UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARCELO HENRIQUE DA SILVA CRISÓSTOMO

JOGOS POPULARES TRADICIONAIS E SUA IMPORTANCIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL: DIALOGO COM OS AUTORES NUMA REVISÃO SITEMATICA

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARCELO HENRIQUE DA SILVA CRISÓSTOMO

JOGOS POPULARES TRADICIONAIS E SUA IMPORTANCIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL: DIALOGO COM OS AUTORES NUMA REVISÃO SITEMATICA

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, Centro Acadêmico de Vitória, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Educação Física. Orientador: Prof. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
2019

Catalogação na fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE – Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB4-2018

C932j Crisóstomo, Marcelo Henrique da Silva.
Os jogos populares tradicionais e sua importância na educação física infantil: dialogo com os autores numa revisão sistematica / Marcelo Henrique da Silva Crisóstomo. - Vitória de Santo Antão, 2019.
30 folhas.

Orientador: Haroldo Moraes de Figueiredo.
TCC (Graduação) – Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2019.
Inclui referências.

1. Educação física para crianças. 2. Jogos Populares. I. Figueiredo, Haroldo Moraes de (Orientador). II. Título.

790.083 CDD (23.ed.) **BIBCAV/UFPE-053/2019**

MARCELO HENRIQUE DA SILVA CRISÓSTOMO

OS JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL: DESAFIOS PARA SUA MANUTENÇÃO

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, Centro Acadêmico de Vitória, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Aprovado em: 19_/06_/_2019_.

BANCA EXAMINADORA

_____
Profº. Dr. Haroldo Morais de Figueiredo (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Profº. Flavio Campos de Moraes
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Profº. Francisco Xavier dos Santos
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por mais esse sonho realizado em minha vida. Agradeço à minha família pelo apoio e amparo nas dificuldades e alegrias.

Agradeço ao meu Professor e orientador DR. Haroldo Morais de Figueiredo por ter me ajudado nesse trabalho de conclusão de curso.

Aos professores e colegas do curso pelos momentos de aprendizagem que compartilhamos ao longo do curso.

Enfim agradeço a todos que fizeram parte nessa etapa decisiva em minha vida.

RESUMO

O jogo pode ser uma atividade física ou intelectual, onde está integrada a um sistema de regras. Isso irá definir um indivíduo ou grupo vencedor ou perdedor. Com os jogos podemos construir um elo entre diversas culturas. Majoritariamente é visível que os jogos sejam praticados em maior número por crianças, por sua vez elas costumam praticar essas atividades em meio a rua ou em terrenos baldios, mas em meio as transformações oriundas da urbanização vemos que os parques se transformaram no local perfeito para os pequenos se divertirem. Ao iniciarmos a pesquisa selecionamos artigos que tratassem dos desafios para a educação física, quando inseridas na educação infantil, também buscamos entender quais desafios os professores se deparavam ao trabalhar com jogos populares na escola. O objetivo geral do trabalho é analisar quais os desafios encontrados pelos professores de Educação Física, no trabalho com os jogos populares na escola. A metodologia da pesquisa consiste em uma revisão da literatura, trabalhamos com os artigos completos em português, encontrados em plataformas online gratuitamente: Google acadêmico, Scielo e no portal da CAPES. Com as palavras-chaves: educação física, educação infantil, jogos populares, desafios na escola. Podemos concluir que a Educação Física tem um importantíssimo papel no processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil, o trabalho em conjunto com o Profissional Especialista em Educação Infantil é importante para que a criança receba diversos estímulos, para que possa aprimorar suas capacidades se tornando adultos autônomos e independentes**.**

Palavras-chave: Educação Física. Educação Infantil. Jogos Populares. Desafios na Escola.

