiras desenvolvem os também e nos diverte e ensina.	Porque pode trazer experiências novas para uns e reviver experiências de outros, e também porque vai ser legal e divertido.	Seria legal e dinâmico, são jogos que quase todos sabem as regras o que tornam melhor.
Porque é bom para o desenvolvimento do aluno e ter conhecimentos.	Porque as crianças de hoje em dia estão viciadas em eletrônicos e isso é muito ruim para a saúde delas.	Para trazer de volta algumas dessas atividades que estão quase mortas.	Porque exercita a mente e o corpo, além de ser uma forma de aprendizado, de se socializar com outras pessoas.	É uma forma de ajudar com a educação, não só na educação física e sim em algumas outras.
A gente da nossa geração só fica no celular e não sai mais para brincar é bom a escola ensinar isso para a gente.	Porque hoje em dia não se vê isso como antigamente, aprender com brincadeiras é interessante e empolgante, da mais vontade de participar e aprender.	Porque é importante os jovens conhecerem não só as brincadeiras de hoje em dia, mas as do passado, da época dos nossos pais, até porque não podemos perder a juventude.	Com certeza, porque nem todos os tipos de jogos tradicionais nós adolescentes já jogamos/praticamos, muitos deles é capaz de nunca termos visto e com a utilização de tudo isso podemos aprender mais sobre.	Para melhor desenvolvimento do aluno e para aprender mais ou até lembrar de sua infância.
Porque podemos reviver as brincadeiras e jogos do passado.	Para o incentivo dos alunos em coisas que deixaram de fazer por conta	Sim, pois isso é essencial.	Porque não divertidos e ajuda o aluno a conhecer mais das	Por tanto que se seja utilizada com algum propósito, pode

	do uso dos eletrônicos.		brincadeiras antigas.	acarretar em conhecimento.
--	-------------------------	--	-----------------------	----------------------------

Fonte: Questionário B, (Apêndice B), pergunta 08.

Observando as respostas dos estudantes, podemos entender que existe, mesmo que de forma reduzida ou inexistente para alguns, uma experimentação na construção de brinquedos por parte de um pouco mais de 50% dos entrevistados e quase que em sua totalidade participam ou participaram de brincadeiras e jogos de rua em suas comunidades.

Quando responderam se o tema poderia ser útil nas aulas de Educação Física no Ensino Médio, 100% dos pesquisados sinalizaram positivamente e com argumentações plausíveis com a ideia inicial da pesquisa, já que segundo Sena (2014, p. 29) “o papel da escola é preservar a cultura e os conhecimentos produzidos historicamente, para que estes sejam transmitidos de geração a geração”, o que é legitimado por Libâneo (1994, p. 128) quando diz que “os próprios conteúdos devem incluir elementos da vivência prática dos alunos para torná-los mais significativos, mais vivos, mais vitais, de modo que eles possam assimilá-los ativamente e conscientemente”.

6.3 Entrevistas com estudantes

12 dos 25 estudantes, o equivalente a 48%, que participaram da aula 1, 8 estudantes do gênero feminino e 4 estudantes do gênero masculino responderam à pergunta elaborada a partir das já feitas no questionário para os responsáveis, conforme descrito no item 3.4, p. 44, e relataram verbalmente brinquedos, brincadeiras e jogos de rua que seus representantes lhes contaram durante a aplicação do referido questionário, mas não as descreveram como esperado no instrumento aplicado.

A entrevista se deu na aula 2, com a presença de todos os 25 estudantes e os relatos foram transcritos pelo pesquisador de forma imediata com uso de um notebook. Mesmo com a repetição de nomenclaturas encontradas inicialmente nos questionários, durante as entrevistas, os estudantes relataram minuciosamente detalhes sobre o tema que não foram alcançados nos questionários, como

equipamentos necessários para determinada atividade, de que forma se inicia ou finaliza a brincadeira ou jogo etc. Pode-se afirmar que:

Entrevistas são fundamentais quando se precisa/deseja mapear práticas, crenças, valores e sistemas classificatórios de universos sociais específicos, mais ou menos bem delimitados, em que os conflitos e contradições não estejam claramente explicitados (Duarte, 2004 p. 215).

Após as transcrições das entrevistas e leitura dos relatos, houve o consenso da necessidade de refazer a relação dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua que foram escolhidos anteriormente para serem vivenciados, o que aconteceu na data prevista para a aula 3, evidenciando que a entrevista, como instrumento de coleta de dados, se mostrou mais eficaz para essa pesquisa, pois entrevista permite ao pesquisador:

Fazer uma espécie de mergulho em profundidade, coletando indícios dos modos como cada um daqueles sujeitos percebe e significa sua realidade e levantando informações consistentes que lhe permitam descrever e compreender a lógica que preside as relações que se estabelecem no interior daquele grupo, o que, em geral, é mais difícil obter com outros instrumentos de coleta de dados (Duarte, 2004, p. 215).

Sem dúvidas alguma, as entrevistas foram fundamentais para concretude da pesquisa. A compreensão que os estudantes tiveram, a partir dos seus próprios relatos, deu significado real ao tema e as relações com a comunidade a qual estão inseridos.

6.4 Festivais de Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua

O momento das intervenções na unidade didática para o ensino de temas e/ou conteúdos específicos da Educação Física Escolar, conforme a Instrução Normativa n. 10/2019¹⁵, denominado pelo pesquisador de Festivais, foi planejado para acontecer durante 4 aulas, porém como já citado anteriormente, houve a necessidade de

¹⁵ Estabelece critérios para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, datado de 11 de dezembro de 2019.

acrescentar mais 2 aulas, ficando sua realização feita em 6 aulas nas seguintes datas e com as seguintes atividades:

Quadro 3. Cronograma dos Festivais.

Aula	Data	Atividades realizadas
1	17/10	Experimentação das sugestões 1, 2 e 3.
2	19/10	Entrevistas com os estudantes e transcrições das entrevistas.
3	24/10	Retroalimentação das informações e escolha das novas atividades.
4	26/10	Experimentação das sugestões 4, 5 e 6.
5	27/10	Experimentação das sugestões 7, 8 e 9.
6	31/10	Experimentação das sugestões 10, 11 e 12.

Fonte: elaborado pelo autor/2023

Ficou acordado também, que dentro do possível para o tempo e aquisição de materiais, as atividades seriam escolhidas para que se pudesse construir um brinquedo, realizar uma brincadeira e um jogo de rua, citados pelos responsáveis.

A descrição dessas atividades e das demais, colhidas através dos questionários e das entrevistas, serão apresentadas em Anexo, assim como no Produto Educacional obrigatório para esse Programa.

6.4.1 Aula 1

Antes mesmo do horário da realização da aula 01 os estudantes “A” e “B” reuniram os colegas e solicitaram ao pesquisador um espaço para que pudessem construir um campo de pregos, pois, segundo eles, daria muito trabalho e demandaria um tempo maior do que a própria aula reservada, o que teve o imediato aceite do pesquisador.

No horário e local combinado, todos os 25 estudantes compareceram para a realização da atividade já com o campo de pregos¹⁶ pronto, de imediato começaram uma espécie de campeonato, que durou cerca de 10 minutos, quando o pesquisador, muito contra a vontade dos estudantes, precisou sinalizar e lembrar da proposta da intervenção.

A segunda atividade escolhida foi a brincadeira denominada de “Chicotinho Queimado”. Depois de 6 repetições, houve interferência do pesquisador para que fosse dada continuidade à próxima atividade escolhida, que foi um jogo de “Baleado

¹⁶ Descrito no Apêndice D, p. 108.

de Meio”, que foi realizado de forma muito empolgante, sendo que os estudantes pediram para que fosse repetido e assim foi feito, já que sobrara tempo para isso.

Após a finalização da atividade 3, os estudantes se dispuseram sentados e foi iniciada uma roda de conversa para que eles pudessem falar o que acharam dessa primeira aula.

Mesmo muito agitados, nesse momento ouviu-se diversas manifestações de entusiasmo, como a fala da estudante “C” que disse: “Meu Deus, eu nunca dei tanta risada”. A estudante “D”, falou: “Tô morta com farofa, vou ter que tomar um banho depois dessa, corri tanto”. O estudante “A” fez questão de frisar que tinha explicado para todo mundo como construir o campo de pregos, com vários colegas balançando a cabeça positivamente.

Nesse momento a estudante “E”, perguntou se na próxima aula poderia fazer outra coisa senão aquelas atividades escolhidas anteriormente, foi quando o pesquisador começou a explicar sobre a ideia de vivenciar o citado pelos responsáveis, a referida estudante então disse que seu responsável respondeu o questionário, mas quando finalizou as respostas a chamou e contou que fazia muito mais coisas, dando detalhes de várias outras atividades. Outros estudantes concordaram e afirmaram que o mesmo havia acontecido com eles.

Nesse momento, como já citado anteriormente, o pesquisador entendeu que o instrumento escolhido para a coleta de dados (questionário) não foi suficiente para a pesquisa, acatando a sugestão dos estudantes, reviu a estratégia e preferiu utilizar a aula seguinte para a realização de uma entrevista com os estudantes para coletar mais dados, se comprometendo em alterar as atividades escolhidas anteriormente se assim fosse viável.

6.4.2 Aula 2

Todos os 25 estudantes que entregaram os termos e questionários respondidos no prazo estipulado, compareceram para a entrevista, que começou com uma breve orientação por parte do pesquisador sobre o objetivo daquele momento, quais eram as perguntas que iriam responder e que aguardassem toda a fala do colega para as contribuições e novas respostas.

Foi surpreendente o entendimento da proposta e o comportamento por parte dos estudantes, que seguiram todas as orientações, mostrando um nível de maturidade não esperada pelo pesquisador.

Mediante as falas, o pesquisador, com o auxílio de um notebook foi transcrevendo todos os registros apontados pelos estudantes e posteriormente foram feitas as correções na ordem das ações citadas para melhor entendimento.

12 estudantes contribuíram para esse momento, sendo 8 estudantes do gênero feminino e 4 estudantes do gênero masculino, que responderam às seguintes perguntas:

Quais foram as atividades com brinquedos, brincadeiras e jogos de rua que seu responsável conversou com você durante a escrita do questionário?

Poderia descrevê-las?

Os demais estudantes (13) afirmaram que não houve esse tipo de interação entre seus representantes e eles.

6.4.3 Aula 3

Essa aula foi realizada com a participação de 24 estudantes, com o objetivo de dar conhecimento da lista dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua relatados pelos responsáveis aos estudantes de forma verbal e que foram citadas na entrevista com os discentes.

Esse momento também foi reservado para a reorganização das atividades que seriam experimentadas nos próximos encontros, já que nessa ocasião dispúnhamos de mais informações que anteriormente às entrevistas.

6.4.4 Aula 4

Essa aula foi realizada com a presença de 22 estudantes, dentre os quais 4 já chegaram ao local com o brinquedo combinado para ser feito prontos, outros 4 estudantes fizeram a montagem na presença de todos os colegas.

O brinquedo denominado na região de badogue, também conhecido como estilingue ou badoque, foi montado com um pequeno galho de árvore em formato de “Y”, tiras de borracha de câmara de pneu e um pedaço de lona de tênis. Por questão de segurança os “testes” foram feitos em local aberto, onde todos os participantes

puderam “atirar” em uma lata a uma determinada distância. Nesse momento, os estudantes criaram uma espécie de competição, para ver quem conseguia acertar a lata mais vezes, precisando em algum momento da interferência do pesquisador para que todos tivessem a oportunidade de praticar.

A segunda atividade escolhida pelos estudantes foi a brincadeira do anelzinho. A turma foi dividida em dois grupos alinhados e frente a frente. Cada grupo escolheu um representante que ficou com um anel entre as mãos, com o objetivo de passar por todos os companheiros e a sua escolha deixá-lo com um desses, enquanto o grupo adversário tentaria adivinhar com quem ficou o anel.

Após algumas rodadas a brincadeira foi encerrada.

A última atividade realizada foi o fura pé.

Com a utilização de uma haste de metal de mais ou menos 20 cm com ponta, os participantes, a partir de um quadrado pequeno desenhado no chão de barro, tentam cravar a haste (fura pé), conseguindo, puxam uma linha de uma das pontas do quadrado até o local onde o fura pé cravou, e jogam novamente, com o objetivo de acertarem a própria linha. Quando erram dão a oportunidade do próximo jogador realizar o lançamento, esse tem o objetivo de cercar a linha dos adversários deixando-os sem saída.

Utilizamos 3 fura pés, dividindo a turma em duplas e utilizando 3 campos, com 2 quadrados e 1 triângulo, para que todos pudessem participar dentro do tempo de aula estipulado.

Após as atividades nos sentamos no local denominado pela escola como quiosque, e conversamos sobre as sensações vivenciadas, a aluna (E) lembrou que na primeira atividade (badogue), precisaríamos tomar muito cuidado porque aquilo parecia uma “arma”, o que foi imediatamente confirmado pelo estudante (F), que citou um filme que assistiu para confirmar a teoria. Isso levou a uma discussão sobre outros brinquedos que em determinadas situações são considerados armas, como o arco e flecha e atiradeira. O estudante (A) tomou a palavra e disse que “aí depende da consciência de cada um”, que cabe a eles saberem que aquilo é um brinquedo e que não podem sair por aí atirando de qualquer maneira, citando o local que o “fessô” escolheu como exemplo e que dessa forma ficou bem divertido, pois brincaram e ainda deu para “treinar a mira”.

Sobre a segunda atividade, a brincadeira do anelzinho, nenhum dos estudantes presentes a conhecia, o que tornou a experiência bem curiosa na opinião da estudante

(G), que disse que “é quase impossível achar em que mão ficou o anel”, a estudante (E), disse que na hora dela, “passou as mãos dentro das mãos dos colegas bem devagar para confundir mesmo os adversários”. O estudante (B) falou que “que nada, dava sim pra ver a hora que soltava o anel”, quando a estudante (H) se expressou dizendo que “a brincadeira parece bem boba no começo, mas de uma hora para outra ela ficou tão concentrada que parecia que ela via a mão do colega por dentro e que ficou bem nervosa quando deixaram o anel em suas mãos”.

Sobre a última atividade da aula, foi uma unanimidade, segundo os alunos “foi a melhor de todas até agora”. “É estratégia pura” falou o estudante (A). O estudante (B) disse “professor Jaime (matemática) tinha que tá aqui, ele que gosta de criar essas coisas para ensinar”. A aluna (H) disse que “o difícil foi enfiar o fura pé, o resto é fácil”. O estudante (I), disse que seu pai falou muito sobre fura pé, mas que não imaginava que era tão bom. Vários estudantes pediram para repetir essa atividade, pois segundo eles, “o tempo foi muito pouco”.

Após as ponderações sobre os objetivos deste estudo, o pesquisador sugestionou junto à direção escolar, a possibilidade de os estudantes experimentarem de forma livre os conhecimentos adquiridos durante as aulas. Tanto a coordenação escolar quanto a direção avalizaram a ideia e autorizaram que quando os estudantes tivessem em horários vagos poderiam continuar com as brincadeiras, desde quando de forma ordeira e dando a oportunidade de outros colegas participarem, mesmo aqueles que não faziam parte da pesquisa.

Esta ação foi muito importante neste momento da pesquisa, pois sinaliza que o tema, brinquedos, brincadeiras e jogos de rua atraem os estudantes e são visualizados pela coordenação pedagógica e direção como potencialidade de autonomia e conscientização dos educandos.

6.4.5 Aula 5

A aula contou com a presença dos 25 estudantes que participaram do processo de pesquisa e iniciou com a apresentação do brinquedo conhecido como guiador, que consiste em manobrar uma pequena roda de borracha de carrinho de supermercado/compras, utilizando de uma haste de metal dobrada em forma de “U”, o guiador.

Os estudantes (A) e (B) já trouxeram o guiador pronto e logo no início da aula apresentou como foi feito a partir de um pequeno pedaço de um ferro de estrutura de alvenaria, dobrado com um alicate. A roda que utilizaram foi retirada de um carrinho de compras quebrado que encontraram na casa de um vizinho. Todos os estudantes conseguiram vivenciar, mesmo com dificuldades, o controle do brinquedo e alguns até conseguiram executar algumas manobras de zig-zag e saltos.

A brincadeira escolhida como segunda atividade é chamada de “Neguri”, uma espécie de variação do esconde-esconde, onde um escolhido como pegador que grita “neguriiii” e sai a procura dos escondidos que quando são achados ouvem do pegador a frase: “Ferrei fulano, citando o nome do achado.

Por fim, o jogo escolhido foi a 7 pedras. A turma foi dividida em dois grupos, os grupos tentam derrubar 7 pedras empilhadas alternadamente utilizando uma bola, o grupo que consegue tem que fugir dos adversários que tentarão balea-los enquanto tentam empilhar as 7 pedras novamente.

