

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS EDUCAÇÃO E ZOOTECNIA

**JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

PARINTINS, AM

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS EDUCAÇÃO E ZOOTECNIA

INGRA DE ANDRADE PICANÇO  
SÂMARA DA SILVA AMARAL

**JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia de Graduação apresentada ao Instituto de Ciências e Zootecnia - ICSEC da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do grau em Licenciatura Plena em Educação Física.

Orientadora Prof. Dra. Roseane Oliveira Nascimento

PARINTINS, AM

2021

## Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

P585j Picanço, Ingra de Andrade  
Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física /  
Ingra de Andrade Picanço, Sâmara da Silva Amaral. 2021  
35 f.: il.; 31 cm.

Orientadora: Roseane Oliveira do Nascimento  
TCC de Graduação (Licenciatura Plena em Educação Física) -  
Universidade Federal do Amazonas.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Tradicionais. 4. Educação Física. I.  
Amaral, Sâmara da Silva. II. Universidade Federal do Amazonas III.  
Título

INGRA DE ANDRADE PIKANÇO  
SÂMARA DA SILVA AMARAL


**JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia de Graduação apresentada ao Instituto de Ciências e Zootecnia - ICSEC da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do grau em Licenciatura Plena em Educação Física.

Orientadora Prof. Dra. Roseane Oliveira Nascimento

Aprovado em: 08 / 07 / 2021.

**Banca examinadora:**



Prof.<sup>a</sup> Dr. Roseane Oliveira do Nascimento  
Universidade Federal do Amazonas - UFAM



Prof.<sup>a</sup> Dr. Elizandra Garcia da Silva  
Universidade Federal Fluminense - UFF



Prof.<sup>o</sup> Ms. Raimundo Inácio da Costa Pinto  
Universidade Federal do Amazonas - UFAM

PARINTINS, AM

2021

À Ingra e Sâmara, pelo companheirismo nosso  
vivido, e força concedida dentre dias afins na  
Universidade.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus pelo dom da vida, que me ensinou que nada é impossível, que diante desses tempos difíceis me deu forças e conforto, muito obrigada por mais esse momento;

A meus pais Haydê e Miguel, minha base e conforto, pelo amor e carinho incondicional, me incentivando sempre a melhorar e nunca deixando desistir, dispostos sempre a me ajudar nessa caminhada;

Ao meu irmão Igor, que sempre me deu suporte e incentivo;

A nossa orientadora Roseane Oliveira do Nascimento, pela confiança e orientação que foram fundamentais;

A minha parceira e amiga Sâmara que confiou em mim para estar junto nesse grande momento, apenas com palavras seria impossível expressar meu agradecimento e admiração pela mulher incrível que é. Nossas vidas se cruzaram no IFAM e hoje estamos caminhando juntas, nossa parceria vai além, e nossa amizade só está começando;

As minhas primas, especialmente Polyana que com sua ingenuidade me trazia leveza quando o peso do TCC era árduo;

Ao meu amigo Brendo, que está no céu olhando por nós, responsável e apoiador da dupla, que esteve presente em grandes momentos dessa caminhada, esse momento é especialmente nosso;

E a todos que em poucas palavras não poderei expressar minha gratidão, meu muito obrigada.

Ingra de Andrade Picanço.

## **AGRADECIMENTOS**

Torna-se difícil agradecer em poucas palavras todos aqueles que de uma forma ou outra contribuíram para que este trabalho fosse concluído. No entanto, aqui agradeço:

Aos meus filhos Thomaz Christopher e Wendy Naiely, pela coragem de enfrentarem comigo todos os dias a árdua tarefa de ter uma mãe universitária.

Ao meu pai, gratidão ao sr Antônio Amaral pela assistência a mim e aos seus netos concedida em todos esses anos;

A Roseane Oliveira do Nascimento, pela orientação e fazer acreditar que este trabalho seria possível;

A Dine, pelo incentivo, persistência e encorajamento vindo à distância;

À amizade que não está mais nesse plano, ao Brendo, o responsável de termos nos tornado uma dupla, este tão almejado instante... é nosso, meu amigo.

A você, que viu este ano tão difícil e que recebeu diversas vidas porque eram necessárias, obrigada meu Deus pelo acalanto e conforto. E aqueles como eu que continuam, gratidão por mais este momento vivido em minha vida.

A você Ingra minha amiga, por ter apostado que nossa dupla daria certo que mesmo com todas as adversidades nesses anos, vimos algo em comum para nos apoiarmos uma a outra. Você foi sensacional, sou grata a você.

Sâmara da Silva Amaral.

*“Talvez não tenha conseguido fazer o melhor, mas lutei para que o melhor fosse feito. Não sou o que deveria ser, mas graças a Deus, não sou o que era antes”.*

*Marthin Luther King.*



## RESUMO

Os jogos tradicionais possibilitam desenvolver uma educação baseada no processo lúdico e criativo. Nesse contexto, a Educação Física Escolar destaca-se como a disciplina que tem como uma de suas funções propor aos alunos novas formas de brincar exercitando sua criatividade. O objetivo deste trabalho foi investigar estudos que abordem a utilização do tema jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental. Para a realização deste estudo foi adotado o método de revisão integrativa de literatura, de modo que a seleção de artigos foi feita mediante o levantamento e análise do que foi publicado sobre o objeto de estudo nas bases de dados *on-line Lilacs, Scielo, PubMed e Bireme*. Os resultados da análise integrativa nos permitiram quantificar apenas cinco estudos sobre esta temática, o que é pouco para o intervalo de uma década. Vale destacar, que os estudos direcionados aos jogos e brincadeiras tradicionais na Educação Física escolar são de suma importância, pois corroboram com a identificação da relevância e aplicabilidade dos jogos e brincadeiras tradicionais como ferramenta de ensino multidisciplinar. Foi possível concluir que os objetivos da maioria dos estudos analisados foi utilizar este conteúdo como instrumento para o resgate cultural, para o desenvolvimento do pensamento crítico, como possibilidade de conteúdo para as aulas de Educação Física do Ensino Fundamental.

**Palavras-Chave:** Jogos; Brincadeiras; Tradicionais; Educação Física.

## **ABSTRACT**

Traditional games make it possible to develop an education based on the playful and creative process. In this context, School Physical Education stands out as a subject that has as one of its functions to propose to the students new ways of playing and exercising their creativity. The objective of this study was to investigate studies that address the use of traditional games and play in Physical Education classes for Elementary School. To carry out this study, the integrative literature review method was adopted, so that the selection of articles was made through a survey and analysis of what was published on the object of study in the online databases Lilacs, Scielo, PubMed, and Bireme. The results of the integrative analysis allowed us to quantify only five studies on this theme, which is too few for the interval of a decade. It is worth pointing out that studies on traditional games and games in school Physical Education are extremely important, as they corroborate the identification of the relevance and applicability of traditional games and games as a multidisciplinary teaching tool. It was possible to conclude that the objectives of most of the studies analyzed was to use this content as a tool for cultural rescue, for the development of critical thinking, as a possibility of using it in school Physical Education the development of critical thinking, as a possibility of content for Physical Education classes in elementary school.

