

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**CULTURA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO CURSO DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA- UFMA: ESTADO DA ARTE**

**JOAQUIM FRANCISCO DO NASCIMENTO MACIEL**

**SÃO LUÍS**

**2022**

JOAQUIM FRANCISCO DO NASCIMENTO MACIEL

**CULTURA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO CURSO DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA- UFMA: ESTADO DA ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Alex Fabiano Santos Bezerra

SÃO LUÍS

2022

JOAQUIM FRANCISCO DO NASCIMENTO MACIEL

**CULTURA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO CURSO DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA- UFMA: ESTADO DA ARTE**

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/ 2022.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Alex Fabiano Santos Bezerra  
(Orientador)

---

1º Examinador

---

2º Examinador

“A persistência é o caminho do êxito.”

Chaplin, Charles.

À meus pais Francisco das Chagas Batalha Maciel  
e Eliane Cristina do Nascimento Maciel por ser  
a base de minha instrução familiar.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me permitido chegar, com saúde e perseverar para não desistir de minha graduação.

A meus pais, por todo suporte que lhes foi possível oferecer e o incentivo que ambos nunca deixaram faltar.

A Laiza, pelas noites em claro, me apoiando e me dando muita energia positiva para prosseguir e suas contribuições acadêmicas.

Ao meu orientador Alex Fabiano Santos Bezerra que em nenhum momento me desamparou e me permitiu encontrar os caminhos para a resolução de minha pesquisa.

Aos meus amigos que fiz em minha trajetória acadêmica, os quais não mencionarei pois não quero cometer a gafe de esquecer algum deles.

Aos conselhos e “puxões de orelha” que o professor Florentino e a professora Elizabeth me concederam.

## **RESUMO**

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos sendo assim, o estudo teve como objetivo identificar os trabalhos desenvolvidos por acadêmicos de Educação Física-Licenciatura da Universidade Federal do Maranhão-UFMA sobre a cultura dos jogos e brincadeiras praticadas nas escolas do Maranhão. A pesquisa possui caráter qualitativo com a metodologia de Revisão bibliográfica de Estado da Arte. Utilizou-se a Biblioteca de Monografias da Ufma (BDM) e o Acervo de monografias do departamento de Educação física - Licenciatura da Ufma como base de dados. Os critérios de inclusão para a seleção dos materiais a serem analisados foram monografias que abordam a temática escolhida (jogos e brincadeiras) e que foram realizadas dentro dos últimos vinte anos (2002 a 2022). Os resultados apontaram que foram encontradas 304 monografias e 8 foram selecionadas seguindo os critérios pré-estabelecidos. Conclui-se que há uma lacuna no que se refere a produção de monografias acerca de jogos e brincadeiras no Departamento de Educação Física da Ufma.

Palavras-chave: Cultura – Jogos - Educação Física

## **ABSTRACT**

When playing, the child experiences the power to explore the world of objects, therefore, the study aimed to identify the work carried out by Physical Education students from the Federal University of Maranhão-UFMA on the culture of games and activities practiced in schools. from Maranhão. The research has a qualitative character with the methodology of Literature review of State of the Art. The Ufma Monograph Library (BDM) and the Monograph Collection of the Department of Physical Education - Degree at Ufma were used as the database. The inclusion criteria for the selection of materials to be analyzed were monographs that address the chosen theme (games and games) and that were carried out in the last twenty years (2002 to 2022). The results showed that 304 monographs were found and 8 were selected following the pre-established criteria. It is concluded that there is a gap with regard to the production of monographs about games and games in the Department of Physical Education at Ufma.

Keywords: Culture – Games - Physical Education

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Monografias indexadas na BDM no período de 2012 a 2022.	20
---	----

## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>1</b>
<b>2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>	<b>4</b>
<b>3. CULTURA DO JOGO</b>	<b>6</b>
3.1 CULTURA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS AO LONGO DO TEMPO	6
3.2 JOGO NAS DIFERENTES CULTURAS	8
3.3 JOGOS DE ORIGEM AFRICANA	9
3.4 JOGOS DE ORIGEM PORTUGUESA	10
3.5 JOGOS DE ORIGEM INDÍGENA	11
<b>4. BRINCAR, BRINQUEDO, BRINCADEIRA</b>	<b>13</b>
4.1 BRINCAR: JOGO COMPETITIVO X JOGO COOPERATIVO	14
<b>5. CONTEÚDO JOGO NO ENSINO FUNDAMENTAL</b>	<b>16</b>
<b>6. JOGOS E BRINCADEIRAS NA COMUNIDADE DO RIO DOS CACHORROS: MINHA EXPERIÊNCIA</b>	<b>17</b>
<b>7. RESULTADOS E DISCUSSÃO</b>	<b>19</b>
<b>8. CONCLUSÃO</b>	<b>23</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Não se sabe ao certo qual a origem do jogo na história, entretanto há indícios em diversos locais pelo mundo que sugerem características que se aproximam do que conhecemos como jogo na atualidade. Em sociedades ocidentais o brincar é caracterizado por ser oposto ao trabalho, sem algum objetivo, e somente ser alguma atividade prazerosa da criança (SMITH, 2006).

Segundo Huizinga (2000) se for possível tentar resumir o jogo e suas características, podemos dizer que o mesmo é uma atividade livre, com caráter de não seriedade e fora da realidade, com capacidade de absorver o jogador de forma forte e completa.

Para Kishimoto (2008) embora não exista um conceito formal de jogo e brincadeira, é necessário conhecer as características que marcam e distinguem os dois. Por exemplo, um jogo sempre terá regras bem definidas que guiarão a conquista do objetivo final (alguma vitória, vitória ou derrota).

Adversa ao jogo, a brincadeira vem com um caráter mais descontraído e sem comprometimento de obedecer às regras e atingir o objetivo final, além de permitir que a criança crie espaços de ludicidade onde também possa inovar seu olhar e elaborar novos pontos de vista.

Apesar dos diferentes conceitos acerca dos jogos e brincadeiras, sabe-se que, de maneira geral, diferentes culturas, tais como Jogos da Cultura Africana, Cultura indígena e Cultura Portuguesa implicam na percepção do brincar. Estas culturas trazem consigo costumes que compõem a maneira com que o jogo e a brincadeira serão praticados.

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens (KISHIMOTO,2010).

O ser humano está sedento por estímulos na fase inicial de sua vida e por meio de brincadeiras, são fomentados os contatos com estímulos, visuais, táteis, auditivos e motores que por sua vez terão grande valia para o convívio e relação interpessoal daquela criança nas fases consequentes de sua vida.

“Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros

(crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.” (BRASIL, 2017, p.38).

É evidente a dificuldade que crianças possuem para desempenhar habilidades motoras e funcionais que fazem parte do cotidiano infantil, tais como correr, andar, comunicar, escrever. Considerando este cenário é possível presumir que as brincadeiras são imprescindíveis no papel de formação do ser humano (SANTOS; DANTAS; OLIVEIRA, 2004).

O ambiente escolar é onde a criança passa grande parte do seu dia. Dentre as atividades contidas no dia a dia da criança, estão as aulas de Educação Física que têm como uma de suas atribuições preparar o estudante para ser um praticante lúcido e ativo, que incorpore o esporte e os demais componentes da cultura corporal em sua vida, para deles tirar o melhor proveito possível (BETTI; ZULIANI, 2002).