Ao final da aula, sentamo-nos em círculo para ouvir as opiniões. Foi quase que unanimidade a surpresa em relação ao brinquedo “guiador”. Diversos estudantes pedindo para brincar novamente e afirmando que tentariam fazer seus próprios para terem consigo. Os estudantes (A) e (B) foram muito elogiados e se colocaram a disposição para ajudar na confecção junto a seus colegas.

Já a brincadeira do “Neguri”, levantou diversas interpretações acerca da origem de suas falas, a aluna (E), disse que achou as falas “preconceituosas”, porque remetiam a chamar as pessoas de “neguri” e que iriam “ferrar com elas”. A estudante (G) discordou e disse que é “apenas uma brincadeira”. O pesquisador achou por bem informar, por conhecer a origem, que essa brincadeira era feita por crianças filhos de escravizados que reproduziam, em sua inocência, o que ouviam dos Senhores de Engenho e Capitães do Mato, quando algum “Nego” se escondia para burlar o trabalho forçado ou fugiam do cativeiro. O estudante (J), contou para o grupo que seu avô havia dito alguma coisa parecida para ele, só que a brincadeira era outra, que chamava de “Nego Fugido”, explicou rapidamente como era e se chegou a conclusão que se tratava de uma variação. O estudante (L) que mora no distrito de Acupe lembrou que tem uma manifestação folclórica que só existe naquela localidade chamada de Nego Fugido, essa todos os participantes conheciam e lembraram que já havia se apresentado em nossa escola.

Sobre o jogo das 7 pedras, todos já conheciam, poucos ainda não haviam vivenciado e gostaram bastante, só reclamando que nesse dia estava muito quente, cansaram muito rápido e se não fosse o sol poderiam ficar mais tempo. Um dos grupos que foi dominado nas 3 rodadas pediu revanche na próxima aula vaga, o que foi aceito pelos demais.

6.4.6 Aula 6

Na última aula todos os 25 estudantes compareceram. O pesquisador ofereceu um pião a cada estudante como lembrança, porém para levarem para suas casas teriam que aprender a utilizá-los. A maioria conseguiu rapidamente, após algumas instruções e até improvisaram uma disputa para ver qual ficaria mais tempo girando.

A brincadeira escolhida foi o bate lata, uma variação do esconde-esconde, onde um dos componentes tenta encontrar os demais que se escondem, enquanto deixa uma lata no meio do caminho, encontrando corre até o meio e bate a lata 3 vezes no chão dizendo, “1, 2, 3 visto fulano”, se enquanto está distante da lata, um dos escondidos consegue alcançá-la, bate a lata 3 vezes dizendo, “1, 2, 3, salvo eu”.

A última atividade programada foi o jogo dos 5 toques. Os estudantes ficam em círculo e tentam manter uma bola de vôlei no alto com toques e manchetes contando de 1 a 5, a pessoa que fizer esse quinto toque deverá tentar balar outro colega do círculo com um toque mais forte, o colega tentará se desviar ou segurar a bola sem deixar cair. Devido ao número de estudantes, essa atividade foi feita com 2 círculos.

Na roda de conversa a primeira fala foi do estudante (A), questionando o pesquisador se ainda teria mais atividades como essas, o que levou a um burburinho dos demais colegas.

O pesquisador lembrou os objetivos e concluiu dizendo que naquele momento a pesquisa teria que ser finalizada, mas que existe sim uma possibilidade desse conteúdo fazer parte das aulas de Educação Física num futuro próximo.

Os estudantes afirmaram que ainda faltava muita coisa, o que foi entendido com outros brinquedos, brincadeiras e jogos de rua. Foi solicitado um pouco de paciência e que naquele momento pediria que falassem um pouco da aula que havia se encerrado.

Percebeu-se um pouco de chateação, mas logo a aluna (C), disse que queria falar, todos olharam para ela e se acalmaram. Primeiro agradeceu o pião que havia

ganhado e afirmou que sempre teve vontade de ter, “mas nunca achava um daquele jeito” e “agora vai ensinar a mãe como jogar”. Outros estudantes também agradeceram e ainda disseram “é mesmo, ninguém agradeceu, foi mal”.

Em resposta o pesquisador os tranquilizou e afirmou que em sua percepção, a ausência do agradecimento passou longe da falta de reconhecimento e educação. O prazer que foi proporcionado à ocasião, os levou a uma histeria momentânea, simplesmente foram brincar e só isso.

Sobre a atividade 2, diversos estudantes conheciam a brincadeira e entenderam que precisa de trabalho em equipe para confundir o pegador. A estudante (D) disse que “uns tem que se sacrificar para que todos ganhem”, o estudante (E) que foi uma das pegadoras disse que “deveria ter mais pegadores”, pois entendeu que “era muita gente em muito espaço para conseguir pegar todos”. A estudante (M), notadamente mais calada que os demais, levantou a mão e disse que havia gostado de tudo, pois para ela foi “diferente” e achou que a turma ficou mais unida, até “para outras coisas da escola”.

Na atividade final, os 5 toques, todos os estudantes já conheciam a atividade, o que não gerou muitos comentários. Somente o estudante (A) que disse que ficou mais fácil para o estudante (I) que já joga voleibol. Ainda questionou ao pesquisador se “realmente a direção iria deixar eles brincarem nos horários vagos”, o que foi confirmado posteriormente.

6.5 Análise dos resultados

Nesse item analisaremos os resultados dos dados encontrados durante a intervenção pedagógica em uma unidade temática, baseados no observado e registrado pelo pesquisador, bem como nas respostas dos estudantes durante as rodas de conversas. Essa análise fundamenta-se no objetivo geral e nos objetivos específicos dessa pesquisa.

Mesmo com o primeiro instrumento escolhido para a coleta de dados (questionário) ter se mostrado insuficiente, nota-se que houve uma boa adesão por parte dos pesquisados, uma vez que foram respondidos e devolvidos pela maioria dos estudantes e seus representantes, porém a qualidade ficou aquém do esperado.

Com a observação dos estudantes, que afirmaram que durante a feitura do questionário, seus representantes lhes contaram verbalmente, muitos mais do que foi

escrito e ainda por pedido desses mesmos estudantes para ampliar as opções de experimentação das atividades, entendemos que a aplicação de uma entrevista, baseada nas próprias perguntas já inseridas nos questionários, seria um complemento significativo para coletar mais informações acerca do tema, ampliando assim a quantidade de brinquedos, brincadeiras e jogos de rua que serão inseridos no Produto Educacional e posto como um dos objetivos específicos.

Nesse momento já se percebe o interesse dos estudantes pelo tema, pois a proposta de ampliação das possibilidades de experimentação partiu dos próprios educandos, o que demonstra a importância dada por eles ao momento, tanto de interação com os familiares, quanto ao de interação no ambiente escolar. Vislumbramos aqui, mesmo que prematuramente, uma resposta positiva ao segundo objetivo específico dessa pesquisa.

Os conteúdos da Educação Física, nesse caso específico, os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua, precisam estar relacionados com a realidade dos educandos e seus familiares para terem literalidade, pois devem, segundo Sena (2014, p. 27), [...] “ter sentido e significado para sua vida. O sentido está vinculado ao propósito de cada ação vivenciada, enquanto o significado diz respeito aos valores que cada um atribui à aprendizagem decorrente da ação”.

A aula 1, realizada apenas sob a perspectiva da coleta de informações dos questionários, traz um dado muito importante para a compreensão da aceitação da proposta de experimentação por parte dos educandos, já que antes mesmo do horário combinado para o encontro, os estudantes, de forma autônoma, já estavam elaborando a construção do brinquedo acordado para que fosse feito, pois tinham a preocupação de não se ter tempo hábil para isso. O que se comprova com a solicitação feita pelos estudantes ao pesquisador para a cessão de um espaço para essa construção.

A autonomia deu-se ainda pela ação da formação de um campeonato organizado pelos próprios estudantes, onde o pesquisador só interveio para lembrá-los do tempo necessário para as demais atividades que foram realizadas com pedidos de continuidade e repetições.

Quando chegou o momento das reflexões, mesmo muito agitados pelo ineditismo de terem “o controle das ações” e a liberdade de escolhas proporcionada pelas atividades realizadas, recheadas de elementos lúdicos, já que para Andrade e Santos (2020, p. 146), “o lúdico, compreendido como integrante desse meio

(realidade), possibilita aos sujeitos criar, modificar, reestruturar as brincadeiras, os jogos, as regras de funcionamento”, expressaram seu contentamento pelo momento vivido e atenção aos detalhes, que se refletiu com as ressalvas que levaram a uma mudança de estratégia por parte do pesquisador, que necessitou incluir a entrevista com os estudantes para ampliar a coleta de dados.

O comprometimento e a importância dada pelos estudantes para as propostas estabelecidas para esse momento também ficaram evidentes durante as aulas 2 e 3, tanto pelo comportamento exemplar no decorrer da entrevista, quanto pelo nível de maturidade de suas falas, observando as contribuições de cada um, sem interrupções, para somente depois pontuarem com suas opiniões. Isso se repetiu durante a reestruturação da lista para as experimentações.

O comportamento democrático foi ponto fundamental para que todos fossem atendidos em seus anseios e pelo menos uma atividade fosse de cada estudante, valorizando o coletivo, participação direta de cada um na pesquisa, assim como a contribuição de seus representantes.

A cooperação observada durante essas escolhas evidenciou elementos que comumente estão presentes no conteúdo estudado, pois para Masiero (2015 p.10) “nestes, os conhecimentos de cooperação, solidariedade, compreensão de limites e regras são aprendidas, sendo valores necessários para a formação social de boa convivência escolar”.

A aula 4 marcou a retomada das experimentações. A ausência de 03 estudantes deixou o pesquisador preocupado com a possibilidade desse fato se tornar tendência, pois não houve justificativa por parte dos faltosos. Outra preocupação foi a de 4 estudantes já chegarem ao local com os brinquedos prontos, uma vez que foi combinado em montar com a presença de todos, esse ato foi explicado como ‘medo de não dar tempo de fazer’. Outros estudantes levaram as partes separadamente e pudemos presenciar a construção de forma coletiva.

Durante a atividade com o ‘badogue’ houve a necessidade de o pesquisador interferir para que acontecesse um revezamento entre os participantes, pois durante a experimentação alguns estudantes pareciam estar em “um mundo próprio” e não se cansavam de repetir as ações, o que pode ser justificado por Kishimoto (2005 p. 19), quando afirma que “O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico”.

Na conversa final, a atividade do 'badogue' voltou à pauta, com a vinculação do brinquedo a uma arma, referendado por depoimentos de estudantes que assistiram filmes com essa temática, assim também como outros brinquedos que tem origens em armas de caça e defesa.

Um dos estudantes salientou que a forma que se usa o brinquedo é de responsabilidade de cada um, lembrando que durante a atividade ninguém nem se lembrava desse fato, porque estavam se divertindo muito.

A atividade denominada como brincadeira do anelzinho, foi descrita por uma das estudantes inicialmente como 'boba', porém no decorrer se envolveu de tal forma que até se mostrou nervosa quando recebeu o anelzinho do colega.

Por fim a atividade denominada fura pé, desencadeou opiniões muito positivas, de memórias afetivas, lembranças de conversas e vinculação a estratégias vivenciadas em outros componentes curriculares.

Por esta ocasião, os estudantes solicitaram a continuidade da atividade, o que seria impossibilitado pelo tempo de aula. Assim o pesquisador solicitou à direção da unidade escolar a possibilidade dos estudantes brincarem de forma autônoma e em espaços apropriados durante o tempo livre que tivessem, o que foi autorizado, tanto pela direção quanto pela coordenação pedagógica, desde quando dessem a oportunidade de outros estudantes que não faziam parte do grupo pesquisado de também participar.

Nesse momento, o pesquisador entendeu que o tema estudado, brinquedos, brincadeiras e jogos de rua, tem potencial de ter espaço e fazer parte dos conhecimentos oferecidos pela Educação Física no Ensino Médio, pois não só está sendo aceito pelos estudantes, como bem-quisto pela parte administrativa e pedagógica da escola, respondendo em parte, dessa forma, ao objetivo geral desta pesquisa.

O fato da aula 5 ter sido feita com a participação dos 25 estudantes foi um alívio para o pesquisador, que entendeu as ausências anteriores como caso isolado, descartando a cobrança por justificativa às ausências. As discussões a partir das experimentações dessa aula foram bem intensas e reflexivas.

A propósito do brinquedo "guiador" a percepção foi de surpresa total por parte dos estudantes, que se entusiasmaram e afirmaram que iriam criar esse brinquedo para terem os seus próprios, pois gostaram muito. O reconhecimento pelos pares aos

colegas (A) e (B), também foi um momento a se destacar, assim como a disposição desses em ajudar os demais.

Sobre a brincadeira 'Neguri', conhecida e vivenciada pelo pesquisador, as falas trouxeram reflexões muito relevantes para o período histórico que vivemos. Quando analisaram o próprio nome da brincadeira e a resposta dada quando os fugidos eram encontrados (ferrei fulano), vários estudantes as remeteram a termos racistas, mesmo com outros discentes afirmando que se tratava apenas de uma brincadeira.

A partir do relato, o pesquisador entendeu que havia a necessidade de informar a origem dessa atividade, relatando que se tratava de uma reprodução da realidade vivida por crianças, filhos e filhas de escravizados, que repetiam o que viam e ouviam de Senhores de Engenhos e Capitães do Mato em relação àqueles burlavam o trabalho ou fugiam de seus cativeiros. Para Santos (2001, p. 16). "Notamos, através desses fatos, que precisamos dar atenção a questões históricas e etnológicas, as quais analisam o jogo partindo da observação da criança no cotidiano de um determinado momento histórico".

Essa informação foi corroborada pelos estudantes (J), que disse que seu avô contou que existe uma brincadeira chamada de 'Nego Fugido' que tem as mesmas características, tanto de realização quanto de como surgiu. O estudante (L), morador do distrito de Acupe lembrou que na localidade tem a manifestação folclórica com o mesmo nome e que isso só acontece por lá. Nesse contexto afirma-se que:

Nesse aspecto, é levado em consideração o lugar em que a criança está inserida, o contexto social, a forma de educação a que está submetida e as relações sociais mantidas por ela com personagens de seu meio. Essas análises favorecem a compreensão da imagem da criança e do ato de brincar (Santos, 2001, p. 17).

As falas do jogo das '7 pedras', foram focadas na disputa pois todos já conheciam e reclamaram que cansaram rápido porque estava muito quente, um dos grupos inclusive pediu revanche aos adversários para a próxima aula vaga.

Com a participação de todos os 25 estudantes, a última aula, de número 6, fugiu ao que vinha acontecendo nas aulas passadas, já que o pesquisador presenteou os estudantes com um pião, ao contrário do que ocorreu nas demais oportunidades, onde os estudantes criaram os brinquedos. Percebeu-se que isso gerou alguns comportamentos que variaram de surpresa à emoção.

Após as vivências, durante a roda de conversa, notou-se uma agitação a mais do que nas intervenções anteriores, logo o pesquisador foi questionado sobre a continuidade das atividades, pois ainda havia “muita coisa que não foi feito”. Este questionamento evidencia a aceitação e importância atribuída pelos estudantes ao tema proposto para esta pesquisa, respondendo assim ao segundo objetivo específico deste estudo.

O pesquisador lembrou aos estudantes que esta pesquisa é justamente para tentar incluir o tema vivenciado por eles como conteúdo para as aulas de Educação Física no Ensino Médio, que estas experimentações faziam parte deste estudo e que todos os dados colhidos, sejam através dos questionários que responderam juntamente com seus familiares, a entrevista e suas opiniões depois de cada aula, serviriam para que os objetivos fossem aceitos e concretizados.

Após as colocações, solicitou que voltássemos a falar sobre a aula que se encerrou, foi quando uma estudante pediu a palavra e agradeceu pelo pião recebido e afirmou que agora que tem um ensinaria a mãe como jogar.

Um fato constatado a partir da fala da colega chamou a atenção dos demais estudantes, que pediram desculpas por não terem agradecido ao presente, o que é justificado pela alegria e surpresa do momento.

Sobre as duas últimas atividades, talvez por já fazerem parte das vivências dos educandos, as observações ficaram relacionada às estratégias para conseguir cumprir as regras e de possíveis habilidades necessárias para isso.

É de se destacar a fala de uma estudante, normalmente considerada mais introspectiva, que em suas colocações chamou a atenção de que após as aulas experimentais, a turma lhe pareceu mais unida, mesmo para outras situações escolares o que pode ser observado também ao citar que:

Além do mais, verificamos que na interação entre os estudantes e seus pares também ocorreu melhorias. Na percepção dos estudantes, o trabalho em equipe na realização das atividades da intervenção favoreceu a união da turma, demonstrando que esses conteúdos além de ter estimulado a participação dos alunos nas aulas também colaborou para a melhoria dos vínculos sociais entre os alunos e seus pares (Campos, 2020, p. 109)

Mesmo depois de todas as explicações a cerca desta pesquisa um dos estudantes finalizou sua fala questionando se a direção iria deixar que continuassem

brincando em horários livres, o pesquisador confirmou a proposta com a direção e o tranquilizou.

