

Jogos e brincadeiras tradicionais de rua e suas implicações nas aulas de educação física infantil

Traditional games and jokes of street and its implications in the lessons of physical education for children

Jaqueline Aparecida Souza¹
Jairo Antônio Paixão²

Recebido em: 21/01/2019

Aprovado em: 13/06/2019

Publicado em: 30/07/2019

RESUMO

Este estudo de natureza qualitativa objetivou identificar os jogos e brincadeiras mais praticados fora do ambiente escolar e averiguar se há a incorporação dos mesmos nas aulas de Educação Física e ainda, se aqueles aprendidos na escola são praticados na rua. A partir dos dados coletados por meio de entrevistas com 75 estudantes, foi possível afirmar que, os jogos e brincadeiras praticados pelas crianças fora do contexto escolar são amarelinha, esconde-esconde, vivo-morto, pega-pega, pipa e outras. Os alunos afirmaram a existência de transição desses jogos e brincadeiras da escola para a rua e vice-versa. Os dados mostram o papel da escola como importante espaço para difundir e preservar práticas corporais populares.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Educação Física; Educação Infantil.

ABSTRACT

This qualitative study aimed to identify the most practiced games and games outside the school environment and to find out if they are incorporated in Physical Education classes and whether those learned at school are practiced on the street. From the data collected through interviews with 75 students, it was possible to affirm that games and games practiced by children outside the school context are hopscotch, hide and seek, live-dead, catch-up, kite and others. The students affirmed the existence of transition from these games and games of the school to the street and vice versa. The data show the school's role as an important space for spreading and preserving popular body practices.

Keywords: Games; Jokes; Physical Education; Early Childhood Education.

1. Graduada em Educação Física - Licenciatura e Bacharelado pela Universidade Federal de Ouro Preto. Integrante do Laboratório de Fisiologia Endócrina e Cardiovascular e do Grupo de Pesquisa de Fisiologia do Exercício da UFOP. ORCID: 0000-0002-8157-4692 E-mail: jacqueline.souza17@yahoo.com.br

2. Graduação em Educação Física. Especialização em Orientação Educacional. Mestrado em Educação. Doutorado em Educação. Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Viçosa na linha de pesquisa Educação pública: sujeitos e práticas. ORCID: 0000-0003-1413-9081 E-mail: jairopaixao2004@yahoo.com.br

SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

INTRODUÇÃO

A brincadeira é definida como uma atividade livre, não podendo ser caracterizada por regras sistemáticas, mas sim flexíveis, com características ímpares, sendo sua principal finalidade gerar o prazer e a satisfação durante a sua prática (CORDAZZO; VIEIRA, 2007). Brincar é importante para o desenvolvimento motor e cognitivo das crianças, pois através deste as mesmas têm a oportunidade de aprimorar as tarefas (AYOUB, 2007).

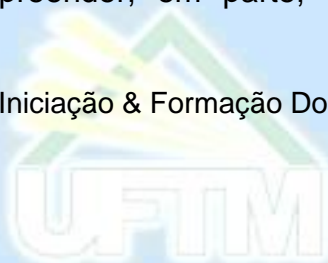
A criança inicia a brincadeira por meio do próprio corpo, já que no primeiro ano de vida não consegue representar os objetos externos. Mais tarde, com o aparecimento das imagens mentais, da função simbólica e da linguagem, a conduta da criança modifica-se, pois, surge o pensamento propriamente dito e o início da compreensão dos signos, possibilitando a ela o jogo simbólico, a imaginação e a imitação, nos quais a mesma revive prazeres e/ou conflitos elaborando-os, compensando-os e completando a realidade por meio da ficção (FARIA, 2010).

Desta forma, Vygotsky (1989) assinala que há um brincar específico: o de “faz-de-conta”. Para ele, os desejos não realizáveis podem ser alcançados pelo mundo imaginário, por meio do brinquedo. O autor acrescenta que a brincadeira tem a função de transmitir conhecimentos sobre a estrutura social e os tipos de relações valorizadas por uma cultura específica, ele acrescenta esta ideia dizendo que o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejo, aliando esta finalidade com o processo de formação social da criança.

Como um evento social, a brincadeira tem a capacidade de ser um polo aglutinador de interações, no qual os praticantes de determinada brincadeira tendem a atrair observadores, dentre os quais, estão sujeitos inexperientes ou menos habilidosos, aprendizes em potencial (ARRUDA; MULLER, 2010).

O estudo das implicações relacionadas a determinadas brincadeiras possibilita a investigação de um fenômeno infantil espontâneo, sem o planejamento adulto e sem o recurso da escrita, como assinalaram Opie e Opie (1976).

