

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

EMANUELE SABRINA SCHVADE

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO
DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

São Leopoldo
2023

EMANUELE SABRINA SCHVADE

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO
DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Educação Física, pelo Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientador(a): Prof. Prof. Ms. Fernando Edi Chaves

São Leopoldo

2023

JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Emanuele Sabrina Schvade¹

RESUMO: Este estudo trata sobre os jogos e brincadeiras populares no processo de socialização de alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa onde foram entrevistados 4 (quatro) professores de Educação Física das Escolas Estaduais do Município de Feliz/RS, assim como foram feitas algumas observações das aulas destes professores, com o objetivo de identificar de que forma os jogos e brincadeiras populares influenciam o processo de socialização de alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física no Município de Feliz/RS. Os resultados deste estudo nos revelam que, ao brincar, os alunos interagem mais uns com os outros, fazendo com que eles se socializem e passam a brincar mais com os colegas e fazem amigos durante as aulas de Educação Física, fazendo com que se respeitem, colaborem, cooperem mais uns com os outros.

PALAVRAS-CHAVE: jogos e brincadeiras; socialização; anos iniciais.

1 INTRODUÇÃO

Em nosso país, o direito ao brincar está presente em vários documentos, como na Constituição Brasileira (BRASIL, 1988), no ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (1996), na Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (BRASIL, 2015) e no Marco Legal da Primeira Infância (BRASIL, 2016).

Neste sentido, identificamos que há muito tempo nas Escolas os jogos e brincadeiras apresentam uma grande importância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, pois estes aprendem brincando e assim também acabam tendo mais estímulos e vontade de aprender. Apresentar os jogos e brincadeiras populares para os alunos é um jeito interessante de mantê-los mais ativos.

Em nossa sociedade, os jogos e brincadeiras populares com o passar do tempo vão sendo criados e recriados, porém se não continuarem a ser desenvolvidos, correm o risco de cair no esquecimento das pessoas. Por isso, é importante que eles continuem a ser desenvolvidos na Escola, sendo passados de geração para geração.

¹ Acadêmica do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos-UNISINOS. Contatos: manuschvade@outlook.com. F: (51)98041-2251.

Kishimoto (2000) apud Thurow *et al.* (2021), defende que a brincadeira e o jogo interferem diretamente no desenvolvimento de vários aspectos dos indivíduos, complementando que é brincando que a criança aprende a socializar-se com as outras.

Portanto, este estudo apresenta como objetivo geral identificar de que forma os jogos e brincadeiras populares influenciam o processo de socialização de alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física no Município de Feliz/RS. Já, os objetivos específicos construídos foram: Caracterizar a Educação Física Escolar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; caracterizar o processo de socialização de alunos nas aulas de Educação Física Escolar; conceituar e caracterizar os jogos e brincadeiras populares; compreender as possíveis relações entre a ludicidade e o processo de socialização de alunos; e, identificar as metodologias utilizadas pelos professores de Educação Física Escolar que buscam promover a socialização dos seus alunos.

No começo da minha graduação no curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, cursei a atividade acadêmica de Recreação com o professor Darci, onde pude aprender muito sobre os jogos e brincadeiras, e considero que foram uma das melhores aulas que tive neste período, pois desde então me identifico em ser professora de Educação Física Escolar. Aliado a isto, já venho trabalhando na área com alunos há algum tempo, a partir da realização de um estágio não obrigatório. Tais situações me levaram a optar em realizar um estudo envolvendo os jogos e brincadeiras populares com o processo de socialização dos alunos nas aulas de Educação Física Escolar.

Desta forma, acredito que a relevância deste estudo consiste no fato de se poder reforçar o quanto o lúdico é importante para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito ao processo de socialização dos alunos na Escola e que todo este processo faz parte de um contexto social, histórico e cultural que envolve a criança e o modo como se relaciona com seus semelhantes e com o meio ambiente.

Este estudo inicia apresentando um referencial teórico sobre a Educação Física Escolar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, sobre o processo de socialização de alunos nas aulas de Educação Física Escolar, sobre os jogos e brincadeiras populares e, sobre o lúdico no processo de socialização. Na sequência, é apresentada uma breve revisão de literatura, citando alguns trabalhos e pesquisas que foram

realizados sobre as temáticas relacionada a este estudo. A seguir, é apresentado o processo metodológico que foi utilizado para o desenvolvimento deste estudo, assim como a apresentação e discussão dos dados que foram coletados nas entrevistas e observações realizadas. Por fim, são apresentadas as considerações finais à que foram possíveis chegar com a realização deste estudo.

2 A Educação Física escolar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Segundo a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, os anos iniciais do Ensino Fundamental têm como objetivo ampliar as experiências vividas pelos alunos na Educação Infantil, através da ludicidade (BRASIL, 2017).

Neste documento, o Ensino Fundamental está organizado em cinco áreas do conhecimento. Essas áreas, como bem aponta o Parecer CNE/CEB nº 11/201024, “favorecem a comunicação entre os conhecimentos e saberes dos diferentes componentes curriculares” (BRASIL, 2017).

Já a Educação Física na BNCC, é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo. (BRASIL, 2017).

Nas aulas, as práticas corporais devem ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório. Desse modo, é possível assegurar aos alunos a (re)construção de um conjunto de conhecimentos que permitam ampliar sua consciência a respeito de seus movimentos e dos recursos para o cuidado de si e dos outros e desenvolver autonomia para apropriação e utilização da cultura corporal de movimento em diversas finalidades humanas, favorecendo sua participação de forma confiante e autoral na sociedade. (BRASIL, 2017).

A BNCC divide a Educação Física em seis unidades temáticas, sendo uma delas a unidade sobre Brincadeiras e jogos, a qual define que, através do desenvolvimento destas atividades, deve-se explorar aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração

de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Além desta unidade temática, temos ainda as seguintes unidades temáticas: Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas e Práticas Corporais de Aventura. (BRASIL, 2017).

2.1 O processo de Socialização de alunos na Escola

Trata-se do processo pelo qual o indivíduo internaliza o coletivo, ou seja, através da socialização é que as ideias, valores, crenças, normas e costumes estabelecidos pela sociedade (pelo coletivo) são internalizadas pelo indivíduo e pela apreensão destas é que ele se adapta aos grupos que faz parte (BODART, 2019).

Ainda conforme Bodart (2019), o mesmo autor acima complementa que o ser humano é um ser social, isto é, incapaz de viver isoladamente longe de outro ser humano. Precisa conviver com maior número possível de outros humanos para formar sua própria personalidade e visão de mundo; tal construção de sua própria personalidade e visão de mundo (embora o que ele terá é uma visão mais compartilhada com seu grupo do que uma visão própria) é justamente o processo de socialização.

Cada indivíduo, ao nascer, encontra-se num sistema social criado através de gerações já existentes e que é assimilado por meio de inter-relações sociais. O homem, desde seus primórdios, é considerado um ser de relações sociais, que incorpora normas, valores vigentes na família, em seus pares, na sociedade. (STREY, 2002).

Segundo Savoia (1989), a formação da personalidade do ser humano é decorrente “de um processo de socialização, no qual intervêm fatores inatos e adquiridos”. Conforme ainda este mesmo autor, entende-se por fatores inatos, aquilo que herdamos geneticamente dos nossos familiares, e os fatores adquiridos provém da natureza social e cultural.

Ramos (2018) apud Meneghin e Mendes (2020), por vezes, cada organização possui sua cultura e sua maneira particular de transmissão dos conhecimentos culturalmente desenvolvidos. O primeiro espaço de socialização de um indivíduo é a família é justamente neste ambiente que as primeiras regras são apresentadas à criança. Assim, a socialização pode ser definida como o processo pelo qual o indivíduo assimila e aprende as regras básicas do modo de vida de uma sociedade e este

processo acontece mediante a interiorização da cultura de determinada organização social em que o indivíduo vive.