ABSTRACT

The game can be a physical or intellectual activity, where it is integrated into a system of rules. This will define an individual or a winning or losing group. With games we can build a link between different cultures. It is mainly visible that the games are practiced in greater number by children, in turn they usually practice these activities in the middle of the street or in vacant lots, but amid the transformations coming from the urbanization we see that the parks have become the perfect place for the Have fun. When we started the research we selected articles dealing with the challenges for physical education, when inserted in early childhood education, we also sought to understand what challenges teachers faced when working with popular games in school. The general objectives of the study are to analyze the challenges faced by Physical Education teachers in working with popular games in school. The research methodology consists of a review of the literature, we work with the complete articles in Portuguese, found in free online platforms: Google academic, Scielo and the CAPES portal. With the keywords: physical education, children's education, popular games, challenges in school. We can conclude that Physical Education has a very important role in the teaching-learning process of children in Early Childhood Education. Working together with the Early Childhood Specialist is important so that the child receives several stimuli so that he can improve his / her abilities if making adults independent and independent.

Keywords: Physical Education. Childhood Education. Popular Games. School Challenges.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **8**
2 OBJETIVOS **10**
2.1 Objetivo Geral 10
2.2 Objetivo Específico 10
3 METODOLOGIA **11**
4 ESCOLA E EDUCAÇÃO **12**
4.1 A educação física na escola 13
5 ALGUNS CONCEITOS SOBRE JOGOS **15**
6 O JOGO E AS CRIANÇAS **18**
6.1 Os jogos na educação infantil 20
7 DESAFIOS NA MANUTENÇÃO DS JOGOS POPULARES **24**
8 CONCLUSÃO **27**
REFERENCIAS **28**

1 INTRODUÇÃO

O jogo é um fenômeno universal, está contido em todas as épocas e inserido em todos os povos. O lúdico está presente em todo percurso do universo das crianças, e dos jovens. É um ótimo indicador de sua importância (SERRA, 1999).

Autores como: Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Mello (2002), entre outros, expõem que os jogos podem e devem ser compreendidos como uma forma de manifestação cultural, e que está presente no cotidiano das crianças pertencentes a sociedade, sendo praticas antigas onde seu conhecimento é repassado de geração em geração, de um povo a outro povo, esses jogos possuem uma identidade característica própria como: tradicionalidade e oralidade. A sua transferência, se dá de modo natural.

Em nossa sociedade historicamente o jogo é entendido como uma forma de competir, onde o resultado final sempre será a vitória, derrota ou empate, possuem regras, e tem seu tempo estipulado. Colocando os jogos em contexto educacional essa visão muda, o enfoque principal dos jogos é o desenvolvimento infantil e com isso contribuir através dos jogos para o processo de formação das crianças, melhorando sua relação com os outros indivíduos ou outros participantes.

O jogo pode ser considerado uma atividade lúdica e prazerosa onde a criança estimula seu raciocínio juntamente com sua imaginação, isso a permite descobrir seus diferentes comportamentos diante diferentes situações, além de também descobrir suas capacidades e limites. O professor tem o dever de aplicar essas atividades de forma educativa, de modo que na criança seja despertada sensações de prazer em está participando, sem se importar com cobranças. Essas atividades aplicadas de maneira correta levará a criança a conquistar conhecimento, pois praticando essas atividades ele pode desenvolver, entender e exercitar suas possíveis potencialidades (KISHIMOTO, 2006).

Com os jogos populares a uma maior promoção de uma vivencia motora mais saldável. (GALLAHUE; OZMUN, 2003, p.6), nos fala que: “O desenvolvimento motor é um processo contínuo que se inicia desde a concepção até a morte”.

Nas aulas de Educação Física as crianças podem interagir com as mais diversas praticas corporais, com isso se garante o acesso aos jogos populares, tornando-os um forte elemento para a melhora do processo de ensino-aprendizagem.

Autores como, Dario (2005) e Rangel (2004), constataram que o professor que utilizar-se desse fenômeno, o introduzindo em suas aulas de Educação Física, descobriram um conteúdo riquíssimo para o desenvolvimento e formação dos alunos.