Na atualidade, o repertório de brincadeiras vem sofrendo influências das novas tecnologias, o que permite compreender, em parte, o abandono/esquecimento das



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

brincadeiras tradicionais de rua num momento em que o tempo para ser criança é cada vez mais reduzido e esta passou a fazer parte do “foco” de consumo. A industrialização e a urbanização contribuíram para a promoção de uma diminuição de espaços apropriados para o brincar, acarretando no desaparecimento do acervo cultural da infância.

Segundo Oliveira *et al.* (2013), a brincadeira é um forte aliado enquanto instrumento didático pedagógico, o autor afirma que o brincar é um momento significativo de aprendizagem para a criança, pois a partir daí a criança instrumentaliza todo um processo de construção do conhecimento, tanto de si mesma quanto do mundo que a cerca.

Após abordar um pouco sobre o significado de brincadeira, será abordado o significado de jogo tendo uma breve contextualização dos mesmos para posteriormente chegar-se aos jogos e brincadeiras tradicionais de rua.

Dentro deste contexto, para Vygotsky (1989), citado por Kishimoto (1994), o jogo é um elemento de desenvolvimento da ação criadora da criança. É uma atividade que se caracteriza pela motivação, entre outros aspectos importantíssimos, no desenvolvimento da mesma (DUARTE, 2009).

O jogo pode ser visto como um instrumento pedagógico muito rico também, que o professor de Educação Física pode e deve utilizar no processo de ensino aprendizagem, haja vista que o mesmo é reconhecidamente um meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador e prazeroso que possibilita a aprendizagem de várias habilidades (SENA; LIMA, 2009). Contudo, é importante analisar os valores intrínsecos aos jogos de rua infantis e refletir sobre suas possibilidades em relação ao processo de desenvolvimento das crianças. Neste sentido, os jogos são considerados parte do processo educativo na escola (SANTOS; MATOS; ALMEIDA, 2009).

Já nos jogos tradicionais de rua as crianças se engajam em regras testadas por séculos, que são passadas de criança para criança sem nenhuma referência à escrita, parlamento ou a alguma propriedade adulta. Mesmo em situações precárias de sobrevivência, as crianças na rua não se apresentam como desprivilegiadas ou carentes, antes, se mostram como seres humanos, exercendo as capacidades humanas de apropriação e transmissão de práticas culturais (LIMA *et al.*, 2009).



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

De acordo com Sena e Lima (2009), resgatar a história de jogos tradicionais infantis, como a expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar, e, sobretudo, maneiras de brincar e interagir, configurando-se em presença viva de um passado no presente.

As características dos jogos nas ruas e escola vão além da ludicidade, pois permitem ser observada numa dimensão educativa e pedagógica importante. Estes sublinham a importância do trabalho em grupo, a formação de caráter, a imaginação, a destreza motora e a agilidade. Sendo um importante fator de socialização, os jogos surgem no âmbito dos tempos livres e eram praticados e inventados pela população (KNIJNIK; KNIJNIK, 2005). A importância dos jogos, além de seus valores implícitos, relaciona-se também ao significado que a criança dá aos mesmos, os quais se revelam como espaço social criado intencionalmente por elas, exigindo, portanto, uma aprendizagem social e uma convenção aceita por todos (SILVA, 2011).

Visto tais características pertinentes ao jogo, na escola, é importante ressaltar a figura do professor, no qual deverá se orientar para que se possa trabalhar o jogo mais propício em cada situação, ou seja, nas aulas de Educação Física, levando em conta seus objetivos, a faixa etária das crianças, permitindo assim uma análise das possíveis áreas de desenvolvimento que o jogo possa propiciar, em relação a formação do aluno (BARBOSA-RINALDI *et al.*, 2009). Deste modo, o professor pode propor as regras características do jogo em vez de impô-las, ele também deve estar atento para estas situações, pois, muitas vezes, o medo é uma das razões para que ela não queira brincar (FRIEDMANN, 1990).

Os benefícios destes jogos são evidentes em relação a formação do aluno, fazendo com que estes sejam introduzidos como forma de conteúdo, nos planejamentos dos diferentes seguimentos da Educação Física na escola (BRASIL, 1997; BUSS-SIMÃO, 2005; AYOUB, 2007; CORDAZZO, 2007; SIMON; KUNZ, 2014).

Após o detalhamento de tal problemática o presente estudo teve como objetivo identificar os jogos e brincadeiras mais praticados fora do ambiente escolar e averiguar se há a incorporação dos mesmos nas aulas de Educação Física e ainda, se aqueles aprendidos na escola são praticados na rua.



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

METODOLOGIA

Ao se considerar o fenômeno a ser estudado, o presente estudo foi conduzido a partir das diretrizes da abordagem qualitativa de pesquisa (MINAYO, 2011), que trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes.