É importante sinalizar que durante todas as aulas experimentais, os demais estudantes, que não fizeram parte da pesquisa, sempre estavam por perto, curiosos, desejosos e por muitas vezes interferido, de forma educada, nas ações dos colegas. O pesquisador, por diversas oportunidades foi inquirido sobre a escolha daqueles que ali estavam participando, como se esses fossem privilegiados de algo que todos têm direito.

Após a finalização das atividades, era observado que os estudantes de outras turmas e séries, se reuniam e iniciavam por conta própria, em diversos espaços da escola, brincadeiras e jogos, chegando ao ponto do pesquisador ser chamado pela coordenação pedagógica para que tentasse organizar a situação, pois os discentes haviam formalizado uma reclamação por estarem sendo, segundo eles, 'excluídos' daquelas atividades.

A coordenadora, mesmo sabendo dos objetivos da pesquisa, mas no papel a ela atribuído, sugeriu a possibilidade de ampliar as atividades para as demais turmas, o que para o pesquisador, seria o objetivo futuro proposto neste estudo. Depois dessa pequena reunião, decidimos comunicar para os estudantes reclamantes a finalidade daquelas ações, que por estratégia do pesquisador, os discentes escolhidos não eram privilegiados e sim seus representantes, pois se fosse comprovado que aquele conteúdo é importante para o segmento do Ensino Médio, todos os demais, a partir desse entendimento, teriam seus direitos garantidos.

Após as explicações as reclamações permaneceram, até quando foi anunciado que poderiam continuar com as atividades, de forma ordeira, sem 'atrapalhar' as demais aulas e sempre que estivessem em horários vagos. Essa movimentação voluntária, sem interferência direta do pesquisador, foi observada como de grande importância para validar os objetivos traçados para este estudo.

Sendo assim podemos categorizar esta análise a partir dos pontos a seguir.

Quadro 5. Categorias

CATEGORIA	MOMENTOS	DESTAQUES
Ineditismo	Todas as aulas experimentais.	Realização das atividades sem a exclusividade do controle excessivo das

		ações por parte do docente/pesquisador.
Autonomia	Aula 1, 4, 5	Construção antecipada dos brinquedos por parte dos estudantes. Elaboração de atividades variadas para a utilização dos brinquedos.
Comprometimento	Todas as aulas experimentais.	Participação efetiva de 97,33% de estudantes nas aulas experimentais.
Inclusão	Todas as aulas experimentais.	Participação livre de estudantes com diversos perfis, físicos, emocionais, de gênero e sociais nas experimentações.
Cooperação	Todas as aulas experimentais.	Auxílio dos estudantes uns aos outros para que todos pudessem participar efetivamente das atividades propostas.
Comportamento democrático.	Aulas 2 e 3.	Variação nas escolhas das atividades propostas para experimentação, oportunizando diversos estudantes de terem suas contribuições e de seus familiares vivenciadas, valorizando assim a coletividade.
Conscientização	Aulas 4, 5 e 6	Discussões acerca da responsabilidade individual sobre a

		<p>utilização de brinquedos que podem servir como elementos de caça.</p> <p>Estratégias necessárias para se atingir objetivos similares também em outros ambientes.</p> <p>Entendimento da origem de brincadeiras que utilizam termos que podem ser considerados racistas, homofóbicos ou outros tipos de pré-conceitos.</p> <p>Reconhecimento da importância de valorizar o outro.</p>
--	--	---

Fonte: Elaborado pelo autor

Como podemos observar, os dados evidenciam que o tema sugerido tem relevância quando oferecido ao público pesquisado neste estudo, sustentando assim a proposta de inclusão dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua como conteúdo das aulas de Educação Física no Ensino Médio.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão referente à ausência do tema brinquedo, brincadeiras e jogos de rua como conteúdo nas aulas de Educação Física no Ensino Médio não irão se esgotar com este estudo. Existem mais questões a serem exploradas e compreendidas que necessitarão de investigação e aprofundamento futuro, perpassando por interesses individuais de outros pesquisadores, construindo com isso uma abordagem multifacetada e diversificada, essencial para o campo da Educação Física.

A dificuldade em encontrar em estudos anteriores o tema brinquedos, brincadeiras e jogos de rua, quando relacionado ao Ensino Médio, revela que esta pesquisa pode proporcionar, a esse campo pouco explorado até então, novas perspectivas, com dados atualizados e servir como ponto de partida para futuras investigações e debates acadêmicos, enriquecendo assim o campo da Educação Física Escolar.

Baseado nas respostas encontradas através dos instrumentos utilizados, inicialmente os questionários para os responsáveis e estudantes, posteriormente com as entrevistas e os relatos após cada aula experimentada, evidenciou-se que os objetivos propostos para essa pesquisa, foram respondidos.

Levantou-se a possibilidade de utilização dos brinquedos, brincadeiras e jogos de rua, como conteúdos de uma unidade temática nas aulas de Educação Física para o Ensino Médio e foi ótimo perceber que a inclusão desse tema é viável, uma vez que a participação efetiva, não só dos estudantes envolvidos na pesquisa, mas também dos demais educandos em quererem usufruir dos momentos das aulas experimentais, demonstra que esse tema desperta o desejo em todos aqueles que têm a oportunidade de vivenciá-lo, evidenciando com isso a importância dada pelos estudantes ao tema e com isso respondendo ao primeiro objetivo específico desta pesquisa.

Mesmo sabendo que diversas atividades não foram citadas, devido às limitações de qualquer pesquisa apresenta, a contribuição dos responsáveis, seja através das respostas direta nos questionários ou verbalmente em momentos de íntima relação com seus representados, revela que a transmissão oral das informações faz parte do contexto da comunidade estudada. Informações essas que foram fundamentais para a construção do proposto como 'Produto Educacional' deste

estudo, um Inventário Descritivo dos Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua do município de Santo Amaro.

A abordagem do tema durante as aulas experimentais trouxe outras perspectivas, inclusive para a direção e coordenação escolar, pois além do entendimento dos benefícios cognitivos, já sabidos, os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua podem elevar positivamente as relações pessoais, sociais e emocionais, proporcionando ainda a autonomia e protagonismo juvenil.

As aulas experimentais, ainda propiciaram reflexões acerca de informações sobre a formação da população estudada e os elementos da cultura popular, proporcionando observações sobre sua importância histórica e cultural, explorando ainda variações e alterações ocorridas ao longo do tempo, o que ajuda os estudantes a compreenderem e valorizar a riqueza cultural embutida em todos os elementos explorados.

Outro ponto importante é que não houve exclusão de participantes nas atividades, independentemente de gênero, altura, peso ou qualquer outra condição individual, todos os estudantes que fizeram parte da pesquisa participaram livremente, com suas estratégias e até dificuldades, mas todos puderam vivenciar todas as atividades, demonstrando assim mais um ponto positivo desse conteúdo.

Os brinquedos, brincadeiras e jogos de rua foram relacionados a outros temas estudados em outras disciplinas, como matemática, geografia, história etc. pelos estudantes, mas de forma indireta e posteriormente às aulas experimentais, uma vez que nelas a única preocupação dos educandos foi a de alcançar o proposto em cada uma das atividades.

Chega-se à conclusão de que este conteúdo é viável, pois foi observada a aceitação e o interesse dos estudantes pelo tema, o que ficou comprovado pela participação efetiva em todas as aulas, com as construções dos brinquedos sendo feitas até de forma antecipada para “sobrar tempo” para usufruírem de todo o proposto para as aulas.

A compreensão do entendimento dado pela direção e coordenação escolar também evidencia que o conteúdo pode fazer parte dos conhecimentos estudados pela Educação Física, de forma mais livre, com organização e mediadas pelo professor, sem com isso interferir mais do que necessário para que as atividades possam acontecer, já que os próprios estudantes demonstraram autonomia,

responsabilidade e comprometimento, mesmo aqueles que não faziam parte do grupo pesquisado.

Dessa forma, a partir do revelado nesta pesquisa, recomenda-se que o conteúdo brincadeiras, brinquedos e jogos de rua, seja vislumbrado como possível de ser tratado como tema nas aulas de Educação Física para o Ensino Médio, uma vez que, desperta o interesse dos educandos, promove a atividade física de maneira lúdica, preserva e valoriza elementos culturais, promove a inclusão, socialização e interação entre as diversas gerações, contribuindo para a manutenção desta prática e tendo a escola como local de possível salvaguarda.

Diante do exposto, sugere-se que o tema brincadeiras, brinquedos e jogos de rua seja incorporado como uma unidade temática nas aulas de Educação Física para o Ensino Médio, visando não somente o desenvolvimento físico ou intelectual, mas também cultural, lúdico, social e emocionais dos estudantes.

8 REFERÊNCIAS

- ALVES, Fernando Donizete. **O Lúdico e a Educação Escolarizada da Criança: Uma história de (des)encontros**. 2008. Tese (Doutorado) – Curso de Educação Escolar, Universidade Estadual de São Paulo, Araraquara, 2008.
- ALVES, Fernando Donizete e SOMMERHALDER, Aline. **Jogo e a Educação da Infância: Muito Prazer em Aprender**. Curitiba, PR. Editora CRV, 2011.
- ANDRADE, Simeia Santos; SANTOS, Raquel Amorim dos. **Ludicidade como Prática de Liberdade: Os jogos de Regras na Perspectiva do Método Paulo Freire**. In: TEDESCO, Anderson Luiz; LACERDA, Tiago Eurico de (org.). Paulo Freire 100 anos: O Centenário de um Pensamento Intempestivo. Curitiba: Bagai, 2020. p. 143-154. ISBN 978-65-87204-69-7. Disponível em: <https://livroaberto.ufpa.br/jspui/handle/prefix/969>. Acesso em: 31 jan. 2024.
- ARAÚJO, Breno Silva de. **Brincadeiras e Jogos Tradicionais: Narrativas na Educação Física Escolar**. Belo Horizonte, MG. PROEF/UFMG, 2020.
- ATZINGEN, Maria Cristina Von. **A História dos Brinquedos – Para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem**. 2ª edição, São Paulo, SP. Alegro, 2001.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Traduzido por Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARROS, Juliana Monteiro Gramático. **Jogo Infantil e Hiperatividade**. Rio de Janeiro, RJ. Sprint, 2002.
- BIANCHINI, Leandro. **Movimento Renovador na Educação Física e Currículo: Formação Docente e Consciência Crítica**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC. 2015.
- BELTRÃO, José Arlen; TAFFAREL, Celi Nelza Zulke; TEIXEIRA, David Romão. A Educação Física no Novo Ensino Médio: Implicações e Tendências Promovidas pela reforma e pela BNCC. **Revista Práxis Educacional**, v. 16, n. 43, p. 656-680, 2020. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2178-26792020000700656&script=sci_arttext. Acesso em 09 jan. 2024.
- BRASIL. **Lei 12.711 de 29 de agosto de 2012**. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=12711&ano=2012&ato=5dcUTRq1kMVpWT502>. Acesso em 10 out. 2023.
- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 08 jan. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Prova Brasil**. Apresentação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/prova-brasil>. Acesso em 09 de jan. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Novo Ensino Médio**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=40361>. Acesso em 10 de out. 2023.

BRASIL. **LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bases_1ed.pdf. Acesso em 08 de jan. 2024.

BRASIL. **Lei 10.836 de 9 de janeiro de 2004. Lei de Criação do Bolsa Família**. Brasília. Presidência da República, Casa Civil, 2004. Disponível em: https://www.mds.gov.br/webarquivos/legislacao/bolsa_familia/leis/Lei%2010836.pdf. Acesso em 09 de jan. 2024.

CAMPOS, Valéria. **Educação Física no Ensino Fundamental: Os jogos e Brincadeiras como Proposta Pedagógica para os Anos Finais**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual Paulista. Presidente Prudente, SP, p. 136. 2020.

CANAN, Felipe et al. Repensando o ensino dos jogos esportivos coletivos na escola. **Cadernos de formação RBCE**, v. 8, n. 1, 2017.

CARVALHO, Liliane Alfonso Pereira; STORI, Norberto; MOSANER JR, Eduardo. Brinquedo Popular Brasileiro das Brincadeiras para os Museus. **Revista Digital Art&**, Ano XII, n. 15, 2014, p. 1 a 14. Disponível em: <http://www.revista.art.br/site-numero-15/11.pdf>> Acesso em 20 de dezembro. 2023.

CRACO, Eva Adriana da Luz Leite; VICENZI, Vinicius Bertoncini. As Percepções de Professores sobre a Importância do Brincar nas Práticas Pedagógicas da Educação Infantil. **Revista Professare**, v. 12, n. 3, 2023. Disponível em: <<https://doi.org/10.33362/professare.v12i3.3285>> Acesso em: 3 jan. 2024.

CHAEER, Galdino; DINIZ, Rafael R. Pereira.; RIBEIRO, Elisa Antônia. A técnica do Questionário na Pesquisa Educacional. **Revista Evidência**, v. 7, n. 7, 2012. Disponível em <<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/>> Acesso em 17 de setembro de 2022.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor.

DANTAS, Israel de Araújo. **Vivência dos jogos cooperativos: uma estratégia de inclusão nas aulas de educação física do Ensino Fundamental II**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal – RN. 116 f. 2023.

DE ANDRADE, Débora Batista Maciel. **O Jogo a partir da Perspectiva Crítico-Superadora nas Aulas de Educação Física do Ensino Médio Integrado: Desafios e Possibilidades**. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Pernambuco. Olinda, PE. 116 f. 2019

DE ASSIS, Livia Carvalho et al. Jogo e protagonismo da criança na educação infantil. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 28, n. 1, p. 95-116, 2015.

DUARTE, Rosália. Entrevistas em Pesquisas Qualitativas. **Educ. Rev.**, Curitiba, n. 24, 2004. Disponível em

<http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602004000200012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 24 jan. 2024.

FLICK, Uwe. **Introdução à Pesquisa Qualitativa-3**. Artmed editora, 2008. Disponível em <<https://books.google.com.br/>> Acesso em 17 de setembro de 2022.

FARIAS, Lidení Pereira. Jogos e Brincadeiras: **Práticas Pedagógicas de Professores na Educação Infantil**. 2021. TCC (Graduação) Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal do Tocantins, Arraias, 2021.

FONSECA, Rubiane Giovani; HONORATO, Tony; DE SOUZA NETO, Samuel. **As Práticas Corporais na Legislação Imperial e a Construção de uma Sociologia da Profissão para a Educação Física**. História, Ciências, Saúde-Manguinhos, 2021.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro**. Teoria e Prática da Educação Física. 4. Ed. São Paulo, SP. Scipione, 1997

FRIEDMANN, Adriana. **O Brincar na Educação Infantil**. Observação, Adequação e Inclusão. São Paulo, SP. Moderna, 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Editora Atlas, 1991.

GIUSTI, João Gilberto Mattos et al. O ensino do esporte através do jogo: análise, possibilidades e desafios na educação física escolar. **Pensar a prática**, v. 20, n. 3, 2017.

GOMES, Marilene Pöpper et al. PIBID/Educação Física UNIFEBE: resgate das brincadeiras e jogos de rua. **Cadernos do PIBID**, v. 1, n. 2, p. 41-45, 2016.

GONÇALVES, Bruno Geraldo Guimarães. Repressão e luta: o movimento estudantil durante os anos de chumbo e utopia. **SynThesis Revista Digital FAPAM**, Pará de Minas, v.2, n.2, 1-13, nov. 2010. Disponível em <https://periodicos.fapam.edu.br/index.php/synthesis/article/view/29/26>. acesso em: 10 out. 2023.

GRILLO, Rogério de Melo. Mediação semiótica e jogo na perspectiva histórico-cultural em educação física escolar. **Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, Brasil. Disponível em <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/332964>**, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**, O Jogo Como Elemento da Cultura. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Leaning, 2002;

KUENZER, Acácia Zeneida. **A Reforma do Ensino Técnico no Brasil e suas Consequências**. Rio de Janeiro: Ensaio: aval. pol. públ. educ, 1998 . Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40361998000300003&lng=pt&nrm=iso>. acesso em: 09 out. 2023.

LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira. **Brincadeiras de Menina na Escola e na Rua**. Cad. CEDES vol. 22 n. 56, Campinas, 2002.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. Cortez Editora, 1994.

LIMA, Rubens Rodrigues. **Para Compreender a História da Educação Física**. Educação e Fronteiras, Dourados, 2013. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/educacao/article/view/2241>. Acesso em: 06 out. 2023.

