



**CENTRO DE ESTUDOS OCTAVIO DIAS DE OLIVEIRA
FACULDADE UNIÃO DE GOYAZES
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES MAIS CONHECIDOS POR MENINOS E
MENINAS NO CESPE (CENTRO SOCIAL PAI ETERNO) TRINDADE-GO**

**FRANCIELY CRISTINA SILVA BASTOS
MARA RÚBIA F. RODRIGUES DA SILVA**

ORIENTADORA: PROF^a ESP. CÁTIA RODRIGUES DOS SANTOS MENDES

**TRINDADE- GO
2013**



**CENTRO DE ESTUDOS OCTAVIO DIAS DE OLIVEIRA
FACULDADE UNIÃO DE GOYAZES
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES MAIS CONHECIDOS POR MENINOS E
MENINAS NO CESPE (CENTRO SOCIAL PAI ETERNO) TRINDADE-GO**

**FRANCIELY CRISTINA SILVA BASTOS
MARA RÚBIA F. RODRIGUES DA SILVA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Banca Examinadora durante
Seminário de Apresentação do Trabalho de
Conclusão de Curso como requisito para
obtenção do grau de bacharelado em Educação
Física na Faculdade União de Goyazes.

**TRINDADE- GO
2013**

**CENTRO DE ESTUDOS OCTAVIO DIAS DE OLIVEIRA
FACULDADE UNIÃO DE GOYAZES
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES MAIS CONHECIDOS POR MENINOS E
MENINAS NO CESPE (CENTRO SOCIAL PAI ETERNO) TRINDADE-GO**

**FRANCIELY CRISTINA SILVA BASTOS
MARA RÚBIA F. RODRIGUES DA SILVA**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Educação Física, na modalidade bacharelado, elaborado sob a orientação da Professora Especialista Cátia Rodrigues dos Santos Mendes e submetido à Banca Examinadora designada pela Coordenação do curso, no dia 11 / 12 /2013, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de Profissional de Educação Física.

Conceito: A

BANCA EXAMINADORA:

CÁTIA RODRIGUES DOS SANTOS MENDES

Prof^a. Especialista

Presidente da Banca (orientador)

FERNANDA JORGE DE SOUZA

Prof. Mestre

Examinador interno

CÁSSIA RODRIGUES DOS SANTOS

Prof^a Mestre

Examinador Interno

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por ter me presenteado e enfeitado meu caminho com pessoas maravilhosas. Aos meus pais Sielena e João Antônio, que me deram essa oportunidade, todo incentivo, força e o que mais precisei o amor! Não se esquecendo do meu querido irmão Matheus. Vocês são o meu tudo, meus exemplos reais de pessoas honestas, guerreiras, cheias de fé, são a minha vida, obrigada por me formar.

Agradeço também á todos os meus amigos que conseguiram me suportar durante essa jornada, cada um a sua maneira soube como lidar com as minhas crises nervosas, minha falta de paciência e sempre me dando força.

Tenho muito á agradecer á todos os professores que passaram durante esses oitos períodos junto comigo. Mas de forma terna agradeço a essas queridas professoras Cássia e Fernanda por cada conselho, cada puxão de orelha, os exemplos, o ombro amigo, os abraços, os segredos, as notas baixas, foram com elas que aprendi a me esforçar muito mais, refazer, fazer o meu melhor, as notas boas também resultado da competência e persistência de vocês que como meus mestres me passaram todos os seus ensinamentos que me fizeram tornar a profissional que sou. Hoje são muito mais que professoras, são minhas amigas! Quatro anos se passaram, a Faculdade chegou ao fim, termino o curso de Educação Física uma pessoa muito melhor graças á vocês é consciente do que quero daqui pra frente.

De modo especial gostaria de agradecer a minha querida orientadora, professora, mãe e amiga Cátia, que se dedicou seus finais de semana, feriados, noites e noites sem medir esforços para que eu chegasse até aqui, acompanhou cada passo, cada angústia, cada crise e usou de seus sábios conselhos para me confortar e para me fazer acreditar que era possível quando eu descreditei. Orgulho-me em poder dizer que você, Cátia Rodrigues foi a professora que mais me identifiquei durante todo o curso e tenho um enorme carinho por você. Meu muito OBRIGADA por tudo, TCHUCA!!!

Franciely Cristina Silva Bastos

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, o centro e o fundamento de tudo em minha vida, por renovar a cada momento a minha força e disposição e pelo discernimento concedido ao longo dessa jornada.

A minha irmã Nayara Rodrigues da Silva Alves, que de forma especial e carinhosa me deu força e coragem, me apoiando nos momentos de dificuldades, preocupando-se até com os problemas pessoais pelos quais passei durante esse período que estive fazendo meu curso superior.

Não esquecendo também meu namorado Alexandre por esta sempre me incentivando nos momentos bons e ruins desta jornada, pelas minhas ausências que soube entender que era por um bom motivo, e dedicou seu tempo para me ajudar a estudar.

Em um especial nossa professora orientadora Cátia Rodrigues que nos ajudou muito, nos conselhos, nas broncas e assim fomos tendo grandes laços de amizade, meu muito obrigada por tudo Tchuca. Também não posso esquecer-me da nossa querida Cássia que nós ajudou bastante, meu muito obrigada professora Cássia e também nossa querida coordenadora Fernanda, que tudo que precisamos esteve sempre pronta a nos ajudar.