O grupo amostral foi composto por 75 alunos de ambos os sexos regularmente matriculados nos 1º e 2º períodos da Educação Infantil e nos 1º e 2º anos do ensino fundamental, na Escola Municipal Adhalmir Santos Maia, no município de Ouro Preto, MG. Como critério de seleção dos alunos participantes foram considerados aqueles pertencentes às turmas atendidas pelo PIBID-UFOP, Subprojeto Educação Física.

Utilizou-se uma entrevista semiestruturada baseada no estudo de Couto (2009), a qual o autor fez o levantamento para verificar quantos e quais jogos e brincadeiras mais praticados pelas crianças nas ruas e quantos e quais foram aprendidos na escola e se estes jogos e brincadeiras são incorporados na escola durante as aulas de Educação Física além de verificar se os jogos e brincadeiras aprendidos na escola são incorporados no ambiente fora do contexto escolar e a porcentagem de alunos que fazem a transição destes elementos de um lugar para o outro. Sendo assim, as questões abordadas foram: *“Quais as brincadeiras (jogos) que você mais gosta de brincar na rua?; As brincadeiras (jogos) que você aprendeu na rua, você brinca na escola?; Quais as brincadeiras (jogos) que você aprendeu na escola?; As brincadeiras (jogos) que você aprendeu na escola, você brinca na rua? ”*.

Os dados foram coletados durante as aulas de Educação Física em que os bolsistas do PIBID-UFOP “Subprojeto Educação Física” participavam em suas intervenções diárias na presente instituição com os 75 alunos que se encontravam regularmente matriculados nos 1º e 2º períodos da Educação Infantil e nos 1º e 2º anos do ensino fundamental. Na realização das entrevistas, os bolsistas do PIBID liam e os alunos respondiam de forma individual, e o mesmo anotava as respostas individuais de cada um. Quando os alunos esboçavam dúvidas com relação ao que estava sendo perguntado, os bolsistas esclareciam ao mesmo de forma a sanar esta dúvida. Foi realizada a entrevista e



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

observação dos demais bolsistas em relação aos alunos para que não houvesse dúvida por parte deles e para que eles pudessem responder de maneira clara a pergunta feita.

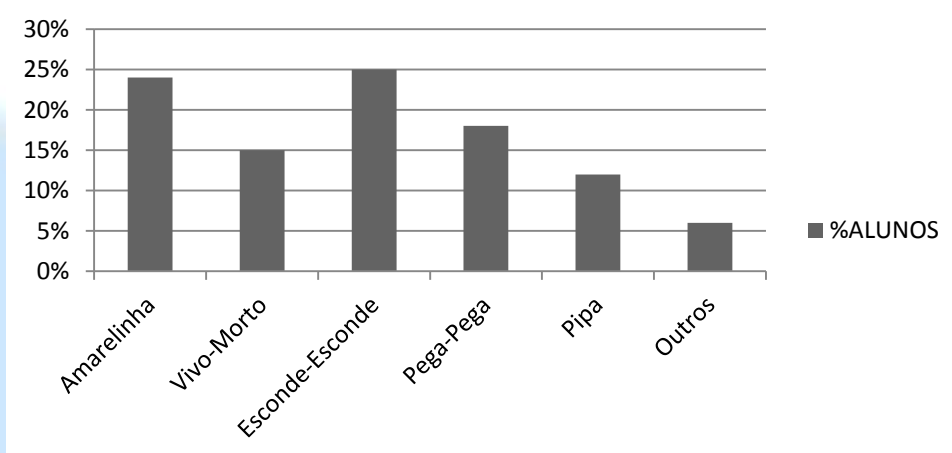
Na análise dos dados, foi utilizada a técnica de análise de conteúdo que, de acordo com Bardin (2011), refere-se a um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores quantitativos ou não que permitem a inferência de conhecimentos relativos às variáveis destas mensagens. Após análise interpretativa dos dados, estes foram categorizados e quantificados a partir da aproximação das respostas.

Projeto aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Viçosa, CEP N°. 2.415.203.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados foram apresentados em 4 gráficos. O primeiro apresentando os jogos e brincadeiras que as crianças mais praticavam na rua; o segundo apresentando a porcentagem de alunos que levam para as aulas de Educação Física os jogos e brincadeiras aprendidos na rua; o terceiro apresentando os jogos e brincadeiras que foram aprendidos na escola e por último um gráfico apresentando a porcentagem dos alunos que levam para a rua os jogos e brincadeiras aprendidos na escola.

Gráfico 1 - Jogos e Brincadeiras mais praticados na rua



Fonte: Dados da pesquisa, (2019).

SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

O gráfico 1 mostrou a prevalência dos jogos e brincadeiras mais praticados na rua pelas crianças. Este levantamento mostrou as atividades lúdicas realizadas pelas crianças fora do contexto escolar. Assim os valores encontrados foram 24% para amarelinha, 25% vivo-morto, 15% esconde-esconde, 18% pega-pega, 12% pipa e 6% para outros.