LOPES, Conceição. A Festa como Manifestação Privilegiada da Ludicidade Humana. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, [S. l.], v. 4, n. 7, 2008. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/18666>. Acesso em: 2 jan. 2024.
MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. 7. ed., Rio de Janeiro, RJ. Vozes, 2009.

MASIERO, Joziane Casagrande. **Jogos Tradicionais: Possibilidades nas Aulas de Educação Física**. Monografia (Especialização em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Maria, Saporanga, RS, 2015.

MELO, Cristiane Silva; MACHADO, Maria Cristina Gomes. Notas para a História da Educação: Considerações acerca do Decreto nº 7.247, de 19 de abril de 1879, de autoria de Carlos Leôncio de Carvalho. **Revista HISTEDBR On-line**, v. 9, n. 34, p. 294-305, 2009.

NASCIMENTO, Manoel. N. Matheus. **Ensino Médio no Brasil: Determinações Históricas**. Publicatio UEPG: Ciências Sociais Aplicadas, [S. l.], v. 15, n. 1, 2009. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/sociais/article/view/2812>. Acesso em: 13 out. 2023.

NEIRA, Marcos Garcia. Incoerências e Inconsistências da BNCC de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 40, p. 215-223, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/m5NJPS7PQnCCxZZtCsdjsqL/>. Acesso em 09 de jan. 2024.

OLIVEIRA, Marcus Aurélio Taborda de. Educação Física Escolar e Ditadura Militar no Brasil (1968-1984): Entre a Adesão e a Resistência. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 25, n. 2, p. 9-20, jan. 2004. Disponível em <http://www.rbce.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/223/225>. acesso em 02 de out. 2023.

OLIVEIRA, Marcus Aurélio Taborda de. **Educação Física Escolar e Ditadura Militar no Brasil (1968-1984):** História e Historiografia. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 28, n. 01, p. 51-75, jun. 2002. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022002000100004&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 02 out. 2023.

OLIVEIRA, Susan Kelly Fiuza de Souza. **Jogos Populares nas Aulas de Educação Física:** um Estudo sobre Possibilidades Pedagógicas. Cuiabá, MT. PROEF/UFMT, 2019.

PALMA, Míriam Stock. Representações das crianças sobre o brincar na escola. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 30, n. 2, p. 203-221, 2017.

PALMIERI, Marilícia Witzler Antunes Ribeiro. Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, p. 243-252, 2015.

PEIXE, Débora Cristina de Sampaio e MARÇAL, Mônica Teresinha. **Lúdico na Educação Infantil**. Florianópolis, SC: UDESC/NEAD, Caderno pedagógico I, 2003.

PERES, Tírsa Regazzini. **Educação Brasileira no Império**. Universidade Estadual Paulista; Universidade Virtual Do Estado De São Paulo. Caderno de formação: formação de professores—Educação, Cultura e Desenvolvimento, v. 1, p. 48-70, 2005.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação Infantil e Ludicidade**. Teresina, PI. DUFPI, 2009.

Ramos, Jair Jordão **Os Exercícios Físicos na História e na Arte**. São Paulo: Ibrasa. 1983.

RIBEIRO, Elisa Antônia. **A Perspectiva da Entrevista na Investigação Qualitativa**. Revista Evidência, 2008.

RIBEIRO, Fabyane de Carvalho Rodrigues. Jogos e brincadeiras: desenvolvimento da criança de 2 a 3 anos na educação infantil. **Eventos Pedagógicos**, v. 12, n. 2, p. 311-319, 2021.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. 7. ed. São Paulo, SP. Ática, 2002.

RODRIGUES, Ivete da Conceição; SOUSA, Maria das Dores Almeida de. **A utilização de jogos e brincadeiras no processo da educação infantil: Um Estudo de Caso.** 2017. TCC (Graduação) Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal Rural da Amazônia, Belém, 2017.

SANTOS, Dejanir Francisca Silva dos. **O Desaparecimento dos Jogos e Brincadeiras Tradicionais no Bairro Trapiche de Baixo, na Cidade de Santo Amaro – BA.** 2001. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização (Metodologia em Educação Física e Esporte) UNEB – Universidade do Estado da Bahia, Salvador 2001.

SENA, Dianne Cristina Souza de. **A Sistematização do Conteúdo Jogo nas Aulas de Educação Física do Ensino Fundamental e Médio.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, RN, 2014.

SHIGUNOV NETO, Alexandre; MACIEL, Lizete Shizue Bomura. **O Ensino Jesuítico no Período Colonial Brasileiro: algumas discussões.** Educar em revista, p. 169-189, 2008.

SOARES, Carmem Lúcia. **O Pensamento Médico Higienista e a Educação Física no Brasil: 1850-1930.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1990.

SOUZA, Suely Cristina Silva. O Atheneu Sergipense nos Tempos da Teforma Francisco Campos. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 4, n. 7, p. 9, 2011. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8639553>. Acesso em: 11 de jan. 2024.

TENÓRIO, Nivaldo Corrêa. **O Ensino no Brasil: da República Velha à Reforma Francisco Campos: Uma Releitura.** Seleção de textos sobre a História da Educação no Brasil República, p. 13, 2009.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Carta de Apresentação do Questionário

**Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)**



UESB
Universidade Estadual
do Sudoeste da Bahia



Saudações,

Sou professor Moisés Padilha, mestrando do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, polo UESB.

Procuró demonstrar a importância dos brinquedos, brincadeiras e jogo no conteúdo programático do Ensino Médio e para isso preciso da colaboração de vocês respondendo o questionário anexo da melhor forma possível.

Se notarem que o espaço destinado as resposta não é o suficiente, podem escrever atrás da folha ou em outras folhas se assim acharem necessário.

Segue também anexo os termos de autorizações para o uso em pesquisa, que devem ser assinados pelos responsáveis dos menores.

Saliento que as informações coletadas serão mantidas em anonimato e em sigilo, sendo somente usadas para este estudo.

Certos da sempre colaboração agradeço antecipadamente e me coloco a disposição para maiores esclarecimentos.

Moisés Elvismar Padilha
Professor/Mestrando

APÊNDICE C – Questionário para os Responsáveis

Questionário para os adultos responsáveis	
1. Nome do Estudante:	
2. Nome do Adulto:	
3. Parentesco com o estudante.	
4. Data de Nascimento do adulto: __/__/_____	
5. Durante sua infância e adolescência você participou na construção de algum brinquedo? () Sim () Não	
6. Caso a resposta anterior for sim, poderia citar e lembrar como se construíam esses brinquedos?	
7. Durante sua infância e adolescência você participou de alguma brincadeira ou jogo na rua ou bairro onde morava? () Sim () Não	
8. Caso a resposta anterior for sim, lembra quais e como se brincava ou jogava?	
9. Se já contruiu, brincou ou jogou na infância ou adolescência, o que mais te marcou?	
10. Nos dias atuais, consegue observar crianças e adolescentes brincando ou jogando nas ruas? Se sim, o que observou?	
Se não, tem ideia do por quê?	

APÊNDICE D - Inventário de Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua do Município de Santo Amaro – BA

a) Atividades desenvolvidas nas aulas experimentais

1. Campo de Pregos

Construído com um pedaço de tábua retangular, onde se desenha as principais marcações de um campo de futebol. Espalham-se pequenos pregos por todas as regiões da tábua, dentro dos limites desenhados e com espaço entre eles suficiente para que passe um botão de camisa pequeno.

Obrigatoriamente, um dos pregos ficará à frente das linhas de cada gol, os demais em quantidades iguais para os dois lados.

O objetivo é, alternadamente com o seu adversário, através de um pitó (peteleco), conseguir fazer um gol.

Pode ser jogado por tempo ou número de gols.

2. Chicotinho queimado

Preparação

Todos os participantes sentados em círculos, com as pernas cruzadas e voltados para o centro. Um dos participantes ficará do lado de fora do círculo e com um pedaço de galho, cipó ou outro objeto pequeno.

Desenvolvimento.

O participante que está do lado de fora, caminha ao redor do círculo dizendo:

- Chicotinho queimado!

Os demais respondem:

- Camarão assado!

Quem carrega o objeto continua:

- Quem olhar para trás!

Os que estão sentado:

- Toma chicotada.

Essas frases são ditas até que, em determinado momento, o que está circulando deixa o objeto (chicotinho) atrás de um dos colegas que está sentado e corre ao redor do círculo. O escolhido, percebendo isso, pega o objeto, e corre em perseguição ao outro na intenção de pegá-lo.

Conclusão

Finaliza a brincadeira se quem deixou o objeto conseguir sentar no lugar do outro ou for pego antes disso.

Recomeça com quem ficou com o chicotinho nas mãos.

3. Baleado de meio.

Preparação.

A turma forma um bloco central e dois outros colegas ficam cada um em uma extremidade.

Desenvolvimento.

Com a utilização de uma bola, os participantes que estão nas extremidades arremessam a bola em direção aos que estão no meio, tentando acertá-los (baleá-los), os que forem atingidos saem do centro.

Conclusão

Finaliza a atividade quando todos do centro forem baleados, podendo repetir o jogo trocando os arremessadores.

4. Badoque (badoque, estilingue)

Feito com um pedaço de pau em formato de forquilha “Y”. Em cada uma das pontas é preso uma tira de borracha de câmara de pneu, unidas por um pequeno pedaço de lona de tênis ou couro.

O objetivo é lançar um objeto a partir da lona, impulsionado pelas borrachas e por entre a forquilha para atingir um alvo pré-estabelecido.

5. Anelzinho

Preparação

A turma é dividida em dois grupos. Em cada grupo os componentes ficarão lado a lado, com as mãos postas e escolherão um representante que terá em suas mãos um anelzinho. Os grupos ficarão um de frente ao outro.

Desenvolvimento

Um grupo por vez. O representante colocará o anel no centro de suas mãos unidas pelas palmas e passará de um em um entre as mãos de seus colegas, que estarão postas da mesma forma. Disfarçadamente deixará o anel com um deles e o grupo adversário tentará adivinhar com quem ficou o anelzinho.

Acertando marca um ponto.

Conclusão

Vence o grupo que fizer mais pontos.

6. Fura Pé

Preparação.

Para esse jogo é necessário a utilização de um brinquedo chamado fura pé. Trata-se de um ferrinho com uma ponta fina de um lado e um dobradura do outro, formando uma figura parecida com um “p”.

Deve ser jogado em chão batido ou terreno que permita que o fura pé seja cravado.

Pode ser jogado por qualquer numero de pessoas a partir de uma figura desenhada no chão que pode ser uma linha para 2 pessoas, um triângulo para 3 pessoas, quadrado para 4 pessoas, estrela de cinco pontas para 5 pessoas e assim sucessivamente.

Desenvolvimento.

O primeiro jogador faça o fura pé no chão próximo a sua ponta na figura desenhada no solo, se o ferro cair em pé, cravado, ele puxa uma linha deste local até a ponta da figura e joga outra vez até errar e passar a vez ao próximo jogador.

Conclusão.

Finaliza o jogo aquele que conseguir “cercar” o adversário, fechando o as saídas quando cravar o fura pé em cima de sua própria linha, sem poder cair em cima da linha do (s) adversário (s) e nem cruzar nenhuma linha.

7. Guiador

Haste de metal com mais ou menos um metro. A ponta inferior é dobrada em formato de “U”, onde será guiada uma roda de borracha ou ferro (carrinho de compras, supermercado etc.). A ponta superior é protegida por uma madeira, tecido, plástico, este lado será a empunhadura.

O objetivo é guiar e fazer diversas manobras na roda (saltos, desvios, giros), guiadas pela haste de ferro, o guiador.

8. Neguri

Preparação

Um componente será escolhido para caçador enquanto os demais saem e se escondem.

Desenvolvimento

O caçador começa a brincadeira gritando o mais alto possível.

- “Neguriiii”.

Saindo em busca dos fugitivos que estão escondidos, achando fala a frase:

- “Ferrei fulano”, citando o nome do achado.

Conclusão.

Finaliza a brincadeira quando todos forem capturados.

9. Sete pedras.

Preparação.

O campo é dividido em 3 partes por duas linhas com distância entre elas de mais ou menos 5 metros, no centro, entre as linhas são colocadas 7 pedrinhas empilhadas. A turma também será dividida em dois grupos de igual número que ficarão cada um atrás de cada linha, de frente para as pedrinhas.

Desenvolvimento.

Após o sorteio para início, um componente do grupo arremessa a bola tentando acertar as pedras e assim sucessivamente até que consiga.

Aquele que acertar as pedras deverá correr junto com seus companheiros, enquanto o grupo oposto, deverá pegar a bola, trocar passes para tentar baleiar os adversário, que tentarão remontar as 7 pedras, empilhando-as novamente.

Conclusão.

Finaliza o jogo quem conseguir conquistar seu objetivo primeiro, seja baleando todos os componentes adversário seja empilhando as 7 pedras.

10. Pião

Feito de madeira, em formato cônico e com uma ponta de prego cravejada no meio de sua parte mais fina.

Um cordão (fieira) é enrolado da ponta do prego até próximo ao topo. A ponta desse cordão deverá ficar presa no dedo do brincante.

O objetivo é lançar o pião com o auxílio do cordão, fazendo-o desenrolar e girar o brinquedo.

Podendo ser jogado para ver qual pião ficará girando por mais tempo, pegá-lo na palma das mãos, equilibrá-lo no cordão etc.

11. Bate-lata

Preparação.

Escolhe-se uma pessoa para que irá procurar os demais que se esconderão pelo espaço. O centro do espaço é o local para bater a lata.

Desenvolvimento.

Um dos que irão se esconder pega a lata e a joga o mais distante possível, esse é o sinal para o pegador correr e resgatar a lata sem poder olhar para trás. Nesse momento os demais se escondem.

O pegador, ao recuperar a lata deverá colocá-la no local escolhido e sair para procurar os demais. Quando encontra alguém, volta até a lata, e a bate no chão 3 vezes entoando a frase:

- 1, 2, 3, visto fulano.

Conclusão.

Finaliza a rodada quando todos forem encontrados ou um desses conseguir chegar até a lata e chutá-la, antes do pegador voltar, reiniciando a brincadeira com o mesmo pegador.

12. Cinco toques.

Preparação.

Em círculos, de pé, voltados para o centro e com uma bola de voleibol.

Desenvolvimento.

Dado o sinal combinado para início, os participantes deverão manter a bola no ar, passando de um para o outro com tocando-a com os membros superiores e contando cada toque dado na bola.

Quem for dar o quinto toque, deverá tentar tocá-la com o objetivo de atingir um dos participantes, o qual deverá se desviar da bola ou segurá-la.

Se for atingido, sairá do jogo, se conseguir segura a bola quem deverá sair foi quem tentou atingi-lo.

Conclusão.

Finaliza o jogo quando restar apenas um participante.

b) Demais brinquedos citados nos questionários e entrevistas.

1. Arraia (pipa, papagaio)

Recorta-se um papel de seda em formato retangular, de cada lado cola-se uma flecha de cana de açúcar ou talisca de bambu.

Para a rabada (calda) é utilizado, preferencialmente, pequenos pedaços de algodão amarrados a uma linha.

Faz-se uma chave, unindo uma linha de uma ponta superior a outra, de uma ponta inferior a outra e unidas ao centro.

2. Balangandã

Em uma linha de costura ou cordão é presa uma casca de banana, laranja ou limão. Um participante tenta cortar o balangandã do outro.

3. Baralho

É um conjunto de cartas que são divididas em 4 grupos chamados de naipes. Cada grupo possuem 13 cartas de valore numéricos diferentes.

Existe uma variedade muito grande de jogos que utilizam o baralho como elemento, assim como as regras que são alteradas de acordo a costumes e culturas.

4. Bate-bate

Para esse brinquedo é necessário 2 garrafas plásticas de água sanitária, um pedaço de arame, cordão, prego e areia.

Uma das garrafas é furada no centro do fundo e da tampa, por esses furos é passado o arame que após inserido terá suas pontas viradas para formar pequenos ganchos.

Antes de fixar a tampa, a garrafa será preenchida com areia.

Da outra garrafa é retirada uma tira que será fixada na garrafa cheia de areia por um prego, criando uma espécie de lingueta.

O pedaço de cordão é preso aos ganchos do arame.

Quando o participante puxa, o brinquedo rola e a lingueta bate no chão fazendo barulho.

5. Bicudo

É uma espécie de arraia, feito a partir de qualquer tipo de papel dobrado em diagonal. Para a rabada (calda) também se utiliza qualquer tipo de papel. Sua chave é feita unindo as duas abas.

6. Bolinha de sabão

Em um copo é diluído, sabão (de preferência de lavar prato) e um pouco de açúcar. Com um canudo da do galho da folha de mamão, a pessoa mergulha uma ponta no copo, retira e sobra a outra extremidade.