Para Ramos (2018) apud Meneghin e Mendes (2020), existem várias agências socializadoras numa sociedade. As principais são: a família, a escola, a religião, os grupos de amigos e os meios de comunicação de massa.

Já, de acordo com Witikin (1979) apud Meneghin e Mendes (2020):

Socialização envolve todos os processos de aculturação, comunicação e aprendizagem através dos quais o organismo individual humano desenvolve uma natureza social e torna-se capaz de participar da vida social.

Sobre o processo de socialização que ocorre na Escola, Ramos (2018) apud Meneghin e Mendes (2020), afirma que esta desempenha um papel fundamental na socialização das crianças, fator significativo na formação e que impacta, inclusive, no desenvolvimento e aprendizado.

O mesmo autor acima considera que a Escola é responsável por formar os estudantes para o mundo que eles enfrentarão e pensando nisso, o ambiente escolar precisa dar abertura para momentos propícios ao desenvolvimento do sentimento de coletividade, da cooperação e da solidariedade e tudo isso só se desenvolve por meio da interação com outras crianças.

2.2 Jogos e brincadeiras populares

Para Huizinga (2007), o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

O jogo também é um fator de desenvolvimento infantil, já que quando a criança joga, todo seu esquema motor é acionado, desenvolvendo sua inteligência, imaginação, linguagem, comportamentos sociais, além das destrezas perceptivo-motoras (HUIZINGA, 2007).

Segundo Souza *et al.* (2014), os jogos têm um papel no desenvolvimento psicomotor e no processo de aprendizado de domínio social da criança. Através dos jogos, é possível exercitar os processos mentais e o desenvolvimento da linguagem e hábitos sociais.

Huizinga (2007) complementa que o jogo ajuda na atenção, na concentração, na cooperação e no controle de emoções. Além disso, estimula a interação e o espírito de equipe, ensina a lidar com o fracasso, a repartir, a esperar, a respeitar regras, a desenvolver habilidades de interpretação.

Já Piaget (1976) apud Luiz *et al.* (2014), considera existir 3 diferentes tipos de jogos, de acordo com as estruturas mentais das crianças, à saber: Jogos de Exercício (de 0 a 2 anos): Também denominados de jogos sensórios motores, aparecem no primeiro período de desenvolvimento da criança, ou seja, no período de atividade sensório motor; Jogos Simbólicos (de 2 aos 6/7 anos): Ocorre durante a fase em que a criança começa a representar, a simbolizar alguma atividade da vida real. O principal jogo simbólico é o brincar de faz-de-conta, onde a criança representa que está trabalhando, estudando, cuidando da casa, fazendo compras, sendo o papai/ mãe, etc. Jogos com Regras (a partir dos 7 anos): Para Piaget, as brincadeiras e jogos com regras tornam-se cruciais para o desenvolvimento de estratégias de tomada de decisões, distinguindo dois tipos de jogos em relação às regras: As transmitidas, que se referem aos jogos institucionais que se impõe por influência das gerações anteriores e, as espontâneas, que se referem aos jogos de natureza contratual e momentânea. Destaca que nos jogos de regras existe algo mais que a simples diversão e interação, pois, eles revelam uma lógica diferente da racional.

Já a brincadeira para Vygotsky (1991) apud Oliveira (2015), é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere. Nesta fase a criança centraliza suas ações, constrói sua realidade de acordo com o seu tempo, espaço e desenvolvimento corporal. Compreender essa fase da criança é compreender a evolução humana desde o seu nascer, tendo sua trajetória de transformação infantil passando pela pré-escola, ambiente este, agente de transformação moral, social e corporal, em que a criança aprende na convivência diária entre colegas, estabelecendo uma aprendizagem dinâmica adquirida através das atividades e jogos lúdicos.

Kishimoto (2000) apud Thurow *et al.* (2021), defende que a brincadeira interfere diretamente no desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da cognição, dos sentimentos, do prazer, das relações, da convivência, da criatividade, do movimento e da autoimagem dos indivíduos.

Segundo Oliveira (2000) apud Thurow *et al.* (2021), o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Assim como nos jogos, Kishimoto (2000) apud Thurow *et al.* (2021), diz que a brincadeira, mesmo sendo livre e não estruturada, também possui regras, até mesmo o faz-de-conta possui regras que conduzem o comportamento das crianças.

Para Kishimoto (2014), os jogos e brincadeiras tradicionais são resultados de práticas antigas de elaboração de brinquedos com materiais recicláveis e naturais ou de uso doméstico. Por exemplo: Um pedaço de elástico, que se tornou uma brincadeira de rua, do uso de uma corda para pular, retratando cantos populares, tais como “o homem bateu em minha porta”, “suco quente”, “suco gelado”, etc.

No que se refere aos jogos tradicionais, Friedmann (1990) considera aqueles que são transmitidos de uma geração a outra, de forma expressiva, corporificado pelas crianças de maneira espontânea, podendo variar suas regras de uma cultura à outra, mudando a sua forma, sem modificar o seu conteúdo tradicional.

Assim como os jogos tradicionais, as brincadeiras populares tradicionais também são consideradas como parte da cultura, que perpassa de geração em geração, principalmente por intermédio da oralidade, mas, diferente do jogo, que está sempre sujeito a modificações em suas regras (dependendo da cultura e do local), a maioria das brincadeiras tradicionais costuma manter-se em seu arranjo inicial, outras acabam se modificando e recebendo novos conteúdos (FADELI; FERRI; GONÇALVES JUNIOR, 2003).

2.3 O lúdico e o processo de Socialização

Para Santos (1999), a ludicidade é uma experiência vivenciada que nos dá prazer ao executá-la. Por meio desta, a criança se relaciona com o outro e aprende a ganhar e perder, a respeitar a ordem na fila, a aceitar as frustrações e a expressar as suas emoções.

Qualquer atividade que cause uma experiência positiva, divertida e prazerosa pode-se chamar de lúdica. Percebemos a importância de oportunizar ao educando momentos de prazer e de experiências lúdicas, experiências que são capazes de contribuir para o convívio social na Escola e na sociedade (SANTOS, 1999).

Piaget (1998) apud Oliveira *et al.* (2018), considera que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Valorizar o lúdico durante os processos de ensino significa considerá-lo na perspectiva das crianças, sendo vivido na sala de aula como algo espontâneo, permitindo-lhes sonhar, fantasiar, realizar desejos e viver como crianças de verdade.

Para Vygotsky (1998) apud Cordazzo e Vieira (2007), não é a espontaneidade do jogo que torna a atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim, o exercício da capacidade de planejar, imaginar diversas situações, representar vários papéis e vivências do dia, bem como o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação.

Conforme Negrine (1994) apud Luiz *et al.* (2014), a criança vai se socializando, o jogo vai adquirindo regras ou então a imaginação simbólica se adapta de acordo com as necessidades da realidade. O símbolo de assimilação individual dá espaço às regras coletivas, objetivos ou aos símbolos representativos ou a todos.

No contexto da Educação Física Escolar, Marques e Krug (2009) apud Luiz *et al.* (2014), ressaltam que é importante a utilização de uma metodologia adequada para se trabalhar o jogo, pois, o mesmo trata-se de um conteúdo necessário para o crescimento psicomotor, cognitivo e afetivo-social, valorizando sempre as experiências e limitações, e, além disso, permitir uma interação e proporcionar cooperação entre os alunos, objetivando uma busca constante da descoberta e da aprendizagem. O jogo possibilita ao aluno transformar a realidade na qual se encontram ao mesmo tempo refletir sobre a prática do jogo no sentido conceitual e atitudinal.