Mara Rúbia F. Rodrigues da Silva

JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES MAIS CONHECIDOS POR MENINOS E MENINAS NO CESPE (CENTRO SOCIAL PAI ETERNO) TRINDADE-GO

Franciely Cristina Silva Bastos¹
Mara Rúbia F. Rodrigues da Silva¹
Cátia Rodrigues dos Santos Mendes²

RESUMO: O presente estudo tem por objetivo apresentar os jogos e brincadeiras populares mais conhecidos por meninos e meninas no CESPE (Centro Social Pai Eterno) em Trindade-Go, de modo a perceber se esta cultura ainda é mantida na atualidade. A pesquisa foi realizada com 50 crianças de ambos os sexos, na faixa etária entre 06 a 12 anos e que frequentam o CESPE (Centro Social Pai Eterno) em Trindade-Go. A partir dos resultados pode-se concluir que em meio ao advento das novas tecnologias ainda existe muitas crianças que jogam e brincam com os jogos e brincadeiras populares. Desta forma, jogos e brincadeiras, cultura e lazer vão além da promoção da qualidade de vida ou bem-estar de uma criança.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Crianças. Brincadeiras populares.

POPULAR GAMES AND CHILDREN'S PLAY MORE KNOWN BY BOYS AND GIRLS AT CESPE (CENTRO SOCIAL PAI ETERNO) TRINDADE-GO

ABSTRACT: This study has like objective to present popular games and children's play more known by boys and girls at CESPE (Centro Social Pai Eterno) in Trindade-GO, to realize If this culture is still keep today. The search was realized with 50 children, boys and girls, in group of age between 06 to 12 years and that go to CESPE (Centro Social Pai Eterno) in Trindade-GO. From the results it can be conclude that in amid the advent of new technologies still exist a lot of children that play with popular games. In that way, games and children's play, culture and leisure go beyond the promotion of quality of life or welfare of the child.

KEYWORDS: Games. Children. Popular children's play.

¹ Acadêmicas do Curso de Educação Física pela Faculdade União de Goyazes.

² Professor Orientador da Faculdade União de Goyazes.

1- INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras populares implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo e brincadeiras, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando. Assim, o próprio ECA em seus artigos 4, 59, 71 e 124, inciso XII estabelece que a “família, comunidade, sociedade e Governo são obrigados a garantir o lazer da criança e do adolescente, assim como garantir os direitos à cultura e às práticas esportivas.

Dessa maneira, é perceptível que nos dias atuais, a grande maioria das crianças gastam o seu tempo livre trancadas em suas casas e apartamentos, influenciados pelas mídias, que tem cada vez maior presença dentro de nossas vidas. Isso ocorre por diversos fatores como, por exemplo, a insegurança causada pela violência urbana, pela falta de espaços públicos de lazer que fazem com que as crianças fiquem horas em frente à televisão e ou computador, perdendo assim, a oportunidade de desfrutar de diversas manifestações da lúdica infantil (FRIEDMANN, 2005).

Os jogos e as brincadeiras populares contribuem muito para o desenvolvimento da criança, no qual, através dela, o professor estimula a autonomia em cada indivíduo. A importância de brincar na infância é essencial e necessária, pois ajuda na construção da identidade, na formação de indivíduos e na capacidade de se comunicar com o outro, reproduzindo seu cotidiano e caracterizando o processo de aprendizagem.

A criança, por ser livre de regras e objetivos preestabelecidos, é solta e despreocupada, o que proporciona certa liberdade ao brincar. As crianças brincam para gastar energia, se divertirem e, na maioria das vezes, utilizam um brinquedo em seus jogos. Este brinquedo é visto pelos adultos como um objeto auxiliar da brincadeira, mas para as crianças isso vai além. Ela o vê como uma fonte

de conhecimentos e um "simulador da realidade". Como exemplo, a menina que brinca que a boneca é a sua filha (ALMEIDA, 2000).

Sendo assim, o presente estudo tem por objetivo de apresentar os jogos e brincadeiras populares ainda conhecidos por meninos e meninas no CESPE (Centro Social Pai Eterno) em Trindade- GO, de modo a perceber se esta cultura ainda é mantida na atualidade.

E para este trabalho o que nos interessa é a fase da infância, período de formação da personalidade e da aquisição de valores pelas crianças através da relação com a família, à escola e no contato com outras crianças por meio dos jogos e brincadeiras (ARIES, 1978).

2 – A INFÂNCIA E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

A infância é a fase que vai desde o nascimento até aproximadamente o décimo segundo ano de vida de uma pessoa. É uma fase de grande desenvolvimento físico, marcado pelo gradual crescimento da altura e do peso da criança, especialmente nos primeiros três anos de vida e durante a puberdade. Mais do que isto, é um período no qual o ser humano se desenvolve psicologicamente, envolvendo graduais mudanças no comportamento da pessoa e na aquisição das bases de sua personalidade (TEIXEIRA, 1995).

Ela é uma fase de muita aprendizagem e novidades, já que é quando começam a descobrir o mundo à sua volta e as relações entre as pessoas; começam a falar e a andar, geralmente iniciam os estudos, aprendem regras e limites. Aqui, os seres humanos são bem dependentes dos pais e/ou responsáveis.

Neste período, há um grande desenvolvimento da criança, deve-se esclarecer que tais crianças ainda não têm maturidade psicológica suficiente para serem consideradas adolescentes, mesmo tendo o porte físico de um. Do nascimento até o

início da adolescência os pais são os principais modelos da criança, com quem elas aprendem, principalmente por imitação.

A criança lentamente passa a compreender melhor o mundo à sua volta, e a aprender que neste há regras que precisam ser obedecidas, embora ainda seja bastante egocêntrica, comumente vendo outras pessoas mais como objetos do que pessoas, não sabendo que estas possuem sentimentos próprios. Assim sendo, a criança muitas vezes prefere brincar sozinha a brincar com outras crianças da mesma faixa etária (TEIXEIRA, 1995).

Além do conhecimento de uma maneira espontânea e da diversão indiscutível das crianças, as brincadeiras trazem vantagens em todas as etapas da vida das crianças.

O desenvolvimento da criatividade e da coordenação motora, o estímulo da imaginação e das habilidades das crianças podem ser trabalhadas nas brincadeiras independente da faixa etária delas crianças. Quem vê uma criança brincando distraída no mundo de fantasia e de magia das brincadeiras, pode imaginar que isso é “coisa sem importância” e apenas uma fase na vida de qualquer ser humano. No entanto, diversos estudos elaborados por profissionais da área pediátrica e neurológica, demonstraram que as brincadeiras e as atividades de crianças executadas quando estão brincando são de suma importância na formação de seu caráter e do adulto que elas se tornarão (BROUGÈRE, 1995,p.20).