Tais habilidades, auxiliam significativamente no processo de apresentação, vivência e percepção de atividades de jogos e brincadeiras que por sua vez oferecem possibilidades de ampliação de suas habilidades motoras.

As brincadeiras e os jogos proporcionam às crianças, uma forma de aprender mais prazerosa e como resultado as crianças aumentam o seu contato com as outras facilitando assim as suas relações sociais, sem sequer notar que estão em processo de aprendizagem desenvolvendo desta forma suas habilidades. (DENARDI; KOBIS; BENVENUTTI, 2022).

Nas aulas de Educação Física o professor deverá apresentar às crianças a prática e cultura dos jogos e brincadeiras. Concomitante a isso, deverá relacionar as atividades que as crianças realizam durante as aulas com situações cotidianas.

Cabe ao professor de Educação Física apresentar uma gama de oportunidades para propiciar vivências às crianças, visto que elas apresentam níveis diferentes de contato com jogos e brincadeiras, ainda sim deverá servir de suporte na compreensão pessoal do aluno consigo e com a esfera corporal de movimento. (BETTI, 1994a,1994b).

Pode-se afirmar que em razão da pandemia, ainda que com grande esforço dos profissionais da Educação Física, as crianças receberam menor número de estímulos à prática de brincadeiras e atividades.

Fatores como período de adaptação ao Ensino online, ausência de espaço físico em sua residência, disponibilidade de pai/responsável para auxiliar a criança nas atividades e a crescente “disputa” com jogos eletrônicos, percebeu -se maior desinteresse à prática de jogos e brincadeiras.

Portanto, urge a necessidade de identificar quais os estudos têm sido produzidos acerca de jogos e brincadeiras através do Estado da arte, uma vez que fará referência ao que já foi descoberto sobre o assunto pesquisado.

Estados da arte podem significar uma contribuição importante na constituição do campo teórico de uma área de conhecimento (...). Podem apontar as restrições sobre o campo em que se move a pesquisa, as suas lacunas de disseminação, identificar experiências inovadoras investigadas que apontem alternativas de solução para os problemas da prática e reconhecer as contribuições da pesquisa na constituição de propostas na área focalizada. (ROMANOWSKI; ENS, 2006,p. 39).

Com base neste cenário, estabelece-se o objetivo geral do estudo: conhecer os trabalhos desenvolvidos por acadêmicos de Educação Física licenciatura da Universidade Federal do Maranhão-UFMA sobre a cultura dos jogos e brincadeiras praticados nas escolas do Maranhão no período de 2002 a 2022. De forma específica pretende-se: Investigar as publicações bibliográficas que produziram conhecimento acerca da temática cultura dos jogos e brincadeiras; caracterizar os estudos feitos com os jogos a partir da realidade das cidades do Maranhão.

Diante da importância da prática de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento do ser humano em seu início de vida e sabendo do papel do professor neste processo, surge a necessidade de mapear estudos desenvolvidos acerca dessa temática no curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Com o mapeamento das atividades há o intuito de estimar quais jogos têm sido realizados e qual o perfil desses jogos. Assim, os professores poderão traçar novas metodologias de ensino para o alcance de um melhor desenvolvimento do estudante.



## 2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa possui caráter qualitativo com a metodologia de Revisão bibliográfica de Estado da Arte. Esta, apresenta o mapeamento e discussões acerca de diferentes áreas de conhecimento com a intenção de analisar a produção científica sobre determinado tipo de estudo, escala temporal e em determinada área de conhecimento. (FERREIRA. 2002)

Assim, esta pesquisa almeja investigar quais Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) têm sido elaborados e defendidos no curso de Educação Física - Licenciatura da UFMA acerca da temática jogos e brincadeiras.

Os critérios para inclusão de monografias foram, monografias que abordam a temática escolhida (jogos e brincadeiras) e que foram realizadas dentro dos últimos vinte anos (2002 a 2022). Os critérios de exclusão foram trabalhos que fugiam da temática e que estavam fora do período estabelecido.

A pesquisa baseou-se na seguinte ordem de execução: Coleta de dados, leitura dos trabalhos, classificação dos trabalhos, análise descritiva dos resultados e Considerações mediante resultados. As etapas estão descritas abaixo.

A coleta de dados foi realizada no portal da UFMA na aba "Biblioteca Digital de Monografias - BDM", utilizando os indicadores "jogos, brincadeiras, educação física" e no periódico do curso de Educação Física Licenciatura (EDF-Licenciatura) da UFMA campus Bacanga onde encontramos registros do período 2012 a 2022. Buscamos os arquivos no departamento de educação física da UFMA onde encontramos arquivos do período de 2002 a 2011. Os trabalhos encontrados foram classificados de acordo com a temática investigada para melhor compreensão de seu conteúdo.

Em sua classificação cada trabalho teve seu resumo lido e especificado para a justificativa da mesma. Identificamos os seguintes itens para caracterizar o trabalho: Campus; ano/autor; título; objetivo; aspectos metodológicos (tipo de pesquisa, público e contribuições);

Em uma primeira busca, encontramos 73 trabalhos na base de dados da BDM e 231 trabalhos no periódico do curso de Educação Física Licenciatura da UFMA. Após a aplicação dos indicadores e leitura dos resumos para critério de

inclusão e/ou exclusão dos trabalhos, foram selecionados 8 TCC's para análise deste estado da arte (figura 1).

Figura 1. Processo de seleção dos TCC 's com a temática “Jogos e Brincadeiras”.

<b>Base de dados</b>	<b>Nº de monografias</b>
Biblioteca Digital de Monografias	73
Periódico do curso de EDF- Licenciatura	231
<b>Total</b>	<b>304</b>

<b>Base de dados</b>	<b>Nº de monografias</b>
Biblioteca Digital de Monografias	4
Periódico do curso de EDF- Licenciatura	4
<b>Total</b>	<b>8</b>

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Desta maneira foi traçado o perfil dos TCC'S que envolvem jogos e brincadeiras nos últimos 20 anos no curso de Educação Física - UFMA.

Para análise dos dados, utilizou-se a planilha Excel com o intuito de organizar as informações obtidas, para que fosse realizada e facilitada a análise descritiva somados ao uso de gráficos para melhor visualização e compreensão dos resultados para os leitores.

### 3. CULTURA DO JOGO

O jogo apresenta características de diversas culturas. Sua composição sofreu inúmeras transformações desde o início da humanidade até os dias de hoje. Ao longo do tempo, cada cultura pôde contribuir com a formação do que hoje conhecemos por jogo. No capítulo a seguir serão apresentadas as contribuições que cada cultura agregou ao jogo ao longo de sua história.

#### 3.1 CULTURA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS AO LONGO DO TEMPO

O jogo possui registros de mais de mil anos de existência. Qual seria a relevância de um elemento que se perpetua em nossa sociedade há tanto tempo? Para Huizinga (2000) a existência do jogo culturalmente precede a própria cultura, sendo perceptível, com relevante atuação, desde os primórdios da civilização até a atualidade.

Dentro da cultura é possível identificar algumas características do jogo, dentre elas, a ludicidade, ou seja, a capacidade de imaginar e relacionar o imaginário (o que é pensado) com o físico (a realidade exposta e vivida). Podemos tomar como ponto de partida a participação do jogo na comunicação.

“As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo” Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito.” (HUIZINGA, 2000).

De acordo com Lavega (2006) os jogos tradicionais são compostos por características lúdicas e específicas que estão diretamente relacionadas aos hábitos e costumes do local onde estes serão praticados, resultando na sua identidade cultural, ou seja, o jogo é perpassado de geração em geração mantendo

a sua essência que somado ao traço cultural propicia a propagação dos jogos tradicionais.