Percebe-se que o brincar é algo inato à criança, os jogos e brincadeiras tradicionais trazem um repertório motor riquíssimo para as mesmas. Quando se tem a possibilidade de incorporar estes jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas, dá-se a possibilidade de elas vivenciarem um pouco mais da cultura do nosso povo, ganhando em conhecimento e aprendizagem motora (ANDRADE, 2014). Observando-se os alunos da presente instituição, percebeu-se que grande parte possuía um amplo repertório motor, o que pode estar intimamente relacionado à exploração maior da parte motora destes alunos a partir dos jogos e brincadeiras que se fazem constantes no cotidiano dos mesmos.

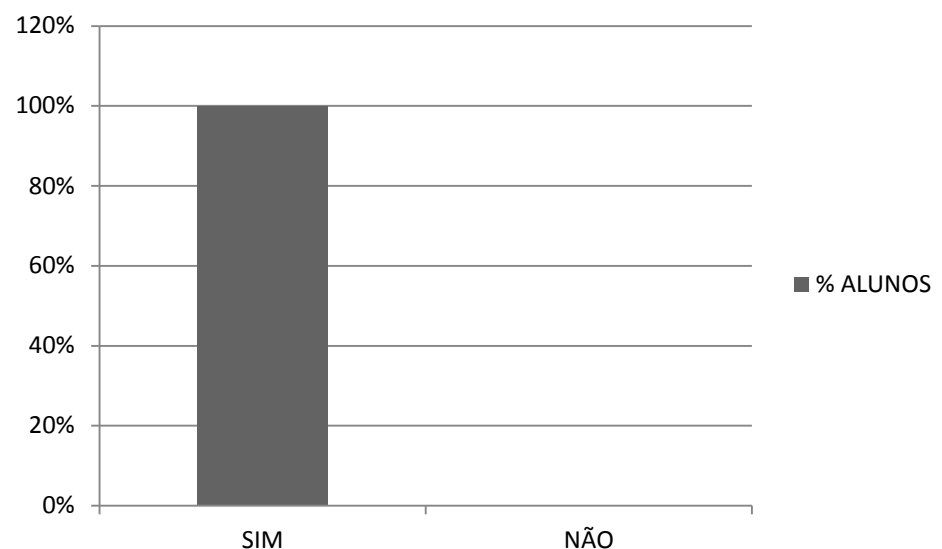
Porto (2003) mostra que apesar dos jogos e brincadeiras tradicionais serem uma herança um pouco esquecida pela infância moderna, ainda se encontram resquícios destes em alguns lugares, principalmente em cidades do interior. Muito disso, advém de alguns fatores que mesmo diante da grande maioria dos jogos tradicionais bem antigos, algo vindo do século XVI, conseguem ainda se destacar de alguma forma, sendo que alguns deles, como a amarelinha, por exemplo, continuam capazes de despertar a curiosidade e o prazer das crianças nos dias de hoje. Isso foi altamente observado durante algumas intervenções dos bolsistas, nas quais tornou-se possível observar a motivação que os alunos tinham quando as mesmas abordavam jogos e brincadeiras que já faziam parte de seu cotidiano de alguma forma, de uma maneira diferenciada aguçando ainda mais a curiosidade dos alunos e os fazendo tentar imaginar o que estava por vir.

Após mostrar os 5 jogos e brincadeiras mais praticados na rua pelos alunos da Escola Municipal, a amarelinha, o vivo-morto, o esconde-esconde, o pega-pega e a pipa, com destaque ao vivo-morto (25%, o mais mencionado pelos alunos), chega-se o momento de saber a quantidade dos alunos que levam estes jogos e brincadeiras da rua para o contexto escolar.

Gráfico 2 - Porcentagem de alunos que fazem a transição dos jogos e brincadeiras aprendidos na rua para a escola



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A



Fonte: Dados da pesquisa, (2019).

O gráfico 2 mostra a porcentagem de alunos que faz a transição dos jogos e brincadeiras aprendidos na rua para a escola. Como resultado obteve-se 100% do número de alunos que responderam sim a presente questão, demonstrando que todos os 75 alunos participantes da pesquisa fazem essa transição.

Este resultado mostra que a criança tende a explorar aquilo que fora aprendido em qualquer lugar ou situação em diversos locais diferentes reconstruindo um novo brincar a partir das possibilidades encontradas em cada local onde ela brinca. Assim dessa forma, cada vez que ela repetir uma brincadeira aprendida em determinado local o resultado dessa brincadeira tende a ser diferenciado pelo contexto em que ela se encontrar naquele momento e pelos seus colegas que também serão outros. Este fator, como mostrado pelo gráfico 2 ressalta essa vontade pelos alunos de incorporar na sua escola a sua cultura trazendo para ela os jogos e brincadeiras os quais estavam já acostumados a praticar em seu bairro, porém percebe-se que muitas vezes o único espaço encontrado pelos alunos para explorar esses seus jogos e brincadeiras é em horários que compreendem o recreio e as aulas de Educação Física.