As “chamadas brincadeiras de crianças” podem ser muito mais educativas do que se imagina. Brincadeiras com regras, instruções ou com objetivos preestabelecidos estimulam a responsabilidade, a disciplina, entre outros valores sem que as crianças se sintam obrigadas a cumpri-las (BROUGÈRE, 1995).

Muito mais do que pura diversão e momentos de alegria e satisfação, os Jogos e Brincadeiras Populares, proporcionam tranquilidade e exercem uma tremenda influência na forma como as crianças percebem e agem no mundo. Os experimentos sociais desenvolvidos nas brincadeiras possibilitam as crianças uma enorme liberdade de experimentação sem que sejam expostas aos rigores das avaliações e pressões sociais a que nós adultos estamos sujeitos.

Desenvolver a criatividade, compreender conceitos éticos e culturais, aprender conceitos como os de liderança e trabalho em equipe, compreensão das normas sociais e do comportamento social é algumas das funções primordiais que estão escondidas por trás das “simples brincadeiras” que, muitas vezes, os adultos pensam ver as crianças realizarem. Brincar ensina as crianças a interagir e a regular suas próprias emoções, uma habilidade que lhes é muito útil ao longo da vida.

A criança joga e brinca, pelo prazer de ter uma motivação de poder, no qual ela está tendo um lazer. No qual muitas crianças não tem esse direito de apenas brincar e poder ter o benefício de se divertir. De forma que o lazer e de suma importância para o desenvolvimento da criança.

Jogos é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de espaço e tempo, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (KISHIMOTO, 1999).

3 - JOGOS E BRINCADEIRAS

Jogo é toda e qualquer atividade em que exista a figura do jogador (como indivíduo praticante do jogo) e para ele, são criadas as regras que podem ser para ambiente restrito ou livre. Geralmente os jogos têm poucas regras e estas tendem a ser simples, sua presença é importante em vários aspectos, entre eles a definição do início e fim do jogo e pode envolver dois ou mais jogando entre si como adversários ou cooperativamente com grupos de adversários.

É importante que um jogo tenha adversários interagindo e como resultado de interação exista um vencedor e um perdedor. Assim são atividades estruturadas, praticadas com fins recreativos e que em, alguns casos, fazem parte de instrumentos educacionais, e servem para passar uma mensagem aos jogadores (vencedores e

perdedores). São distintos do trabalho que visa remuneração e da arte que está associado à expressão de ideias (KISHIMOTO, 2002,p.18).

Muitos jogos ajudam a desenvolver habilidades práticas, servem como uma forma de exercício ou realizam um papel educativo, simulação ou psicológica. São disputados contra adversários, o que os diferencia de competições, o adversário pode ser outro jogador ou uma simulação que interage com o jogador (no caso de jogos digitais) (KISHIMOTO, 2002).

Brincadeiras é uma simples distração, que faz com que cada um descarregue sua energia, se tornando uma atividade sem importância, sendo da própria criança. "O brincar é uma necessidade básica e um direito de todos. O brincar é uma experiência humana, rica e complexa" (ALMEIDA, 2000, p.22).

As brincadeiras de crianças também podem ser educativas. Brincadeiras com regras estabelecidas e com objetivos, estimulam a responsabilidade, a disciplina, entre outros valores sem que as crianças se sintam obrigadas a cumprir. Dessa maneira, responsabilidades na vida da criança irão favorecer o seu convívio na sociedade (ALMEIDA, 2000).

4 - JOGOS E BRINCADEIRAS DA MODERNIDADE

Na sociedade capitalista, crianças e adolescentes, pouco têm se aventurado na busca por alternativas para brincar e jogar, em uma maior interação com o meio ambiente que o cerca. Sabe-se que o brincar faz parte não só do universo infantil, mas do adulto também, e quem não tem saudades e um pouco de inveja ao observar crianças brincando livremente, vendo a alegria e a espontaneidade com o que executam as atividades de forma prazerosa (SOUTO MAIOR, 1987).

Hoje em dia, os jogos e brincadeiras mudaram muito em decorrência dos avanços tecnológicos. Antigamente não existiam muitos brinquedos manufaturados e as crianças se divertiam com brincadeiras saudáveis que faziam bem à saúde, evitando que se tornassem sedentárias e obesas. Além de possuírem imaginação e criatividade, que era ideal no desenvolvimento físico, mental, intelectual e social, e tinham a oportunidade de poder conviver com outras crianças, pois não tinham tanto acesso à tecnologia como se tem hoje (SOUTO MAIOR, 1987).

Analisar o brincar do passado com o brincar dos dias atuais, percebe-se que cada dia, as crianças estão se tornando cada vez mais escravizadas, sedentárias e obesas, o que é negativo para a saúde, pois a tecnologia trouxe brinquedos que não exigem criatividade das crianças, já que elas encontram tudo pronto. Além disso, limita o movimento corporal que prejudica também no gasto calórico, podendo trazer várias doenças crônicas (SOUZA, 2013).

Ultimamente as crianças estão sendo escravizadas com as tecnologias e com isso têm tido menos contatos com outras, brincam menos com os pais, passam horas e horas na frente do computador, televisão, jogos eletrônicos, ficam ocupadas em passar fases, vencer obstáculos, disputar corridas alucinantes, tudo isso sem sair do lugar, ficando assim a cada dia, mais sedentárias e obesas. Assim, é raro encontrar uma turma de crianças se divertindo com as brincadeiras antigas (SOUZA, 2013, p.12).

Atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, as brincadeiras e jogos infantis populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador (KISHIMOTO, 2002).

Há algum tempo, era muito comum nas cidades, principalmente nos pequenos municípios do interior, as crianças brincarem e jogarem na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas tranquilas. São os jogos e brincadeiras que aprendemos de maneira simples, geralmente passada de geração em geração (MELLO, 1985, p.15).