**Key-words:** Games; Playing; Tradicionalis; Physical Education.

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 01:</b> Unidades temáticas da educação física para o ensino fundamental.....	18
<b>Quadro 02:</b> Estudos que utilizaram as brincadeiras e jogos nos anos iniciais do ensino fundamental.....	26
<b>Quadro 03:</b> Estudos que utilizaram as brincadeiras e jogos nos anos finais do ensino fundamental.....	27

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Fluxograma da revisão descritiva.....	24
--	----

## **LISTA DE SIGLAS**

**BNCC:** Base Nacional Comum Curricular

**PCN:** Parâmetros Curriculares Nacionais

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>16</b>
2.1 Objetivo Geral.....	16
2.2 Objetivos específicos.....	16
2.3 Justificativa.....	16
<b>3. REFERENCIAL TEORICO.....</b>	<b>17</b>
3.1 Educação Física no Ensino Fundamental.....	17
3.2 A importância dos jogos e brincadeiras tradicionais.....	19
3.3 Jogos e brincadeiras tradicionais e a educação física escolar.....	20
<b>4. MÉTODO.....</b>	<b>22</b>
4.1 Critérios de inclusão.....	23
4.2 Critérios de exclusão.....	23
4.3 Procedimentos.....	23
<b>5. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>24</b>
5.1 Perspectivas dos autores acerca do conteúdo jogos e brincadeiras tradicionais.....	28
<b>6. CONCLUSÃO.....</b>	<b>30</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>32</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>34</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras tradicionais fazem parte da cultura de uma sociedade, visto que brincadeiras de perseguir, por exemplo, o “pega-pega”, “pique esconde”, ou semelhantes, sempre foram vivenciadas por diferentes culturas e passadas de gerações a gerações. No entanto, a prática dos jogos e brincadeiras tradicionais vem sendo vivenciadas com intencionalidade pedagógica, propiciando o desenvolvimento psicomotor, emocional e cultural, bem como, viabilizando possibilidades relacionados a troca de experiências e vivências em sala de aula (PALMA, 2017).

Dentro desse contexto, os jogos e brincadeiras tradicionais, dada a sua importância como prática corporal que assume um papel sociocultural para o desenvolvimento dos alunos, está elencado como uma das unidades temáticas da Base Nacional Comum Curricular – BNCC para educação física no ensino fundamental. É importante frisar que o educar deve fazer parte do mundo da criança, tendo em vista o brincar mediado pela imaginação e fantasias, para que assim, o aluno possa relacionar aprender a respeitar o próximo e as diferenças. Diante disso, os jogos e brincadeiras tradicionais são imprescindíveis para o processo de formação dos alunos, no entanto, esta prática está cada vez mais rara devido à ausência de estímulos, seja no ambiente escolar ou fora deste (COSTA, et. al. 2015).

Os jogos e brincadeiras na perspectiva de Palma (2017), são de grande relevância para o desenvolvimento infantil. Os jogos por meio de suas características, bem como, significações, viabiliza o desenvolvimento da criança, corroborando com novos saberes, como as brincadeiras tradicionais que possibilitam a transmissão de experiências de maneira espontânea, contribuindo assim com o lúdico nas variadas situações, inclusive as imaginárias.

É importante inferir, que durante todo o curso observamos como os jogos e brincadeiras tradicionais eram vivenciados em sala de aula, de modo que o entendimento de que eram mais utilizados como forma recreativa nos chamou a atenção para abordagem dessa temática.

Contudo, objetivando abordar o tema dos Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física, com intuito de explorar o tema já escolhido desde antes da pandemia, buscou-se utilizar um método de revisão integrativa de literatura por viabilizar a exploração da temática mesmo em tempos de pandemia, pois a pesquisa de campo não seria possível devido a premência do isolamento social.

O presente objeto de estudo, apesar de relevante, é pouco investigado e, com isso, há poucos estudos científicos com discussões pertinentes sobre a temática. Assim, este estudo possibilita a investigação no que tange a abordagem dos jogos e brincadeiras tradicionais nas

aulas de Educação Física no Ensino Fundamental, corroborando com o entendimento de como vem sendo vivenciado e quais as premências de mudança no modo do ensino.

É importante destacar que os jogos e brincadeiras têm sido vivenciados em sala de aula de maneira aleatória, ou seja, é vivenciado mais como recreação no Ensino Fundamental e pouco como conteúdo em sala de aula (SANTOS et. al., 2016). Diante do exposto, o presente estudo buscou responder a seguinte questão: Como os jogos e brincadeiras têm sido utilizados nas aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral**

Investigar estudos que abordem a utilização do tema jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental.

### **2.2 Objetivos específicos**

- a) Quantificar os estudos que investigam os jogos e brincadeiras tradicionais na educação física para o ensino fundamental;
- b) Averiguar como os jogos e brincadeiras tradicionais são utilizados nas aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental.

### **2.3 Justificativa**

Sabendo que os jogos e brincadeiras tradicionais podem propiciar o desenvolvimento cultural por meio de brincadeiras existentes na cultura, corroborar com o desenvolvimento psicomotor, emocional e cultural, bem como viabilizar possibilidades de trocas de experiência por meio das conversas, discussões, mediadas pelo professor para que o aluno possa despertar a sua autonomia moral e intelectual, considerar a inserção dos jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física dada a sua relevância foi o que instigou a escolha da temática (COSTA et. al. 2015).



### 3. REFERENCIAL TEORICO

#### 3.1 Educação Física no Ensino Fundamental

O Ensino Fundamental é um dos níveis de ensino obrigatório da educação básica garantido pelo Governo. Este nível de ensino abrange a faixa etária de 6 a 14 anos e está dividido em duas etapas: Anos Iniciais (1º ao 5º ano) e Anos Finais (6º ao 9º ano).

Historicamente, o currículo do Ensino fundamental compreende as seguintes disciplinas: Arte, Educação Física, Ciências, História, Geografia, Matemática, Língua Portuguesa, Ensino Religioso (Facultativo), Inglês ou Espanhol. A Educação Física foi introduzida no currículo do Ensino Fundamental, como disciplina obrigatória desde 1961 quando passou a vigorar a Lei nº 4.024 de 20 de dezembro de 1961 que foi revogada pela Lei nº 9.394 de 1996, redigida na Lei nº 10.328, de 12 de dezembro de 2001 com a introdução da palavra “obrigatória” (BRASIL, 2017).

Nesse nível de ensino à Educação Física tem como objetivo preparar os alunos para serem indivíduos ativos que aliem os esportes e os demais componentes da cultura corporal para que se tenha uma melhor qualidade de vida. É importante neste nível de ensino inserir o aluno à cultura do movimento repassando conteúdos que o estimule a produzir, reproduzir e transformá-lo, compreendendo a importância destes para sua vida (RODRIGUES, 2012).