7. Boneca de milho

Depois de colher uma espiga de milho, puxa a palha com cuidado, aparecendo os grãos que serão pintados para formar a face. O cabelo é feito da própria estrutura similar a um cabelo e as roupas são a palha retirada.

8. Boneca de pano

É feita a partir de retalhos de panos dobrados, amarrados com cordão ou costurados.

9. Carrinho de lata

É necessário ter em mãos duas latas, pedaços de madeira, brochas, pregos e sandália de borracha para fazer as rodas.

Depois de abrir e desamassar as latas serão cortadas em formato de um veículo visto lateralmente. Esses lados serão unidos com os pedaços de madeira fixados pelas brochas.

As sandálias deverão ser cortadas para a construção das rodas, que deverão ser proporcionais ao recorte das latas.

As rodas são colocadas nas madeiras, presas por pregos.

10. Casinha de caixa de sapato

Podem ser feitas com uma ou várias caixas de sapatos, de diversos tamanhos.

Basta tirar as tampas e uni-las com fita crepe para formar os cômodos.

Podendo também utiliza o empilhamento, colocando uma caixa sobre as outras.

11. Catavento

Feito com um papel quadrado e recortado das pontas para o centro. Em seguida prende-se uma ponta sim a outra não com um alfinete em um pedaço de madeira ou talisca de bambu.

12. Cavalinho de pau

Para esse brinquedo é necessário um cabo de vassoura, para o corpo e papelão para cabeça.

Deve-se recortar um papelão dobrado no formato de uma cabeça de cavalo (pode desenhar as feições e até pintar).

Depois desse passo, prende a cabeça ao corpo (cabo de vassoura).

13. Damas

É um jogo de tabuleiro formado por 2 conjuntos de 12 peças brancas e 12 peças pretas, jogadas em um tabuleiro quadrado, com 64 casas formadas por pequenos quadrados pintados alternadamente por 2 cores contrastantes, tendo como objetivo capturar ou imobilizar as peças do adversário.

14. Dominó

É um jogo de mesa que utiliza peças retangulares e identificadas por pontos que indicam valores numéricos que dever ser unidos, até que um dos participantes não tenha mais nenhuma delas em sua posse.

Pode ser jogado por 2, 3 ou 4 pessoas.

15. Futebol de botão

É um jogo que simula o futebol, praticado com botões apropriados ou adaptados (tampinhas de garrafa, botão de camisa etc.), que, de certa forma, representam os jogadores e são movidos com o auxílio de uma palheta ou pito (peteleco), para que atinjam uma bolinha mirada no gol.

16. Gangorra

Para construção desse brinquedo é necessário um pneu e uma tábua.

Coloca-se o pneu parcialmente enterrado e sobre ele uma tábua. Cada participante senta de um lado e com o impulso das pernas um sobe enquanto o outro desce e sucessivamente.

17. Ioiô

Uma espécie de carretel com um eixo central onde se enrola uma extremidade de um cordão, a outra extremidade fica presa no dedo médio.

O objetivo é soltar o ioiô para que todo o cordão seja esticado, chegando ao final, com um pequeno impulso, o cordão volta a ser enrolado e o ioiô a subir. Esses movimentos podem ser incrementados com manobras diversas.

18. Lanterna

Em uma lata de leite é feito um furo na lateral próxima ao fundo e outro próximo ao local onde fica a tampa.

Nesses furos deve-se colocar um pedaço de arame que funcionará como uma alça. Dentro da lata se coloca uma vela acesa.

19. Patinete

Para fazer uma patinete é necessário uma tábua resistente, de boa espessura e que comporte alguém sentado, três pedaços de madeira que serão usados como eixo, direção e freio e 3 rodinhas de rolimã (rolamentos).

Pregam-se as madeiras nas extremidades da tábua. Na parte do fundo coloca-se uma rolimã em cada ponta da madeira (parte fixa) e na frente uma bem no meio da madeira. Essa parte deverá ser fixada no centro da tábua de modo que tenha movimento (parte móvel).

O outro pedaço de madeira deverá ser preso do lado da madeira com um prego. Essa parte servirá como freio.

A pessoa senta na tábua, coloca os pés em cada ponta da madeira da frente, movendo os pés dará a direção e uma das mãos fica na madeira ao lado para quando puxá-la consiga parar o brinquedo.

20. Pé de lata

Para esse brinquedo, é necessário duas latas de leite, dois pregos e cordão.

Faz-se um furo no centro dos fundos das latas, passa-se o cordão por esses fundos prendendo-os com a ajuda dos pregos.

Sobe nas latas, colocando o cordão entre os dedos dos pés e segura a volta do cordão com as mãos.

Esse brinquedo pode ser feito também utilizando somente a tampa das latas.

21. Perna de pau

Para a construção desse brinquedo é necessário o reaproveitamento de duas vassouras de piaçava.

Retiram-se as piaçavas velhas, cava-se o buraco onde se encaixa o cabo de modo que se possa atravessa-lo totalmente.

Alinha-se o cabo à base e com o auxílio de um prego prende-se na altura desejada.

22. Sinuca de gude

Com uma pequena tábua, forrada com tecido, rodeada por uma barreira feita de madeira fina, é feito 6 recortes, um em cada canto e dois no centro, um de cada lado da madeira, formando as caçapas.

As bolas serão representadas por bolinhas de gude e o taco por varetas de madeira.

23. Tambor de lata

De uma lata sem a tampa é retirada o fundo. Coloca-se um pedaço de plástico grosso preso por borracha de câmara de ar de bicicleta. Quanto mais esticado ficar melhor o som emitido ao tocar com uma vareta de madeira.

24. Telefone

Esse brinquedo é feito com um cordão e duas de latas pequenas ou embalagens de iogurte.

É feito um pequeno furo no fundo da embalagem pelo qual irá passar uma das pontas do cordão, esse deverá ficar preso por um nó grosso.

A comunicação é feita e ouvida à distância.

25. Trem de caixa de fósforo

Colocando uma caixa de fósforos dentro da outra, unido-as pela parte interna. Para as rodas são utilizados botões de camisa presos com cola às caixinhas.

26. Utensílios domésticos em miniatura

Para ser feito os utensílios é usado um tipo de barro chamado "Tauá".

Após amolecer o Tauá com água, moldam-se as panelinhas, pratos, copos, xícaras etc. espera secar e os objetos ficam prontos para brincar.

Podem-se fazer ainda móveis.

27. Vai e vem

Este brinquedo pode ser confeccionado utilizando-se duas garrafas pets, cordão e fita crepe.

Cortam-se as garrafas ao meio, utilizando a parte de cima (boca da garrafa). Devem-se unir as partes a partir do meio, fixando com fita crepe, ficando a estrutura dessa forma com duas bocas. Passam-se dois cordões de mais ou menos 2 metros por entre as bocas. Em cada extremidade do cordão é preso uma argola feita com o que sobrou do fundo da garrafa.

Para brincar, a dupla abre e fecha os braços alternadamente, segurando as argolas, com esse movimento a garrafa vai e vem.

c) Demais brincadeiras e jogos citados nos questionários e entrevistas.

1. Alerta

Preparação.

Em círculo, com um representante no meio do círculo de posse de uma bola.

Desenvolvimento.

O escolhido joga a bola para cima, ao mesmo tempo em que chama o nome de um dos colegas que está no círculo.

O colega chamado corre para pegar a bola enquanto todos os demais, inclusive o que lançou a bola ao ar, correm para o mais distante possível.

Ao pegar a bola o, agora lançador, deve gritar a palavra “alerta”. Feito isso, todos os demais param imediatamente onde estiverem e ficam imóveis. A pessoa que está com a bola, através de 3 passos, um para cada sílaba (a-ler-ta), tenta chegar o mais próximo de um dos que correram para acertá-lo com a bola.

Conclusão.

Reinicia a brincadeira com o participante que jogou a bola no centro do círculo chamando um novo participante.

2. Alvo

Preparação.

Desenha-se no chão um alvo feito por vários círculos um dentro do outro, atribuindo-se pontos, maior valor para o centro e menor na extremidade. Risca-se uma linha a uma distância de mais ou menos 5 metros para os lançamentos.

Cada jogador terá em seu poder 3 tampinha de refrigerante.

Desenvolvimento.

Após o sorteio, os participantes, alternadamente, terão que fazer o lançamento de suas primeiras tampinhas em direção ao alvo. Depois da primeira rodada são anotadas as pontuações e começa a segunda rodada, repetindo logo em seguida a terceira rodada.

Conclusão.

Vence quem marcar mais pontos ao final das 3 rodadas.

3. Amarelinha

Preparação.

Desenha-se no chão um conjunto de quadrados numerados de 1 a 10, sendo que os números 3 e 4, 6 e 7 e 9 e 10 serão colocados em quadrados lado a lado, enquanto os demais seguirão a ordem e serão colocados em quadrados um acima do outro.

Os participantes ficarão organizados por ordem e com um objeto nas mãos, podendo ser cascas de frutas ou uma pedrinha.

Desenvolvimento.

O primeiro participante deverá jogar o objeto na casa número 1, e pular para a casa 2 com um só pé, após isso passará para as demais casas, quando encontrar casas lado a lado poderá colocar um pé em cada casa e assim sucessivamente, chegando nas casas 9 e 10, farão um salto com giro, retornando o caminho.

Acertando, pega o objeto na casa 1, salta nela com um único pé e joga-o na casa 2 repetindo todo o processo, até finalizar o jogo na casa 10.

Obs. O objeto tem que cair dentro das casas, se cair fora, sobre a linha ou em outra casa o participante perde a vez de jogar.

Conclusão.

Finaliza quando todos participarem vencendo aqueles que completarem a tarefa obedecendo todas as regras.

4. A maré tá enchendo.

Preparação.

A turma é dividida em dois grupos separados por uma corda que é segura por dois componentes, um em cada ponta.

Desenvolvimento.

Aqueles que estão segurando a corda começam a repetir a frase:

- A maré ta enchendo.

E bem devagarzinho sobem a corda, enquanto isso os demais participantes tem que passar por cima da corda. Aqueles que tocarem na corda ao fazer isso são retirados da brincadeira, vencendo os dois participantes que ficarem por último, passando por cima da corda o mais alto possível.

Esses dois passarão a comandar a brincadeira segurando a corda.

Conclusão.

A brincadeira termina com o desinteresse da turma.

5. Argolinha

Preparação.

Espalhasse objetos em uma pequena área, afastada de uma linha de lançamento com mais ou menos 5 metros de distância.

Cada participante terá em suas mãos 3 argolinhas feitas com arame.

Desenvolvimento.

Por ordem combinada, os participantes terão que, detrás da linha de lançamento, jogar a argolinha para laçar o objeto à frente.

Pode se estabelecer valores para os objetos e quem fizer maior número de pontos vence a brincadeira.

Conclusão.

Finaliza a brincadeira quando todos tiverem lançado as argolas.

6. Bambolê

Preparação.

Em pé e espalhados pelo espaço, cada participante deverá ter em sua posse um bambolê.

Desenvolvimento.

Dado o sinal de início, os participantes deverão rodar o bambolê em um dos braços e depois de autorizado trocar de braço sem interromper o movimento de giro, passando para a próxima etapa quem conseguir concluir a tarefa.

Nas próximas etapas deverão girar o bambolê no pescoço, em seguida na cintura.

Conclusão.

Vence quem conseguir realizar todas as etapas.

7. Barra manteiga

Preparação.

Duas equipes frente a frente, atrás de suas linhas separadas mais ou menos por uma distância de 8 metros.

Desenvolvimento.

Um dos componentes de uma das equipes vai em direção ao grupo contrário, ao chegar bate na palma da mão dos componentes rivais a frase: - barra manteiga, na ponta da nêga. 1, 2 , 3.

A pessoa que for tocada no número 3, deverá perseguir o adversário correndo atrás dele enquanto ele tentará chegar de volta aos seus limites. Se for capturado passará a fazer parte da outra equipe. Dando a vez da jogada para a equipe que foi desafiada.

Conclusão.

Finaliza o jogo quando todos passarem para uma única equipe ou perder o interesse pela brincadeira.

8. Bobinho

Preparação.

Em pé, formando um círculo, voltados para o centro e com uma bola. Será escolhido um participante para iniciar sendo o bobinho, que ficará no centro do círculo.

Desenvolvimento.

Utilizando os pés (podendo ser praticado com as mãos), o bobinho tenta interceptar a bola que é jogada entre seus colegas, conseguindo troca de lugar com quem conseguiu roubar a bola.

Conclusão.

Finaliza a brincadeira com o desinteresse do grupo.

9. Boca de forno

Preparação.

O grupo fica em pé de frente para um escolhido que comandará a brincadeira.

Desenvolvimento.

O escolhido começa dizendo:

- Boca de forno. Todos respondem: - Forno.
- Tira do bolo? Os demais respondem: - Bolo.
- Faz tudo que mandar? – todos: Faço.
- Se não fizer? – Respondem: - Toma bolo.

Nesse momento, a pessoa que está comandando as falas, pede para que as outras executem qualquer tarefa, como por exemplo:

Tocar em algum objeto, ir até determinado lugar, pedir ou dar a benção a algum estranho, pegar alguma coisa de determinada cor etc.

Aquele que chegar por último toma bolo.

A brincadeira recomeça com a troca de comando.

Conclusão.

A brincadeira termina quando não houver mais interesse do grupo.

10. Buraco

Preparação.

Faz-se 3 buracos no chão em linha e com a mesma distância entre eles. Antes do primeiro buraco é traçada uma linha com distância de mais ou menos 3 metros para o buraco.

Os participantes terão em suas mãos uma bolinha de gude.

Desenvolvimento.

O primeiro participante, a partir da linha de saída, tenta acertar sua bolinha de gude no primeiro buraco. Se acertar, terá a chance de jogar para o buraco seguinte, a partir do buraco acertado.

Se errar, deixa a gude no lugar que caiu e passa a vez ao próximo participante. Da sua próxima vez terá que tentar a ação a partir do local em que sua gude ficou.

Acertando todos os buracos na ida e na volta, o participante tem a chance de atacar a gude do adversário com a sua gude.

Todos que fizerem o caminho, ida e volta, podem se atacar. Quem conseguir matar (acertar a gude do adversário com a sua gude) vence o jogo.

Conclusão.

Vence aquele que conseguir “matar” todos os adversários.

11. Cabo de guerra

Preparação.

Divide a turma em dois grupos separados por uma linha central.

Os grupos segurarão uma corda, um após o outro, cada um de seu lado do campo.

Desenvolvimento.

Dado o sinal, os grupos puxam a corda para o seu lado, com o objetivo do grupo adversário tocar na linha central.

Conclusão.

Vence o grupo que conseguir levar o outro a tocar na linha central.

12. Cabra cega

Preparação.

Em círculo, um é escolhido e tem seus olhos vendados.

Desenvolvimento.

O participante vendado é girado algumas vezes e logo após os demais participantes tocam em seus braços e costas. O vendado tenta tocar de volta e se conseguir tem que adivinhar o nome de quem foi pego.

Conclusão.

Finaliza com a descoberta do nome do tocado que trocará de lugar com o vendado.

13. Cama de gato

Preparação.

Em dupla, frente a frente. Com um cordão de mais ou menos 1 m. unido pelas pontas.

Desenvolvimento.

Inicia-se com um dos participantes com o cordão trançado nas mãos formando o desenho de uma figura geométrica, logo em seguida seu companheiro deve retirá-lo e conseqüentemente formar uma nova figura, dessa vez em suas mãos, retornando da mesma forma para o primeiro e assim sucessivamente.

Conclusão.

Termina quando não houver mais possibilidade de criar novas figuras.

14. Capitão

Preparação.

Dois a dois, cada um desenha uma pequena linha a sua frente e escolhem 5 pedrinhas de tamanho similar para o jogo.

Desenvolvimento.

O primeiro jogador deve iniciar a fase 1 do jogo, que consiste em jogar as 5 pedrinhas no chão, pegar uma delas e lança-la ao alto ao tempo em que recupera uma das pedras do chão, repete essa ação até que consiga pegar todas as 4 pedras.

Na segunda fase, repete as ações, só que pegando as pedras do chão de 2 em 2.

Na terceira fase, repete a ação, no primeiro lançamento pegando 1 pedra e no segundo lançamento pegando as 3 restantes.

Na quarta fase deverá fazer o lançamento e pegar as 4 pedrinhas de uma só vez.

Na quinta fase será necessário usar a linha riscada a sua frente, colocando o dedo polegar e indicador afastados um do outro sobre a linha, formando um túnel. Repete a ação, lançando uma das pedras para o alto, nesse momento pega uma das que estão no chão e passa por entre os dedos, sem tocar nas demais pedras e sem deixá-la sobre a linha.

Na sexta e última fase, o participante deverá jogar as 5 pedrinhas para cima e segurá-las com o dorso das mãos unidas, jogando novamente para o alto, a partir dessa posição e em seguida segurando-as com as palmas das duas mãos unidas.