Para Sarmiento (2003), os jogos são repassados de crianças para crianças sem que haja relação ou interferência de adultos nas regras e características do jogo, conservando assim a tradicionalidade. Portanto, é possível afirmar que as crianças por meio dos jogos têm relação direta com a perpetuação de costumes culturais, ainda que não sejam praticados pelos adultos da sociedade em que atualmente pertencem.

Seguindo esta linha de raciocínio, Brougère (1998) ressalta a importância do incentivo à produção da ludicidade, uma vez que esta só é alimentada pelas próprias atividades lúdicas.

Na perspectiva de Café (2018) o lúdico tem presença marcante na sociedade em cada passo do ser humano, o mesmo possui igual valor ao se comparar com trabalho dentro da sociedade. A sociedade costumeiramente usou dessa relação sem atribuir valores de um ao outro de modo que ambos são considerados elementos da cultura desde os primórdios da civilização.

Na história ainda sem forma definida, o jogo tem suas características demonstradas como menciona Huizinga (2000) através do mito, o homem busca compreender os fenômenos vividos, atribuindo-os há um poder divino. Assim como em toda mitologia, há um ser que mescla brincadeira e seriedade por meio do jogo.

Os jogos de acordo com o recorte temporal, recebem diversas atribuições e características que eram diretamente ligadas à tradição e aos costumes da época. Almeida (2003) relata que no período da Idade Média, mais especificamente no Cristianismo, os jogos eram considerados imorais e de pouco significado para a sociedade.

“Os jogos tradicionais eram partilhados por todos os adultos e, como o conceito de infância é algo que só vai ganhar formato no período Moderno, também por crianças. Com o advento da Modernidade, o trabalho ganhou uma representação social até então inexistente. A nova moralidade – fruto da Reforma Protestante – relacionou o brincar ao ócio e o ócio só era permitido à infância, mesmo assim sob séria vigilância e restrições. Brincar virou coisa de criança. Os jogos tradicionais foram a herança deixada à criança moderna” (VASCONCELLOS, 2008 p. 50).

Com a alta demanda de horas de trabalho após as reformas trabalhistas, a criança pode ter maior destaque na prática de jogos e brincadeiras, visto que o adulto tinha como maior preocupação e ocupação o seu trabalho.

Atualmente as crianças não brincam livremente pelas ruas, pois o crescente desenvolvimento das cidades e a escalada da violência propiciam o aumento da busca por alternativas para ocupar o tempo livre, dentre elas estão os jogos eletrônicos (Soler,2003).

Os jogos e brincadeiras tradicionais atualmente têm disputado grande espaço com as inovações tecnológicas. Vídeo Games, celulares, tablets e demais aparelhos eletrônicos têm grande poder de sedução, conseqüentemente, o jogo tradicional perde espaço, visto que as novas tecnologias têm se tornado mais acessíveis à criança.

Com a redução de zonas livres para práticas dessas atividades tradicionais e a diminuição do tempo de grande parte dos pais ou responsáveis para com seus filhos, têm sido preponderantes no que diz respeito ao ensino e continuidade da vivência da prática dos jogos.

Na escola o professor tem que se articular para incentivar os alunos a prática do jogo, para isso utiliza de seu conhecimento para tornar o jogo mais atraente ao aluno, entretanto o jogo fascina por si, por puramente praticá-lo. Costa (2017) afirma que no âmbito educacional, o jogo por suas características de reflexão, tais como o despertar do lúdico, o prazer promovido, a excitação ao praticar e o estímulo ao raciocínio o tornam um aliado no processo de aprendizagem.

### 3.2 JOGO NAS DIFERENTES CULTURAS

O ato de jogar está presente no dia a dia da sociedade e pode ser encontrado em locais e situações em que não se percebe ou que por vezes não é caracterizado como tal. Autores sinalizam que o conceito de jogo está ligado a qualquer atividade que possua regras e limites de tempo pré-estabelecidos.

A seguir estão alguns autores que conceituam o jogo de acordo com sua linha de estudo. Para Caillois (1990) jogo é uma atividade livre, dotada de alegria, tem jogadores, espaço, tempo, regras, é imprevisível e ficcional;

Huizinga (1990) revela a natureza voluntária do jogo, ninguém é obrigado a praticá-lo, é jogado por diversão e, por sua intensidade, envolve os participantes por sua naturalidade. "...mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico." (Huizinga, 2000)

Para Vygotsky (1988) os jogos assumem a representação social da vida como fator preponderante. Jogos simbólicos podem ser brincar com bonecas, ir à escola, atuar como médico e outras simulações da vida real.

Na área da educação o uso dos jogos no processo de ensino é considerado um fato recente. O processo de ensino aprendizagem das escolas desconsideravam o jogo como um ato educativo, e muitas pessoas ainda pensam assim: "escola não é lugar de brincar". Tais fatos reduziram e ainda reduzem o potencial educativo do jogo no processo de ensino, e "eliminam" a ludicidade como essência humana de sobrevivência.

No campo do trabalho pedagógico, o jogo é tido como elemento que revela o dia criança, esta deve ser acompanhada de modo que se perceba qual a sua brincadeira preferida, com quem joga, como a joga, o que trouxe de novo em cada semana, se estava em contato com a diversidade de objetos e pessoas, de suas relações e de outros. (KISHIMOTO, 2010, p.15).

Na Educação Física o jogo deve ser utilizado para que a criança experimente, divirta-se e recrie uma variedade de jogos e peças de cultura popular que existem em seus contextos comunitários e locais, concomitante a isso reconhece e respeita as diferenças individuais no desempenho dos seus colegas (BRASIL, 2017).

### 3.3 JOGOS DE ORIGEM AFRICANA

Os jogos que conhecemos hoje, assim como todo Brasil, possuem influência de diversas etnias, costumes e origens. Maranhão (2009) afirma que jogos de origem africana trazem consigo alta carga cultural e dentro deles é possível

perceber a presença de aspectos religiosos, artísticos e característicos das comunidades a que pertence.

Notoriamente é possível identificar os traços da cultura africana no cotidiano da população brasileira, tais traços, se assemelham à característica da cultura africana de perpetuar tradicionalidade.

“Não obstante a esses prelúdios culturais, estão os jogos africanos que apresentam suas especificidades dos países do continente africano e a sua prática em nossas escolas quilombolas constitui um marco legal de caráter educacional e sociocultural, pois além de regras, objetivos, habilidades, prazer, motivação, improdutividades, não se espera resultados, 18, mas a participação, eles naturalmente valorizam nossos povos remanescentes quilombolas do Brasil.”(SILVA, 2020, p.17)

Os registros ao que se refere a jogos de cultura africana na história, logo decidimos destacar um deles, que se chama “SENET”. Este jogo é bastante popular no continente africano e tem a sua origem registrada no Egito.

Este jogo era uma espécie de jogo de tabuleiro, tido como um antecessor do Gamão que era praticado por faraós. A expressão Senet quer dizer “a viagem para o mundo dos mortos”. Os registros encontrados nas tumbas dos faraós demonstraram registros pictóricos do ser humano jogando frente a frente com Osíris, considerado Deus do Além (Santos; Neto; Silva, 2017).