Para atender ao objetivo supracitado, os professores apropriaram-se de diferentes tendências pedagógicas da educação física escolar, algumas delas são: psicomotora, construtivista, desenvolvimentistas e críticas (BRASIL, 1998). Estas tendências perderam força com a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN, que trouxeram como proposta a inserção dos seguintes blocos temáticos: Conhecimento sobre o corpo; Atividades rítmicas e expressivas; Esportes, jogos, lutas e ginásticas (BASEI, 2008).

Atualmente, o documento que está orientando a elaboração dos currículos é a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017). A BNCC define a Educação Física como:

[...] componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas do sujeito, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limitam o deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo (BRASIL, 2017, p. 211).

A BNCC, diferente dos documentos anteriores, divide o Ensino Fundamental nas seguintes áreas do conhecimento: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso. A Educação Física está inserida na área de Linguagens, juntamente com Artes, Língua Portuguesa e Língua Inglesa.

A proposta da BNCC para a Educação Física para o Ensino Fundamental abrange, como conteúdo, seis unidades temáticas:

QUADRO 01 – Unidades temáticas da educação física para o ensino fundamental

Unidades Temáticas	Anos iniciais		Anos finais	
	1º e 2º anos	3º ao 5º anos	6º e 7º anos	8º e 9º anos
<b>Jogos e brincadeiras</b>	X	X	X	
<b>Esportes</b>	X	X	X	X
<b>Ginásticas</b>	X	X	X	X
<b>Danças</b>	X	X	X	X
<b>Lutas</b>		X	X	X
<b>Práticas corporais de aventura</b>			X	X

Adaptado da fonte BNCC (2017).

Frente ao exposto, o conteúdo de jogos e brincadeiras na BNCC, na disciplina de Educação Física, deve ser vivenciado fazendo uso de atividades que venham a ser exercidas de modo voluntário em um espaço e tempo, por meio de regras coletivas. Logo, considerando a temática de jogos e brincadeiras, em conformidade com a BNCC, passam a explorar atividades vistas como voluntárias que passa a ser exercida em um espaço e tempo determinado (BRASIL, 2017).

O trabalho com este conteúdo, segundo a proposta da BNCC, segue a seguinte ordem: para o 1º e 2º anos – propõe-se ofertar brincadeiras e jogos pertinentes à cultura popular dentro da realidade da comunidade e região; para os anos do 3º ao 5º - propõe-se implementar brincadeiras e jogos populares sob uma perspectiva do Brasil e do mundo, além de considerar a cultura africana e indígena; para as turmas de 6º e 7º anos – propõe-se vivenciar os jogos eletrônicos. Para os anos 8º e 9º, curiosamente, os jogos e brincadeiras não foram propostos (BRASIL, 2017).

Diante disso, é correto dizer que essa cultura pode ser passada na fase da educação infantil e fundamental através da oferta de atividades recreativas e projetos pedagógicos,

possibilitando assim o resgate das brincadeiras tradicionais estimulando as crianças ao desenvolvimento dessas habilidades.

### **3.2 A importância dos jogos e brincadeiras tradicionais**

A palavra jogo origina-se do latim “jocus” e tem como significado “Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo” (MICHAELIS, 2021). Já a palavra brincadeira, segundo o dicionário Michaelis, significa: “Ato ou efeito de brincar” e para melhor entendimento, brincar significa: “Divertir-se com jogos infantis; entreter-se com objetos ou atividades lúdicas; simular situações da vida real; distrair-se, folgar, recrear-se” (MICHAELIS, 2021b; MICHAELIS, 2021c).

Na perspectiva de Falcão et. al. (2012), o jogo é compreendido como uma ação lúdica que não se restringe apenas as regras ou competições, mas passa a ser entendida como um ato de brincar e transformar saberes e conhecimentos pela troca de vivências.

Nesse sentido, Kishimoto (1998, p. 15) ressalta que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Frente ao que foi dito, vale ressaltar que o jogo através de suas características e significações possibilitam o desenvolvimento do conhecimento do aluno, despertando assim novos saberes. Alguns filósofos, como Platão e Aristóteles, já pensavam na inserção da brincadeira e jogos na educação, associando este a ideia de estudo e prazer (TEIXEIRA, 2010).

Já no que se refere a brincadeira, para Kishimoto (1997), as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento do indivíduo. Para Santos et. al. (2016), muitas brincadeiras se mantêm preservando a sua estrutura, em contrapartida, outras acabam ganhando novas características. Estas possíveis mudanças ou não nas brincadeiras tradicionais podem ser explicadas devido à forma como está é transmitida, mediante a expressão oral que, por sua vez, pode ser apresentar fortes motivações interna da criança que a transmite.

Pode-se dizer ainda, que as brincadeiras tradicionais fazem parte da cultura da criança, e viabiliza a interação, bem como vivência social propiciando o prazer no ato de brincar. Logo, é por meio da brincadeira tradicional que as crianças transmitem experiências de forma

espontânea garantindo assim o lúdico em diversas situações inclusive as imaginárias (SANTOS *et. al.*, 2016).

Vale ressaltar que o ato de brincar é uma das atividades mais marcantes na vida da criança, vivenciadas pela liberdade de expressão, de movimentos e diversão. Dentro desse contexto, sabe-se que o brinquedo apesar de parecer afastado da reprodução do mundo real, é considerado como sendo um universo espelhado que efetiva a produção e transformações imaginárias. Importante inferir, que antes mesmo da manipulação lúdica, a manipulação dos brinquedos remete às significações culturais originadas em uma determinada sociedade (PALMA, 2017).

Basei (2008) destaca que os jogos tendem a trazer elementos imprescindíveis para o processo de construção do conhecimento, bem como compreensão de aspectos abstratos. Já Costa *et. al.* (2015) esclarecem que os jogos e brincadeiras tradicionais propiciam a criação de possibilidades e troca de vivências, mediante as trocas que ocorrem por meio das conversas, discussões, mediadas pelo professor para que o aluno possa despertar a sua autonomia moral e intelectual.

Apesar dos benefícios atribuídos aos jogos e brincadeiras, estas atividades estão cada vez mais raras devido à ausência de estímulos (COSTA, *et. al.* 2015). Uns dos possíveis motivos são a evolução tecnológica que tem efetivado o interesse mais voltado aos jogos eletrônicos. Outro motivo importante de destacar é a forte tendência pedagógica esportivista que, ainda, se faz presente nas aulas de educação física escolar para o Ensino Fundamental (NOVAIS, 2012).

Frente a essa asseveração torna-se notória a premência de estímulos com mais ênfase quanto os jogos e brincadeiras tradicionais, resgatando assim a cultura das gerações passadas, trabalhando de maneira assertiva a coletividade, colaborando para a formação de uma sociedade mais justa e igualitária (SANTOS, CHAGAS, JESUS, PEREIRA, 2016), e, um dos locais mais adequados para disseminar e promover tais estímulos é na escola.