Barros (2009), ao considerar o contexto escolar, mostra que as atividades escolares estão mais dirigidas à escolarização precoce, o que pode trazer danos ao processo de formação da criança. O “brincar”, atividade principal do período da infância, está perdendo

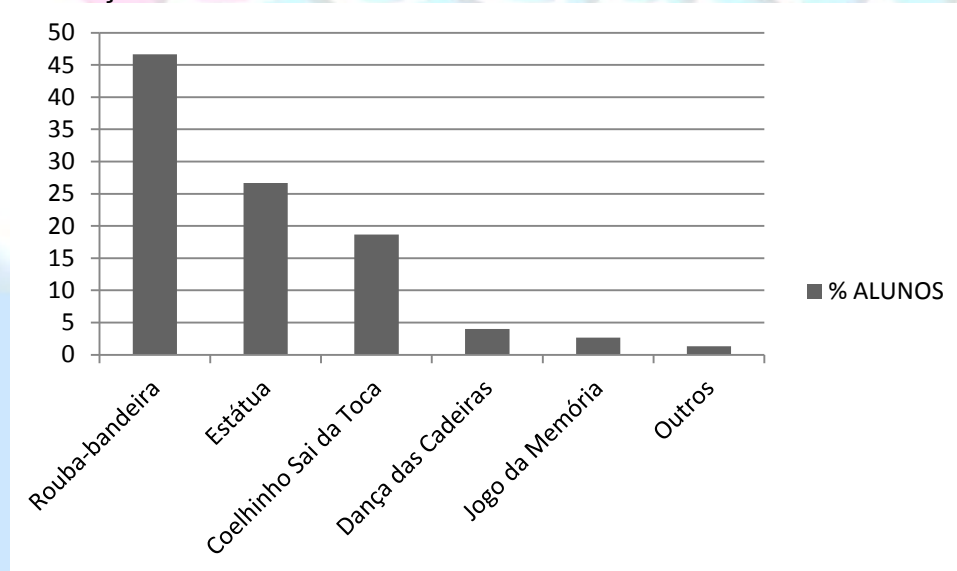
SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

o seu espaço para “atividades” dirigidas ao processo de alfabetização, sendo este, hoje, o objetivo mais relevante das escolas. Além disso, a escola, destinada ao desenvolvimento e produção do conhecimento, tem se transformado em um espaço destinado aos interesses da classe dominante, priorizando o sistema produtivo.

Então, a fim de quebrar com esse paradigma, faz-se necessário permitir uma extensão desses momentos (que introduzem os jogos e brincadeiras na escola) durante a Educação Infantil tendo este fator como uma alternativa importante para se trabalhar o desenvolvimento da criança em relação à parte motora de forma mais considerável.

Após demonstrar a porcentagem dos alunos que fazem a transição dos jogos e brincadeiras aprendidos na rua para o contexto escolar, obtendo-se como resultado 100% dos alunos fazendo este tipo de transição, logo abaixo apresenta-se o gráfico 3, a fim de sabermos quais os jogos e brincadeiras aprendidos na escola durante as aulas de Educação Física.

Gráfico 3 - Jogos e Brincadeiras aprendidos na escola durante as aulas de Educação Física.



Fonte: Dados da pesquisa, (2019).

O gráfico 3 revela a prevalência dos jogos e brincadeiras aprendidos na escola pelas crianças. Este levantamento mostrou as atividades realizadas pelas crianças dentro do contexto escolar. Assim os valores encontrados foram 46,6% para rouba-bandeira,

SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

26,6% estátua, 18,6% coelho sai da toca, 4% dança das cadeiras, 2,6% jogo da memória e 1,3% para outros.