Os jogos e as brincadeiras infantis populares propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo (MELLO, 1985).

Assim a ação de brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transformar-se, ser. Ao brincar, a criança coloca em jogo aspectos afetivos, cognitivos, sociais e motores e, sem dúvida, é uma forma de aprender, é muito mais que isso.

No entanto as brincadeiras infantis mudaram muito em relação ao passado, pois as crianças de hoje se divertem com computadores e vídeo games, fazendo com que as brincadeiras de antigamente não chamem mais a atenção. A informação hoje em dia é em tempo real, o aprendizado das crianças é mais rápido, não existem barreiras de tempo ou de distância para que qualquer um saiba o que está acontecendo. Mas, com todo esse aparato tecnológico, muitas coisas do passado ficam esquecidas, as brincadeiras ingênuas, e sem qualquer tipo de tecnologia, criada apenas para divertir os pequenos, seja com giz, madeira, ou objetos improvisados (GASPAR, 2013).

5 - AS BRINCADEIRAS DO PASSADO: MANUTENÇÃO

Antigamente as crianças brincavam de roda, cutia, pega-pega, amarelinha, passa anel, cobra cega, peteca entre outras. Usavam tocos de madeira, pedrinhas, legumes e palitos para fazer animais, além das brincadeiras como amarelinha, cinco Maria, bolinha de gude, cantigas de roda, passa anel, roda pião, empinar pipa dentre várias outras e assim, se divertiram por décadas e décadas (MIRANDA, 1980).

As brincadeiras de crianças que envolvem jogos e atividades exigindo a imaginação e criatividade dos pequeninos são ideais para trabalhar o

desenvolvimento mental, intelectual e social na infância. As brincadeiras do passado vêm para resgatar valores, socializar brincadeiras que eram realizadas no passado, ampliar o círculo de brincadeiras, das crianças bem como torná-las mais solidárias e participativas, incentivar o trabalho de equipe.

Ainda há instituições que tentam resgatar jogos e brincadeiras do passado, para que crianças possam ter um desenvolvimento melhor em sua vida. Alguns exemplos destes jogos e brincadeiras populares são:

Barra-manteiga	Cavalo de pau	Corre-cotia	Batata-quente	Bambolê
Dança da cadeira	Cobra-cega	Balança caixão	Elefante colorido	Esconde-esconde
Elástico	Salada mista	Amarelinha	Cirandas	Estátua
Passa anel	Trava línguas	Morto-vivo	Bandeirinha	O que é o que é?
Passa ou repassa	Cinco-Marias	Pular corda	Peteca	Queimada
Arranca- rabo	Pipa	Quente ou frio	Bate e corre	Polícia e ladrão
Mãe da rua	Bobinho	Toca do coelho	Boca de forno	Cabo de guerra
Bete	Bola de gude	Telefone sem fio	Pião	Pique-pega

(FRIEDMANN, 1996).

Os jogos e brincadeiras infantis populares, além da competição, propiciam a socialização e ajudam a criança a se adaptar melhor ao mundo. Não se esquecendo de seu desenvolvimento em sua vida. Além disso, os jogos e brincadeiras populares são fundamentais para resgatar as tradições e os vínculos sociais que estão cada vez mais sendo substituídos pelas novas tecnologias e pelos novos hábitos da sociedade moderna.

7 – METODOLOGIA

A realização do presente trabalho ocorreu por meio de uma pesquisa qualiquantitativo e através da aplicação de um questionário com perguntas abertas e fechadas junto às crianças do Centro Social Pai Eterno (CESPE) em Trindade-GO.

A pesquisa teve início após ter sido submetido à avaliação e aprovação do Comitê de Ética e Pesquisa da Faculdade União de Goyazes (FUG) (038/2013-2). Antes, porém, os participantes foram esclarecidos sobre o estudo assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (ANEXO I), conforme a Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Apesar de a pesquisa envolver crianças a mesma não oferece riscos, já que não foram divulgados os nomes dos envolvidos prevalecendo os aspectos observacionais do processo.

Para a coleta de dados foi utilizado um questionário com perguntas abertas e fechadas para 50 crianças do Centro Social Pai Eterno (CESPE) em Trindade- GO (ANEXO II), no qual 4% eram crianças de até 12 anos; 14% eram crianças de 8 até 10 anos; 18% eram crianças de 7 há 9 anos; 28% eram crianças de 6 anos. Ambos os sexos.

Foram agendados com os responsáveis pela Instituição, os horários para abordagem. Após aceitarem fazer parte da pesquisa e assinarem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, os participantes foram submetidos a um questionário. As perguntas foram respondidas pelos os próprios entrevistados.

A análise dos dados foi discursiva registrada dentro da abordagem descritiva “Na pesquisa descritiva não há interferência do investigador, que apenas procura perceber, com o necessário cuidado, a frequência com que o evento acontece” (MARCONI e LAKATOS, 2001).

8 – RESULTADOS / DISCUSSÃO

Para a realização desse estudo foi aplicado um questionário contendo questões fechadas e abertas e os resultados foram tabulados e transformados em gráficos para uma melhor visualização, e que são descritos a seguir.

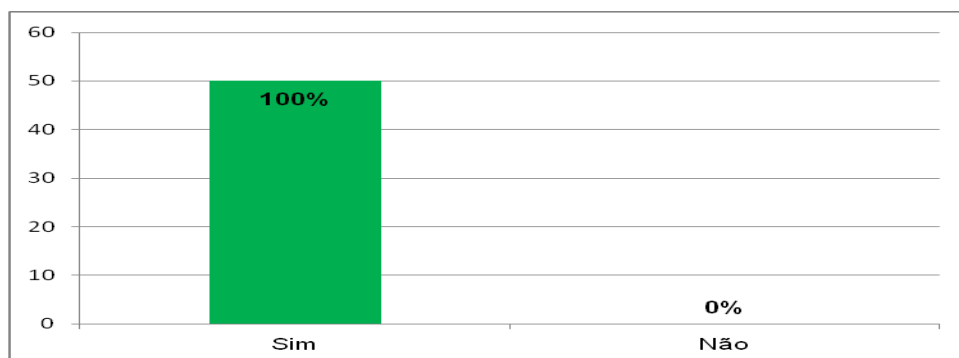
Os jogos podem fornecer oportunidades para explorarem aspectos da vida. Quando jogam ou criam os seus jogos, as crianças têm uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderão lidar com ele à sua maneira (KISHIMOTO, 2002).