### **3.3 Jogos e brincadeiras tradicionais e a educação física escolar**

Os jogos e brincadeiras enquanto conteúdo da Educação Física escolar, possibilitam efetivar o desenvolvimento da motricidade, atenção, sociabilidade, imaginação, bem como a criatividade dos alunos. Um ponto válido a destacar, é que o indivíduo na infância tende a raciocinar de modo diferente dos adultos, haja vista que constroem o conhecimento de maneira ativa, testando e criando assim suas teorias sobre o mundo e a realidade (HUIZINGA, 2007).

No que tange as características das atividades que envolvem jogos e brincadeiras, sabe-se que possuem características lúdicas, e é imprescindível que o mesmo seja vivenciado no âmbito social de maneira espontânea por meio de atividades que passam de geração a geração, propiciando assim ao indivíduo a vivência de experiências passadas associadas à nova realidade, como resgate cultural, possibilitando o fantasiar, bem como o realizar colaborando com a transformação e formação do indivíduo (HUIZINGA, 2007).

Dentro desse contexto, levando em consideração o aspecto lúdico dos jogos e brincadeiras, pode-se dizer, que a ludicidade é bastante vivenciada no período da infância do indivíduo, fazendo parte de maneira voluntária do contexto social, como ato espontâneo e prazeroso de socialização conforme mencionado acima, visto que acabam desenvolvendo uma linguagem por meio de gestos, atividades corpóreas ligadas a tais atividades, o que além de efetivar o divertimento, corrobora com o desenvolvimento auxiliando o processo de ensino e aprendizagem (SOMMERHALDER, 2011).

Os jogos são de grande relevância no que tange o desenvolvimento da educação, haja vista que os mesmos colaboram para a formação do cidadão. No entanto, apesar da importância do jogo no desenvolvimento educacional, é importante alegar que o mesmo não efetivo o despertar do conhecimento de modo imediato, o mesmo advém da experiência e se trata de um processo complexo e gradativo, que torna possível a compreensão da própria realidade (SOMMERHALDER, ALVEZ, 2011).

Nesse sentido, a aplicabilidade dos jogos e brincadeiras são de grande importância para o desenvolvimento do ser humano, o que torna relevante a inserção de modo objetivo e alinhado as estratégias pedagógicas com foco nos resultados educacionais para os anos do Ensino Fundamental.

Contudo, as aulas de Educação Física no âmbito educacional, em especial no Ensino Fundamental tem como intuito assegurar o acesso efetivo a cultura corporal, viabilizando assim a experiência com o senso motor e as infinitas práticas corporais. Para tanto, o professor deve explorar todas as possibilidades dos jogos e brincadeiras, para que assim seja possível desenvolver as habilidades, capacidade física e cognitiva dos alunos, para que os mesmos possam explorar e conhecer suas limitações (COSTA, et. al. 2015).

Na visão de Falcão et al. (2012), os jogos podem ser aplicados no Ensino Fundamental exercendo seu caráter competitivo, recreativo, pedagógico e cooperativo, desenvolvendo assim o aluno em sua totalidade. É de suma importância que o professor trabalhe os jogos e brincadeiras tradicionais como “pega-pega”, amarelinha, cantigas de roda, dentre outras

atividades que uma vez incorporadas nas aulas de Educação Física como prática pedagógica possibilita o desenvolvimento das habilidades motoras, bem como da linguagem corporal.

Sob a perspectiva da Educação Física, os jogos e brincadeiras devem ser trabalhados de maneira significativa, visto que uma vez utilizado como recurso pedagógico deve refletir sobre a realidade e contexto social dos alunos, considerando sua historicidade e realidade escolar (COSTA, et. al. 2015).

Falcão et al. (2012) reforça ainda que, na prática do ensino da Educação Física, o jogo contribui com o desenvolvimento da linguagem corporal do aluno, podendo desenvolver em diversos aspectos que se fazem necessários para formação total do indivíduo. O jogo no ensino da Educação Física contribui com o desenvolvimento físico-motor, afetivos, cognitivo, desenvolvimento da moral e da linguagem (FALCÃO, et al. 2012).

De um modo geral, o ato de brincar possui um papel significativo e estimula o cérebro do indivíduo. Já no que se refere o jogo, o mesmo propicia um ambiente espontâneo onde o aluno de fato entende suas limitações, dificuldades e habilidades. Dito isso, é correto afirmar que a prática dos jogos, bem como das atividades de brincadeiras no âmbito escolar possibilita ao aluno o entendimento sobre as leis, regras, sobre as necessidades de lidar com a perda, ou saber lidar com as vitórias sem menosprezar o outro, dentre outros valores sociais que podem ser aprendidos por meio de jogos e brincadeiras (COSTA, et. al. 2015).

Apesar da importância e benefícios que os jogos e brincadeiras trazer para a cultura, a tradição e o desenvolvimento integral dos alunos, a sociedade tem se modificado e com o advento da tecnologia frente a realidade dos espaços urbanos cada vez mais reduzidos, a sociedade tem substituído tais atividades por jogos eletrônicos, computadores e vídeo games, levando assim os jogos que eram tão presentes na formação do indivíduo e as brincadeiras que faziam parte da cultura caírem no esquecimento, acarretando ainda, em uma vida mais sedentária (SANTOS, et. al, 2016). Outro agravante que pode ser citado é a tendência esportivista que, como mencionado anteriormente, ainda se faz presente nas aulas de Educação Física escolar para o Ensino Fundamental (FERREIRA, 2009).

#### **4. MÉTODO**

Com a finalidade de alcançar os objetivos propostos neste estudo, foi feita uma revisão bibliográfica e integrativa, de acordo com as recomendações de Marconi e Lakatos (1999), que sugerem oito fases distintas para a realização da pesquisa bibliográfica, são elas: escolha do tema, elaboração do plano de trabalho, identificação; localização; compilação; fichamento dos

artigos, análise e interpretação e redação. Destas, destacaremos ao longo deste tópico as fases que compuseram o método deste estudo: identificação; localização; compilação; fichamento dos artigos.

No que tange a fase de identificação e localização dos artigos que foram publicados sobre o objeto de estudo as buscas foram realizadas nas bases de dados *on-line Lilacs, Scielo, PubMed e Bireme*, utilizando-se os seguintes descritores e operadores booleanos: jogos (*OR*) brincadeiras tradicionais (*AND*) Educação Física.

#### **4.1 Critérios de inclusão**

- Estudos escritos na língua portuguesa;
- Estudos publicados entre os anos 2011 e 2020;
- Estudos publicados em periódicos;
- Estudos com foco no ensino fundamental.

#### **4.2 Critérios de exclusão**

- Livros;
- Teses e dissertações;
- Trabalhos de conclusão de curso e monografias;
- Resumos publicados em congresso;
- Estudos de opinião;
- Estudos de revisão;
- Estudos com foco específico em populações especiais.

#### **4.3 Procedimentos**

Este estudo foi realizado em 4 etapas. Na primeira, a pesquisadora responsável realizou as fases de identificação e localização dos estudos nas bases de dados utilizando os termos supracitados, que resultou na identificação de 229 estudos (FIGURA 1).