Martins e Freire (2013, p. 460) ainda diz:

> [...] o professor de Educação Física, assim como os demais educadores, enfrenta em seu cotidiano o desafio de construir uma metodologia de ensino que estimule a participação dos alunos em suas aulas. Muitos estudantes, principalmente nas últimas séries do ensino fundamental e no ensino médio, demonstram desinteresse pelas aulas.

Portando, esse estudo pretende buscar e compreender a importância dos jogos populares na educação infantil e também buscar entender os desafios de sua manutenção dentro da escola.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

- Analisar o Jogo Popular na Educação Infantil e os desafios para sua manutenção**.**

2.2 Objetivo Específico

- Estudar os jogos populares na Educação Infantil
- Investigar o papel dos jogos no processo ensino-aprendizagem
- Encontrar os desafios da manutenção dos jogos
- Analisar as principais justificativas dos autores para que aja essa dificuldade na manutenção

3 METODOLOGIA

A metodologia do estudo realizou-se através de uma revisão bibliográfica a parti da leitura de diferentes estudos, por meio de artigos científicos nacionais. Analisamos artigos publicados em bases de dados importante, como, GOOGLE ACADEMICO, PERIÓDICOS DA CAPES e SCIELO. As principais palavras chave foram: educação física escolar, jogos populares, educação infantil, desafios para educação física escolar.

Analisado os artigos foram selecionados aqueles com mais relevância para a pesquisa, tendo como objetivo relaciona-los ao máximo com o tema da pesquisa.

4 ESCOLA E EDUCAÇÃO

Pouco depois ao descobrimento do Brasil, chegaram aqui a Companhia de Jesus cujo objetivo principal era catequisar os nativos para o mundo cristão. (EISENBERG, 2000).

Em conjunto com a catequização nasce também um ideal "civilizatório", através da fé se pretendia inibir os instintos selvagens, fazendo com que uma exploração futura do território brasileiro se fizesse possível. (XAVIER *et al*, 1994).

Em suas obras o autor Saviani (2013), nos apresenta a escola como um local utilizado para servir ao interesse popular, garantindo a sociedade um bom ensinamento e os saberes básicos que atinjam o aluno os preparando para a vida adulta.

Passado todo esse processo, hoje em dia uma grande parcela da população possui acesso a informação, a escola continua sendo o principal espaço de passagem do conhecimento. A palavra escola vem do grego "scholé", que significa "Tempo livre". Nem todos possuem tempo livre para estudar. Assim, a escola é um local onde poucos privilegiados são inseridos no mundo do conhecimento, podendo ter uma possibilidade de enxergar o mundo de outra maneira e, com isso, trilhar seu próprio caminho.

Para o escritor Franco (1998), autor do livro A Escola do Trabalho e o Trabalho da Escola, as escolas possuem uma função social de repassar o conhecimento, seja ele do próprio currículo, do conhecimento empírico, ou da experiência de vida dos alunos. Conhecimentos esse oriundo da sociedade onde estão inseridos aqueles alunos, Ele diz que:

> O papel da escola, pois, é fundamentalmente transmitir, de maneira lógica, coerente e sistemática, os conhecimentos acumulados historicamente pelo homem, ou seja, os conhecimentos científicos, tecnológicos, filosóficos, culturais, etc., indissoluvelmente ligados à experiência dos alunos e as realidades sociais mais amplas (FRANCO, 1998, p.56).

A escola surge para atender uma necessidade da burguesia, e assim é a instituição mais modificada através dos tempos. Na escola, o indivíduo é instruído para integrar-se à sociedade. Tudo isso acontece com a pratica docente. Para Luckesi (1994), a escola é:

> O segmento da sociedade que foi se constituindo como dominante e que foi constituindo os saberes como segredos, também, aos poucos, instituiu um meio de transmitir esses saberes aos seus descendentes. Foi a institucionalização da educação, que ao longo do tempo ganhou formas diversas e que, na moderna sociedade burguesa, denominamos de escola (LUCKESI, 1994, p.79)

Mesmo sendo uma instituição que não atende a todos da nossa sociedade, a escola possui uma grande importância na passagem do conhecimento através do tempo. Para Luckesi (1994), a escola ainda desempenha um importantíssimo papel na institucionalização do ensino.