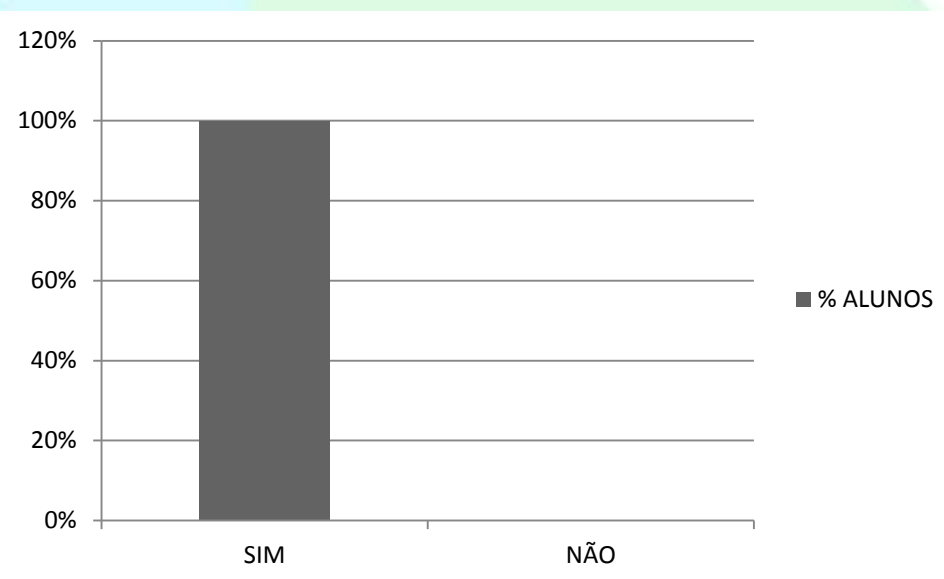
Percebeu-se que os jogos e brincadeiras mencionados pelos alunos da escola, mesmo aprendidos em suas aulas de Educação Física são de cunho tradicional, demonstrando que o professor (a) destas turmas se preocupava com a inserção dessa cultura dentro do contexto escolar, confirmando também a preocupação de ter esses jogos e brincadeiras como instrumentos pedagógicos na busca de exaltar a importância da cultura local para os alunos desta região, além da preocupação em renovar as regras destes jogos ou proporcionar aos alunos a vivência de um jogo ou de uma brincadeira de uma maneira diferenciada, o que é algo extremamente importante no desenvolvimento motor e intelectual da criança que tem o leque de possibilidades aberto para aguçar ainda mais a sua criatividade, pois como demonstrado por Porto (2003), mesmo os jogos e brincadeiras tradicionais, que se encontram em vários contextos culturais, ganham contornos específicos. A amarelinha, por exemplo, pode ser jogada a partir de vários traçados e com regras que variam de região para região. Até mesmo o nome pode ser outro, adentrando ao que já fora mencionado acima, das diversas possibilidades de se ensinar um jogo ou uma brincadeira trazendo elementos da cultura local.

Ainda dentro da questão da importância destes jogos e brincadeiras Friedmann (1990) assinala a relevância do resgate dos jogos tradicionais considerando que estes fazem parte de nosso patrimônio lúdico. Destaca que o jogo tradicional tem um importante papel de servir como um instrumento para o desenvolvimento das capacidades físicas, motoras, sociais, afetivas, cognitivas e linguísticas nas crianças, ou seja, incorporar estes elementos nas aulas de Educação Física acaba complementando ainda mais os benefícios advindos desta por si só.

Após mostrar os 5 jogos e brincadeiras aprendidos na escola pelos alunos: o rouba-bandeira, a estátua, o coelho sai da toca, a dança das cadeiras, e o jogo da memória, com destaque ao rouba-bandeira (46,6%, o mais mencionado pelos alunos), chega-se o momento de saber a quantidade dos alunos que levam estes jogos e brincadeiras da escola para a rua.

Gráfico 4 - Porcentagem de alunos que fazem a transição dos jogos e brincadeiras aprendidos na escola para a rua.

SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A



Fonte: Dados da pesquisa, (2019).

Novamente, percebeu-se que também há a transição dos jogos e brincadeiras aprendidos na escola para a rua (100% dos alunos fazem essa transição), mostrando mais uma vez que a criança tende a levar para o local que frequenta tudo aquilo que adquire de conhecimento sobre algo, reconstruindo o brincar e ressignificando este ato. O gráfico 4 mostra a vontade dos alunos da Escola Municipal em levar para suas casas o que foi aprendido na escola. Desta forma, a criança ao se apropriar do prazer encontrado em tal prática demonstra querer incorporá-la em sua cultura e estilo de vida, ou seja, deseja que faça parte do seu cotidiano.

Os jogos e brincadeiras tradicionais são extremamente importantes na vida das crianças. Além disso, eles servem também como facilitador para as aulas de Educação Física Escolar, pois além dos alunos terem o contato com os jogos nas aulas, ao chegar em casa, podem contar com o apoio de seus pais, que também podem conhecer estes jogos e brincadeiras podendo contribuir com mais informações, as quais sempre enriquecem as próximas aulas do professor (ANDRADE; RUSSO, 2014).