Nas aulas de educação física, podemos exemplificar alguns jogos que comumente são usados pelos professores. Como exemplo de jogo africano temos o “pegue a cauda” que consiste em um jogo utilizado por professores no incentivo ao trabalho em equipe e no ensino de educação física nos anos iniciais do ensino fundamental.

O “pegue a cauda” consiste em um jogo em que os participantes ficam em duas ou mais filas com as mãos segurando o ombro ou cintura do colega a frente e todos os participantes da fila utilizam de um lenço/corda para representar a cauda das filas. O primeiro de cada fila é quem comanda os movimentos da fila, que tem como objetivo pegar as caudas da outra fila. Ao final, a fila vencedora é aquela que possuir mais lenços “roubados” (TRINDADE, 2016).

### 3.4 JOGOS DE ORIGEM PORTUGUESA

O jogo possui as características e maneiras de jogar ou brincar como meio de tradicionalidade. O que conhecemos atualmente é resultado do processo de união de costumes que participaram da formação cultural que o Brasil recebeu em seu período colonial. Alves (2003) afirma que a mistura de culturas (portuguesa, africana e indígena) que o Brasil possui, exerce influência na caracterização do que hoje conhecemos por jogo.

“Os jogos tradicionais recebem forte influência do folclore, conforme assinalamos anteriormente, nesse sentido, os contos, lendas e histórias que alimentavam o imaginário português se fizeram presentes em brincadeiras e brinquedos brasileiros. Personagens como a mula-sem-cabeça, a cuca e o bicho-papão, trazidos pelos portugueses, foram incorporados em brincadeiras que vão desde a bola de gude até o pique ou pega-pega” (Alves, 2003)

Os portugueses ao chegarem ao Brasil, junto de seus costumes e novas tecnologias trouxeram consigo jogos que os mesmos praticavam em sua terra de origem. Bernardes (2005) afirma que ao desembarcarem, os portugueses transmitiram jogos hoje populares, tais como, pião, amarelinha, bolinhas de gude, parlendas, contos de fadas, bruxas e castelos.

Entretanto, os jogos trazidos pelos portugueses possuíam características da cultura de países asiáticos, visto que os portugueses já haviam passado por esses territórios antes de virem ao Brasil, como destaca Kishimoto (1993). Isto é resultado esperado pois o jogo contém tradicionalidade que faz com que involuntariamente as culturas se misturam causando a miscigenação e introdução de costumes há uma nova cultura.

### 3.5 JOGOS DE ORIGEM INDÍGENA

Dentre os tipos de jogos, os jogos indígenas carregam uma característica muito forte de aproximação com o meio em que vivem, ou seja, o meio ambiente

ou natureza. “O predomínio de brincadeiras na natureza também é uma característica da maneira de brincar dos povos indígenas. Os indígenas divertem-se brincando nos rios, nas lagoas, nos córregos, nas matas e no mar.” (PEREIRA, 2021 p.)

DE ALMEIDA (2010) afirma que, “Os jogos, as danças e as brincadeiras são formas lúdicas de apreensão da realidade que formam uma identidade fundamentada nos sentidos e significados específicos de cada cultura contribuindo para a constituição identitária da pessoa indígena.”

O trabalho ou caça dos indígenas de maior idade, assim como os tradicionais rituais e danças que marcam a passagem de geração para geração na vida do indígena, aparecem como inspirações de alguns jogos e brincadeiras praticados por seu povo.

Dentro da cultura indígena a transformação de ferramentas e instrumentos, de trabalho ou caça em brinquedos é comum, podemos citar o estilingue/baladeira que é uma adaptação dos arcos e flechas. Segundo Pereira (2021) a baladeira é uma arma de guerra e utilizada para caçar. O objetivo é mirar em um alvo e tentar acertá-lo utilizando o artefato que é conhecido popularmente como "baladeira".

Como experiência pessoal, pude coordenar uma atividade com crianças da comunidade do Rio dos Cachorros, onde as mesmas confeccionaram suas próprias baladeiras com gravetos em forma de “y” e com câmaras de pneus de bicicletas. O intuito era derrubar latas ou litros que ficavam posicionados em área verde a uma determinada distância.

Para Pereira (2021) o jogo cabo de guerra, trata-se de:

“Atividade que consiste numa competição em que se deve ter uma corda reforçada. Os participantes são divididos em dois grupos, onde cada um fica de um lado da corda e vai puxando-a para o seu lado. A corda deve ter uma marcação ao centro, que pode ser feita com um pedaço de pano, assim como também deve ter uma marcação no chão, para que fique claro até onde se deve puxar para obter a vitória. Então, vence o grupo que puxar mais forte para o seu lado, fazendo com que a marcação da corda, ultrapasse a linha que foi feita no chão.”

O jogo cabo de guerra é comumente utilizado nas aulas de educação física, onde consegue envolver em sua prática, em âmbito social, o estímulo ao

trabalho em equipe, no que se refere ao corpo, estimulando a melhoria da força dos membros superiores.

Ainda sobre jogos e brincadeiras referentes a cultura indígena, Cascudo (2021) cita o popular pião, que consiste em um brinquedo construído com madeira de diferentes árvores (goiabeira, laranjeira e jacarandá), com um prego em uma extremidade e um cordão enrolado na outra extremidade, a brincadeira consiste em lançar o brinquedo fazendo com que ele gire.

Como relato pessoal já produzi o pião com crianças da comunidade do Rio dos Cachorros, em São Luís, utilizando palito de pirulito e tampa de garrafa pet. Após este processo de confecção pude perceber que as crianças têm preferência por cores chamativas nos peões e que os mesmos possuam com bastante cores.

#### **4. BRINCAR, BRINQUEDO, BRINCADEIRA**

Brincar para o ser humano, é um meio de socializar e fortalecer o sentimento entre gerações. Bohm (2015) afirma que o brincar está presente em nossas vidas e é continuamente perpassado de geração em geração, de modo que este traz consigo a capacidade de interferir positivamente na aprendizagem e formação de caráter do ser humano.

A criança para receber os benefícios do brincar, necessita de oportunidades e momentos de vivência. Sarmento (2011) afirma que o brincar é o ofício da criança, visto que elas vivem em constante contato com as brincadeiras.

Concordante a isto, é necessário fazer a caracterização de cada item e expor a sua significância no processo de aprendizagem da criança. Para CREPALDI (2010) O conceito de brinquedo está diretamente relacionado com o conceito de jogo e brincadeira, entretanto os autores o relacionam diretamente com algum objeto que seja parte integrante do brincar.

Kishimoto (1988) caracteriza a brincadeira como uma atividade que proporciona prazer a criança, sem nenhum objetivo definido e sem a necessidade de seguir regras. A criança brinca com naturalidade o que faz com que o seu processo de aprendizagem seja algo natural, enriquecido de tradições e descobertas para a sua vida.

Como um dos mecanismos de brincar, a criança associa as suas brincadeiras, algo que pode aumentar o seu prazer. Piaget (1975) infere que o brinquedo permite à criança compreender o mundo em que vive por intermédio da ludicidade e estímulo à imaginação.

Mundo a fora, existem vários registros da confecção de objetos que serviam para a realização de jogos e interação da população de sua época. CREPALDI (2010) Cita como exemplo de jogo, um registro do Egito onde foram encontradas peças de um jogo de tabuleiro, conhecido como Senet - Jogo de ritual de passagem que ficava junto a tumbas que possuíam mais de 3.000 anos de existência.