Na segunda etapa, realizamos a compilação dos estudos localizados e seguimos para a análise dos títulos, primeiramente e dos resumos posteriormente. Sete estudos foram excluídos por estarem duplicados e mais 217 por não se enquadrarem nos critérios de inclusão do estudo. Assim, na terceira etapa, os 05 estudos restantes foram avaliados para verificar a elegibilidade e incluídos para a última etapa, a realização da fase de fichamento.

Vale ressaltar que, em todas as etapas as análises foram realizadas por duas pesquisadoras independentes e uma terceira para decidir quando houve decisões distintas em relação a incluir ou não o documento na análise posterior.

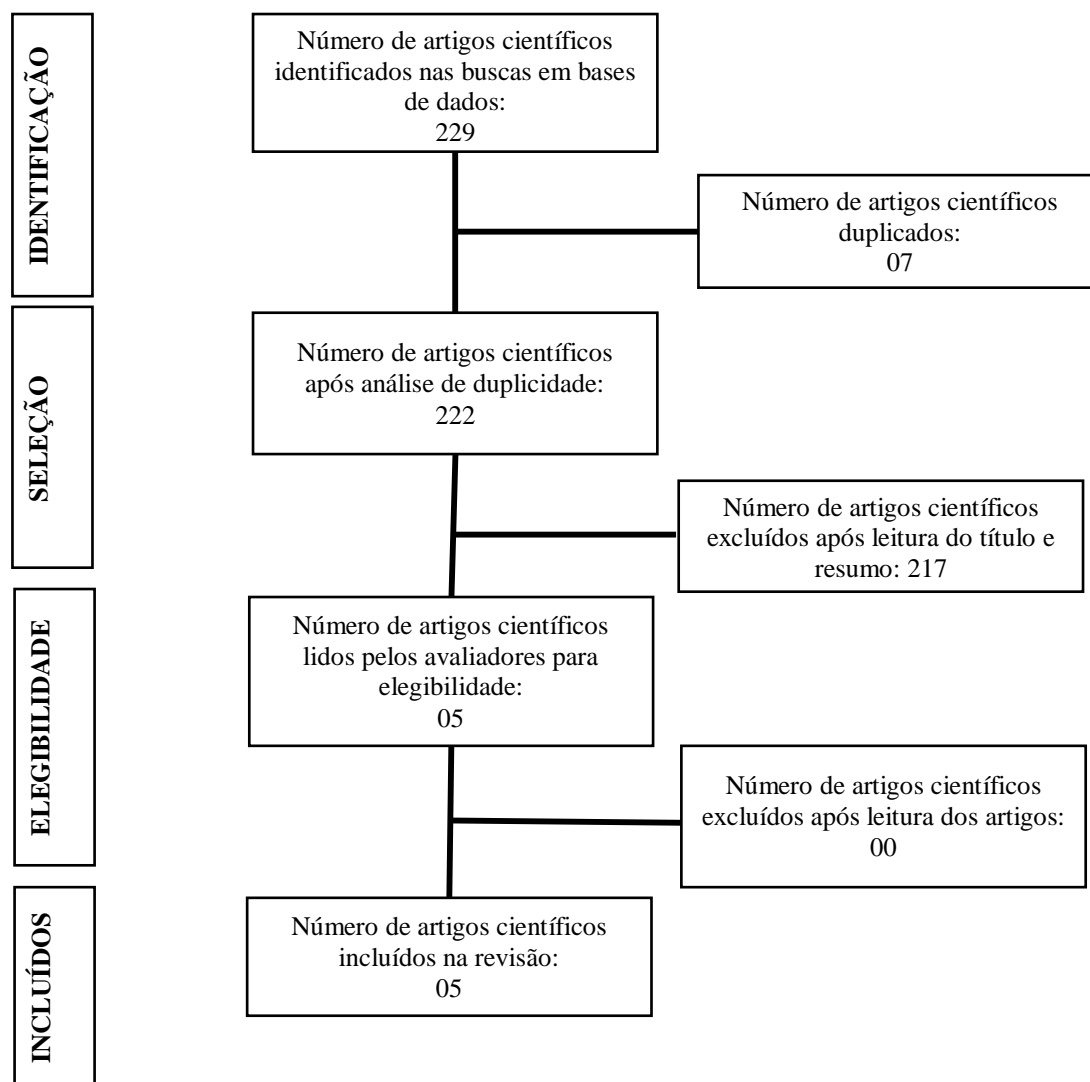


FIGURA 1 – Fluxograma da revisão descritiva.

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo do presente estudo foi investigar os estudos, da última década, que abordem a utilização do tema jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental, quantificá-los e averiguar como este conteúdo tem sido utilizado nas aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental.

Os resultados da análise integrativa nos permitiram quantificar apenas cinco estudos sobre esta temática, o que é pouco para o intervalo de uma década. Vale destacar, que os estudos



direcionados aos jogos e brincadeiras na Educação Física escolar são de suma importância, pois corroboram com a identificação da relevância e aplicabilidade dos jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino multidisciplinar. Segundo Tenório (2015), estudos sobre essa temática pode contribuir com a aprendizagem social, oportunizando ainda, a ampliação de escolhas e capacidade crítica no que concerne o ambiente escolar.

No quadro 2 é possível observar três estudos que utilizaram o conteúdo nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Destes, os dois primeiros trabalharam o conteúdo como proposta pedagógica com intuito de inserir os jogos e brincadeiras de maneira interdisciplinar, como forma de viabilizar o resgate de valores culturais, contribuindo assim com a construção do conhecimento cultural e corporal, além de ressignificar oferta dessas práticas nas aulas de Educação Física viabilizando a aprendizagem dessa prática como interdisciplinar (SILVA; SAMPAIO, 2011; FALCÃO et. al., 2015). Já o último estudo investigou a significação deste conteúdo a partir da perspectiva dos professores. Logo, o último salienta que os jogos contribuem com a reprodução de significações, além dos valores sociais (FREIRE; BLOCK, 2017).

No estudo de Silva e Sampaio (2011), os jogos e brincadeiras foram utilizados como conteúdo, fazendo uso de uma metodologia de sequência didática. Em seus resultados foi possível observar que por meio desta sequência didática o trabalho com os jogos tradicionais de forma multidisciplinar, possibilita a reprodução, ampliação e transformação do conhecimento, conforme preconizado Rangel e Darido (2005).

Os jogos e brincadeiras uma vez inseridos nos processos de ensino podem contribuir para a valorização do conhecimento, viabilizam ainda durante sua prática, a resolução de problemas de maneira lúdica, contribuindo com diversos aspectos da vida do aluno.

Já Falcão et. al. (2012), utilizaram os jogos e brincadeiras de forma planejada, efetivando uma abordagem dos jogos e brincadeiras em diversos espaços, e lugares, desenvolvendo assim a construção do conhecimento e da identidade do aluno.