As atividades lúdicas podem ser afirmações do que está acontecendo, ou representações do que as crianças entendem. O jogo esta presente no dia a dia do aluno e é através dele que ele constrói grande parte de seu conhecimento, caracterizado pelo aspecto lúdico e prazeroso, e a interação com o outro é espontânea. Com o jogo, a criança ultrapassa seus próprios limites, adquirindo autonomia na aprendizagem (KISHIMOTO, 2002).

Para a realização desse estudo foi aplicado um questionário contendo questões fechadas e abertas e os resultados foram tabulados e transformados em gráficos para uma melhor visualização, e que são descritos a seguir.

GRÁFICO 1

Você acha “legal” os jogos e brincadeiras populares?

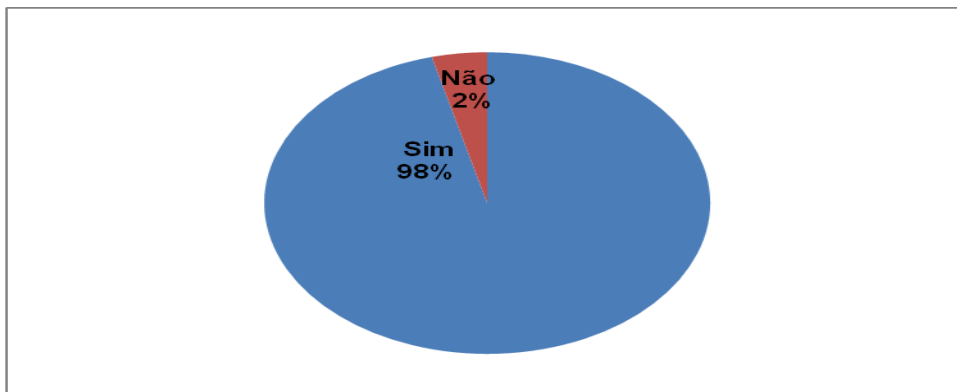


Respondendo a questão -Você acha “legal” os jogos e brincadeiras populares? 100% das crianças entrevistadas disseram achar muito legal poder jogar e brincar com os jogos e brincadeiras populares; Desse modo, foi observado que ainda existem crianças que adoram brincar e se divertir com jogos e brincadeiras populares tradicionais mesmo com a existencia dos jogos da modernidade.

Durante a entrevista foi percebido que as crianças mais carentes, gostam de se interagir mais com outras, principalmente jogando e brincando. E pelo relato delas os jogos e brincadeiras populares são legais , por fazer com que fiquem mais soltas, mais leves e que sempre estão fazendo prática de alguns exercicio físico, podendo assim liberar energia e se divertirem. Esses dados se assemelham aos da pesquisa do autor Faria Junior (1996) 90% das crianças e adolescentes entrevistados disseram achar legal os jogos e brincadeiras populares é já 10% disseram não ter nenhum tipo de interesse nesse tipo de jogos e brincadeiras.

GRÁFICO 2

Você brinca com jogos e brincadeiras populares?



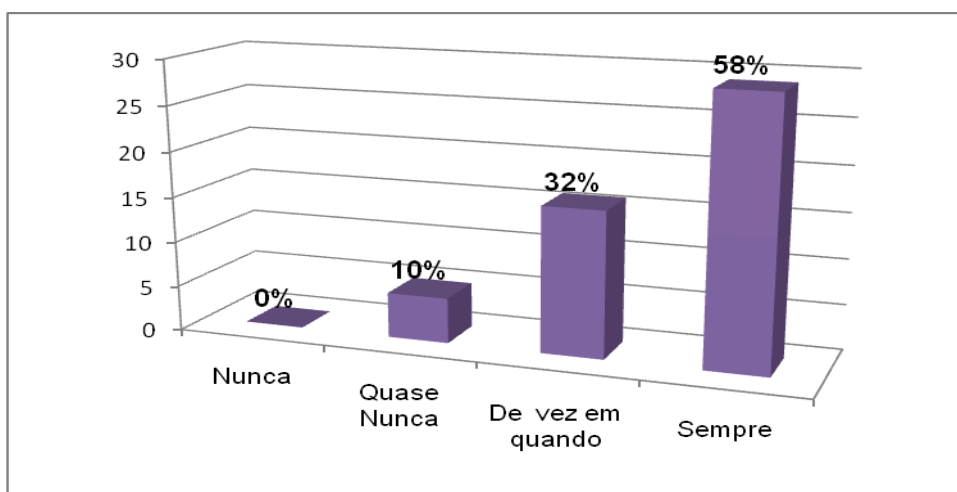
Das 50 crianças entrevistadas , 98% dizem brincar com jogos e brincadeiras populares e 2% não brincam, é não tem conhecimento de como brincar. Destas 98% crianças entrevistadas que brincam com jogos e brincadeiras populares, parte delas disseram que foram influenciadas pelos seus familiares, amigos e colegas de escola,

assim foi observado que vem de geração para geração o modo de brincar com os jogos e brincadeiras populares.