Conclusão.

Vence aquele que finalizar todas as fases primeiro.

15. Coelho na toca

Preparação.

Diversos círculos são desenhados no chão, dentro de cada círculo um participante, sobrando um que inicia a brincadeira.

Desenvolvimento.

O participante que está fora dos círculos e grita: - "Coelho, sai da toca"! Nesse momento todos os participantes têm que trocar de lugar, é quando o que gritou aproveita e entra em uma das tocas vagas, ficando um dos que iniciaram dentro dos círculos sem lugar para ficar, reiniciando a brincadeira.

Conclusão.

Finaliza a brincadeira com o desinteresse do grupo.

16. Corrente

Preparação.

Divide a turma em dois grupos, um de cada lado, afastados por mais ou menos 5 metros.

Cada grupo é subdividido em dois. Uma parte de cada grupo (mínimo de 3) será a corrente e ficarão com os braços entrelaçados e a outra parte serão os rompedores.

Desenvolvimento.

Dado o sinal de início, um grupo de rompedores (quantidade a critério de estratégia) por vez irá até o lado oposto e tentarão passar pela corrente, se conseguirem marcarão um ponto, caso contrário ficarão presos atrás da corrente até que novos parceiros, podendo inclusive serem da sua corrente, rompam as do adversário e liberte-os.

Conclusão.

Vence quem capturar mais adversários.

17. Corrida de carrinho de mão

Preparação.

Em duplas, tendo a sua frente uma linha de partida e a dessa, a mais ou menos 5 metros uma linha de chegada.

Um dos parceiros da dupla ficará na posição de apoio em 4 apoios com a perna ligeiramente aberta e o outro segurando seus tornozelos.

Desenvolvimento.

Dado o sinal de início, quem está segurando os tornozelos eleva-os e quem está em 4 apoios começa a andar utilizando as mãos, sendo guiado pelo companheiro.

Conclusão.

Vence a dupla que cruzar a linha de chegada em primeiro lugar.

18. Corrida de pneu

Preparação.

Em pé, atrás de uma linha de partida, cada participante com um pneu de carro e dois cabos de vassoura. Uma linha de chegada é marcada a uma distância de mais ou menos 10 metros.

Desenvolvimento.

Os participantes colocam os cabos de vassoura dentro do pneu, um de cada lado e ao sinal de partida todos saem guiando os pneus com os cabos de vassoura em direção à linha de chegada.

Conclusão.

Vence quem cruza a linha de chegada em primeiro lugar.

19. Corrida de saco

Preparação.

Traçam-se duas linhas, uma de saída e outra de chegada, separadas por uma distância de mais ou menos 10 metros. Atrás da linha de saída os participantes estarão cada um dentro de um saco.

Desenvolvimento.

Após o sinal combinado, os participantes sairão pulando em direção à linha de chegada.

Conclusão.

Vence a corrida quem passar da linha de chegada em primeiro lugar.

20. Corrida na cadeira

Preparação.

Em trio, dois frente a frente, cada um coloca uma de suas mãos no antebraço contrário e com a mão livre segura o braço do companheiro, formando uma cadeirinha.

À frente de todos risca-se uma linha de partida e a dessas mais ou menos 5 metros uma linha de chegada.

Desenvolvimento.

Após o sinal combinado, o terceiro membro da equipe senta-se na cadeirinha e é transportado até a linha de chegada.

Conclusão.

Vence o trio que cruzar a linha de chegada em primeiro lugar.

21. Dança das cadeiras

Preparação.

Colocam-se várias cadeiras formando um círculo, com as costas voltadas para o centro e em número inferior ao número de participantes (uma a menos que o total de participantes).

Desenvolvimento.

Ao som de uma música ou palmas, os participantes, com as mãos atrás das costas, deverão passar em torno das cadeiras e quando o som cessar procuram se sentar nas cadeiras.

Quem ficar em pé, sem lugar para sentar sai da brincadeira, que recomeça retirando uma cadeira e unindo as que restaram e assim sucessivamente.

Conclusão.

A brincadeira acaba quando um dos dois últimos participantes sentar na cadeira derradeira tornando-se o vencedor.

22. Detetive e assassino

Preparação.

Sentados em círculo.

Deve-se dobrar pequenos pedaços de papel, em número igual ao de participantes fazer um sorteio. Em um deles escreve-se a palavra Detetive e em outro a palavra Assassino. Os demais ficam em branco.

Quem tirou o papel de Detetive deverá investigar e achar quem tirou o papel de Assassino, enquanto todos os demais serão as possíveis vítimas. Obrigatoriamente todos devem se entreolhar.

Desenvolvimento.

O assassino deverá piscar discretamente para as pessoas que entender que não é o detetive.

Quem receber a piscada deverá dizer a palavra “morri”, indicando que foi assassinada. Enquanto os assassinatos ocorrem, o detetive tem que tentar identificar o criminoso antes que todas as vítimas morram.

Se o assassino piscar indevidamente para o detetive será preso.

Conclusão.

Finaliza o jogo quando o assassino for preso ou conseguir matar todas as vítimas.

23. Dono da rua

Preparação.

Divide a turma em dois grupos, um de cada lado da rua e escolhe um para ser o dono da rua. Deve-se escolher um local para ser o pique (salvamento).

Desenvolvimento.

Os grupos deverão trocar de lado atravessando a rua com um só pé, saltitando, enquanto o dono da rua tenta pegar algum componente.

Quando isso ocorre o componente deve correr até o pique enquanto os membros do grupo adversário tentam bater nele.

Conclusão.

Finaliza o jogo quando todos os membros de determinado grupo forem pegos.

24. Elástico

Preparação.

Duas pessoas escolhidas para iniciar segurando um elástico que deve estar unido, dando continuidade em seu formato.

Desenvolvimento.

Os escolhidos devem segurar o elástico na altura de seus pés, afastados um do outro, enquanto um participante deverá pular para dentro e para fora do retângulo formado pelo elástico executando manobras com um dos pés, ou os dois.

À medida que o participante acertar, quem está segurando fechará as pernas, unindo os pés e assim por diante, quando o elástico subirá para outra parte do corpo dos que estão segurando, passando para os joelhos, coxa, quadril, cintura, peito e finalizando no pescoço.

Vence quem passar por todos os desafios combinados.

Conclusão.

Finaliza a atividade quando todos participarem.

25. Esconde-esconde

Preparação.

Um membro do grupo é escolhido para procurar os demais que se escondem pelo espaço determinado.

Desenvolvimento.

Dado o sinal de início, o escolhido, de olhos fechados, conta até dez, dando tempo para os outros participantes se esconderem. Após o final da contagem sai à procura dos outros. Ao encontrar os que estão escondidos, deve dizer a frase: - Visto fulano! O que foi visto pelo pegador sai da brincadeira e fica aguardando até que todos tenham sido encontrados.

Conclusão.

Finaliza a brincadeira quando todos forem encontrados.

26. Garrafão.

Preparação.

Desenha-se no chão uma figura em forma de garrafão, um retângulo e uma espécie de boca formada por um quadrado pequeno. Um dos participantes será o pegador enquanto os demais serão os perseguidos. Será destinado um local fora do garrafão para ser o pique (local de salvamento).

Desenvolvimento.

Os fugitivos poderão entrar e sair do garrafão por qualquer local e lá dentro só poderá usar um dos pés, saltitando enquanto isso. Se entrar pela boca do garrafão poderá usar os dois pés e caminhar ou correr normalmente.

O pegador só poderá pegar os fugitivos enquanto tiverem fora do garrafão ou entrando pela boca para pegar os que lá estiverem não necessitando ficar em um pé só.

Se por ventura algum componente, fechar a boca do garrafão, usando cada um de seus pés, todos que estão dentro do garrafão não poderão sair e deverão ficar em um só pé até que a boca seja liberada ou alguém seja pego pelo perseguidor, que estando dentro do garrafão nesse momento terá as chances redobradas.

Quem for pego deverá fugir até o pique enquanto isso os outros correm atrás para bater.

Quem for pego passa a ser o pegador.

Conclusão.

Termina a brincadeira quando se perde o interesse.

27. Golzinho

Preparação.

O grupo é dividido em dois de igual número, podendo ser duplas, trios, quartetos etc. Em um espaço definido são demarcados dois gols, um em cada extremidade, utilizando qualquer objeto para isso (sandálias, pedras, pedaços de pau). Será utilizada uma bola.

Desenvolvimento.

As equipes devem trocar passes com os pés entre eles com o objetivo de fazer um gol do lado contrário ao de sua equipe, enquanto seus adversários tentam impedir,

tomando a posse de bola e também tentam fazer um gol nos oponentes. Nesse jogo não existe goleiro.

Conclusão.

Vence aquele que fizer mais gols em determinado tempo ou o número de gols combinado.

28. Jogo da velha

Preparação.

São traçadas 3 linhas na vertical e 3 linhas na horizontal proporcionalmente. Pode ser feito no chão, em cadernos, quadros etc.

Desenvolvimento.

Em dupla e alternadamente os participantes terão marcar um “X” ou “O” em um dos espaços formados.

Conclusão.

Vence quem conseguir colocar seu símbolo em 3 espaços seguidos, em qualquer direção ou sentido.

29. Morto-Vivo

Preparação.

Em pé, um ao lado do outro. Um representante é escolhido para comandar a brincadeira.

Desenvolvimento.

O participante escolhido repete as duas palavras alternando entre elas da forma e velocidade que quiser.

Quando pronunciar a palavra: “Morto”, todos devem se abaixar.

Quando pronunciar a palavra: “Vivo”, todos ficam de pé.

Conclusão.

Vence a brincadeira quem ficar por último, tomando o lugar de comando.

30. Ovo na colher.

Preparação.

Traçam-se duas linhas, uma de saída e outra de chegada, separadas por uma distância de mais ou menos 10 metros. Atrás da linha de saída os participantes terão

em suas mãos uma colher e um ovo cozido (pode utilizar uma bolinha de ping-pong ou de papel).

Desenvolvimento.

Dado o sinal de início, os participantes deverão colocar o cabo da colher na boca e o ovo na colher, saindo da forma mais rápida possível em direção à linha de chegada, sem deixar o ovo cair, se isso ocorrer deverá voltar ao início de tudo.

Conclusão.

Vence a corrida quem atravessar a linha de chegada em primeiro lugar cumprindo as regras.

31. Palitinho

Preparação.

Em círculo, cada participante com 3 pedaços de palito de fósforo em sua mão.

Desenvolvimento.

Cada participante coloca as mãos para trás e em uma delas coloca o número de palitos que quiser, ao mesmo tempo que os demais fazem a mesma coisa.

Em determinado momento todos colocam a mão, que está com os palitos escolhidos e escondidos, para o centro do círculo.

Os participantes tentarão adivinhar qual a quantidade total de palitos.

Marcando ponto aquele que conseguir adivinhar ou se aproximar ao máximo do valor encontrado.

Conclusão.

Finaliza o jogo com o desinteresse da turma.

32. Passar pela corda

Preparação.

Duas pessoas escolhidas segurarão uma corda, em um dos lados forma-se uma fila.

Desenvolvimento.

Os que estão segurando a corda começam a rodá-la, enquanto os que estão na fila deverão passar por baixo no momento em que a corda está girando.

Se a corda tocar em qualquer parte do corpo o que foi tocado trocará de lugar com um dos que iniciaram a brincadeira rodando a corda.

Conclusão.

Finaliza a brincadeira com a dispersão do grupo.

33. Peteca.

Preparação.

Em pé, formando um círculo, voltados para o centro e um dos participantes no centro com uma peteca nas mãos.

Desenvolvimento.

O participante que está no centro do círculo, bate na peteca com a palma de uma das mãos, lançando para um dos que estão no círculo, que deve também bater na peteca com a palma de uma das mãos de volta para o colega, que imediatamente, sem deixar a peteca cair deve jogar para outro e assim sucessivamente.

Se o jogador do centro errar, troca de lugar com quem está no círculo.

Conclusão.

A brincadeira termina com o desinteresse do grupo.

34. Picula

Preparação.

O grupo escolhe um para que seja o pegador.

Desenvolvimento.

Dado o sinal de início, o pegador corre atrás dos demais tentando tocar em alguma parte de seus corpos. Quem for pego passa a pegar e assim sucessivamente.

Conclusão.

Finaliza com o desinteresse dos participantes.

35. Piponeta

Preparação.

Os participantes colocam as mãos fechadas uma ao lado das outras.

Desenvolvimento.

Um dos participantes toca cada uma das mãos pronunciando a seguinte frase:

- Piponeta, piponeta. Bada, bada, rom,
- Bada, bada, rom, rompeu.
- Puxa o rabo do tatu, quem saiu foi tu.

Cada mão tocada na última sílaba é retirada.

Conclusão.

Vence o participante que tem sua mão tocada por último.

36. Pobre, pobre. Rico, rico

Preparação.

De um lado fica um representante que fará o papel de rico, do outro lado os demais participantes serão os pobres.

Desenvolvimento.

O rico vai ao encontro do grupo cantando:

Eu sou rico, rico, rico, de marré, marré, marré.

Eu sou rico, rico, rico, de marré, marré, de ci.

Retornando ao seu lugar.

O grupo agora se dirige para o rico cantando:

Somos pobres, pobres, pobres, de marré, marré, marré.

Somos pobres, pobres, pobres, de marré, marré, de ci.

O rico indaga.

Quero uma de vossos filhos de marré, marré, marré.

Quero uma de vossos filhos de marré, marré, de ci.

Os pobres respondem.

Escolhei o que vós quiser de marré, marré, marré.

Escolhei o que vós quiser de marré, marré, de ci.

Rico – Eu quero (nome) de marré, marré, marré.

Rico – Eu quero (nome) de marré, marré, de ci.

Pobres – Que ofício darás a ela de marré, marré, marré.

Pobres – Que ofício darás a ela de marré, marré, de ci.

Rico – Dou o ofício de (profissão) marré, marré, marré.

Rico – Dou o ofício de (profissão) marré, marré, de ci.

Pobres – Ela aceitou marré, marré, marré.

Pobres – Ela aceitou marré, marré, de ci.

Assim sucessivamente até todos aceitarem, sobrando apenas um pobre.

Conclusão.

Termina quando sobrar apenas um que será o próximo rico e todos os demais serão os pobres.

37. Pontinho

Preparação.

Em pé, espalhados no espaço e com uma bola.

Desenvolvimento.

Cada participante, em sua vez, deve equilibrar a bola tocando nela com qualquer parte do corpo (exceto os membros superiores), o maior número de vezes.

Conclusão.

Ganha quem fizer mais pontinhos.

38. Pular carniça

Preparação.

Escolhe-se um participante para iniciar o jogo como pegador enquanto o restante do grupo se espalha pelo espaço.

Desenvolvimento.

O pegador corre atrás dos demais participantes e quando consegue tocar em um deles, esse fica parado, com o corpo curvado e as mãos no joelho (carniça).

Enquanto o pegador continua com sua missão, os companheiros que ainda não foram pegos podem salvar os que já foram saltando sobre eles (pulando a carniça).

Conclusão.

Termina o jogo quando todos forem pegos.

39. Pular corda

Preparação.

Duas pessoas escolhidas segurarão uma corda, em um dos lados forma-se uma fila.

Desenvolvimento.

Os que estão segurando a corda começam a rodá-la e o primeiro da fila tem que entrar no giro da corda e pular, ficando o maior tempo possível sem deixar que a corda toque no corpo dele.

Podem-se usar as letras do alfabeto, ordem numérica, músicas ou outra marcação para ver o quanto o participante conseguiu ficar pulando.

Conclusão.

A brincadeira termina quando todos participarem, vencendo aquele que ficou mais tempo.

40. Quadrado

Preparação.

Marca-se um gol com qualquer objeto, tendo a largura de mais ou menos 3 metros e uma linha à frente com uma distância de mais ou menos 2 metros do gol.

Um dos participantes começa como goleiro, enquanto outros dois como jogador de linha, tendo em suas posses uma bola.

Desenvolvimento.

Os jogadores de linha trocam passes, podendo ser combinado um número exato, com o objetivo de fazer o gol, sem adentrar a área demarcada, enquanto o goleiro tentará impedir com uma defesa.

Se tomar o gol continua como goleiro, se defender sem rebote trocará de lugar com quem chutou. Se houver rebote os de linha terão outra oportunidade de fazer o gol, dessa vez de qualquer lugar.

Conclusão.

Termina o jogo quando se perder a motivação.

41. Queda de braços

Preparação.

Em dupla, sentados, frente a frente e com um dos cotovelos apoiados em uma mesa.

Desenvolvimento.

Dado o sinal, os oponentes tentarão baixar o braço do adversário.

Conclusão.

Vence quem conseguir baixar o braço do adversário.

42. Salada mista

Preparação.