“Na história podemos destacar o chocalho que hoje é utilizado para emitir sons e outrora era utilizado como brinquedo que servia de amuleto com a finalidade de espantar espíritos.” (PLATH, 1998).

Os brinquedos são uma necessidade e uma condição para o desenvolvimento da criança, elas tendem a buscar a felicidade naquele exato momento ao passo que o oposto é buscado pelos adultos. No contato com o brinquedo, não há interesse no que aconteceu ou acontecerá, somente o que lhes interessa é o prazer de estar ali brincando.

Diante disso podemos presumir que os jogos e brincadeiras praticados por uma geração, serão reflexo dos jogos praticados por uma geração anterior no atual local em que residem, dos costumes dos residentes e do nível econômico da população afirma HANSEN et al (2007). Por vezes as brincadeiras podem ter características e práticas semelhantes, entretanto possuem nomenclaturas diferentes devido a especificidade da região onde as mesmas serão praticadas.

#### 4.1 BRINCAR: JOGO COMPETITIVO X JOGO COOPERATIVO

Huizinga (2000) acredita que ao jogarmos, o principal objetivo é uma vitória e o que os tributos desta poderão proporcionar ao vencedor. Fica evidente a característica que o próprio Huizinga destaca em sua obra *Homo ludens*, que é a capacidade do jogo causar prazer por puramente praticá-lo.

Na Roma antiga, não era possível viver sem o jogo, os romanos consideravam o direito de jogar sagrado, o mesmo lhes assegurava um futuro

próspero, relata Huizinga (2000). Na Grécia, a necessidade do jogo é similar, entretanto com outra perspectiva, como podemos ver a seguir:

“O autor explica que na Grécia as competições sagradas e profanas ocupavam um lugar importante na vida dos gregos, porém o seu povo não se apercebe do caráter lúdico que as constituíam. Dentro dessa perspectiva, o lúdico podia ser encontrado como elemento de atos sagrados, rituais e celebrações”.(DOS SANTOS,2017).

Conforme o exposto, identificamos que os povos Gregos e Romanos encaravam os jogos com o caráter de luta e disputa. Sabe-se que os costumes mudaram e as épocas são outras, entretanto a disputa somente mudou de forma e manteve algumas de suas características. Orlick (1978), entende que o objetivo da competição está ao insucesso do oponente em busca do seu objetivo.

Caillois (1990) apresenta o jogo em 4 classificações: “agôn”, “alea”, “mimicry” e “ilinx”. Para nosso estudo destacamos a categoria “agôn” que possui característica de agonístico, utiliza de qualidades como velocidade, resistência, vigor, memória e habilidade para que seja intitulado o vencedor.

Os jogos competitivos fazem parte das etapas que compõem os jogos, agregando valor à prática do jogo cooperativo.

“A competição é base e pressuposto para a cooperação. Quem não sabe competir não sabe cooperar. Seja entre pessoas, seja entre instituições, cidades e países. Do que estamos carecidos é de uma sólida aprendizagem da competição susceptível de enraizar profundamente uma ética do jogo, do jogador e do competidor (BENTO, 2013, p. 96 apud CAMARGO, 2016, p.29).

Segundo Dos Santos (2017) é possível identificar superação, respeito, persistência e aprendizagem como benefícios e valores que os jogos cooperativos agregam aos que o praticam. Assim como o entendimento e respeito às regras, os embates que os jogos irão promover, são indispensáveis ao escolar no processo de formação do cidadão.

. Mudando de jogos competitivos para jogos cooperativos, obtemos a visão conceitual acerca do jogo por AMARAL (2004) que define o jogo cooperativo como sendo o que possui a capacidade de gerar situações de dúvida que por sua vez permitem o incentivo à tomada de decisão. Assim, a decisão a ser tomada implicará diretamente na resolução ou não do problema que o jogo está a propor.

Ainda sobre jogo cooperativo, Amaral (2004) ressalta que os participantes devem lutar por um objetivo comum e trabalhar em conjunto, assim, os jogadores combinam suas diferentes habilidades e medem esforços para atingir um objetivo específico. No processo de busca do objetivo, os jogos proporcionam interação, o respeito ao limite do outro e o prazer de praticar o jogo.

Assim os jogos são inseridos no processo de formação do Cidadão podendo este levar a formação de uma sociedade dotada de bons valores. "Se os padrões das brincadeiras preparam as crianças para seus papéis como adultos, então será melhor nos certificarmos de que os papéis para os quais elas estão sendo preparadas sejam desejáveis" (ORLICK, 1978, p. 108)

Como experiência particular, relato que em minhas vivências com os jogos cooperativos pude perceber a geração do estímulo para que os participantes consigam acreditar em si mesmos. Ou seja, ao perceber que sua participação na tarefa influenciou no processo de busca do objetivo final, o mesmo teve sua autoconfiança revigorada.

Destacamos que os jogos competitivos agregam valores individuais que potencializam as qualidades do jogo cooperativo, visto que é necessário persistência e obediência às regras, além do desempenho individual e coletivo para que o objetivo final de ambos os jogos seja alcançado (CAILLOIS, 1990). Contudo, entendemos que ambos jogos propiciam valores que se unem em torno de um meio.

## **5. CONTEÚDO JOGO NO ENSINO FUNDAMENTAL**

É de suma importância que nas aulas de Educação Física as crianças consigam vivenciar todos os benefícios que os jogos brincadeiras podem proporcionar a elas. O professor de Educação Física como mediador dessa relação deve buscar o maior repertório de jogos, pois por meio destes a criança vivenciará maiores estímulos. No Brasil, a BNCC diz:

“... as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para serem estudados. São igualmente relevantes os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das

comunidades tradicionais, que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores e formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros. Enfim, acreditamos que a Educação Física Escolar oferece práticas corporais de suma importância promovendo o desenvolvimento humano, pois o jogar e o brincar contribuem na criatividade, na imaginação, no equilíbrio, na coordenação, na agilidade, na linguagem e na socialização da criança.” BNCC (2017, p.215).

A BNCC (2017) diz que a educação física é responsável pelos jogos e brincadeiras que por sua vez compreenderão atividades com limites de tempo e espaço sem perder a essência de brincar. ainda sim os jogos devem ser perpassados com a manutenção da tradicionalidade, ainda que as mesmas possuam diferenças em suas características pela região onde estão sendo praticadas.

Dentro dos jogos, podemos identificar esses estímulos. Os jogos motores, envolvem atividades de saltar e correr; os intelectuais, como dama e xadrez, estimulam o raciocínio lógico e a busca por estratégias para resolução de adversidades, assim como os de cooperação que auxiliam na convivência em sociedade e no respeito ao próximo e ao seu espaço. (MAIA, FARIAS, OLIVEIRA, 2020).

As práticas derivadas dos esportes mantêm, essencialmente, suas características formais de regulação das ações, mas adaptam-se às demais normas institucionais aos interesses dos participantes (BNCC, 2017, p-215). Neste caso, a maneira com que o jogo é praticado é mantida, mas a essência do mesmo está mantida.

A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso representa um fator regulador bastante forte do comportamento da criança (VYGOTSKY, 2001, p. 315).

Outro fator importante que por meio das brincadeiras é visível a melhoria no fator comportamental, visto que este reflete na conduta do brincante em sociedade. A criança que não consegue se comunicar com outra, não aceita e tampouco respeita as regras que o jogo propõe.