Meirieu (2005), fala do cotidiano da escola a trata como um local que deve permitir a todo cidadão compreender o mundo à sua volta, assumindo seu lugar nas discussões que decidirão seu futuro.

O autor defende uma pedagogia diferenciada, em uma escola democrática, na qual todo o conhecimento adquirido pelo educando deve levá-lo a compreender o mundo e seus desafios. Isso também contribui para que haja a construção do pensamento crítico. Meirieu (2005, p.29), fala que: "Busca-se isso pelo acesso aos conhecimentos que são necessários para compreender os desafios de nossas histórias individuais e de nossa história coletiva, para antecipar as consequências possíveis de nossos atos e fazer escolhas pensadas".

A escola é a instituição onde se constroem o conhecimento necessário a ser inserido há sociedade. Com isso, é muito importante que no seu currículo estejam contidos conteúdos que possam ser utilizados de forma criativa. Dentre estas escolhas estão os conteúdos curriculares da disciplina de Educação Física, como por exemplo. No decorrer do próximo capítulo falaremos mais sobre esse conteúdo.

4.1 A educação física na escola

Hoje já se sabe que a educação física é uma disciplina bem complexa, onde em sua prática deve ser composta com outras disciplinas.

> Nesse sentido, a intenção da Educação Física é a de fazer com que os alunos compreendam e valorizem as suas manifestações corporais, assim como se empenhem em valorizar e apreender manifestações corporais de outras culturas. Durante esse processo de valorizar a própria cultura e outras culturas por meio do corpo, outro elemento fundamental da educação está em andamento: o rompimento com o preconceito. Isso porque, à medida que o aluno conhece outras culturas e reconhece o seu valor. (RONDINELLI, 2014, p. 1)

No que se refere aos conteúdos da Educação Física na escola, Dario (2005, p.59), fala que:

> Tornar a Educação Física aos olhos da lei componente curricular obrigatório é reconhecer que seu ensino tem objeto de estudo e conhecimento próprios presentes nos jogos, esportes, ginástica, lutas, danças, capoeira e conhecimento sobre o corpo, constituindo então a base que a mantém na escola.

Sua obrigatoriedade está garantida pela LDB 9394/96 (Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional, p.1), em seu artigo 26 está descrito:

> Art. 26 – [...] § 3o – A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica, sendo sua prática facultativa ao aluno:
>
> I – que cumpra jornada de trabalho igual ou superior a seis horas;
>
> II – Maior de trinta anos de idade;
>
> III – Que estiver prestando serviço militar inicial ou que, em situação similar, estiver obrigado à prática da educação física;
>
> IV – Amparado pelo Decreto-Lei no 1.044, de 21 de outubro de 1969;
>
> V – (VETADO) VI – que tenha prole. (BRASIL, 1996, p.1)

Com sua obrigatoriedade expressa em Lei, contribuiu para o início da construção de seus conteúdos curriculares na escola, e dentre eles estão os pertencentes a manifestação corporal, aceitos e garantidos pelos Parâmetros Curriculares nacionais (PCNs), (BRASIL, 2001 p.26), de educação física onde estão expressos que: "Dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta".

Tendo o conteúdo jogo como forma de manifestação corporal do nosso povo, vamos dar enfoque ao jogo popular, já que ele faz parte do patrimônio lúdico cultural. Assim analisando-o para entendê-lo como conteúdo pedagógico, dos mais diversos pontos de vista de diferentes autores.