Contudo, pode-se compreender que mediante o conteúdo jogos e brincadeiras em diferentes espaços, é possível propiciar diversas expressões e possibilidades no que tange o resgate do interesse cultural.

Por fim, no estudo de Freire e Bock (2017), os jogos e brincadeiras foram utilizados como produto cultural, considerando assim a premência de valorização, bem como ressignificação do jogo como conteúdo no processo de ensino, sendo utilizado como aspecto primordial na reprodução cultural, contribuindo com os valores sociais.

QUADRO 02 – Estudos que utilizaram as brincadeiras e jogos nos anos iniciais do ensino fundamental.

AUTOR (ANO)	OBJETIVO	MÉTODO	RESULTADO	CONCLUSÃO
Silva e Sampaio (2011)	Sistematizar o trabalho com o jogo no âmbito escolar e valorizar os conhecimentos culturais dos atores envolvidos nesse processo.	O estudo configurou-se como pesquisa-ação crítica na qual envolveu uma sequência didática composta por quatro etapas proposta por Rangel e Darido (2005) que foi aplicada em quatro turmas do 3º e 4º anos do ensino fundamental.	Os jogos configuram-se num importante conteúdo a ser trabalhado nas aulas de Educação Física principalmente quando os conhecimentos da cultura corporal do movimento extraescolar dos alunos são valorizados nas aulas.	Os jogos tradicionais mostraram ser uma significativa possibilidade para reprodução, ampliação e transformação, contudo, a criação de novos jogos apresentou-se como uma ação difícil de ocorrer junto aos alunos das séries escolares e durante o período no qual o trabalho foi desenvolvido.
Falcão, Ventorim, Santos e Neto (2012)	Descreve um projeto pedagógico para o ensino da Educação Física, desenvolvido a partir do conteúdo jogos e brincadeiras, em uma escola municipal de ensino fundamental, com uma turma do 4º ano.	Relato de experiência de uma prática pedagógica utilizando o jogo como conteúdo nas aulas de educação física do ensino fundamental, com uma turma do 4º ano.	Diante do processo de pesquisa, o que se tornou determinante foram as condições, maiores ou menores, de refletir sobre os fazeres produzidos, que só se realizaram a partir de apropriações. Isso explica por que, muitas vezes, conteúdos e métodos propostos nos currículos/prescrições comuns não representam além do que meras formalidades	Considerando a prática do ensino de jogos e brincadeiras planejada, desenvolvida e avaliada, em situações e lugares diferenciados, pela professora, pelos pesquisadores e pelas crianças, destacamos a expressão de várias possibilidades para o ensino da Educação Física no nosso contexto.
Freire e Bock (2017)	Investigar as significações de jogo constituídas pelos professores de Educação Física que atuam nas primeiras séries do ensino fundamental de uma diretoria de ensino da rede estadual paulista, localizada no interior do estado de São Paulo.	Entrevista semiestruturada realizada com quatro professores de educação física dos anos iniciais do ensino fundamental.	Os dados revelam uma visão funcionalista de jogo, em que deixa de percebê-lo como produto da cultura e como atividade que contém e reproduz as significações e valores sociais, entretanto, buscam sua ressignificação.	O trabalho com o jogo vive um processo de busca de valorização e ressignificação da sua função, o que reitera a necessidade desse olhar historicizado para o sujeito que constitui a Educação Física escolar.

QUADRO 03 – Estudos que utilizaram as brincadeiras e jogos nos anos finais do ensino fundamental.

AUTOR(ANO)	OBJETIVO	MÉTODO	RESULTADO	CONCLUSÃO
Tenório e Silva (2015)	Descrever e analisar uma experiência pedagógica realizada a partir de jogos e brincadeiras junto a alunos do ensino fundamental de uma escola pública de Mato Grosso.	Relato de experiência de uma prática pedagógica utilizando o jogo como conteúdo nas aulas de educação física de alunos 6º ano da Escola Estadual Manoel Soares Campos do Estado do Mato Grosso à partir das aulas que tiveram como foco os jogos e brincadeiras, dentro de uma proposta de aproximação entre as disciplinas Educação Física e Arte.	A intervenção pedagógica realizada nesta experiência viabilizou aos estudantes o acesso ao conhecimento presente na cultura de seus pais e avós, que a escola pôde e pode resgatar, construindo um modo peculiar de alegria pela aquisição do conhecimento elaborado.	As aulas propuseram valorizar o jogo em um aspecto interdisciplinar (artes e educação física), além de lidar com as diferenças como fator fundamental para a construção de melhor convívio entre os alunos.
Maldonado e Silva (2016)	Analisar e discutir uma experiência didática onde os jogos foram trabalhados nas três dimensões do conteúdo com a intenção de estimular o pensamento crítico dos estudantes sobre essa manifestação da cultura corporal de movimento, atendendo ao proposto no projeto político pedagógico da escola.	Relato de experiência de uma prática pedagógica utilizando o jogo como conteúdo nas aulas de educação física de alunos do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal da zona leste do município de São Paulo e registrado por meio de diário de campo e imagem.	Os autores observaram o desenvolvimento do pensamento crítico dos alunos no decorrer da prática pedagógica desenvolvida, que se deu em cinco momentos: 1 – jogos tradicionais; 2 – jogos cooperativos; 3 - Jogos para o estímulo das Inteligências Múltiplas; 4 – Criação de jogos pelos alunos; 5 - Dia da família na escola.	Os alunos tiveram acesso ao conhecimento sobre a manifestação da cultura corporal de movimento, aprenderam a valorizar o conhecimento popular relacionados com os jogos e refletiram sobre esses aprendizados reproduzindo os conhecimentos adquiridos por meio de charges, textos e jogos.

Diante disso, entende-se que o jogo em sala de aula acabou sendo funcionalista, ou seja, acaba sendo vivenciado como regras, considerando os costumes dos jogos, mas que devem ser mais explorados como conteúdo. Entende-se ainda, que propiciou a condução no que concerne as significações, e ainda, valores sociais. No presente estudo foi encontrado apenas dois estudos que utilizaram os jogos e brincadeiras nos anos finais do Ensino Fundamental (QUADRO 3). Ambos relatam a experiência vivida de uma prática pedagógica utilizando o jogo como conteúdo nas aulas de Educação Física, o primeiro para turmas do 6º ano (TENÓRIO; SILVA, 2015) e o segundo para turmas do 7º ano (MALDONADO; SILVA, 2016).

No estudo de Tenório e Silva (2015), os jogos e brincadeiras foram utilizados como processo de intervenção pedagógica corroborando assim com a aquisição do conhecimento prático cultural, quando utilizado em sala de aula em um aspecto interdisciplinar. Logo, a aplicabilidade dessas práticas nos estudos desses autores demonstrou que facilitam a construção de um convívio mais harmonioso entre os alunos. Diante disso, foi possível trabalhar os aspectos interdisciplinares dos jogos, instigando inclusive os alunos para uma construção de convívio harmonioso, ensinando assim a lidar com os limites e diferenças do outro.