Ainda sobre a importância dos jogos e brincadeiras para a criança, Silva (2011) lembra que a brincadeira é uma construção cultural transmitida e/ou permitida em qualquer contexto social; experimentada de forma autônoma ou construída na relação com seus pares, influenciados pela estrutura de rede social (família, igreja, associações,

SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

escolas e outros), processos educativos e acesso a bens materiais e culturais. Dessa forma, diversas são as opções dos locais de brincar: casas, ruas, becos, lotes, campos, praças, parques, clubes etc., que são também locais das brincadeiras das pessoas que por ali circulam e habitam.

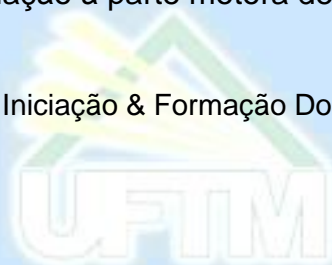
CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das constatações obtidas na presente pesquisa, pode-se perceber que os jogos e brincadeiras praticados pelas crianças fora do contexto escolar são de cunho tradicional, configurando em uma herança adquirida pelas mesmas ainda sendo estas repassadas de geração em geração pelos familiares ao longo das décadas.

Observando-se os alunos da presente instituição, percebeu-se que grande parte possuía um amplo repertório motor, o que poderia estar intimamente relacionado à exploração maior da parte motora destes alunos a partir dos jogos e brincadeiras que se faziam constantes no cotidiano dos mesmos. Percebeu-se também que os jogos tradicionais bem antigos, algo vindo do século XVI, conseguem ainda se destacar de alguma forma, como a amarelinha, por exemplo e chamar a atenção dos alunos.

Juntamente com este fator notou-se a motivação dos alunos quando as aulas de Educação Física abordavam jogos e brincadeiras, as quais faziam parte de seu cotidiano, de uma maneira diferenciada aguçando ainda mais a curiosidade, e os fazendo tentar imaginar o que estava por vir. Além disso, que a criança tende a explorar aquilo que fora aprendido em qualquer lugar ou situação em diversos locais diferentes reconstruindo um novo brincar a partir das possibilidades encontradas em cada local onde ela brinca.

Deve-se ressaltar que há uma grande vontade por parte dos alunos de incorporar na sua escola a sua cultura trazendo para ela os jogos e brincadeiras os quais estavam já acostumados a praticar em seu bairro, porém percebeu-se que muitas vezes o único espaço encontrado para explorar esses seus jogos e brincadeiras eram em horários que compreendiam o recreio e as aulas de Educação Física. Então, a fim de quebrar com esse paradigma, faz-se necessário permitir uma extensão desses momentos durante a Educação Infantil tendo este fator como uma alternativa importante para se trabalhar o desenvolvimento da criança em relação à parte motora de forma mais considerável.



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

Notou-se que os jogos e brincadeiras mencionados pelos alunos desta escola, mesmo aprendidos em suas aulas de Educação Física também são de cunho tradicional, demonstrando que o professor (a) destas turmas se preocupava com a inserção dessa cultura dentro do contexto escolar, confirmando também a preocupação de ter estes como instrumentos pedagógicos na busca de exaltar a importância da cultura local para os alunos desta região, além da preocupação em renovar as regras destes jogos ou proporcionar aos alunos a vivência de um jogo ou de uma brincadeira de uma maneira diferenciada, aguçando ainda mais a sua criatividade.

E por fim, pode-se notar que os alunos fazem a transição dos jogos e brincadeiras tanto do seu ambiente cotidiano (a rua) para o contexto escolar quanto da escola para a rua, mostrando mais uma vez que a criança tende a levar para o local que frequenta tudo aquilo que adquire de conhecimento sobre algo, reconstruindo o brincar e ressignificando essas práticas corporais populares.

DOCENTE



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

REFERÊNCIAS

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O método nas ciências naturais e sociais**: pesquisa quantitativa e qualitativa. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

ANDRADE, Sérgio Jesus de. **Jogos e brincadeiras tradicionais**: uma proposta na educação física escolar. 2014. Disponível em: <http://files.faculdadede.webnode.com.br/200000032-625ce63572/Jogos%20e%20brincadeiras%20tradicionais%20-.pdf/>. Acesso em 09/08/2016 às 13h35min.

ARRUDA, Fabiana Moura; MULLER, Verônica Regina. Brincadeiras e Espaços urbanos: um estudo da prática lúdica de crianças de diferentes classes sociais da cidade de Maringá PR. **Revista Licere**, Belo Horizonte – MG, v. 13, p. 1-29, 2010.

AYOUB, Eliana. Reflexões sobre a educação física na educação infantil. **Revista Paulista de Educação Física**. São Paulo, supl.4, p.53-60, 2007.

BARBOSA-RINALDI, Ieda Parra; LARA, Larissa Michelle; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bassoli de. Contribuições ao processo de (re) significação da educação física escolar: dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica. **Revista Movimento**, Porto Alegre – RS, v. 15, p. 1982-891, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 4ª ed. Trad. Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 2011.