Já os 2% dessas crianças que não brincam e não tem interesse de como brincar, não gostam de brincar nem mesmo com seus familiares e seus amigos, pois não cresceram tendo esse hábito. A partir da teoria de Vygotski, (1998) compreendemos a influência da brincadeira e do jogo na formação do comportamento da criança e que, na idade pré-escolar, a criança tem o brincar como principal atividade. Essa atividade proporciona à criança o desenvolvimento daquilo que Vygotski (1998) chama de funções psíquicas superiores e atua na formação na Zona de desenvolvimento proximal. Segundo uma pesquisa realizada pelo autor Vygotski, (1998) 70% das crianças brincam com jogos e brincadeiras populares é 30% dessas crianças não brincam, por não ter conhecimento ou por não ter interesse em sair de frente de um vídeo game cheio de novas tecnologias.

GRÁFICO 3

Com qual frequência você brinca?



Os dados do gráfico 3 revelam a frequência com que as crianças brincam com jogos e brincadeiras populares que 0% disseram nunca brincam; 10% disseram quase nunca; 32% disseram brincar de vez em quando e 58% das crianças disseram que sempre brincam.

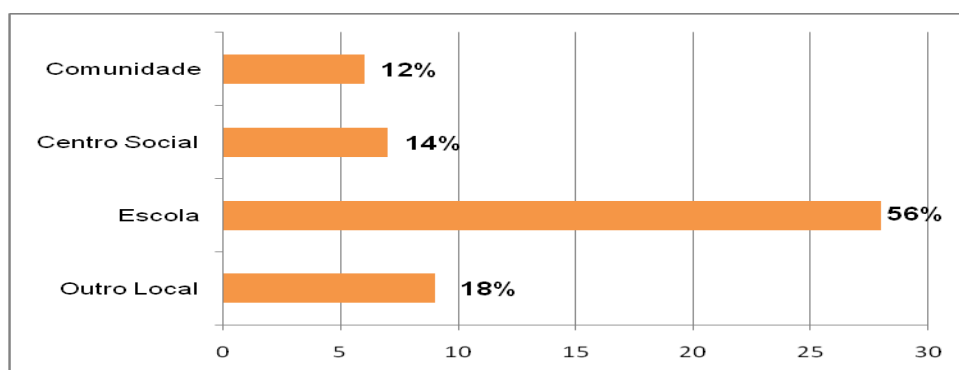
Esses 10% que disseram quase nunca brinca é que ficam mais entretidos com jogos eletrônicos e não têm interesse nenhum em brincar com jogos mais educativos. E os 32% que disseram de vez em quando eles brincam, são os que menos gostam de brincar, de ter contato com outras crianças de modo que gostam de ficar isolados dentro de suas casas.

E já os 58% das crianças entrevistadas disseram sempre brincar com jogos e brincadeiras populares em qualquer lugar, mesmo com tendo a disposição tantos jogos e brincadeiras modernas. Segundo a uma pesquisa do autor Mello (1990) 60% das crianças entrevistadas na cidade de São Paulo tem uma frequência diária de jogar e brincar e já 20% dessas crianças brincam de vez em quando e os 20% das crianças não brincam, por não gostarem e também por não ter muito conhecimento.

Desse modo foi visto que as crianças mesmo tendo acesso aos jogos eletrônicos, gostam de ter um contato com outras crianças para poderem jogar e brincar com vários jogos e brincadeiras diferentes, e que possam ser adequados a qualquer lugar é em qualquer momento.

GRÁFICO 4

Você brinca mais aonde?



Com relação ao local aonde as crianças brincam: 12% das crianças disseram brincar na comunidade; 14% disseram brincar no Centro Social; 18% disseram brincar em outro local e 56% das crianças disseram brincar na Escola.

Desse modo 12% das crianças entrevistadas disseram brincar na comunidade junto com outras crianças. É 14% disseram brincar no Centro Social, onde aprendem com amigos, colegas e professores. É 18% disseram brincar em outro local, como em casa com sua família, amigos e vizinhos de rua. E 56% disseram brincar na escola, ou seja, mesmo com tanta modernidade ainda há instituições que tentam resgatar esses jogos e brincadeiras populares, para que as crianças de hoje conheçam como é bom brincar e ter contato com outras crianças.

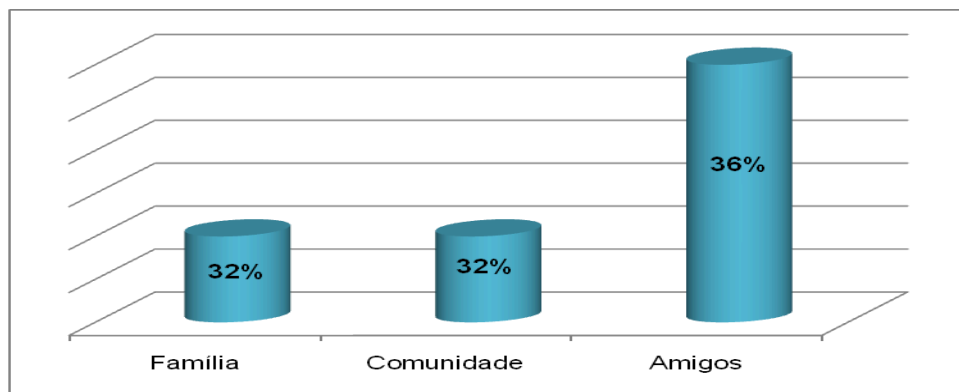
De acordo com o questionário respondido pelas crianças foi percebido que elas tem mais conhecimento dos jogos e brincadeiras populares na escola, isso deixa claro que a escola ainda tenta preservar as tradições populares.

Segundo Pontes e Magalhães (2003) a ocorrência da manifestação lúdica através do brincar na rua é um acontecimento social que tem o atributo de ser um pólo que proporciona ligações entre influências mútuas. De acordo com uma pesquisa dos autores Pontes e Magalhães (2003) 40% das crianças entrevistadas brincam nas ruas de suas casas, seus condôminos com outros colegas, e já 30% dessas crianças brincam nas escolas nas aulas de Educação Física e nos intervalos das aulas e já os 30% restantes brincam em outros lugares. Evidenciando assim o

papel da Escola no processo de aquisição de conhecimento popular na formação da criança.