2.4 Breve revisão de literatura

Para buscar na literatura alguns estudos já realizados sobre a relação de jogos e brincadeiras populares no processo de socialização de alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, realizou-se uma pesquisa de trabalhos acadêmicos desta

temática na internet junto ao Google Acadêmico, onde foi possível apresentar os seguintes estudos abaixo.

O primeiro artigo apresentado é o de Fardin (2015), a qual realizou uma pesquisa junto a 6 (seis) professoras dos Anos Iniciais de uma Escola Municipal de Ensino Fundamental de Passa Sete/RS. Este estudo teve como objetivo analisar se há o resgate de brinquedos e brincadeiras antigas e se estas atividades estão sendo realizadas nas atividades pedagógicas dos profissionais de Educação nos Anos Iniciais. Os dados deste estudo revelaram que há o resgate de brinquedos e brincadeiras antigas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental pelo grupo de professoras estudado, verificando-se ainda que as brincadeiras e brinquedos antigos eram desenvolvidos em suas atividades pedagógicas. As professoras investigadas também acreditavam que as atividades com brinquedos e brincadeiras antigas auxiliam no desenvolvimento das atividades em sala de aula, em relação ao processo de ensino e aprendizagem.

Marques (2017), realizou um estudo com o objetivo de discutir sobre as potencialidades pedagógicas dos jogos e brincadeiras e investigar a presença dessas atividades em turmas do Ensino Fundamental de uma Escola Pública do Município de Angra dos Reis/RJ. Os resultados apresentados por este estudo constataram que na Escola pesquisada, na medida em que os alunos avançam nas séries escolares, as atividades lúdicas diminuem ou simplesmente desaparecem.

Já o Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul realizado por Gonçalves e Ribeiro (2014), realizou uma pesquisa junto a 5 (cinco) professores de uma Escola Municipal de Naviraí/MS e 6 (seis) alunos escolhidos aleatoriamente, com o objetivo de investigar a percepção e as práticas das professoras em relação à ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental. Os resultados desta pesquisa junto aos professores investigados constataram que 3 (três) deles não incorporavam a ludicidade em suas aulas e utilizavam metodologias pouco atrativas para as crianças. Quanto à percepção dos professores, 3 (três) apontaram dificuldades especialmente relativas aos recursos oferecidos pela Escola. Apenas 2 (dois) professores consideraram a ludicidade como um fator essencial para o desenvolvimento dos alunos. Já, em relação aos resultados obtidos junto aos alunos, 3 (três) deles citaram a Educação Física como a disciplina de que mais gostavam, e as demais mencionaram Informática, Artes e Língua Inglesa, respectivamente.

Araújo e Silva (2015), realizaram seu Trabalho de Conclusão de Curso na Universidade Federal da Paraíba, apresentando uma pesquisa que tinha por finalidade refletir sobre os jogos e brincadeiras de ontem e de hoje, mostrando que podemos ensinar brincando. Este estudo trouxe também as contribuições dos dados coletados junto aos entrevistados, representados pelos alunos, seus pais e avós, para que assim fosse possível realizar análises e comparações de jogos e brincadeiras de ontem e hoje. Os entrevistados forneceram um material rico, onde os jogos e brincadeiras de sua infância foram sendo expostos e comentados. Diante dos resultados analisados, pode-se concluir que os jogos e brincadeiras são ferramentas privilegiadas para o desenvolvimento pessoal da criança e sempre estiveram presentes no seu cotidiano, reforçando o importante papel dos jogos no processo de aprendizagem.

3 METODOLOGIA

O presente estudo é caracterizado como uma pesquisa do tipo qualitativa, de cunho descritivo-exploratório, o qual foi realizado junto às Escolas Estaduais de Ensino Fundamental do Município de Feliz/RS. O motivo pela escolha das Escolas deste Município deve-se ao fato deste ser o Município no qual a acadêmica pesquisadora reside, facilitando assim o acesso a esta Rede de Ensino.

Atualmente, esta Rede de Ensino Estadual conta com a presença de 3 (três) Escolas, nas quais foram entrevistados os professores de Educação Física que atuam nas turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. O motivo pela escolha da participação dos professores deste nível de ensino, deve-se ao fato de que semestre passado (2022/1) eu havia o realizado meu estágio curricular obrigatório com turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, onde pude trabalhar com os alunos alguns jogos e brincadeiras populares, despertando assim meu interesse em investigar sobre o referido assunto junto a este nível de ensino.

Tais Escolas participaram do estudo, mediante autorização das direções destas Escolas, através da assinatura do Termo de Autorização Institucional - TAI (APÊNDICE A).

De posse de todas as autorizações, foi então definida a participação dos professores que se pretendia investigar.

Para a seleção dos professores que participaram do estudo, foram considerados os seguintes critérios de inclusão: Professores com formação em Educação Física; Professores das turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; Professores que aceitem participar do estudo, mediante assinatura do Termo de consentimento Livre e Esclarecido - TCLE (APÊNDICE B). Já, como critérios de exclusão para participar do estudo foram considerados os seguintes: Professores sem formação em Educação Física; Professores que não sejam das turmas dos Anos Finais do Ensino Fundamental; Professores que não aceitem participar do estudo. Neste sentido, estes professores que foram investigados representaram uma amostragem não probabilística e intencional.

Definida a participação dos professores que foram investigados, foi combinado com cada um deles uma data para realizar entrevistas semiestruturadas com os mesmos, a partir de um roteiro de perguntas criado pela acadêmica pesquisadora (APÊNDICE C). As entrevistas foram realizadas no período entre o dia 21/03/2023 e 29/03/2023.

Além das entrevistas com os professores investigados, foram também observadas 2 aulas de cada professor, utilizando-se de uma pauta prévia de observação (APÊNDICE D), para justamente obter um maior número de informações sobre a temática escolhida nesta investigação. As observações foram realizadas no período entre o dia 03/04/2023 e 13/04/2023.

De posse de todos os dados coletados, a partir das entrevistas realizadas, para a análise dos dados, utilizou-se o método de análise de conteúdo de Bardin (2014).

Em relação aos procedimentos éticos deste estudo, a acadêmica pesquisadora se responsabilizou pelo anonimato dos investigados e sigilo de todos os dados aqui apresentados.

Foi indispensável o consentimento dos investigados para a participação neste estudo, onde a desistência destes poderia ocorrer a qualquer momento, não sendo exigido nenhuma justificativa, situação essa que não ocorreu ao longo do desenvolvimento do estudo.

Ao participarem deste estudo, os investigados foram submetidos a riscos mínimos, riscos estes que poderiam ocorrer sob a forma de algum constrangimento ou desconforto ao participarem das entrevistas ou no momento que das observações das suas aulas de Educação Física. Caso alguma destas situações fossem

identificadas, seria respeitada a decisão do investigado de continuar a realização da entrevista ou da observação da sua aula, situações estas que também não ocorreram.

Todos os dados coletados neste estudo ficarão armazenados sigilosamente pela acadêmica pesquisadora e serão destruídos após o período de 1 (um) ano.

4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS COLETADOS

A partir dos objetivos específicos deste estudo e dos dados coletados nas entrevistas e observações realizadas, foram construídas as seguintes categorias de análise: Jogos e brincadeiras populares. O processo de socialização de alunos na escola; Metodologias utilizadas pelos professores nas aulas de Educação Física. Tais categorias serão melhor apresentadas a seguir.

4.1 Jogos e brincadeiras populares

Sobre o que são os jogos e brincadeiras populares, a maioria dos professores investigados considera que estes são atividades que servem para manter uma determinada cultura e tradição, passadas por gerações. Podemos identificar esta situação nas seguintes falas dos entrevistados abaixo:

São os jogos e brincadeiras que tem origem no conhecimento popular, ou seja, são os jogos e brincadeiras que são passados de pais para filhos. (PROFESSOR 1).