## **6. JOGOS E BRINCADEIRAS NA COMUNIDADE DO RIO DOS CACHORROS: MINHA EXPERIÊNCIA**

Como experiência particular, tive a oportunidade de ser monitor de jogos e brincadeiras de um projeto que atuava em comunidades de baixa renda da cidade de São Luís e de atuação em outros municípios do Maranhão. Nestas ações, eram realizadas atividades que oferecessem o mínimo de repertório motor, cultural e de experiências de incentivo ao bom convívio em sociedade.

Na cidade de São Luís nos dirigimos para locais de baixa renda e zona rural. Foi feito inicialmente um mapeamento da região, buscando saber se havia espaços e crianças para que fossem realizadas as atividades. Feito isto, encontrava-se alguma autoridade da região, em sua maioria líderes de associação dos moradores ou diretores de escolas da região, para que fosse combinados os momentos de mediação com as crianças.

Para as crianças eram apresentados jogos e brincadeiras mais antigas e elas teriam que praticá-las conosco e no encontro seguinte nos contar se haviam feito as brincadeira e jogos em outro momento entre eles. Como apoio, por vezes confeccionamos materiais feitos por eles para que brincassem e estimulam a criatividade utilizando brinquedos que fossem feitos com materiais que estivessem ao alcance da comunidade.

Dentre os brinquedos foram feitas, petecas com garrafa pet, jogos com pipa de sacola, jogos com travinha entre meninos e meninas e atividades circenses com muitas bolas, bambolês, pernas de pau e bastões. Os encontros eram feitos semanalmente e a cada novo encontro era possível identificar a evolução de cada um deles, os calados mais comunicativos, os envergonhados mais envolvidos e os desengonçados mais habilitados com suas atividades.

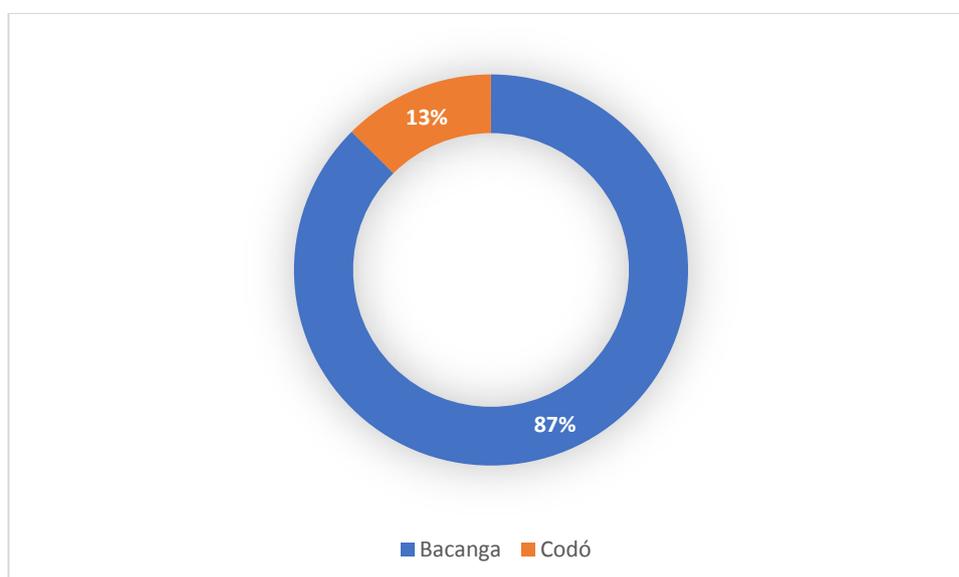
## 7. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No período de 2002 a 2022, foram encontradas 304 monografias nas bases de dados utilizadas e, destes, somente 8 trabalhos corresponderam ao termo "Jogos e Brincadeiras". Os oito trabalhos analisados como fonte de revisão para este estado da arte correspondem a 2,6% do total de trabalhos encontrados.

Para fins de comparação, encontramos o trabalho realizado por Borges e Cardoso (2014) sobre monografias desenvolvidas no curso de Educação Física do Extremo Sul Catarinense, observou-se que 15% abordaram a temática Cultura Corporal que abrange ginástica, esporte, jogo e luta.

Ao analisarmos o campus com maior quantidade de trabalhos indexados sobre o tema, observou-se que o campus Bacanga foi o que mais publicou, com sete estudos (87%) e o campus Codó o que menos tratou sobre o tema com um estudo (13%), conforme apresenta a figura 1.

Figura 2. Quantitativo de trabalhos indexados sobre a temática por campus.



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

A seguir, no quadro 1, destacamos o campus que a pesquisa foi desenvolvida, o(a) autor(a) e ano, título, objetivo e os aspectos metodológicos das monografias revisadas neste estudo. A partir da leitura e organização das monografias em quadro, pode-se categorizar as temáticas em oito, sendo elas:

- 1-Jogos e brincadeiras de matriz africana nas escolas;
- 2- Vivências de escolares dos anos iniciais do ensino fundamental com jogos e brincadeiras;
- 3- Jogos cantados com estudantes e professores;
- 4- Jogos recreativos como processo pedagógico;
- 5- O Lúdico na aprendizagem do portador de Síndrome de Down;
- 6- Jogos e brincadeiras no apoio aos estudantes com Transtorno do Espectro Autista;
- 7- Prática de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física;
- 8- Jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem nos anos iniciais.

Quadro 1. Monografias indexadas na BDM no período de 2012 a 2022.

N.º	CAMPUS	AUTOR/ANO	TÍTULO	OBJETIVO	METODOLOGIA		
					PESQUISA	PÚBLICO	CONTRIBUIÇÕES
1	Bacanga	Da Silva, E.C.F 2020.	Aplicação de jogo de raiz africana: relato de experiência com alunos do segundo ano do ensino fundamental.	Verificar a aplicação dos jogos e brincadeiras de matriz africana, as respostas das crianças e habilidades desenvolvidas no entendimento da autoimagem e reconhecimento enquanto indivíduo negro.	Relato de experiência de um programa aplicado sob a forma de doze aulas.	23 alunos do 2º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de São Luís -MA.	jogos e brincadeiras de matriz africana auxiliando na construção da identidade das crianças, observado após a intervenção mudanças nas falas, forma de se comportar nos intervalos e no tratamento entre as crianças.
2	Bacanga	Andrade, L.S, 2009	Jogos Populares no contexto escolar: estudo comparativo da vivência de alunos da rede de ensino público e privada em São Luís - MA	realizar estudo comparativo de duas escolas (uma da rede pública e uma privada) acerca das vivências e processos metodológicos dos jogos populares aplicados com os alunos	pesquisa bibliográfica e de campo	estudantes do ensino fundamental (1 e 2 serie)	Os resultados obtidos mostraram que as professoras possuem conhecimento acerca da importância do conteúdo, e os alunos da escola particular sofrem grandes influências dos avanços tecnológicos nos costumes infantis, tendo como consequência a preferência por jogos eletrônicos, diferentemente dos alunos da escola pública, que possuem um grande apreço pelos jogos populares.