5 ALGUNS CONCEITOS SOBRE JOGOS

O jogo tem sido objeto de estudo de diversos autores, dentre eles estão: Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Freire (2003), Freire e Scaglia (1994), Huizinga (1971), entre outros. Uns buscam a simples definição da palavra, outros a sua relação com o desenvolvimento infantil. Novas pesquisas se iniciam para tentam descobrir qual a relação que os jogos possuem com o desenvolvimento da sociedade. Pesquisadores e historiadores das mais variadas culturas ao longo dos anos conceituam a palavra jogo. Como por exemplo o historiador holandês Huizinga (1971, p.61), diz que: "O jogo tem um determinado sentido, na forma de brincar, ocupando espaço, tempo e em determinadas regras do jogo na vida cotidiana, tendo alegria no jogo em que é praticado".

Huizinga, também fala que ao decorrer do tempo a palavra e o sentido de jogo foram construídos, não por uma mentalidade cientifica, mas por uma mentalidade criadora onde se construiu ao longo dos anos o padrão de jogo. Um padrão único e característico de determinado povo, a partir daí a palavra jogo toma diversos sentidos e também diversas palavras. "Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua concepção de jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e ampla como a maior parte das línguas europeias" (HUIZINGA, 1990, p.34).

Entre esses estudiosos do tema, podemos destacar Huizinga, pois o mesmo afirma que o jogo antecede a cultura humana, e que pode possuir significados que ultrapassam o prazer físico e psicológico, mesmo ciente que o jogo está presente na vida das crianças. Ele analisa o jogo como um elemento da cultura humana, e assim tenta demostrar que o jogo é algo muito mais significante para cultura do que uma mera atividade para o lazer. Ele diz que:

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana *(*HUIZINGA*, 2004, p. 33).*

Quem também coloca o jogo em um patamar superior é Freire e Scaglia, (1994, p.33), ao dizer que é inadequado pôr o jogo na mesma categoria dos esportes, lutas e ginastica: "O jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se

manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam esportes, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam".

Para o autor Freire, (1996, p.20), diz que:

> O jogo é um "quebra cabeça"... Não é, como se pensava, simplesmente um método para aliviar tensões. Também não é uma atividade que "prepara" a criança para o mundo, mas é uma atividade real para aquele que brinca. Verdadeiramente, brincamos, envolvemo-nos com paixão no jogo, sem precisarmos, em absoluto, saber o que ele significa.

Ele explica que o jogo consiste em uma atividade com muito dinamismo, podendo assim ter bastante transformações. Pode ser empregada em diversos contextos sociais, e se trabalhada nos mais diversos locais e lugares, bem como mudar de região para região. O professor deve conter dentro de si conhecimento suficiente para entender esses fatos, e com isso poder dar oportunidade para que o estudante tenha o contato de forma mais clara com os jogos.

Freire (1994), também deixou claro a dificuldade de se conceituar a palavra jogo, pois, para o autor, jogo, brincadeira e brinquedo possuem o mesmo significado. Contudo o jogo se diferencia pelo fato de conter regras, e sempre tendo um ganhador e um perdedor, a forma com que o jogo acontece é bem parecida com o esporte, mas o esporte se diferencia por ser sistematizado.

Kishimoto (1999), também comenta na dificuldade de se conceituar jogos. Ela explica que existem diversas manifestações do que são jogos, tal como as brincadeiras.

Kishimoto (1999) e Friedmann (1996) falam que o jogo popular é um jogo tradicional infantil, sendo uma manifestação cultural embasada no folclore, e esta diariamente dentro do cotidiano da criança, sendo transmitida de geração em geração.

Mello (1989, p. 62), indaga que "As crianças elas eram rotuladas como vadias por estarem jogando em terrenos baldios e por estarem nas ruas, pois os jogos não eram valorizados como prática educativa". Hoje em dia esta rotulação é totalmente descontextualizada, com a inserção dos jogos nos PCNs (BRASIL, 2001, p.26). Está obrigatoriamente inserido na disciplina de Educação Física e assim é trabalhado. Já não existe mais aquele preconceito de antes. Agora os jogos se transformam em alternativa para melhoria do ensino e construção do indivíduo. Mello (1989, p.62), nos fala que: 'Hoje a perspectiva é outra, pois podemos encontrar os jogos no currículo escolar com isso muda o

jeito de pensar dos jogos infantis, deixam de ser atividade secundária e hoje são atividades pedagógicas que faz em parte do conteúdo escolar'.