Já Maldonado e Silva (2016), utilizaram os jogos e brincadeiras como forma de viabilizar o desenvolvimento do pensamento crítico dos alunos inserindo assim na prática pedagógica, jogos tradicionais, cooperativos, de inteligência, dentre outros. Pode-se dizer ainda, que uma vez inserida a prática de jogos e brincadeiras tornou-se propício o desenvolvimento de estímulos quanto ao pensamento crítico na construção da identidade dos alunos. Com isso, foi possível observar que este conteúdo pode fazer com que os alunos manifestem a cultura corporal, além de compreenderem a valorização do conhecimento popular.

### **5.1 Perspectivas dos autores acerca do conteúdo jogos e brincadeiras tradicionais**

Na visão de Tenório e Silva (2015), torna-se evidente que os jogos por não serem vivenciados nas primeiras séries acabam comprometendo a cultura corporal. Logo, é sabido alegar que os jogos e brincadeiras são utilizados mediante uma expressão lúdica, no entanto, é desempenhada pautada na oferta da oportunidade de novas vivências, além de promover a cultura.

Frente a isso, é evidente que os jogos contribuem com a construção cultural e formação social do indivíduo através de uma prática planejada e focada nos objetivos educacionais de maneira interdisciplinar. Nesse sentido, é possível compreender ainda, que a prática de jogos e

brincadeiras tradicionais efetivam contribuições além do contexto escolar, contribuindo assim com o desenvolvimento, construção do conhecimento e formação do indivíduo.

Silva e Sampaio (2011) e Maldonado (2016), corroboram salientando que compete ao professor implementar no seu fazer pedagógico propostas de jogos associados à cultura lúdica. Entende-se ainda, que apesar dos jogos e brincadeiras tradicionais terem sido transformados no decorrer do tempo, o professor através de atividades planejadas pode valorizar de um modo geral as experiências dos alunos, respeitando assim suas particularidades culturais, valendo-se que as práticas contribuem com a produção cultural de uma sociedade.

Tal assertiva remete ao entendimento de que é de fundamental importância que o professor busque atuar e estar em constante capacitação, para que assim possam implementar os jogos e brincadeiras de maneira eficiente, interdisciplinar e pautada nos objetivos educacionais, e que desse modo, possa trazer contribuições no processo de desenvolvimento dos alunos.

Ainda na perspectiva de Tenório e Silva (2015), os jogos e brincadeiras são vivenciados nas aulas de educação física também como instrumentos de desenvolvimento da criatividade e competitividade. Já para Freire e Bock (2017), o jogo é visto como instrumento que instiga cooperação e competição e propicia a preparação do aluno para a vida, contribuindo com o desenvolvimento da autonomia, autocrítica, autoconhecimento, e principalmente, respeito pelas regras.

Na ótica de Falcão *et. al.* (2012), dentre as características no que tange os jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física, pode-se citar a construção de habilidades através de atividades corporais como brincadeiras com o corpo, com materiais e brinquedos, assumindo assim uma racionalidade no que tange o espaço-tempo, instigando assim os valores e sociabilidade.

Diante do exposto, entende-se que a aplicabilidade dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física pode ocorrer de forma multidisciplinar, sendo aplicada como conteúdo, e de grande valia no processo de desenvolvimento, onde além das práticas corporais, os alunos possam desenvolver outras áreas do conhecimento.

É notório que os jogos e brincadeiras possibilitam a construção da experiência social, principalmente quando vivenciados em sala de aula mediante ação conjunta (FALCÃO *et. al.* 2012). De acordo com o desfecho de Freire e Bock (2017), os jogos tradicionais são vistos como um produto da cultura, e acima de tudo, produz as significações no que concerne os valores sociais.

Por fim, nos estudos de Freire e Bock (2017) e Tenório, Silva (2015), os jogos e brincadeiras tradicionais no Ensino Fundamental são utilizados pelos professores em sala aula com intuito de promover a criticidade dos alunos no que concerne os valores sociais.

Contudo, ao considerar os achados de Maldonado (2016), é correto dizer que os jogos não podem ser considerados meramente como prática didática, pois suas contribuições vão além, e instiga o pensamento crítico dos alunos, dentre outras contribuições como as questões culturais já mencionada.

Já, tendo em vista os desfechos do autor supracitado, compreende-se que os jogos são vistos como prática corporal que propicia a ampliação do repertório cultural do aluno. Sob a perspectiva das brincadeiras tradicionais, é possível entender que a definição do brincar se faz importante, visto que expressa a ludicidade como sendo um princípio assertivo a ser utilizado pela prática pedagógica.

## **6. CONCLUSÃO**

No que tange a abordagem da temática dos jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física, o método de revisão integrativa de literatura foi de grande relevância para identificar os estudos que abordam a utilização do tema jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental, além de quantificá-los e averiguar como este conteúdo tem sido utilizado nas aulas de educação física para o Ensino Fundamental.

Os resultados nos permitiram concluir que há poucos estudos com a temática. Vale destacar a importância de investigar a aplicação deste conteúdo nas aulas de Educação Física escolar, uma vez que, o espaço escolar tem sido um meio imprescindível e resgate aos jogos e brincadeiras tradicionais, visto que uma vez implementados no âmbito escolar efetiva contribuições sob a perspectiva cultural e construção do indivíduo, reproduzindo assim as significações, bem como, valores sociais.

Ao tomar como foco de estudo os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental, foi possível concluir que os objetivos da maioria dos estudos analisados foi utilizar este conteúdo como instrumento para o resgate cultural, para o desenvolvimento do pensamento crítico, como possibilidade de conteúdo para as aulas de Educação Física do Ensino Fundamental.

Em contrapartida, é correto dizer que os jogos e brincadeiras têm sido utilizado em aulas de Educação Física do Ensino Fundamental mais como uma questão recreativa, ou seja, muitas vezes não é abordado em sala de aula como resgate cultural e conteúdo de grande relevância para formação do indivíduo.

Vale ressaltar, que antes dos estudos não tínhamos o total entendimento do porquê as aulas de Educação Física tratavam os jogos e brincadeiras em sala de aula do Ensino Fundamental meramente como aula recreativa. No entanto, após os estudos, observou-se que muitas vezes os professores não compreendem a relevância dos jogos e brincadeiras como conteúdo, o que remete a premência de repensar as práticas pedagógicas, dando assim a devida importância desse conteúdo para valorização e resgate da cultura, além do desenvolvimento corporal, emocional e social.

Assim, após o alcance dos objetivos propostos no presente estudo, é importante salientarmos que os jogos e brincadeiras tradicionais devem ser vivenciados em sala de aula, mas que acima de tudo, o professor deve atuar respeitando assim as particularidades e especificidades culturais de cada aluno e de cada local, visto que se pode resgatar os jogos e brincadeiras tradicionais sem que seja desprezada as experiências e vivências culturais dos alunos.