Acredito que os jogos estejam ligados a atividades com competição e com regras pré-estabelecidas e já as brincadeiras são mais flexíveis em relação às regras e não existe um vencedor, porém ambas poderão ser adaptadas conforme os objetivos do professor. (PROFESSOR 2).

São aqueles que são passados de geração em geração. (PROFESSOR 3).

São jogos que eram praticados com mais ênfase em épocas anteriores. (PROFESSOR 4).

Neste sentido, as considerações acima vão ao encontro do que Friedmann (1990) considera sobre os jogos tradicionais, de que são aqueles transmitidos de uma geração a outra, de forma expressiva, corporificado pelas crianças de maneira espontânea.

Além disso, os professores investigados também comentaram que os jogos e brincadeiras populares possuem regras e que não necessitam de materiais prontos e sofisticados, podendo-se reutilizar materiais recicláveis, conforme os seus seguintes relatos:

Eu acho muito importante, pois são atividades que os alunos mais gostam e que trabalham com o corpo todo, desenvolvendo a socialização juntamente com a competição. (PROFESSOR 1).

Acredito que os jogos estejam ligados a atividades com competição e com regras pré-estabelecidas e já as brincadeiras são mais flexíveis em relação às regras e não existe um vencedor, porém ambas poderão ser adaptadas conforme os objetivos do professor. (PROFESSOR 2).

São jogos tradicionais com regras flexíveis, que não exigem materiais sofisticados. (PROFESSOR 3).

Como exemplo, as brincadeiras de rua que não exigiam muitos recursos e estrutura. (PROFESSOR 4).

Friedmann (1990), considera que nos jogos tradicionais as regras podem variar de uma cultura à outra, mudando a sua forma, sem modificar o seu conteúdo tradicional.

As brincadeiras e jogos com regras tornam-se cruciais para o desenvolvimento de estratégias de tomada de decisões. Piaget (1976) apud Luiz *et al.* (2014), distingue dois tipos de jogos em relação às regras: As transmitidas, que se referem aos jogos institucionais que se impõe por influência das gerações anteriores e, as espontâneas, que se referem aos jogos de natureza contratual e momentânea.

O mesmo autor ainda destaca que nos jogos de regras existe algo mais que a simples diversão e interação, pois, eles revelam uma lógica diferente da racional. Este tipo de jogo revela uma lógica própria da subjetividade tão necessária para a estruturação da personalidade humana quanto à lógica formal, advinda das estruturas cognitivas.

Já, sobre o fato dos jogos e brincadeiras populares não necessitarem de materiais prontos e sofisticados, Kishimoto (2014) considera que os jogos e brincadeiras tradicionais são resultados de práticas antigas de elaboração de brinquedos com materiais recicláveis e naturais ou de uso doméstico. Por exemplo: Um pedaço de elástico, que se tornou uma brincadeira de rua, do uso de uma corda para pular, retratando cantos populares, tais como “o homem bateu em minha porta”, “suco quente”, “suco gelado”, etc..

Com isso, podemos identificar que as falas acima dos professores investigados corroboram com as ideias dos autores citados, ou seja, os professores investigados trazem considerações semelhantes às dos autores consultados.

Desta forma, a partir dos relatos acima dos professores investigados e dos autores consultados, considero que os jogos e brincadeiras populares estão muito presentes na vida destes alunos, acarretando várias experiências novas, passadas de geração para geração, tal como fora identificado pelos mesmos. Isto também foi possível identificar em todas as observações que foram realizadas, onde percebi que os alunos não precisam de muito para participar das aulas e brincar com os colegas, basta ter um professor que os ensine jogos e brincadeiras simples, como o pular corda (onde se utiliza somente uma corda para trilhar) ou como o caçador (que só precisa de uma bola para jogar).

Além disso, acredito que o professor deva sempre, antes de iniciar um jogo ou brincadeira, conversar com os alunos sobre as regras necessárias para o desenvolvimento da atividade, para deixar claro a importância delas e diminuindo as chances de ocorrerem conflitos entre os alunos. Desta forma, penso também que o relacionamento entre os alunos possa ser potencializado e a diversão ser mais efetiva.

4.2 O processo de socialização de alunos na escola

A socialização é o processo pelo qual o indivíduo internaliza o coletivo, ou seja, através da socialização é que as ideias, valores, crenças, normas e costumes estabelecidos pela sociedade (pelo coletivo) são internalizadas pelo indivíduo e pela apreensão destas é que ele se adapta aos grupos que faz parte (BODART, 2019).

Já, no que se refere ao processo de socialização que ocorre na Escola, Ramos (2018) apud Meneghin e Mendes (2020), afirma que esta desempenha um papel fundamental na socialização das crianças, que representa um fator significativo na formação e que impacta, inclusive, no desenvolvimento e aprendizado dos alunos.

O autor acima considera também que a Escola é responsável por formar os estudantes para o mundo que eles enfrentarão e, pensando nisso, o ambiente escolar precisa dar abertura para momentos propícios ao desenvolvimento do sentimento de coletividade, da cooperação e da solidariedade e, tudo isso só se desenvolve, por meio da interação com outras crianças.

Sobre a importância do processo de socialização dos alunos nas aulas de Educação Física, a maioria dos professores investigados considera que a socialização é muito importante para os alunos, principalmente quando são trabalhados jogos e brincadeiras populares, pois estes contribuem significativamente para o aprendizado dos alunos. Podemos identificar esta situação nas seguintes falas dos entrevistados abaixo:

Eu sempre achei muito importante a socialização entre os alunos, principalmente através das brincadeiras e jogos que planejo. (PROFESSOR 1).

A socialização é de extrema importância ocorrer em todas as aulas, desde o simples momento de respeitar uma fila para sair e voltar para a sala de aula como no momento da prática das atividades. [...] (PROFESSOR 2).

Através das interações que acontecem entre as crianças durante as brincadeiras e jogos, desenvolvendo o respeito, a cooperação e socialização [...] é através do jogo que podemos desenvolver a cooperação, socialização, empatia, entre outros. (PROFESSOR 3).

A socialização é importante, pois desperta o espírito coletivo e o respeito às diferenças [...] para a formação de um ser mais tolerante, com mais empatia e resiliência. (PROFESSOR 4).

Além da importância da socialização para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, identificou-se que todos os professores entrevistados percebem que os seus alunos se socializam durante as suas aulas de Educação Física, através de um processo que ocorre na prática. Tais situações podemos identificar nos seguintes relatos abaixo:

Percebo que acontece essa socialização através das brincadeiras e jogos e quando ocorre a interação entre os alunos. (PROFESSOR 1). Acredito que no momento que o aluno participa das atividades propostas, de certo modo, já está ocorrendo a socialização em grupo, porém é possível perceber quando o aluno coloca em prática os valores como; respeito, confiança, solidariedade e cooperação. (PROFESSOR 2).

A partir de suas experimentações, sobre o jogar e brincar. (PROFESSOR 3).

Cada aluno tem o seu nível e o tempo de aprendizado, uns se destacam mais em certas valências do que outros. Cabe ao professor ser um mediador e incentivador respeitando a forma de assimilação de cada um. (PROFESSOR 4).

Estes pontos apresentados pelos professores investigados foram possíveis também de serem identificados durante as observações realizadas, pois percebi que os alunos, através do desenvolvimento de jogos e brincadeiras populares, conseguiam interagir uns com os outros, respeitar regras, competir e cooperar, entre outras aprendizagens.

Durante uma das aulas observadas, foi desenvolvida a brincadeira “Pega Urso”, onde foi possível identificar nos alunos que estavam fugindo do urso (que era um dos alunos), a alegria de chegar perto dele, faziam barulhos para que acordasse e depois sentiam medo por ter que correr para não serem pegos pelo mesmo. No momento que algum aluno era pego pelo urso, dava para ver a alegria de ser um urso também e poder pegar os colegas, ou seja, mesmo nessa brincadeira antagonista, onde existiam papéis distintos (pegador e os fugitivos), os alunos interagiam entre si a todo instante.