Com o passar do tempo perdemos esse contato com os jogos populares, sendo que diversos fatores influenciam e contribuem cada vez mais com esse fenômeno, Mello (1989, p.74) diz que: "Contudo, o fenômeno urbano-industrial gerou também problemas graves que passaram a ameaçar a permanência de grande número de jogos populares junto as crianças". Cada vez mais o número de jogos fica restrito. Já não existe uma diversidade ampla de brincadeiras variadas, pelo aumento crescente da urbanização fazendo com que comunidades se isolem. Ainda na mesma página Mello (1989, p. 74), fala a respeito de que "as grandes tecnologias, fazendo com que a população modificasse sua forma lúdica". O grande problema naquela época foi a televisão.

Cada vez mais a forma de diversão lúdica é trocada pela televisão ou jogos eletrônicos, o poder de imaginação das crianças diminui, as ruas e terrenos baldios se esvaziam, a essência do jogo popular cada vez mais perde espaço, já nossas crianças usam seu tempo livre em assistindo televisão, e se utilizando das redes sociais. Gonçalves (2019, p.1).

6 O JOGO E AS CRIANÇAS

Majoritariamente é visível que os jogos sejam praticados em maior número por crianças. Por sua vez elas costumam praticar essas atividades em meio à rua ou em terrenos baldios, mas em meio as transformações oriundas da urbanização vemos que os parques infantis se transformaram no local perfeito para os pequenos se divertirem. Sobre isso a autora Danailof (2013, p. 168) diz que: "A educação física apresenta-se como mediadora de um conhecimento histórico e culturalmente relevante, conferindo sentido à presença da ginastica, do esporte, do folclore, da dança e dos jogos populares nos parques infantis. " Ela fala sobre "parques infantis", como local preferido para se jogar algum tipo de jogo. E mesmo a pratica de "Jogos e Educação Physica infantil", nos parques infantis dos anos de 1930 já possuíam uma Legislação sobre as funções dos seus instrutores.

No passado os jogos infantis sofreram bastante preconceito influenciados pelas classes sociais dominantes, mesmo tendo uma grande influência em nossas tradições, além de representantes do patrimônio histórico e cultural, jogos por exemplo:

> Esconde-esconde, acusado, pula-sela, jogo de bola na mão, bolinha de gude, futebol, varinha tangendo rodas, pipas, cantigas de roda, bonecas e outras brincadeiras", eram considerados jogos tradicionais de rua, antes repudiados pela classe dominante, associando-os à criminalidade e à promiscuidade, que no espaço dos parques infantis assumem um caráter educativo. (KISHIMOTO, 2004, p. 81 apud DANAILOF, 2013, p.178).

A transferência do Lugar do Jogo, da rua para o parque, reconfigurou seu status de "Vadiagem" para "Educativo"! Retirou-o de um Ambiente Livre para colocá-lo num Ambiente de Controle Social.

Jogos praticados por crianças eram carregados de preconceito, com o passar do tempo e com o surgimento dos parques destinados ao público infantil, essa visão retrógrada vai desaparecendo. Novos estudos apontam para os benefícios dos jogos quando introduzidos no cotidiano com caráter educativo, isso faz com que haja uma maior criação de espaços, onde as crianças possam praticar os jogos que elas desejarem.