É notório que toda a sociedade vive transformações sociais e culturais, logo, no ambiente escolar não é diferente, diante disso a valorização da cultura e resgate da mesma é de suma importância nas aulas de Educação Física, podendo assim contribuir com o autoconhecimento, autonomia, valorização cultural e socialização.

Conclui-se que diante da premência de inserção da Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o docente pode inserir os jogos e brincadeiras tradicionais como conteúdo, possibilitando assim o desenvolvimento do pensamento crítico, ampliação do repertório cultural e autoconhecimento. Pode-se mensurar, que os jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas são de suma importância, pois colaboram ainda com a formação integral dos alunos.

## REFERÊNCIAS

BASEI, A. P. **Educação Física na Educação Infantil: a importância do movimentar-se e suas contribuições no desenvolvimento da criança.** Revista Iberoamericana de Educación n. 75, v. 3 p. 1681-5653 25 de octubre de 2008. Disponível em: <<http://www.rieoei.org/deloslectores/2563Basei.pdf>>. Acesso em: 05 Nov. 2019.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Educação Física.** Brasília Ministério da Educação/ Secretaria de Educação Fundamental, 1998,144p. (PCNS 5 a 8 Séries).

BRASIL. **Plano Nacional de Educação.** Brasília, DF, 2017.

BRASIL, Ministério de Educação e do Desporto. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília: MEC, 1996.

BRASIL, MEC, **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**, versão aprovada pelo CNE, novembro de 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2020.

COSTA, S; et. al. **Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física escolar.** Fiep Bulletin – Volume 85, Special Edition – Aticle I, 2015. Disponível em: <http://www.fiepbulletin.net/index.php/fiepbulletin/article/viewFile/4902/10552> Acesso em: 20 jul. 2020.

FALCÃO, Julia Miranda. et al. **Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: maneiras/artes de fazer na educação física.** Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 615-631, jul./set. 2012.

FERREIRA, H. S. **Apostila para concurso de professores de educação física SD3: Tendências da Educação Física.** Fortaleza, 2009.

FREIRE, Marília. **Significações de jogo: Um estudo com professores de Educação Física.** Motrivivência, Florianópolis/SC, v. 29, n. 52, p. 173-190, setembro/2017.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo e a Educação.** 2ª ed. São Paulo: Editora Cortiz, 1997.

MALDONADO, Daniel Teixeira. **O jogo como manifestação da cultura corporal de movimento na educação física escolar: As três dimensões do conteúdo e o desenvolvimento do pensamento crítico.** Motrivivência v. 28, n. 48, p. 386-403, setembro/2016.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: Planejamento execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados.** 4 ed. São Paulo: Atlas, 1999.



MICHAELIS moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/jogo/>. Acesso em: 16 fev. 2021.

MICHAELIS moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/brincadeira/>. Acesso em: 16 fev. 2021.

MICHAELIS moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/BRINCAR/>. Acesso em: 16 fev. 2021.

MORENO, Milena Farias. NETO, Luiz Torres Raposo. COSTA, Roberta Oliveira da. **Ausência da prática regular de educação física na educação infantil.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 06, Vol. 05, pp. 116-137. Junho de 2019. ISSN: 2448-0959.

NOVAIS Iara Tedeschi. **Adaptação de jogos eletrônicos para aulas de Educação Física.** 2012. 37 f. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura – Educação Física) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Instituto de Biociências de Rio Claro, 2012.

PALMA, Miriam Stock. **Representações das crianças sobre o brincar na escola.** Revista Portuguesa de Educação, 2017, 30(2), pp. 203-221 Disponível em: doi:10.21814/rpe.8243.

RODRIGUES, A. J. D. **Os benefícios da prática regular de exercícios físicos com contribuição para qualidade de vida.** Monografia (Graduação) Universidade Federal de Rondônia – UNIR. Porto Alegre – RO, 97f. 2012.

SANTOS, G. A; CHAGAS, M. V. S; JESUS, R. PEREIRA, L. G. **O brincar livre e espontâneo: Resgatando brincadeiras tradicionais.** REDIVI – Revista de Divulgação Interdisciplinar Virtual do Núcleo das Licenciaturas. Volume 4, número 1, 2016. Disponível em: <https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/redivi/article/view/9721> Acesso em: 30 ago. 2020.

SILVA JVP, SAMPAIO TMV. **Jogos tradicionais:** reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento. R. bras. Ci. e Mov 2011;19(1):72-8.

SOMMERHALDER, A.; ALVEZ, F. D. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender.** Curitiba, PR: crv, 2011. 123 p.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca:** Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

TENÓRIO, Jederson Garbin e SILVA, Cinthia Lopes da. **Educação Física escolar e Artes:** Experiência Pedagógica a partir de Jogos e Brincadeiras. SALUSVITA. Bauru, v. 34, n. 3, p. 417-436, 2015.

**ANEXOS**



## TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu Ingra de Andrade Picanço e Sâmara da Silva Amaral, acadêmicas do curso de Licenciatura em Educação Física orientadas pela professora Dr. Roseane Oliveira do Nascimento, declaro para os devidos fins estar ciente que nosso artigo científico ou projeto de Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido, desde sua primeira versão, deverá atender às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos, previstas no Manual para a Elaboração do Projeto de Pesquisa e do Trabalho de Conclusão do ICSEZ /UFAM – Licenciatura em Educação Física.

As citações e paráfrases dos autores estarão indicadas e apresentarão a origem da ideia do autor com as respectivas obras e anos de publicação. Caso não apresente estas indicações, ou seja, caracterize crime de plágio, estou ciente das implicações legais decorrentes deste procedimento além da reprovação na disciplina.

O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: *Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa.* E seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

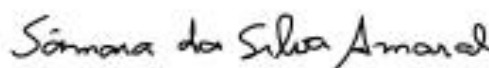
§ 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, empresta, troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral. (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaramos, ainda, nossa inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no trabalho acadêmico desenvolvido, desde sua primeira versão.

Parintins - AM, 20 de Julho de 2021.

  
Ingra de Andrade Picanço

  
Sâmara da Silva Amaral



**TERMO DE RESPONSABILIDADE**  
**(Revisão Língua Portuguesa)**

Afirmo ser responsável pela revisão ortográfica e gramatical realizada no trabalho abaixo discriminado. Ressalto que o conteúdo do referido material é de inteira responsabilidade de seu autor, e que a atividade por mim desenvolvida – revisão ortográfica e gramatical – teve o intuito de adequar o texto apresentado às normas da Língua Portuguesa vigentes no Brasil.

Título do trabalho: Jogos e Brincadeiras Tradicionais nas Aulas de Educação Física.

Curso: Licenciatura em Educação Física - Universidade Federal do Amazonas

Autoras: Ingra de Andrade Picanço e Sâmara da Silva Amaral.

Parintins – AM, 20 de julho de 2021.

Débora Godinho Sousa Costa

Profª. Esp. Débora Godinho Sousa Costa  
Universidade Federal do Oeste do Pará - UFOPA  
RG: 852757-0