Já na brincadeira “Corrida do Ovo na Colher”, desenvolvida em outra aula observada, a turma foi dividida em três equipes, onde o primeiro aluno de cada equipe começava a brincadeira segurando uma colher e em cima ficava uma bolinha representando um ovo, ele fazia um percurso caminhando até um cone, dava uma volta no mesmo e voltava para sua equipe, entregando o ovo e a colher para o próximo colega da coluna e assim sucessivamente com todos os demais alunos. No final, a equipe mais rápida era a vencedora. No desenvolvimento desta brincadeira, percebi existir cooperação e incentivo entre os alunos para que todos fizessem o percurso sem deixar a bolinha cair, onde torciam gritando o nome do colega que estava realizando o percurso. Esta união, esta torcida que ocorria durante esta brincadeira, permitia então que todos da mesma equipe interagissem, criando um clima muito intenso e divertido entre as equipes.

Desta forma, a partir dos autores consultados, dos relatos acima dos professores investigados e das observações realizadas, considero a socialização muito importante para os alunos, principalmente quando ela ocorre no desenvolvimento de jogos e brincadeiras populares, pois é através do brincar que o aluno terá a possibilidade de desenvolver seus aspectos físicos/motores, afetivos, cognitivos, psicológicos e sociais. Além disso, o brincar proporciona também uma maior interação entre os alunos e permite se colocar em prática determinados valores, tais como: Respeito, confiança, solidariedade, entre outros.

4.3 Metodologias utilizadas pelos professores nas aulas de Educação Física

Sobre as metodologias utilizadas pelos professores para a promoção da socialização dos alunos durante as aulas de Educação Física, todos os professores investigados acreditam que se deve realizar o desenvolvimento de jogos e brincadeiras populares, mas também não deixando de se propor novos jogos e brincadeiras para os alunos, para que eles também possam conhecer outras variedades de atividades. Identificamos esta situação nas seguintes falas dos professores investigados:

Tento abordar eles em todas as aulas, utilizando mais no aquecimento ou numa volta a calma. Eu sempre gosto de trabalhar com as crianças o pega-pega, brincadeiras de roda, entre outras. Atualmente pesquiso na internet as brincadeiras e jogos, tentando sempre levar algo de novo para os alunos. (PROFESSOR 1).

Geralmente em todas as aulas costumo trabalhar jogos e brincadeiras, [...] os alunos adoram conhecer novos jogos e brincadeiras, por isso costumo pesquisar atividades diferentes, mas também costumo valorizar e colocar em prática os jogos e brincadeiras populares. (PROFESSOR 2).

Abordo os jogos e brincadeiras populares na maioria das aulas. Eu costumo desenvolver com os meus alunos, o pega-pega, a queimada (caçador), mãe de rua, rouba bandeira, pular corda, entre outras. Na medida do possível, trazendo variados jogos e brincadeiras, através de pesquisas na internet e conversas com outros professores. (PROFESSOR 3).

Eu desenvolvo o pular corda, pega-pega, cabo de guerra, amarelinha, etc. Em quase todas as aulas, eu procuro fazer uma mescla com as brincadeiras atuais. Através das redes sociais, livros, diálogo com os colegas e às vezes em algum curso. (PROFESSOR 4).

Nas aulas dos professores que observei, pude identificar a metodologia que cada um desenvolvia durante a aula, onde então pude perceber que realmente eles trabalham os jogos e brincadeiras populares, mas também buscam mesclar com algumas brincadeiras novas, tentando buscar algo novo e diferente para os seus alunos.

Com isso, consegui também entender do porquê de não se trabalhar somente jogos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física, pois é através do conhecer e desenvolver outras atividades é que os alunos poderão ampliar o seu repertório de conhecimentos e de experiências corporais, o qual também poderá servir para ensinar outras pessoas, como por exemplo, seus pais e amigos.

Além disso, podemos entender um pouco mais como a metodologia é utilizada para promover a socialização entre os alunos nas aulas de Educação Física nas seguintes falas dos professores investigados:

Eu utilizo jogos cooperativos e rodas cantadas, entre outros. Como por exemplo, posso citar o “Rá, Tá, Tá”, que estimula a afetividade nos alunos. (PROFESSOR 1).

Através do diálogo e de exemplos costumo abordar sobre os valores como: empatia, respeito, cooperação e entre outros e também da turma saber aproveitar as atividades propostas como algo prazeroso. (PROFESSOR 2).

Atividades cooperativas, em equipes e até competitivas, para entenderem que nem sempre somos vencedores. (PROFESSOR 3).

Em minhas aulas, eu sempre reforço que o objetivo da brincadeira não é só ganhar. O importante é participar para que eles possam se formar como pessoas mais “humanas” que ajudem o próximo. (PROFESSOR 4).

Estes pontos acima apresentados pelos professores investigados foram possíveis de serem identificados nas observações que foram realizadas, onde percebi que os professores desenvolvem as suas aulas com jogos e brincadeiras populares para valorizar o que foi passado de geração por geração, mas também não deixando de desenvolver novos jogos e brincadeiras para os alunos.

No contexto da Educação Física Escolar, Marques e Krug (2009) apud Luiz *et al.* (2014), ressaltam que é importante a utilização de uma metodologia adequada para se trabalhar o jogo, pois, o mesmo trata-se de um conteúdo necessário para o crescimento psicomotor, cognitivo e afetivo-social, valorizando sempre as experiências e limitações, e, além disso, permitir uma interação e proporcionar cooperação entre os alunos, objetivando uma busca constante da descoberta e da aprendizagem. O jogo possibilita ao aluno transformar a realidade na qual se encontra e, ao mesmo tempo, refletir sobre a prática do jogo no sentido conceitual e atitudinal.

Nas aulas, as práticas corporais devem ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório. Desse modo, é possível assegurar aos alunos a (re)construção de um conjunto de conhecimentos que permitam ampliar sua consciência a respeito de seus movimentos e dos recursos para o cuidado de si e dos outros e desenvolver autonomia para apropriação e utilização da cultura corporal de movimento em diversas finalidades humanas,

favorecendo sua participação de forma confiante e autoral na sociedade (BRASIL, 2017).

A partir dos relatos acima dos professores investigados, dos autores consultados e das aulas observadas, em relação às metodologias a serem utilizadas durante as aulas de Educação Física, acredito que seja importante proporcionar essa mescla de jogos e brincadeiras populares com outras atividades, como: Jogos mais “contemporâneos” e outras manifestações da cultura corporal do movimento humano (ginástica, dança, esportes, entre outras).

Trabalhar essa diversidade de conteúdo é muito importante para os alunos, pois cada conteúdo aborda tipos de vivências e experiências para se trabalhar com os alunos, desempenha um papel fundamental na socialização das crianças, fator significativo na formação e que impacta, inclusive, no desenvolvimento e aprendizado.

A Escola é responsável por formar os estudantes para o mundo que eles enfrentarão e pensando nisso, o ambiente escolar precisa dar abertura para momentos propícios ao desenvolvimento do sentimento de coletividade, da cooperação e da solidariedade. E, tudo isso só se desenvolve, por meio da interação entre os alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da realização deste estudo, foi possível caracterizar a proposta da Educação Física Escolar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a qual, conforme a BNCC, é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história, onde o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo.

Em relação à caracterização da socialização de alunos nas aulas de Educação Física Escolar, este é o processo pelo qual se internaliza o coletivo, ou seja, através da socialização é que as ideias, valores, crenças, normas e costumes estabelecidos pela sociedade são internalizadas, desempenhando um papel fundamental na vida do aluno e representando um fator significativo na sua formação, impactando, inclusive, no seu desenvolvimento e aprendizado.