3	Bacanga	Lima, Y.L.A.N, 2007	AS BRINCADEIRAS CANTADAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DAS PROFESSORAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL DA REDE MUNICIPAL DE SÃO LUÍS- MA: um estudo de caso	Investigar a utilização das brincadeiras cantadas, bem como, a importância que as professoras atribuem a esse conteúdo pedagógico.	Pesquisa bibliográfica e estudo de caso	estudantes da educação infantil e professores	Os resultados obtidos mostraram que as professoras possuem conhecimento acerca da importância das brincadeiras cantadas, porém a prática não é coerente com o discurso.
4	Bacanga	Barbosa, L.S, 2006	A INFLUÊNCIA DOS JOGOS RECREATIVOS NO PROCESSO PEDAGÓGICO NA FAIXA ETÁRIA DE 07 A 08 ANOS	Compreender a importância dos jogos recreativos no processo ensino-aprendizagem, destacando de que maneira os jogos podem influenciar as crianças na idade mencionada.	Estudo qualitativo sobre a influência dos jogos recreativos como processo pedagógico	04 (quatro) professores que atuam na rede pública de ensino e 03 (três) professores da rede particular	observou-se que na rede particular a prática recreativa, enquanto conteúdo programático demonstra uma postura positiva em relação aos jogos e brincadeiras, pois contribuem de forma global no desempenho da criança, onde a interdisciplinaridade atua em todas as áreas de aprendizado, desenvolvendo atividades contextualizadas, explorando a expressão corporal e a capacidade de recursos motores.
5	Bacanga	Martins, V.S.B, 2004	A INFÂNCIA E SEU MUNDO: a importância do lúdico para o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e sócio-afetivo de Portadores de Síndrome de Down	Analisar a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo, psicomotor e sócio-afetivo de crianças portadoras de Síndrome de Down.	observação participante e a entrevista semi-estruturada.	Fisioterapeutas, terapeutas ocupacionais, fonoaudiólogos, pedagogo, psicóloga, arte-educador e professor de Educação Física.	O profissional independente de sua área de atuação deve proporcionar através da utilização de atividades lúdicas o desenvolvimento integral da criança, em todos os seus aspectos, possibilitando que as mesmas alcancem níveis mais elevados de desenvolvimento e assim possam usufruir o máximo de suas potencialidades.
6	Bacanga	Abrantes,L.C. P 2021.	Jogos e Brincadeiras no Apoio ao Ensino de Estudantes com Transtorno do Espectro Autista - TEA.	Investigar os jogos e as brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de estudantes com TEA.	Pesquisa do tipo estado da arte fundamentada na consulta da base de dados Periódicos CAPES.	Estudantes com TEA.	Interação social (ampliação); comunicação (surgimento de linguagem oral e gestual); comportamento (permanência por mais tempos nas atividades).
7	Bacanga	Moreira, L.S 2019.	O brincar das crianças de hoje e o brincar das crianças ontem: um reflexo no ambiente escolar	Investigar o uso dos celulares no ambiente escolar e a prática dos jogos e brincadeiras e horários livres	Pesquisa de campo com características descritivas de abordagem qualitativas, realizada em cinco escolas (duas particulares e três públicas) no eixo centro do município de São Luís- MA.	141 estudantes das séries finais do ensino fundamental e 5 professores de Educação física	Todos os alunos conhecem pelo menos um tipo de brincadeira ou jogo tradicional popular. Os professores incentivam a prática de jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de EDF com boa adesão dos alunos.

8	Codó	Assis, M.P.S 2015.	Jogos e Brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental da escola "José Sarney" do município de Timbiras - MA.	Verificar a importância dos jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem do educador físico no ensino fundamental dos anos iniciais da escola municipal José Sarney, na cidade de Timbiras-MA.	Questionário semiestruturado	Professores que atuam do 2º ao 5º ano do ensino fundamental.	A temática jogos e brincadeiras é trabalhada apenas nos anos finais do ensino fundamental deixando uma lacuna nos anos iniciais onde são de fundamental importância para o desenvolvimento físico, social e cultural do indivíduo.
---	------	--------------------	---	--	------------------------------	--	--

Os trabalhos apresentados se enquadram em 4 categorias: Revisões bibliográficas; entrevistas e questionários; Estudo de campo e Relato de experiência. Para a nossa Análise o trabalho que agregou ao objetivo foi o de relato de Experiência, pois este estudo contemplou diretamente a prática de jogos e brincadeiras com escolares.

Sabe-se que atualmente há instrumentos da educação que explicitam e fomentam a prática de jogos e brincadeiras na escola. Entretanto o que pude perceber por minhas vivências e leituras de Monografias, foi o discurso não sendo aplicado na prática. Fato este que corrobora com a dificuldade em encontrar trabalhos sobre a temática de jogos, visto que a mesma é pouco difundida nas escolas.

Em minha perspectiva, se mais estudos fossem realizados acerca da temática, teríamos a possibilidade de melhorar a qualidade e quantidade da aplicação de práticas de jogos e brincadeiras.

Conforme apresenta o Quadro 1, seguindo a análise dos Trabalhos de Conclusão de Curso encontrados para que fosse realizado este mapeamento, somente um trabalho apresentou em sua metodologia a prática de jogos e brincadeiras.

No trabalho, estavam contidas as vivências das seguintes atividades: "Pular Corda" e "Pega- pega", que são atividades que as crianças praticantes já conheciam e praticavam em algum outro momento, sem ser no momento das vivências da escola.

Acredito que o mesmo pode ser dito a respeito das atividades de "Pular corda" e "Pega a pega", pois ambas têm características próximas. São conhecidas por serem atividades com poucas regras e de fácil prática, o que possibilita que as crianças realizem as realizem com alegria e com facilidade na interação do ambiente e seus colegas.

Fora o caráter inclusivo, a mesma faz o uso de estímulos para a melhoria do tempo de reação, agilidade, raciocínio lógico e reforça a necessidade de respeitar as regras.

Isto torna a atividade mais interessante ao professor, ao mediar a brincadeira, consegue buscar estratégias que facilitam o processo de aprendizagem do aluno. Ao aluno, a atividade que gera prazer, é mais fácil de ser entendida e executada. Assim, por diversas vezes os alunos a reconhecem e realizam fora da escola, possibilitando a manutenção da prática de um jogo popular tradicional.

## **8. CONCLUSÃO**

Com a realização desta pesquisa, foi possível identificar uma lacuna na produção de Trabalhos de Conclusão do Curso referentes a temática de jogos e brincadeiras no departamento de Educação Física Licenciatura- UFMA. Há necessidade de maior interesse por parte dos alunos ,visto que a disciplina de educação física tem grande influência nos primeiros anos de form Po Poação do estudante.

Com o maior empenho dos professores em formação na busca de pesquisas sobre jogos e brincadeiras, será possível alcançar avanços no campo de aprendizagem dos alunos das séries iniciais e na manutenção da tradicionalidade que o jogo e a brincadeira envolvem.

Para o escolar, o fomento a pesquisa sobre jogos e brincadeiras ocasionará o maior reconhecimento de sua cultura, facilitará o processo do convívio em sociedade e agregará ao estudante maiores possibilidades de evolução de seu repertório motor.

Para o professor , o aumento de pesquisas na área, resultarão no aumento das possibilidades de ensinar e apresentar aos seus alunos os jogos e brincadeiras que possuem atributos essenciais ao desenvolvimento da criança.

Contudo , vale a pena ressaltar que os parâmetros da pesquisa por terem sido feitos somente com o uso de duas bases de dados (monografias) , sem contar com produções acadêmicas de artigos e congressos, podem ter limitado o estudo.

Sendo assim deixo aqui a sugestão de realizar buscas em mais bases de dados e com diferentes possibilidades de trabalhos para investigação.

Por fim, cria-se a expectativa de que este trabalho sirva de referência e estímulo para futuras pesquisas sobre a temática dentro do Curso de Educação Física. Pois sabemos que todos um dia brincamos e possivelmente temos alguma contribuição para as pesquisas sobre jogos e brincadeiras.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. **São Paulo**, 2003.