GRÁFICO 5

Com quem você mais aprende os jogos e brincadeiras populares?



No gráfico 5 as crianças entrevistadas disseram com quem aprenderam a jogar e brincar: 32% das crianças aprenderam com a família e 32% com a comunidade; 36% das crianças disseram ter aprendido a jogar e brincar com os amigos.

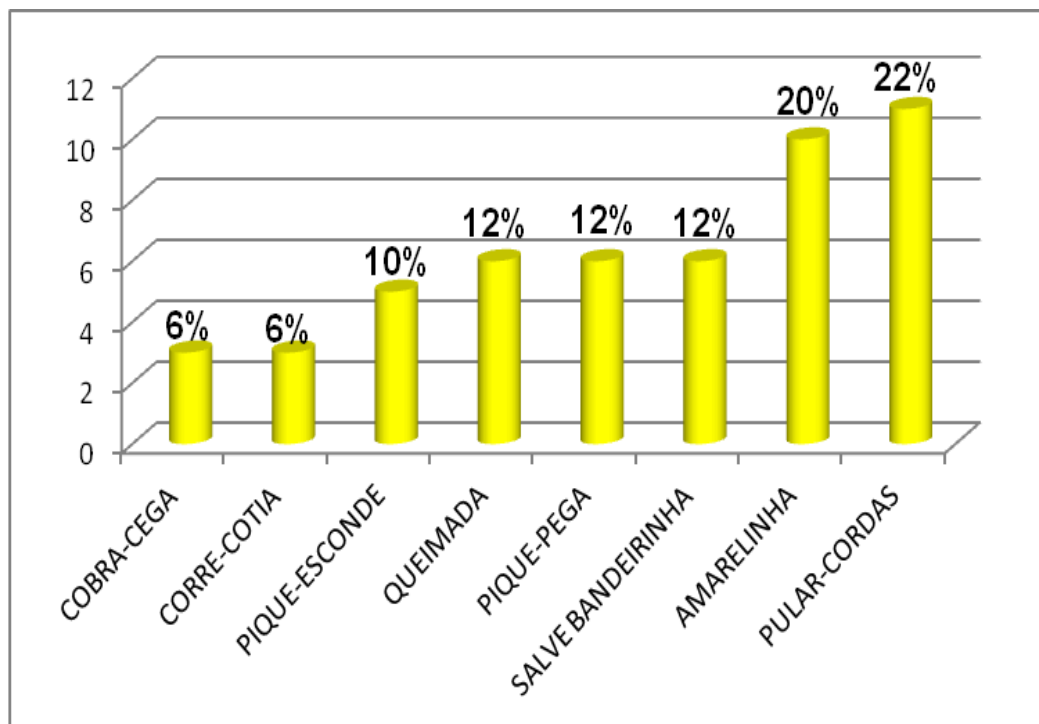
Os dados demonstram que ainda existem famílias que ainda se preocupam em ensinar suas crianças a brincarem e tentam repassar as brincadeiras antigas como forma de distração. E também na comunidade onde vivem procuram interagir com outras crianças e assim criando laços de amizade através dos jogos e brincadeiras. Já 36% disseram ter aprendido com seus amigos, e que aprendendo umas com as outras, e desse modo as brincadeiras não vão sendo esquecidas e que é bom ter contato com os amigos.

Desse modo podemos observar que as crianças aprendem a brincar na medida que interagem com outras crianças presentes no seu dia a dia. Segundo Florestan Fernandes (1961, p. 171), a criança em sua vivência com a coletividade social produz e reproduz sua própria cultura infantil. De acordo com uma pesquisa

do autor Fernandes (1961) realizada na cidade de São paulo 60% das crianças entrevistadas apenderam a brincam, essas brincadeiras com seus próprios amigos de escolas, vizinhos de ruas. É já os 40% disseram ter aprendido com seus próprios familiares que vem passando essas brincadeiras de geração por geração, entre famílias.

GRÁFICO 6

Qual o jogo ou brincadeira popular que você mais gosta de brincar?



O gráfico 6, traz vários jogos e brincadeiras populares que as crianças gostam de brincar mais em seu dia a dia. Em primeiro lugar com 22% a brincadeira mais procurada pelas crianças foi a brincadeira de pular-cordas, onde as crianças relataram ser uma brincadeira que envolve muita atividade física e coordenação motora, de maneira que isso ajuda e muito em seu crescimento, onde não consiste

em apenas pular mais sim em executar várias series de saltos, acrobacias e vários movimentos com a corda.

Em segundo lugar com 20% ficou a brincadeira amarelinha, que todas as crianças relataram gostar muito, porque elas aprendem os numerais e a fazerem quadrados e retângulos e o bom é que pode brincar várias crianças sem ter número definido. Esta brincadeira ajuda a criança a desenvolver seu equilíbrio, sua coordenação motora e a sua atenção.

No terceiro lugar empatadas com 12% ficaram as brincadeiras de queimada, pique-pegas e salve bandeirinha, que as crianças relataram serem atividades de um desenvolvimento bastante rápido, e que exigem muita agilidade. Em quarto lugar ficou a brincadeira pique-esconde, que as crianças relataram gostar de brincar. Pois a criança precisa ter paciência em aguardar sua hora de poder sair de seu lugar secreto, e que muitas crianças não têm muita paciência.

Em último e quinto lugar ficaram as brincadeiras corre-cotia e cobra-cega, que as crianças relataram gostar de brincar com essas brincadeiras em lugares fechados e principalmente à noite porque deixa a brincadeira mais agitada. Do mesmo modo diz Freire (2003) ao abordar que a amarelinha basicamente, em termos cognitivos exige da criança coordenação espacial. Faria Júnior (1996) descreve que jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados têm sido perdidos ou transformados nos últimos cinquenta anos, e isto se dá possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização.