Já, sobre a conceituação e caracterização dos jogos e brincadeiras populares, estes são aquelas atividades que são transmitidas de uma geração a outra, de forma expressiva e corporificado pelas crianças de maneira espontânea. Uma primeira característica destacada seria a questão da presença de regras no seu desenvolvimento, às quais também podem variar de uma cultura à outra. Já, uma segunda característica de destaque seria sobre o fato de não necessitarem de materiais prontos e sofisticados, pois podem também serem realizados a partir da confecção de materiais recicláveis e naturais ou de uso doméstico.

Sobre as possíveis relações entre a ludicidade e o processo de socialização de alunos, foi possível compreender que a ludicidade é uma experiência vivenciada que nos dá prazer ao executá-la e que, por meio dela, o aluno se relaciona com o outro e aprende a ganhar e perder, a respeitar a ordem na fila, a aceitar as frustrações e a expressar as suas emoções. Enfim, é brincando que o aluno aprende a socializar-se com os outros.

Por fim, através da realização deste estudo, a partir das entrevistas realizadas com os professores investigados e das observações de algumas de suas aulas, foi possível identificar que os mesmos trabalham os jogos e brincadeiras populares, mas também mesclam com a realização de algumas brincadeiras novas para os alunos. Dentro das metodologias que utilizam em suas aulas para o desenvolvimento da socialização, os professores investigados destacaram que buscam promover o diálogo, reforçar a participação dos alunos e desenvolver jogos cooperativos em suas aulas.

O estudo da relação entre os jogos e brincadeiras populares com o processo de socialização de alunos dos Anos Iniciais não se esgota aqui, sendo necessário o desenvolvimento de um maior número de estudos desta mesma natureza para que possamos cada vez mais afirmar a contribuição destas atividades no desenvolvimento integral dos alunos na Escola, onde a socialização representa um elemento essencial neste desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Marcionila da Silva; SILVA, Tatiara Medeiros. **Brincando também se aprende:** a importância dos jogos e das brincadeiras de ontem e hoje para a construção e socialização das crianças numa sociedade moderna. (Graduação) 40 páginas, Trabalho de Conclusão de Curso, Centro de Educação, Curso de Pedagogia. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2214/1/MSA18052016>. Acesso em: 3 out. 2022.

BODART, Cristiano. **Socialização:** o que é?. Cafecomsociologia.com. 2019. Disponível em: <https://cafecomsociologia.com/socializacao/>. Acesso em: 3 out. 2022.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF. 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 5 set. 2022.

BRASIL. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos. **Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. 1990. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/eca-2023.pdf>. Acesso em: 7 set. 2022.

BRASIL. **Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996.** Lei de diretrizes e Bases da Educação (LDB), 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 8 set. 2022.

BRASIL. **Lei nº 13.146 de 06 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 8 set. 2022.

BRASIL. **Lei nº 13.257 de 8 de maio de 2016.** Marco Legal da Primeira Infância, 2016. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13257.htm#:~:text=17..e%20seguros%20em%20suas%20comunidades. Acesso em: 8 set. 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

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/pdf/v7n1a09.pdf>. Acesso em: 3 out. 2022.

FADELI, Thiago Tozetti; FERRI, Marco Antonio Parente; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. Arco da velha: resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares. IN: Anais do XV Encontro Nacional de Recreação e Lazer- Lazer e Trabalho: Novos Significados na Sociedade Contemporânea, 2003, Santo André. Disponível em: <https://docplayer.com.br/7782357-Arco-da-velha-resgate-e-vivencia-de-brinquedos-e-brincadeiras-populares.html>. Acesso em: 3 out. 2022.

FARDIN, Simone Cassol. **Resgate de Brinquedos e Brincadeiras Antigas:** um estudo com docentes dos anos iniciais de uma escola Municipal de Ensino Fundamental de Passa Sete- RS. (Pós-graduação) 32 páginas, Trabalho de Conclusão de Curso, Curso de Especialização em Educação Física Infantil e Anos Iniciais. Universidade Aberta do Brasil, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2015. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19657/TCCE_EFIAI_EaD_2015_FARDIN_SIMONE.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 3 out. 2022.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos tradicionais na cidade de São Paulo:** recuperação e análise da sua função educacional. (Mestrado) 255 páginas. Mestrado em Educação. Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 1990. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf. Acesso em: 3 set. 2022.

GONÇALVES, Josiane Peres; RIBEIRO, Lizíria Gabriela Soares. Ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental: percepção e prática das professoras. **Redalyc**, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, v. 18, n. 3, p. 258-270, 2014. Disponível em: <https://revistas.unisinus.br/index.php/educacao/article/view/edu.2014.183.05>. Acesso em: 7 set. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil.** Espacio blanco, Ser. Indagaciones, v. 24, n. 1, 2014. Disponível em: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852014000100007. Acesso em 19 set. 2022.

LUIZ, Jessica Martins Marques; SANTOS, Ana Carolina Belther; ROCHA, Francielli Ferreira da; ANDRADE, Soraia Camila de; REIS, Yara Galinari. As Concepções de Jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **efdeportes.com**, v. 19, n. 195, p. 1, ago./2014, Buenos Aires. Disponível em: [https://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm#:~:text=Conforme%20a%20crian%C3%A7a%20vai%20se%20socializando%20o%20jogo%20vai%20adquirindo,todos%20\(NEGRINE%2C%201994\)](https://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm#:~:text=Conforme%20a%20crian%C3%A7a%20vai%20se%20socializando%20o%20jogo%20vai%20adquirindo,todos%20(NEGRINE%2C%201994)). Acesso em: 10 out. 2022.

MARQUES, Elisângela Conceição Carvalho de Souza. **Brincar e Aprender: qual o lugar da brincadeira no ensino fundamental?** (Graduação) 43 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso, Licenciatura em Pedagogia, Instituto de Educação de Angra dos Reis. Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/5653/TCC%20Brincar%20e%20Aprender%20-%20Elis%C3%A2ngela%20Marques%20formatar%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y> .. Acesso em: 3 set. 2022.

MENEGHIN, Vithória Bastos; MENDES, Thiago Fernando. **A Socialização No Ambiente Escolar.** Seminário Online do Curso de Pedagogia. Educação em Debate. GT 1: Educação e Diversidade. Faculdade Dom Bosco, Cornélio Procópio, Paraná, 2020. Disponível em: https://facdombosco.edu.br/wp-content/uploads/2021/04/GT-1_Vithoria_A-Socializa%C3%A7%C3%A3o-no-Ambiente-Escolar_COMPLETO.pdf. Acesso em: 7 set. 2022.

OLIVEIRA, Lourivan Pereira. **Os Jogos e as Brincadeiras na Educação Infantil no Distrito de França – BA.** (Graduação) 58 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso II, Curso de Licenciatura em Educação Física à Distância, Faculdade de Educação Física- FEF. Universidade Aberta do Brasil- UAB, Universidade de Brasília – UnB, Polo Piritiba, Bahia, 2015. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/10382/1/2015_LourivanPereiraDeOliveira.pdf. Acesso em: 19 set. 2022.

OLIVEIRA, Valdenira de Jesus Costa; MENESES, Adson; SANTOS, Maria de Lourdes da Siva; AMORIM, Maria Luiza Rocha; MARTINS, Vanessa Santo. **O Brincar no Processo de Aprendizagem na Educação Infantil.** V CONEDU- Congresso Nacional de Educação, 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/47948>. Acesso em: 5 set. 2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O Lúdico na Formação do Educador.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SAVOIA, Mariângela Gentil. **Psicologia Social.** São Paulo: McGraw-Hill, 1989.