Os participantes ficam de pé, em círculo, voltados para o centro. Um colega é escolhido para ficar no meio do círculo com os olhos vendados.

Desenvolvimento.

O vendado anda até um colega que está no círculo e pergunta seu nome. Quem foi perguntado tem que dizer o nome de uma fruta que comece com a mesma inicial do seu nome (se errar ou mentir sai da brincadeira).

Dito isso o vendado tem que descobrir o nome, se conseguir troca de lugar com o escolhido, se não conseguir continua tentando com o próximo.

Conclusão.

Finaliza a brincadeira quando todos disserem seus nomes.

43. Tá quente, tá frio

Preparação.

Um será escolhido para esconder um objeto qualquer conhecido por todos os participantes.

Desenvolvimento.

Após o objeto estar escondido o escolhido para iniciar autoriza a procura pelos demais dizendo: “Valeu”.

Quando os que procuram estão distantes do objeto, o iniciante diz que “tá frio”, quando se aproximam, “tá morno” e quando um deles está muito perto, “tá quente”.

Quem encontra o objeto passa a escondê-lo e assim recomeça a brincadeira.

Conclusão.

Termina a brincadeira com o desinteresse da turma.

44. Testa

Preparação.

Dois a dois, cada um com uma bolinha de gude.

Desenvolvimento.

Um dos participantes lança sua bolinha o mais distante possível e logo após o adversário começa a perseguição através do seu lançamento. O objetivo é que um acerte a bolinha do outro, chamado de matar a gude.

Conclusão.

Vence quem matar a bolinha do adversário primeiro.

45. Três, três passará

Preparação.

Duas pessoas serão escolhidas para ficarem de mãos dadas formando um túnel, esses dois escolhem uma fruta (maçã e uva) que irá lhes representar. Os demais participantes serão conduzidos, em fila, com as mãos nas costas do da frente, por um membro que fará o papel de responsável pelo grupo.

Desenvolvimento.

O grupo sai guiado pelo responsável, passando por baixo do túnel e cantando:

- Três, três, passará, derradeiro ficará.

- Que bom vaqueiro, que bom vaqueiro, dá licença de passar, com meus filhos pequeninos para acabar de criar.

Num determinado momento, o túnel se fecha, com os o movimento de baixar os braços dos que estão de mãos dadas, cercado a última pessoa da fila. Os demais continuam andando e cantando. Ao que foi cercado se pergunta se será maçã ou uva. O cercado responde e vai para trás do correspondente à fruta escolhida.

Conclusão.

Finaliza a brincadeira quando todos tiverem sidos cercados, vence a fruta que mais foi escolhida.

46. Triângulo

Preparação.

Desenha-se no chão um triângulo e a certa distância desses uma linha de saída.

Cada participante deve colocar uma quantidade de bolinhas de gudes dentro do triângulo. (Quantidade acordada entre os participantes).

Desenvolvimento.

Após um sorteio, o primeiro jogador deve, com uma bolinha de gude de sua preferência (tope), a partir da linha de saída, acertar e retirar as bolinhas que estão dentro do triângulo, sem, contudo, deixar que sua tope fique presa no local.

Acertando e retirando as bolinhas que estão dentro do triangulo leva-as consigo, tendo a oportunidade de tentar outra jogada a partir de onde a sua tope parou. Errando, não retirando a bolinha do triângulo perde a vez de jogar, dando a oportunidade ao próximo participante. Caso sua tope fique presa dentro do triângulo, perde todas as bolinhas automaticamente.

Conclusão.

Vence quem conseguir pegar o maior número de bolinhas do triângulo.

47.7, 14, 21

Preparação.

Dois a dois, cada um com uma bolinha de gude, a sua frente mais ou menos 5 metros uma linha desenhada no chão.

Desenvolvimento.

O participante inicial joga sua bolinha de gude em direção à linha e o adversário repete a ação em seguida.

Quem mais aproximar a bolinha de gude da linha inicia a perseguição ao adversário, tentando acertar a outra bolinha 3 vezes consecutivamente, valendo 7, 14 e 21 pontos.

Conclusão.

Vence aquele que conseguir 21 pontos primeiro.

d) Demais brincadeiras e cantigas de rodas citadas nos questionários e entrevistas.

1. A canoa Virou.

A canoa virou. Deixá-la virar.

Vou por causa de (nome de um (a) participante) que não soube remar.

Se eu fosse um peixinho e soubesse nadar, eu tirava (nome do (a) participante anterior) do fundo do mar.

2. Alface já nasceu.

Alface já nasceu, a chuva quebrou o galho – bis

Requebra chuchu, requebra chuchu, requebra se não eu caio – bis.

3. Ciranda Cirandinha.

Ciranda cirandinha, vamos todos cirandar.

Vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar.

O anel que tu me deste, era vidro e se quebrou.

O amor que tu me tinhas, era pouco e se acabou.

4. Dominé

Por está rua – Dominé. Passeou meu bem – Dominé.

Não foi por mim – Dominé. Nem por ninguém – Dominé.

Dois passarinhos – Dominé. Caíram no laço – Dominé.

Dá um beijinho – Dominé. Dá um abraço – Dominé.

Escolham duas - Dominé. Para ser par – Dominé.

5. Machadinha

Há, há, há, minha machadinha – bis.

Quem te pôs a mão sabendo que és minha – bis.

Tu és minha e eu também sou tua – bis.

Bota machadinha por meio da rua – bis

No meio da rua não hei de ficar – bis.

Porque tenho ti para ser o meu par – bis

6. Marcha soldado.

Marcha soldado, cabeça de papel. Se não marchar direito, vai direito vai preso no quartel.

O quartel pegou fogo, a polícia deu sinal, acode, acode, acode a Bandeira Nacional.

Falou Brasil, 2000. Quem se mexer saiu.

7. Maria Anita

Os olhos de Maria Anita. São pretos como carvão.

Assim Maria Anita assim, assim Maria Anita não.

Maria Anita sacode a saia. Maria Anita levanta os braços.

Maria Anita tem dó de mim, Maria Anita me dá um abraço.

8. Minha mãe me deu.

Minha mão me deu, um machucador, eu não sou pimenta, minha mãe me machucou.

Oi. De abóbora, vai melão, de melão, vai melancia – bis.

Faz doce sinhá, faz doce sinhá, faz doce sinhá Maria – bis.

Quem quiser aprender a dançar, vá na casa de seu Juquinha – bis

Ele pula, ele roda, ele faz requebradinha – bis.

9. Nesta rua.

Nesta rua, nesta rua, tem um bosque.

Que se chama, que se chama solidão.

Dentro dele, dentro dele tem um anjo.

Que roubou, que roubou meu coração.

Se eu roubei, se eu roubei seu coração.

É porque tu roubaste o meu também.

Se eu roubei, se eu roubei seu coração.

É porque é porque te quero bem.

Se esta rua, se esta rua fosse minha.

Eu mandava, eu mandava ladrilhar.
 Com pedrinhas, com pedrinhas de brilhante.
 Só pro meu, só pro meu amor passar.

10. Sereia

Eu morava na areia – Sereia, me mudei para o sertão – Sereia.
 Aprendi a namorar – Sereia, com um aperto de mão, ô Sereia.
 Se eu soubesse com certeza – Sereia, eu dos ares não caia – Sereia.
 Eu andava pelos ares, Sereia - Para ver quem bem fazia, ô Sereia.
 Minha mãe não quer que eu coma – Sereia, escaldado de siri - Sereia.
 Minha mão não quer que eu case – Sereia, casamento no civil, ô Sereia.
 Sete e sete são quatorze – Sereia, com mais sete, vinte e um – Sereia.
 Tenho sete namorados – Sereia, não me caso com nenhum, ô Sereia.
 Meu benzinho não jogue pedra – Sereia, que estou lavando louça, Sereia.
 Jogue um beijinho de longe – Sereia, que papai e mamãe não ouça, ô Sereia.

11. Seu Joaquim.

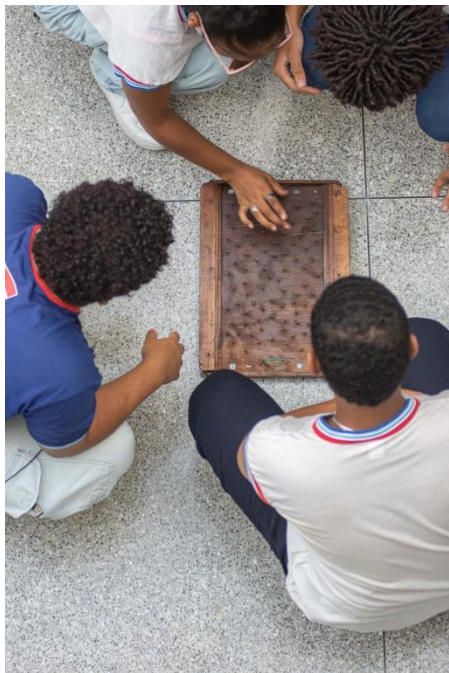
Seu Joaquim, qui, rin, quim. Da perna tor, to, ró, ta.
 Dançando assim, sim, rim, sim. Pra Maricó to, ró, tá.

12. Terezinha de Jesus

Terezinha de Jesus, de uma queda foi ao chão.
 Acudiram três cavalheiros, todos três chapéu na mão.
 O primeiro foi seu pai, o segundo seu irmão.
 O terceiro foi aquele, que a Tereza deu mão.

APÊNDICE E – Fotografias das atividades

Foto 1. Futebol de pregos



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Foto 2. Guiador



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Foto 3. Cama de gatos



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Foto 4 – Elástico



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Foto 5 – Chicotinho queimado



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Foto 6 - Pião



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Foto 7 – Furador



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Foto 8 - Triângulo



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Foto 9 – Sete Pedras



Fonte: Acervo pessoal do autor.

ANEXOS

ANEXO A – Carta De Autorização

Centro Educacional Teodoro Sampaio
 Criado Pelo Dec. 3.301 de 01/02/54 - D O 23/02/54
 CNPJ: 13.937.065/0001-00
 Santo Amaro - BA

AUTORIZAÇÃO PARA COLETA DE DADOS

(Modelo aprovado em reunião plenária do Comitê de Ética em Pesquisa da UESB em 14/02/2020)

Eu, Naihara de Freitas Carvalho, ocupante do cargo de Diretora do(a) Centro Educacional Teodoro Sampaio, **AUTORIZO** a coleta de dados do projeto de pesquisa intitulado Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua no Ensino Médio: Transgredindo o currículo tradicional, dos pesquisadores Moisés Elvismar Padilha sob a orientação de Christiane Freitas Lunna após a aprovação do referido projeto pelo CEP/UESB.

Em tempo, asseguro dispormos da infraestrutura e dos recursos necessários para viabilizar a execução do procedimento, conforme explicitado no projeto, em atendimento à alínea “h” do ponto 3.3, e do item 17 do ponto 3.4.1, ambos do título 3 da Norma Operacional CNS nº 001/2013.

Santo Amaro, 24/04/2023


 Naihara de Freitas Carvalho
 Diretora
 Aut. 0058/01.2021 - NTE 21
 Port. 254788 de 21/12/2020
 D.O. 22/12/2020

ANEXO B – Termo De Compromisso

TÍTULO DA PESQUISA: Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua de Santo Amaro – BA nas Aulas de Educação Física do Ensino Médio: Transgredindo o currículo tradicional.

PESQUISADOR RESPONSÁVEL: Moisés Elvismar Padilha

O pesquisador responsável pelo estudo supracitado, seu (sua) orientador (a)/orientando (a), bem como os eventuais outros membros e assistentes da pesquisa, DECLARAM ESTAR CIENTES DE QUE LHE(S) SÃO INAFASTÁVEIS A OBSERVÂNCIA E O CUMPRIMENTO de todas as responsabilidades previstas nos princípios e normas estabelecidos pelo Conselho Nacional de Saúde, nas Resoluções nº 466/2012 e nº 510/2016, na Norma Operacional nº 001/2013, bem como nas demais legislações atinentes à ética em pesquisa com seres humanos, cujos principais termos estão abaixo explicitados:

TÍTULO 1
Compromisso Geral

- I. Cumprir os requisitos da Resolução CNS Nº 466/2012 e da Resolução 510/2016 (nas pesquisas de ciências humanas e sociais) e suas complementares;
- II. Utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo;
- III. Publicar os resultados da pesquisa, quando de sua conclusão, independentemente de serem eles favoráveis ou não;
- IV. Conduzir o estudo de acordo com o protocolo, observando e salvaguardando os princípios éticos cabíveis, as Boas Práticas Clínicas e Boas Práticas de Laboratório;
- V. Conduzir e supervisionar pessoalmente as pesquisas clínicas;
- VI. Informar ao patrocinador do estudo, ao Comitê de Ética em Pesquisa e à Agência Nacional de Vigilância Sanitária sobre os eventos adversos graves que venham a ocorrer durante o desenvolvimento da pesquisa.
- VII. Iniciar a coleta de dados somente após obter as aprovações necessárias por parte do CEP/UESB e da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando for o caso;
- VIII. No caso de submissão de projeto da modalidade "Relato de Caso", mesmo com a coleta de dados já tendo sido iniciada, divulgar estes dados somente após a aprovação do CEP/UESB.
- IX. Estar devidamente cadastrado na Plataforma Brasil.

TÍTULO 2
Compromissos Financeiro e Orçamentário

- I. Não haverá pagamentos ao participante da pesquisa por conta de sua participação;
 - a) Admite-se, entretanto, o ressarcimento de despesas relacionadas à sua participação no estudo, se necessário, tais como despesas com transporte e alimentação;
- II. Nenhum exame ou procedimento realizado em função da pesquisa pode ser cobrado do participante, do seu responsável ou do agente pagador de sua assistência (no caso de pesquisas clínicas), devendo o pesquisador ou o patrocinador do estudo cobrir tais expensas;
- III. O duplo pagamento pelos procedimentos não pode ocorrer, especialmente envolvendo gastro público não autorizado (pelo SUS0)
- IV. A instituição proponente, os participantes, os coparticipantes e aquelas que figurarem como campo de coleta de dados devem ter conhecimento da pesquisa e de suas repercussões orçamentárias;
- V. A remuneração do pesquisador deve constar como item específico de despesa no orçamento da pesquisa;
 - a) Este pagamento nunca pode ser de tal monta que induza o pesquisador a provocar alteração riscos/benefícios para os participantes.

Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) – UESB/Jequié
(71) 3528-9727 | cepjq@uesb.edu.br

Rubricas:

Pesquisa

TÍTULO 3
Compromisso de Indenização

- I. É garantido aos participantes da pesquisa (e aos seus responsáveis ou acompanhantes, quando cabível) o direito à indenização (cobertura material), em reparação a dano imediato ou tardio, que comprometa o indivíduo ou a coletividade, seja na dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural ou espiritual do ser humano;
- II. Sob hipótese alguma será exigida dos participantes da pesquisa a renúncia ao direito à indenização.

TÍTULO 4
Compromisso Metodológico

- I. Toda a pesquisa envolvendo seres humanos produz riscos. Destarte, serão admissíveis apenas as pesquisas nas quais o risco seja justificado em relação ao benefício esperado. (Resolução CNS Nº 466/2012 - V. I.a);
- II. É eticamente inútil, -e, portanto, inaceitável-, a pesquisa cujo projeto seja inadequado do ponto de vista metodológico;
- III. O arquivo contendo a íntegra do projeto de pesquisa deve, em especial, delinear, claramente, os critérios de inclusão e exclusão referentes ao estudo; descrever, detalhadamente, a metodologia a ser utilizada e informar, de forma adequada e atualizada, a lista de referências bibliográficas utilizadas.

TÍTULO 5
Compromisso Documental

- I. É imprescindível entregar, ao CEP/UESB e, quando cabível, à CONEP, relatórios parciais (no mínimo semestrais) e finais da pesquisa, bem como notificações de eventos adversos sérios e imprevistos que venham a ocorrer durante o andamento do estudo.
- II. Cabe ao pesquisador acompanhar todos os trâmites de seu projeto na Plataforma Brasil, independentemente de qualquer mensagem enviada pelo sistema.


Santo Amaro, 22 de abril de 2023

ASSINATURAS

Pesquisador responsável:



Orientador(a)/Orientando(a):
Christiane Freitas Lima



Plataforma 2

ANEXO C – TCLE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Conforme Resoluções nº 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde – CNS

CARO(A) SENHOR(A),

CONVIDAMOS o(a) senhor(a) (ou à pessoa pela qual o(a) Sr.(a) é responsável) para participar de uma pesquisa científica.

Por favor, leia este documento com bastante atenção e, se você estiver de acordo, rubrique as primeiras páginas e assine na linha “Assinatura do participante”, no ponto 8.