De acordo com a pesquisa do autor Freire (2003) 42% das crianças entrevistadas disseram gostar mais da brincadeira de amarelinha, 25% disseram gostar de queimada, 27% das crianças disseram gostarem de brincar de pular cordas, 3% disseram gostar de brincar de pique-pegas e já 3% restante disseram nenhum jogo ou brincadeira. Esses dados se assemelham aos obtidos por esta pesquisa evidenciando que algumas brincadeiras ainda se mantêm vivas no universo infantil.

9 – CONCLUSÃO

Ao término da presente pesquisa fica clara que ainda no meio tecnológico existe muitas crianças que jogam e brincam com os jogos e brincadeiras populares. Desta forma, esporte, cultura e lazer vão além da promoção da qualidade de vida ou bem estar de uma criança. É também visto que o desenvolvimento da criatividade e da coordenação motora, o estímulo da imaginação e das habilidades das crianças podem ser trabalhadas nas brincadeiras independentes da faixa etária.

Ficou claro que as crianças que jogam e brincam com jogos e brincadeiras populares expressam a forma como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o mundo ao seu redor. De forma que as crianças que brincam com jogos e brincadeiras populares na atualidade tem um desenvolvimento mais avançado, uma mente aberta para coisas novas.

Concluimos que os jogos e as brincadeiras populares, além da competição, propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a se adaptar melhor ao mundo. Brincando e jogando, a criança estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos.

Infelizmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, os jogos e brincadeiras populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador. Contudo, muitas brincadeiras tradicionais ainda se fazem presentes no cotidiano das crianças, que afirmam ter aprendido estas brincadeiras juntamente com a família e colegas nos momentos de recreação na escola ou pela interferência de professores. Ficou claro, pelo relato das crianças que os jogos e brincadeiras mais conhecidos são: Pular-cordas, amarelinha, salve-bandeirinha, pique-pega, queimada, pique esconde, corre-cotia e cobra-cega.

Desse modo, fica aqui a proposta de novas pesquisas sobre este tema, buscando um número maior de instituições e de sujeitos e até mesmo o comparativo entre Instituições públicas e privadas.

10- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, M.T. *Jogos divertidos e brinquedos criativos*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ARIÉS, P. *História Social da criança e da Família*. 2ªed. Rio de Janeiro; ED Guanabara, 1978.
- BARRETO, L. A. *Brincadeiras de rua, um repertório ameaçado*. Recife: Funda. Inpso. Centro de Estudos Folclóricos, 1987. (Folclore, n.185).
- BERTOLDO, J. V. & RUSCHEL, M. A. M. *Jogo, brinquedo e brincadeira: Uma revisão conceitual*. Oficina de Educação. 1995.
- BROUGÉRE, G. *Os jogos infantis presentes na vida das crianças*. 1995.
- CAMARGO, L. O. L. *O que é Lazer*. São Paulo. Brasiliense, 1989.
- CHACON, D. *A criança e o jogo: estudo psicossocial do comportamento lúdico da criança do Recife*. Secretaria de Educação e Cultura de Pernambuco, 1959.
- DUMAZEDIER, J. *Sociologia empírica do lazer*. São Paulo: Perspectiva: SESC, 1976.
- FARIA JUNIOR AG. *A reinserção dos jogos populares nos programas escolares*. Motrivivência do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 1996.
- FERNANDES, F. As “Trocinhas” do Bom Retiro. In FERNANDES, Florestan. *Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo*. São Paulo, SP: Editora Anhambi S. A., 1961.
- FREIRE, J. B. *Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física*. Campinas, Scipione, 2003.

FRIEDMANN, A. Brincar: Crescer e Aprender: o Resgate do Jogo. São Paulo: Moderna. *O cotidiano na pré-história*. São Paulo. 1996.

_____; Jogos Tradicionais na cidade de São Paulo: Recuperação e análise de sua função educacional. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Campinas. 2005.

GASPAR, L.; BARBOSA, V. *Jogos e brincadeiras infantis populares*. Fundação Joaquim Nabuco. Recife. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/> Acesso em 10 de Ago. de 2013.

GOMES, C. L. *Lazer - concepções*. In: GOMES, C. L. (Org.). *Dicionário Crítico do Lazer*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004.

KISHIMOTO, T. M. (org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.

_____; O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KRUEGER, C. W. 1001 atividades para fazer com suas crianças. 5. ed. São Paulo: Maltese, 1995.

LOPES, M. G. *Jogos na Educação: criar, fazer, jogar*. São Paulo. Cortez Editora, 1999.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M.; *Ciência e conhecimento científico*. In: *Fundamentos da Metodologia Científica*. SP: Atlas, 2001.

MELLO, A. M. *Jogos populares infantis como recurso pedagógico de Educação Física*. Rio de Janeiro: [s.n.], 1985.

_____; *Psicomotricidade, Educação Física e jogos infantis*. 4 Ed. São Paulo, 1990.

MIRANDA, N. *200 jogos infantis*. Rio de Janeiro: Globo, 1980.

OLIVEIRA, N. E. D. *Brincar é coisa séria* 1990.

PONTES, F. A. R; MAGALHAES, C. M. C. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2003.

POSTMAN, Neil. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro, Graphia, 1999.

RINDERKNECHT, P. *Brincadeiras para toda hora*. São Paulo: Paulinas, 1992.

RODRIGUES, A. A. *Rodas Brincadeiras e Costumes*. Brasília: Editora Plurarte, 1984.

SOUTO MAIOR, M. *Brinquedos e jogos nordestinos: contribuição ao estudo da Lúdica regional: um depoimento*. Recife: Fundaj. Inpso. Centro de Estudos Folclóricos, 1987.

SOUZA, M. R. S. *A importância do Lúdico no desenvolvimento da criança*. Disponível em : <<http://www.saudevidaOnline.com.br>> Acesso em 02 de Ago. de 2013.

TEIXEIRA, C. E. J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: Loyola, 1995.

VOLPATO, G. *Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica*. Caderno cedes. Síntese da dissertação de mestrado- UNESC. Campinas, 2002.

VYGOTSKI, L.S. *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.