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o brincar?** Da educação infantil para o ensino fundamental [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 215 p. ISBN 978-85-7983-023-5. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

BUSS-SIMÃO, Márcia. Educação Física na Educação Infantil: refletindo sobre a hora da educação física. **Revista Motrivivência**, Florianópolis – SC, v. 25, p. 163-173, 2005.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: Educação física /Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1997.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**, UERJ, RJ, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007. Disponível em: <http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/html/v7n1a09.htm>. Acesso em 10/09/2015 às 12h30min.

COUTO, HergosRitor Froes de. A relação entre cultura e corporeidade na educação de crianças no século XXI. **Cadernos de Pós-Graduação** (UNINOV), v. 8, p. 147-156, 2009.

DUARTE, José Adelino. **O jogo e a criança**. Categoria (Mestrado – Ciências da Educação). Escola Superior de Educação João de Deus, Lisboa, junho/2009.

FARIA, Maria Catarina Meirelles *et al.* Atividades motoras cotidianas e suas influências no desenvolvimento de pré-escolares. **Revista Movimento**, Porto Alegre – RS, v. 16, p. 4991, 2010.

FRIEDMANN, Adriana. Jogos tradicionais. **Idéias**, FDE - São Paulo, v. 7, 1990.



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

KNIJNIK, Selma Carneiro Felipe.; KNIJNIK, Jorge Dorfman. Jogo e Pluralidade Cultural: estudo exploratório com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte e Educação Física. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo – SP, v. 19, p. 285-293. 2005.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O jogo e a educação infantil**. 1a ed. São Paulo: Pioneira, 1994. 63 p.

LIMA, E. et al. As especificidades e os possíveis conteúdos da educação física na educação infantil: refletindo sobre movimento, brincadeira e tempo-espço. **Revista Motrivivencia**, Florianópolis – SC, v. 19, p. 123-128, 2009.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.) Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. 30ª ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

OLIVEIRA, Victor José Machado; MARTINS, David Gomes; PIMENTEL, Nilton Poletto. O Cotidiano da educação infantil e a Presença da educação física na poética de ser criança. **Revista Pensar a Prática**. Goiânia - GO, v. 16, n. 1, p. 1-319, 2013.

OPIE, Iona& OPIE, Peter. **Street games**: Coounting-out and chasing. Em J. S. Bruner, A. Jolly & K. Sylva (Org), Play: Its role in development and evolution (pp. 395-412). New York: Penguim. 1976.

PORTO, Cristina Laclette. **Jogos e Brincadeiras**: Desafios e Descobertas. Proposta Pedagógica. TV Escola. Abril/2003.

SANTOS, Eliziane Pereira dos; MATOS, Felipe Aliende de; ALMEIDA, Viviane Cristina de. O resgate das brincadeiras tradicionais para o ambiente escolar. **Movimento & Percepção**. Espírito Santo do Pinhal, SP, v. 10, n. 14, 2009.

SENA, Silvio; LIMA, José Milton de. O jogo como precursor de valores no contexto escolar. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. São Paulo – SP, v. 23, p. 247-262. 2009.

SILVA, Leonardo Toledo.Jogos, brinquedos e brincadeiras: algumas reflexões. **Revista Multidisciplinar da Uniesp**. SABER ACADÊMICO - n ° 11 - Jun. 2011/ ISSN 1980-5950.

SIMON, Heloisa dos Santos; KUNZ, Elenor. O brincar como diálogo/pergunta e não como resposta à prática pedagógica. **Revista Movimento**. Porto Alegre – RS, v, 20, n. 01, p. 375-394. 2014.

SILVA, Leonardo Toledo. Jogos, brinquedos e brincadeiras: Algumas reflexões. **Revista Multidisciplinar da UNIESP**. Saber Acadêmico - n ° 11 - Jun. 2011/ ISSN 1980-5950.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.



SOUZA, J.A.; PAIXÃO, J.A

Como citar este artigo (ABNT)

SOUZA, J.Á.; PAIXÃO, J.Á. JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS DE RUA E SUAS IMPLICAÇÕES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL. Revista Iniciação & Formação Docente, Uberaba, MG, v. X, n. X, p. XXX-XXX, 2019. Disponível em: <inserir link de acesso>. Acesso em: inserir dia, mês e ano de acesso. DOI: inserir link do DOI.

Como citar este artigo (APA)

Souza, J.Á. & Paixão, J.Á (2019). JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS DE RUA E SUAS IMPLICAÇÕES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL. Revista Iniciação & Formação Docente, X(X), XXX-XXX. Recuperado em: inserir dia, mês e ano de acesso de inserir link de acesso. DOI: inserir link do DOI.



INICIAÇÃO
&
FORMAÇÃO
DOCENTE