SOUZA, Cristiane Ribeiro; ARAUJO, Jose Alessandro; PRADO, Murila Torres; MENEZES, Taizy Lany Pereira; LEONEL, Edson. **Jogos e Brincadeiras no Desenvolvimento Lúdico da Criança.** efdeportes.com, v. 19, n. 193, p. 1, jun./2014, Buenos Aires. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd193/jogos-e-brincadeiras-no-desenvolvimento-da-crianca.htm#:~:text=Os%20jogos%20t%C3%AAm%20um%20papel,1984%20apud%20SERAPI%C3%83O%2C%202004>. Acesso em: 19 set. 2022.

STREY, Marlene Neves (Org.). **Psicologia Social Contemporânea.** 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

THUROW, Ane Cristina; FISCHER, Cristiana Holz; FISCHER, Dirce Mariza Holz; SCHNEIDER, Jeferson da Silva. A Importância da Atividade Lúdica para a Prática Docente: a construção do conhecimento das crianças. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 39, 26 de outubro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/39/a-importancia-da-atividade-ludica-para-a-pratica-docente-a-construcao-do-conhecimento-das-criancas>. Acesso em: 19 set. 2022.

APÊNDICE A - TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL- TAI

24

APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL- TAI

Eu, Emanuele Sabrina Schwade, portadora do RG 5122518301, acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS venho por meio desta, solicitar as Escolas Estaduais do Município Feliz/RS, o consentimento para realizar meu estudo, intitulado “JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL”, junto aos seus professores de Educação Física das turmas dos Anos Iniciais.

Este estudo objetiva investigar a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito ao processo de socialização dos alunos na Escola e que todo este processo faz parte de um contexto social, histórico e cultural que envolve a criança e o modo como ela se relaciona com seus semelhantes e com o meio ambiente.

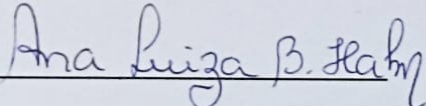
Para tanto, serão realizadas entrevistas com os professores de Educação Física da sua Escola e a observação de algumas de suas aulas.

O contato com a acadêmica pesquisadora poderá ser realizado através do telefone (51) 980412251 ou pelo e-mail manussch@outlook.com.

Desta forma, agradeço desde já a colaboração com a presente pesquisa.

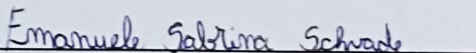
Como responsável pela Escola, estou ciente dos objetivos, justificativa e métodos que serão utilizados, autorizando a acadêmica Emanuele Sabrina Schwade a realizar a referida pesquisa.

Data: 15 de março de 2023.



Responsável pela Escola

Ana Luiza B. Hahn
ID FUNC 1651013/01
DIRETORA



Acadêmica Emanuele S. Schwade

APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL- TAI

Eu, Emanuele Sabrina Schvade, portadora do RG 5122518301, acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS venho por meio desta, solicitar as Escolas Estaduais do Município Feliz/RS, o consentimento para realizar meu estudo, intitulado "JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL", junto aos seus professores de Educação Física das turmas dos Anos Iniciais.

Este estudo objetiva investigar a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito ao processo de socialização dos alunos na Escola e que todo este processo faz parte de um contexto social, histórico e cultural que envolve a criança e o modo como ela se relaciona com seus semelhantes e com o meio ambiente.

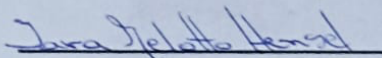
Para tanto, serão realizadas entrevistas com os professores de Educação Física da sua Escola e a observação de algumas de suas aulas.

O contato com a acadêmica pesquisadora poderá ser realizado através do telefone (51) 980412251 ou pelo e-mail manussch@outlook.com.

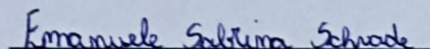
Desta forma, agradeço desde já a colaboração com a presente pesquisa.

Como responsável pela Escola, estou ciente dos objetivos, justificativa e métodos que serão utilizados, autorizando a acadêmica Emanuele Sabrina Schvade a realizar a referida pesquisa.

Data: 15 de março de 2023.



Responsável pela Escola



Acadêmica Emanuele S. Schvade

Jura H. Helatto Honorat
Diretora
Insc. nº 126.289/RS

E.E.E.F. MARIA SATURNINA RUSCHEL
Decc. de Criação, 587 - 23/01/1903
Decc. Reorg. nº 27.667 - D.O. 09/10/1978
Alt. de Desig. Port. nº 00317 - D.O. 19/07/2000

APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL- TAI

Eu, Emanuele Sabrina Schwade, portadora do RG 5122518301, acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS venho por meio desta, solicitar as Escolas Estaduais do Município Feliz/RS, o consentimento para realizar meu estudo, intitulado “JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL”, junto aos seus professores de Educação Física das turmas dos Anos Iniciais.

Este estudo objetiva investigar a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito ao processo de socialização dos alunos na Escola e que todo este processo faz parte de um contexto social, histórico e cultural que envolve a criança e o modo como ela se relaciona com seus semelhantes e com o meio ambiente.

Para tanto, serão realizadas entrevistas com os professores de Educação Física da sua Escola e a observação de algumas de suas aulas.

O contato com a acadêmica pesquisadora poderá ser realizado através do telefone (51) 980412251 ou pelo e-mail manussch@outlook.com.

Desta forma, agradeço desde já a colaboração com a presente pesquisa.

Como responsável pela Escola, estou ciente dos objetivos, justificativa e métodos que serão utilizados, autorizando a acadêmica Emanuele Sabrina Schwade a realizar a referida pesquisa.

Data: 21 de março de 2023.

Vera M. Klering

Responsável pela Escola

VERA MARIA KLERING

Diretora ID 1774964/02
DOE 02/08/2021

Emanuele Sabrina Schwade

Acadêmica Emanuele S. Schwade

APÊNDICE B- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO- TCLE

26

APÊNDICE B- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO- TCLE**Termo de Consentimento Livre Esclarecido**

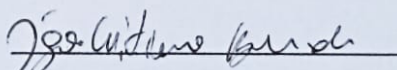
Eu, Emanuele Sabrina Schwade, acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física – UNISINOS, convido-o a participar da pesquisa corresponde ao meu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos- UNISINOS, intitulado "JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL". Seu objetivo é investigar a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito ao processo de socialização dos alunos na Escola.

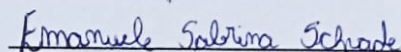
Nesta pesquisa pretende-se realizar entrevistas semiestruturadas junto aos professores de Educação Física investigados, assim como a observação de algumas de suas aulas. Os riscos são mínimos e podem ser caracterizados como situações de constrangimentos ao ser realizada a entrevista ou observação de suas aulas, os quais estarão sendo observados diretamente pela pesquisadora e que para saná-los interromperá, imediatamente, o procedimento de coleta de informações e o retornará somente quando a situação for contornada. Todas as informações colhidas ficarão armazenadas sigilosamente por 1 (um) anos sob o cuidado da acadêmica pesquisadora e destruídos após este período. A identidade do participante será preservada, pois não serão divulgados nomes ou informações pessoais que o identifique. Os dados obtidos serão utilizados apenas para os fins da investigação. Você poderá desistir do estudo a qualquer momento, sem prejuízo algum, como também sempre poderá obter informações sobre o andamento da pesquisa e/ou seus resultados. A participação neste estudo é voluntária.

Outros esclarecimentos acerca deste estudo poderão ser obtidos junto a acadêmica pesquisadora, pelo telefone (51) 980412251 ou pelo e-mail manussch@outlook.com ou com o professor orientador do Trabalho de Conclusão de Curso, Professor Ms. Fernando Edi Chaves, pelo e-mail chaves@unisinobr. Este documento é impresso em duas vias, deverá ser assinado, ficando uma via com o (a) participante e a outra entregue ao pesquisador.

Local: Escola Marquês do Herval.