ALVES, Álvaro Marcel Palomo. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica The history of games and the constitution of play culture. *Revista Linhas*, v. 4, n. 1, 2003.

AMARAL, Jader Denicol. Jogos Cooperativos. São Paulo: Phorte, 2004.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. *Cadernos de história da educação*, v. 4, 2005.

BETTI, M. Valores e finalidades na Educação Física escolar: uma concepção sistêmica. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 16, n. 1, p. 14-21, 1994a.

\_\_\_\_\_. O que a semiótica inspira ao ensino da Educação Física. *Discorpo*, n. 3, p. 25-45, 1994b.-21, 1994a.

BETTI, M.; ZULIANI, L. R. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de educação física e esporte**, v. 1, n. 1, 2002.

BÖHM, Ottopaulo. Jogo, brinquedo e brincadeira na educação. **Chapecó: Universidade Comunitária da Região de Chapecó**, 2015.

BORGES, Jéssica Lino. Análise dos trabalhos de conclusão do curso de licenciatura em Educação Física: reflexões iniciais acerca da produção de 2006 a 2014. 2017.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) *O brincar e suas teorias*. São Paulo : Pioneira, 1998.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

CAFÉ, Ângela Barcellos. O jogo lúdico na escola de ensino básico. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 21, n. 4, p. 1-25, 2018.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990

CASCUDO, Câmara. Dicionário do folclore brasileiro. 11ª ed. São Paulo: Global, 2001.

COSTA, KATIA.A.O. A HISTÓRIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS. São Paulo-SP. 2021.

CREPALDI, Roselene. Jogos, brinquedos e brincadeiras. Curitiba: IESDE Brasil SA, p. 11-12, 2010.

DE ALMEIDA, Arthur José Medeiros; DE ALMEIDA SUASSUNA, Dulce Maria Filgueira. Práticas corporais, sentidos e significado: uma análise dos jogos dos povos indígenas. Movimento, v. 16, n. 4, p. 53-71, 2010.

DENARDI, A.; KOBBS, V. L. Brincadeiras, jogos e a educação física na educação infantil. 2022.

DOS SANTOS, Simone Castro. Jogos cooperativos e jogos competitivos: manifestações de suas características em um ambiente educativo. 2017.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas estado da arte. Educação & Sociedade, v. 23, p. 257- 272, 2002.

HANSEN, Janete et al. O brincar e suas implicações para o desenvolvimento infantil a partir da Psicologia Evolucionista. **Journal of Human Growth and Development**, v. 17, n. 2, p. 133-143, 2007..

HUIZINGA, J. Homo Ludens. Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. São Paulo – SP, 2000.

\_\_\_\_\_. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. Editora Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, T. M.; ONO, A. T. Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca. Pro-posições, v. 19, p. 209-223, 2008.

KISHIMOTO, T. M.; Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In: SEMINÁRIO NACIONAL: Currículo em Movimento-Perspectivas Atuais, 1, 2010, Belo Horizonte. Anais. Belo Horizonte: Cortez, 2010, p. 01. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 26/08/2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org), et al. Jogo e Brinquedo, Brincadeira e Educação. 11 ed- São Paulo: Cortez, 2008;

KISHIMOTO, T. M.; Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

LAVEGA BURGUÉS, Pere e colaboradores. Los juegos y deportes tradicionales en Europa: Juega con tu corazón, comparte tu cultura. In: LAVEGA BURGUÉS, Pere(Org.) Juegos tradicionales y sociedad en Europa. Barcelona, Espanha: Associação Européia de Jogos e Esportes Tradicionais, 2006.

MAIA, D. F.; DE FARIAS, Á. L. P.; DE OLIVEIRA, M. A. T. Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança. **Cenas Educacionais**, v. 3, p. e8623-e8623, 2020.

MARANHÃO, Fabiano. Jogos africanos e afro-brasileiros nas aulas de educação física: processos educativos das relações étnico-raciais. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação) – PPGE/UFSCar, São Carlos, 2009.

MARTINELLI, Telma Adriana Pacifico; FUGI, Nataly de Carvalho; MILESKI, Keros Gustavo. A valorização do brinquedo na teoria histórico-cultural: aproximações com a educação física. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 13, p. 251-259, 2009.

MONTEIRO, R. et al. Critérios de autoria em trabalhos científicos: um assunto polêmico e delicado. **Brazilian Journal of Cardiovascular Surgery**, v. 19, p. III-VIII, 2004.

NOVA, J. B.. Os Jogos Tradicionais na Construção dos Mundos Sociais da Infância. Aveiro: Universidade de Aveiro. (2009)

PIAGET, Jean; INHELDER, B. Teoria de Piaget. In: MUSSEN. Paul H. (org) *Psicologia da criança*. São Paulo: EPU/Edusp, 1975.

PLATH, O. Origen y folclor de los juegos em Chile: Ritos, mitos y tradiciones, Editorial Grijalbo, Chile.(1998)

PEREIRA, Arliene Stephanie Menezes. Práticas corporais indígenas: jogos, brincadeiras e lutas para implementação da lei 11.645/08 na Educação Física escolar / Arliene Stephanie Menezes Pereira– Fortaleza : Aliás, 2021 .

ROMANOWSKI, J.P.; ENS, R.T. As pesquisas denominadas do tipo “estado da arte” em educação. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 6, n. 19, p. 37-50, set./dez.2006.Disponível em:<https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/24176>. Acesso em: 02/12/2022.

SANTOS, S.; DANTAS, L.; OLIVEIRA, J. A. Desenvolvimento motor de crianças, de idosos e de pessoas com transtorno do desenvolvimento da coordenação. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 18, p. 33-44, 2004.

SANTOS, C; NETO, J. P; SILVA, J. N. Jogos de tabuleiro tradicionais.Califórnia/USA: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017. Disponível em [http://jnsilva.ludicum.org/HJT1819/Livro\\_Jogos.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/HJT1819/Livro_Jogos.pdf). Acesso em: 02/12/2022.

SARMENTO, Manuel. Imaginário e culturas da infância. Cadernos de Educação. Braga, Portugal: Universidade do Minho, Instituto de Estudos da Criança, 2003.

SARMENTO, Manuel. A reinvenção de ofício de criança e de aluno. Atos de Pesquisa em Educação, 581-602. 2011.

SILVA, Erika Caroline Ferreira da.APLICAÇÃO DE JOGOS DE MATRIZ AFRICANA: relato de experiência com alunos do segundo ano do ensino fundamental/ Erika Caroline Ferreira da Silva. - 2020.

SMITH, P. K. O brincar e os usos do brincar. In: MOYLES, Janet et al. A excelência do brincar. Porto Alegre: Artmed, p. 25-38, 2006.

SOLER, R. Jogos cooperativos para educação infantil (2ª ed.). Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

TRINDADE, Valéria da Silva. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Cultura Africana. In: Os desafios da escola pública paranaense: produção político-pedagógica. Almirante Tamandaré: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2016.

VASCONCELLOS, Tânia. Jogos e brincadeiras no contexto escolar. **Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas**, v. 2, p. 48-56, 2008.

VYGOTSKY, L. S. et al. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**, v. 10, p. 103-117, 1988.

VYGOTSKY, L. S. Psicologia atual e desenvolvimento da criança. São Paulo: Martins Fontes, 2001.