1. QUEM SÃO AS PESSOAS RESPONSÁVEIS POR ESTA PESQUISA?1.1. PESQUISADOR RESPONSÁVEL: *Moisés Elvismar Padilha.*1.2. ORIENTADOR/ORIENTANDO: *Christiane Freitas Lunna.***2. QUAL O NOME DESTA PESQUISA, POR QUE E PARA QUE ELA ESTÁ SENDO FEITA?****2.1. TÍTULO DA PESQUISA***Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de rua de Santo Amaro – BA nas Aulas de Educação Física no Ensino Médio – Transgredindo o currículo tradicional.***2.2. POR QUE ESTAMOS FAZENDO ESTA PESQUISA (Justificativa):***Para resaltar a importância dos Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua como conteúdo programático para o Ensino Médio.***2.3. PARA QUE ESTAMOS FAZENDO ESTA PESQUISA (Objetivos):***Para analisar os Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de rua do município de Santo Amaro como possibilidade de integrar um unidade temática do Ensino Médio.***3. O QUE VOCÊ (OU O INDIVÍDUO SOB SUA RESPONSABILIDADE) TERÁ QUE FAZER? ONDE E QUANDO ISSO ACONTECERÁ? QUANTO TEMPO LEVARÁ? (Procedimentos Metodológicos)****3.1 O QUE SERÁ FEITO:***Você, como responsável pelo estudante menor, responderá 10 perguntas de um questionário sobre o tema citado acima.***3.2 ONDE E QUANDO FAREMOS ISSO:***Na sua residência de 03/07/2023 a 15/07/2023***3.3 QUANTO TEMPO DURARÁ CADA SESSÃO:***Dois semanas***4. HÁ ALGUM RISCO EM PARTICIPAR DESSA PESQUISA?**

Segundo as normas que tratam da ética em pesquisa com seres humanos no Brasil, sempre há riscos em participar de pesquisas científicas. No caso desta pesquisa, classificamos o risco como sendo

 MÍNIMO MODERADO ALTO**4.1 NA VERDADE, O QUE PODE ACONTECER É: (detalhamento dos riscos)**

Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) - UESB/Jequié
(73) 3528-9727 | cepjq@uesb.edu.br

Rubricas:

Por se tratar de um questionário onde será necessário citar a data de nascimento completa, pode haver constrangimento na informação, além do tema provocar memórias e vivências passadas.

4.2 MAS PARA EVITAR QUE ISSO ACONTEÇA, FAREMOS O SEGUINTE: (meios de evitar/minimizar os riscos):

Será enviada uma carta, apresentando o pesquisador e os motivos da pesquisa.

Os questionários serão encaminhados e devolvidos em envelopes lacrados e todas as informações serão aplicadas somente como fundamentos para a aplicação dessa pesquisa.

5. O QUE É QUE ESTA PESQUISA TRARÁ DE BOM? (Benefícios da pesquisa)

5.1 BENEFÍCIOS DIRETOS (aos participantes da pesquisa):

Oportunizar os estudantes a terem acesso aos Brinquedos, Brincadeiras e Jogos vivenciados por seus responsáveis em épocas passadas.

5.2 BENEFÍCIOS INDIRETOS (à comunidade, sociedade, academia, ciência...):

Criar um inventário/catálogo de Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua de Santo Amaro.

6. MAIS ALGUMAS COISAS QUE O(A) SENHOR(A) PODE QUERER SABER (Direitos dos participantes):

6.1. **Recebe-se dinheiro ou é necessário pagar para participar da pesquisa?**

R: Nenhum dos dois. A participação na pesquisa é voluntária.

6.2. **Mas e se você acabar gastando dinheiro só para participar da pesquisa?**

R: O pesquisador responsável precisará lhe ressarcir estes custos.

6.3. **E se ocorrer algum problema durante ou depois da participação?**

R: Você pode solicitar assistência imediata e integral e ainda indenização ao pesquisador e à universidade.

6.4. **É obrigatório fazer tudo o que o pesquisador mandar? (Responder questionário, participar de entrevista, dinâmica, exame...)**

R: Não. Você só precisa participar daquilo em que se sentir confortável a fazer.

6.5. **Dá pra desistir de participar no meio da pesquisa?**

R: Sim. Em qualquer momento. É só avisar ao pesquisador.

6.6. **Há algum problema ou prejuízo em desistir?**

R: Nenhum.

6.7. **O que acontecerá com os dados que você fornecer nessa pesquisa?**

R: Eles serão reunidos com os dados fornecidos por outras pessoas e analisados para gerar o resultado do estudo. Depois disso, poderão ser apresentados em eventos científicos ou constar em publicações, como Trabalhos de Conclusão de Curso, Dissertações, Teses, artigos em revistas, livros, reportagens, etc.

6.8. **Os participantes não ficam expostos publicamente?**

R: Em geral, não. O(A) pesquisador(a) tem a obrigação de garantir a sua privacidade e o sigilo dos seus dados. Porém, a depender do tipo de pesquisa, ele(a) pode pedir para te identificar e ligar os dados fornecidos por você ao seu nome, foto, ou até produzir um áudio ou vídeo com você. Nesse caso, a decisão é sua em aceitar ou não. Ele precisará te oferecer um documento chamado "Termo de Autorização para Uso de Imagens e Depoimentos". Se você não aceitar a exposição ou a divulgação das suas informações, não o assine.

6.9. **Depois de apresentados ou publicados, o que acontecerá com os dados e com os materiais coletados?**

R: Serão arquivadas por 5 anos com o pesquisador e depois destruídas.

6.10. Qual a “lei” que fala sobre os direitos do participante de uma pesquisa?

R.: São, principalmente, duas normas do Conselho Nacional de Saúde: a Resolução CNS 466/2012 e a 510/2016. Há, também uma cartilha específica para tratar sobre os direitos dos participantes. Todos esses documento podem ser encontrados no nosso site (www2.uesb.br/comitedeetica).

6.11. E se eu precisar tirar dúvidas ou falar com alguém sobre algo acerca da pesquisa?

R.: Entre em contato com o(a) pesquisador(a) responsável ou com o Comitê de ética. Os meios de contato estão listados no ponto 7 deste documento.

7. CONTATOS IMPORTANTES:

Pesquisador(a) Responsável: *Moisés Elvismar Padilha*

Endereço: **Rua Silvestre de Paula Franco, 18 - Jardim Verde Vale - Santo Amaro -BA**

Fone: **75 98102-5783** / E-mail: mepadilh@hotmail.com

Comitê de Ética em Pesquisa da UESB (CEP/UESB)

Avenida José Moreira Sobrinho, s/n, 1º andar do Centro de Aperfeiçoamento Profissional Dalva de Oliveira Santos (CAP). Jequiezinho, Jequié-BA. CEP 45208-091.

Fone: (73) 3528-9727 / E-mail: cepjq@uesb.edu.br

Horário de funcionamento: Segunda à sexta-feira, das 08:00 às 18:00

8. CLÁUSULA DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Concordância do participante ou do seu responsável)

Declaro, para os devidos fins, que estou ciente e concordo

em participar do presente estudo;

com a participação da pessoa pela qual sou responsável.

Ademais, confirmo ter recebido uma via deste termo de consentimento e asseguro que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer todas as minhas dúvidas.

Santo Amaro, Clique aqui para inserir uma data.

Assinatura do(a) participante (ou da pessoa por ele responsável)



Impressão Digital
(Se for o caso)

9. CLÁUSULA DE COMPROMISSO DO PESQUISADOR

Declaro estar ciente de todos os deveres que me competem e de todos os direitos assegurados aos participantes e seus responsáveis, previstos nas Resoluções 466/2012 e 510/2016, bem como na Norma Operacional 001/2013 do Conselho Nacional de Saúde. Asseguro ter feito todos os esclarecimentos pertinentes aos voluntários de forma prévia à sua participação e ratifico que o início da coleta de dados dar-se-á apenas após prestadas as assinaturas no presente documento e aprovado o projeto pelo Comitê de Ética em Pesquisa, competente.

Santo Amaro,

Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) - UESB/Jequié
(73) 3528-9727 | cepjq@uesb.edu.br

Rubricas:

Assinatura do(a) pesquisador

Página **4**

Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) - UESB/Jequié
(73) 3528-9727 | cepjq@uesb.edu.br

Rubricas:

ANEXO D – TALE

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TALE

Conforme Resoluções nº 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde – CNS

*(Para participantes entre 12 e 17 anos de idade)***Olá!**

Gostaríamos de te CONVIDAR para participar de uma pesquisa científica.

Por favor, leia este documento, com atenção, e me diga se você concorda. Se concordar, assine na caixa onde tem escrito “Rubrica” em todas as páginas e, também, lá no final, na linha “Assinatura do Participante”.

O seu pai, mãe ou outro responsável precisará ler e assinar um documento bem parecido com este, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que o pesquisador lhe entregará. Sem isso você não pode participar da pesquisa, ok?!. Desde já, obrigado!

1. QUEM SÃO AS PESSOAS RESPONSÁVEIS POR ESTA PESQUISA?1.1. PESQUISADOR RESPONSÁVEL: *Moisés Elvismar Padilha*1.2. ORIENTADOR/ORIENTANDO: *Christiane Freitas Lunna.***2. QUAL O NOME DESTA PESQUISA, POR QUE E PARA QUE ELA ESTÁ SENDO FEITA?****2.1. TÍTULO DA PESQUISA***Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de rua de Santo Amaro – BA nas Aulas de Educação Física no Ensino Médio – Transgredindo o currículo tradicional.***2.2. POR QUE ESTAMOS FAZENDO ESTA PESQUISA (Justificativa):***Para resaltar a importância dos Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua como conteúdo programático para o Ensino Médio.***2.3. PARA QUE ESTAMOS FAZENDO ESTA PESQUISA (Objetivos):***Para analisar os Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua do município de Santo Amaro como possibilidade de integrar um unidade temática do Ensino M***3. O QUE VOCÊ TERÁ QUE FAZER? ONDE E QUANDO ISSO ACONTECERÁ? QUANTO TEMPO LEVARÁ? (Procedimentos Metodológicos)****3.1 O QUE SERÁ FEITO:***Você responderá a um questionário com 08 perguntas sobre o conteúdo Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua.***3.2 ONDE E QUANDO FAREMOS ISSO:***Na sua residência. De 03/07/2023 a 15/07/2023.***3.3 QUANTO TEMPO DURARÁ CADA SESSÃO:***Duas semanas***4. HÁ ALGUM RISCO EM PARTICIPAR DESSA PESQUISA? (Riscos da pesquisa)**

Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) - UESB/Jequié
(73) 3528-9727 | cepjq@uesb.edu.br

Rubricas:

Seja
conscien
te: ao
imprimir
este
docume
nto, se
necessár
io, use a
frente e
o verso
do
papel. :)

Página 1

Segundo as normas que tratam da ética em pesquisa com seres humanos no Brasil, sempre há riscos em participar de pesquisas científicas. No caso desta pesquisa, podemos dizer que o risco é

MÍNIMO MODERADO ALTO

4.1 NA VERDADE, O QUE PODE ACONTECER É: (detalhamento dos riscos)

Por se tratar de um questionário aberto, poderá ter dúvidas de como responder ou constrangimento de não conseguir responder.

4.2 MAS PARA EVITAR QUE ISSO ACONTEÇA, FAREMOS O SEGUINTE: (meios de evitar/minimizar os riscos):

Os questionários serão individuais, encaminhados e devolvidos em envelope lacrados, além da disponibilidade do pesquisador para sanar qualquer dúvida quanto ao preenchimento.

5. O QUE É QUE ESTA PESQUISA TRARÁ DE BOM? (Benefícios da pesquisa)

5.1 BENEFÍCIOS DIRETOS (aos participantes da pesquisa):

Oportunizar a vocês estudantes terem acesso aos Brinquedos, Brincadeiras e Jogos vivenciados por seus responsáveis em épocas passadas.

5.2 BENEFÍCIOS INDIRETOS (à comunidade, sociedade, academia, ciência...):

Criar um inventário/catálogo de Brinquedos, Brincadeiras e Jogos de Rua de Santo Amaro.

6. MAIS ALGUMAS COISAS QUE VOCÊ E O SEU RESPONSÁVEL PODEM QUERER SABER: (Direitos dos participantes)

6.1. Recebe-se dinheiro ou é necessário pagar para participar da pesquisa?

R: Nenhum dos dois. A participação na pesquisa é voluntária.

6.2. Mas e se acabarmos gastando dinheiro só para participar da pesquisa?

R: O pesquisador responsável precisará lhe ressarcir estes custos.

6.3. E se ocorrer algum problema durante ou depois da participação?

R: Você pode solicitar assistência imediata e integral e ainda indenização ao pesquisador e à universidade.

6.4. É obrigatório fazer tudo o que o pesquisador mandar? (Responder questionário, participar de entrevista, dinâmica, exame...)

R: Não. Só se precisa participar daquilo em que se sentir confortável a fazer.

6.5. Dá pra desistir de participar no meio da pesquisa?

R: Sim. Em qualquer momento. É só avisar ao pesquisador.

6.6. Há algum problema ou prejuízo em desistir?

R: Nenhum.

6.7. O que acontecerá com os dados que você fornecer nessa pesquisa?

R: Eles serão reunidos com os dados fornecidos por outras pessoas e analisados para gerar o resultado do estudo. Depois disso, poderão ser apresentados em eventos científicos ou constar em publicações, como Trabalhos de Conclusão de Curso, Dissertações, Teses, artigos em revistas, livros, reportagens, etc.

6.8. Os participantes não ficam expostos publicamente?

R: Em geral, não. O(A) pesquisador(a) tem a obrigação de garantir a sua privacidade e o sigilo dos seus dados. Porém, a depender do tipo de pesquisa, ele(a) pode pedir para te identificar e ligar os dados fornecidos por você ao seu nome, foto, ou até produzir um áudio ou vídeo com você. Nesse caso, a decisão é sua em aceitar ou não. Ele precisará te oferecer um documento chamado "Termo de Autorização para Uso de Imagens e Depoimentos". Se você não aceitar a exposição ou a

Seja
conscien
te: ao
imprimir
este
docume
nto, se
necessár
io, use a
frente e
o verso
do
papel. :)

Página 2

divulgação das suas informações, não o assine.

6.9. Depois de apresentados ou publicados, o que acontecerá com os dados e com os materiais coletados?

R: Serão arquivadas por 5 anos com o pesquisador e depois destruídos.

6.10. Qual a “lei” que fala sobre os direitos do participante de uma pesquisa?

R.: São, principalmente, duas normas do Conselho Nacional de Saúde: a Resolução CNS 466/2012 e a 510/2016. Ambas podem ser encontradas facilmente na internet.

6.11. E se eu precisar tirar dúvidas ou falar com alguém sobre algo acerca da pesquisa?

R: Entre em contato com o(a) pesquisador(a) responsável ou com o Comitê de ética. Os meios de contato estão listados no ponto 7 deste documento.

7. CONTATOS IMPORTANTES:

Pesquisador(a) Responsável: *Moisés Elvismar Padilha.*

Endereço: **Rua Silvestre de Paula Franco, 18 - Jardim Verde Vale - Santo Amaro -BA**

Fone: 75 98102-5783 / E-mail: *mepadilh@hotmail.com*

Comitê de Ética em Pesquisa da UESB (CEP/UESB)

Avenida José Moreira Sobrinho, s/n, 1º andar do Centro de Aperfeiçoamento Profissional Dalva de Oliveira Santos (CAP). Jequiezinho. Jequié-BA. CEP 45208-091.

Fone: (73) 3528-9727 / E-mail: *cepjq@uesb.edu.br*

Horário de funcionamento: Segunda à sexta-feira, das 08:00 às 18:00

8. ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Concordância do participante)

Declaro que **estou ciente e concordo em participar deste estudo.** Além disso, confirmo ter recebido uma via deste Termo de Assentimento e asseguro que tive a oportunidade de ler e esclarecer todas as minhas dúvidas.

Santo Amaro. Clique aqui para inserir uma data.

Assinatura do(a) participante



Impressão Digital
(Se for o caso)

9. COMPROMISSO DO PESQUISADOR

Declaro conhecer todos os meus deveres e os direitos dos participantes e dos seus responsáveis, previstos nas Resoluções 466/2012 e 510/2016, bem como na Norma Operacional 001/2013 do Conselho Nacional de Saúde. Asseguro, também, ter feito todos os esclarecimentos pertinentes a todos os envolvidos direta ou indiretamente na pesquisa, e reafirmo que o início da coleta de dados ocorrerá apenas após prestadas as assinaturas no presente documento e aprovado o protocolo do projeto pelo Comitê de Ética em Pesquisa competente.

Santo Amaro. Clique aqui para inserir uma data.

Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) - UESB/Jequié
(73) 3528-9727 | *cepjq@uesb.edu.br*

Assinatura do(a) pesquisador

Rubricas:

Seja
conscien
te: ao
imprimir
este
docume
nto, se
necessár
io, use a
frente e
o verso
do
papel. :)