Data: 21/03/23


Assinatura do participante


Acadêmica Pesquisadora

APÊNDICE B- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO- TCLE**Termo de Consentimento Livre Esclarecido**

Eu, Emanuele Sabrina Schwade, acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física – UNISINOS, convido-o a participar da pesquisa corresponde ao meu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos- UNISINOS, intitulado "JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL". Seu objetivo é investigar a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito ao processo de socialização dos alunos na Escola.

Nesta pesquisa pretende-se realizar entrevistas semiestruturadas junto aos professores de Educação Física investigados, assim como a observação de algumas de suas aulas. Os riscos são mínimos e podem ser caracterizados como situações de constrangimentos ao ser realizada a entrevista ou observação de suas aulas, os quais estarão sendo observados diretamente pela pesquisadora e que para saná-los interromperá, imediatamente, o procedimento de coleta de informações e o retornará somente quando a situação for contornada. Todas as informações colhidas ficarão armazenadas sigilosamente por 1 (um) ano sob o cuidado da acadêmica pesquisadora e destruídos após este período. A identidade do participante será preservada, pois não serão divulgados nomes ou informações pessoais que o identifique. Os dados obtidos serão utilizados apenas para os fins da investigação. Você poderá desistir do estudo a qualquer momento, sem prejuízo algum, como também sempre poderá obter informações sobre o andamento da pesquisa e/ou seus resultados. A participação neste estudo é voluntária.

Outros esclarecimentos acerca deste estudo poderão ser obtidos junto a acadêmica pesquisadora, pelo telefone (51) 980412251 ou pelo e-mail manussch@outlook.com ou com o professor orientador do Trabalho de Conclusão de Curso, Professor Ms. Fernando Edi Chaves, pelo e-mail chaves@unisinobr. Este documento é impresso em duas vias, deverá ser assinado, ficando uma via com o (a) participante e a outra entregue ao pesquisador.

Local: E.E.E.F. Maria Saturnina Ruchel.

Data: 28/03/23

Marcelo Benemann

Assinatura do participante

Emanuele Sabrina Schwade

Acadêmica Pesquisadora

APÊNDICE B- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO- TCLE**Termo de Consentimento Livre Esclarecido**

Eu, Emanuele Sabrina Schwade, acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física – UNISINOS, convido-o a participar da pesquisa corresponde ao meu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos- UNISINOS, intitulado "JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL". Seu objetivo é investigar a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito ao processo de socialização dos alunos na Escola.

Nesta pesquisa pretende-se realizar entrevistas semiestruturadas junto aos professores de Educação Física investigados, assim como a observação de algumas de suas aulas. Os riscos são mínimos e podem ser caracterizados como situações de constrangimentos ao ser realizada a entrevista ou observação de suas aulas, os quais estarão sendo observados diretamente pela pesquisadora e que para saná-los interromperá, imediatamente, o procedimento de coleta de informações e o retornará somente quando a situação for contornada. Todas as informações colhidas ficarão armazenadas sigilosamente por 1 (um) anos sob o cuidado da acadêmica pesquisadora e destruídos após este período. A identidade do participante será preservada, pois não serão divulgados nomes ou informações pessoais que o identifique. Os dados obtidos serão utilizados apenas para os fins da investigação. Você poderá desistir do estudo a qualquer momento, sem prejuízo algum, como também sempre poderá obter informações sobre o andamento da pesquisa e/ou seus resultados. A participação neste estudo é voluntária.

Outros esclarecimentos acerca deste estudo poderão ser obtidos junto a acadêmica pesquisadora, pelo telefone (51) 980412251 ou pelo e-mail manussch@outlook.com ou com o professor orientador do Trabalho de Conclusão de Curso, Professor Ms. Fernando Edi Chaves, pelo e-mail chaves@unisinobr. Este documento é impresso em duas vias, deverá ser assinado, ficando uma via com o (a) participante e a outra entregue ao pesquisador.

Local: *Colégio Estadual Professor Jacob Milton Benmemam.* Data: *29/03/2023*

Roberto Pereira Seidl

Assinatura do participante

Emanuele Sabrina Schwade

Acadêmica Pesquisadora

APÊNDICE B- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO- TCLE**Termo de Consentimento Livre Esclarecido**

Eu, Emanuele Sabrina Schwade, acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física – UNISINOS, convido-o a participar da pesquisa corresponde ao meu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos- UNISINOS, intitulado "JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL". Seu objetivo é investigar a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito ao processo de socialização dos alunos na Escola.

Nesta pesquisa pretende-se realizar entrevistas semiestruturadas junto aos professores de Educação Física investigados, assim como a observação de algumas de suas aulas. Os riscos são mínimos e podem ser caracterizados como situações de constrangimentos ao ser realizada a entrevista ou observação de suas aulas, os quais estarão sendo observados diretamente pela pesquisadora e que para saná-los interromperá, imediatamente, o procedimento de coleta de informações e o retornará somente quando a situação for contornada. Todas as informações colhidas ficarão armazenadas sigilosamente por 1 (um) anos sob o cuidado da acadêmica pesquisadora e destruídos após este período. A identidade do participante será preservada, pois não serão divulgados nomes ou informações pessoais que o identifique. Os dados obtidos serão utilizados apenas para os fins da investigação. Você poderá desistir do estudo a qualquer momento, sem prejuízo algum, como também sempre poderá obter informações sobre o andamento da pesquisa e/ou seus resultados. A participação neste estudo é voluntária.

Outros esclarecimentos acerca deste estudo poderão ser obtidos junto a acadêmica pesquisadora, pelo telefone (51) 980412251 ou pelo e-mail manussch@outlook.com ou com o professor orientador do Trabalho de Conclusão de Curso, Professor Ms. Fernando Edi Chaves, pelo e-mail chaves@unisinis.br. Este documento é impresso em duas vias, deverá ser assinado, ficando uma via com o (a) participante e a outra entregue ao pesquisador.

Local: Colegício Estadual Professor Jacob Milton Bernemann Data: 23/03/2023

Leuciana R. Helta

Assinatura do participante

Emanuele Sabrina Schwade

Acadêmica Pesquisadora

APÊNDICE C- ROTEIRO DE PERGUNTAS

1. O que são para ti jogos e brincadeiras populares?
2. Qual a tua opinião sobre a importância dos jogos e brincadeiras populares no processo de aprendizagem dos teus alunos?
3. Em que medida tu abordas os jogos e brincadeiras populares nas tuas aulas? Explique.
4. Quais jogos e brincadeiras populares que fizeram parte da tua infância tu costumas a desenvolver atualmente nas tuas aulas?
5. Como tu buscas ampliar o repertório de jogos e brincadeiras populares para trabalhar com os teus alunos?
6. Em que medida tu consideras importante ocorrer a socialização entre os alunos?
7. Como tu percebes que os teus alunos se socializam durante as tuas aulas de Educação Física? Como este processo ocorre na prática?
8. Na tua opinião, como os jogos e brincadeiras populares podem contribuir para a socialização dos teus alunos?
9. Que tipo(s) de metodologia(s) tu utilizas nas tuas aulas para promover a socialização entre os alunos? Descreva um exemplo na prática.

APÊNDICE D- PAUTA DE OBSERVAÇÃO

1. Números de alunos.
2. Materiais utilizados.
3. Descrição do Espaço físico utilizado.
4. PARTE INICIAL- Descrição de jogos e brincadeiras populares realizados
5. PARTE PRINCIPAL-Descrição de jogos e brincadeiras populares realizados
6. Interação dos alunos entre si.
7. Interação dos alunos com o(a) professor(a).
8. Interação dos alunos com os materiais.
9. Participação dos alunos.
10. Intervenções do(a) professor(a) durante a aula.
11. PARTE FINAL- Descrição de jogos e brincadeiras populares realizados.
12. Situação(ões) em que foi possível identificar a socialização dos alunos.
13. Questões pontuais que chamaram a atenção.
(ATITUDINAL/COMPORTAMENTAL/PROCEDIMENTAL)