Sabemos que a forma de jogar se reinventa ao longo dos anos. Nos dias atuais, vemos uma grande manipulação construída pela linguagem de massa, tudo arquitetado pela indústria. Gomes (2010, p. 2) fala sobre as mídias e diz que:

> As crianças ainda em processo de maturação do pensamento se tornam alvo fácil de toda essa linguagem de massa construída pela indústria. Nas últimas

> décadas foram vários os personagens, desenhos e brinquedos industrializados que permearam o imaginário popular infantil. Comumente a indústria cultural cria um selo, como o super-herói Homem-Aranha, e vincula às imagens e conteúdos simbólicos deste selo a roupas, jogos, filmes, revistas, brinquedos, chaveiros e tudo o mais que possa revitalizar e angariar fundos a cultura artificialmente criada.

Gomes (2010, p. 2), ainda fala que:

> Para alcançar esse objetivo a indústria cultural serve-se de uma base científica, procura conhecer a cultura dos indivíduos que pretende atingir, com o intuito de efetuar sua releitura sobre essa mesma cultura, produzindo, enfim, uma cultura voltada para o consumo.

Isso faz com que haja uma exclusão de quem não participa desse processo de industrialização. Em outras palavras a criança que não tem acesso a esse meio proporcionado pela indústria tende a ser rejeitada pelas demais crianças, isso pode ser um problema nas aulas de educação física. A indústria cultural trabalha construindo uma linha de pensamento, com o passar dos anos esse fenômeno tem conseguido tirar da vida das crianças a espontaneidade. A parti disso toda criatividade é perdida, cabe ao professor reconstruir essa característica.

Quem melhor fala sobre isso é Salgado e Solza (2007), ele nos diz que:

> Organizar o currículo implícito da cultura lúdica em que deseja ingressar é uma das principais tarefas a serem realizadas pela criança ao longo de sua trajetória na rede transmitida. Currículo este que nunca é plenamente concluído, por estar aberto às novas demandas que aparecem no mercado lúdico infantil. (SALGADO; SOUZA, 2007, p. 32 *apud* GOMES, 2010, p. 6).

Ele explica a dificuldade de se fazer um currículo, pois o mercado está em contínua transformação. Gomes (2010, p. 9) considera que: “Com isso, os jogos populares infantis, expressão particular da cultura lúdica infantil, estão em constante processo de transformação, sofrendo influência inclusive das mídias, que possuem interesses próprios sobre essa interseção”.

Diante desses dados podemos nos deparar com dificuldades impostas pelo modelo global atual. Observamos o poder da indústria comercial em cima da construção das mídias voltadas ao público infantil. Assim cada vez menos pessoas praticam os jogos em nossa sociedade. Com o surgimento das novas tecnologias e a internet isso vem se agravando, pois cada vez mais as crianças tendem a se manterem presas em casa imersas no mundo dos jogos virtuais.

6.1 O JOGO E AS CRIANÇAS

No capítulo anterior falamos sobre a relação dos jogos com as crianças e neste capítulo, nossa ideia é discutir o papel dos jogos inseridos na Educação Infantil. Piaget (1973) fala que a educação e a ludicidade devem sempre andar juntas, para que haja uma a concretização do aprendizado. O educador deve estar de olho nas habilidades desenvolvidas pelas crianças, e deve ainda, as revisar em sala de aula.

Atualmente a sociedade ensina as crianças a serem sempre competitivas, portanto o professor de educação física deve trabalhar com as crianças a importância de se jogar sem ter a preocupação de ganhar ou perder. Para o grupo, o importante é a interação que o jogo proporciona e as adaptações que serão desenvolvidas para aquele grupo. 'Leva certo tempo para que aprendam a ser cooperativos, a se sentirem seguros e confiantes de que podem fazê-lo, ainda mais nos dias de hoje, em que a sociedade se mostra cada vez mais competitiva'. (CASTRO, 2012, p. 18).

No jogo perder é consequência. O enfoque principal nas aulas é a cooperáção, o trabalho em grupo que vai existir no jogo/brincadeira. '[...] não devem se preocupar em conseguir pontos, mas sim em se divertir e participar ativamente, mantendo uma cooperação-interação social positiva'. (CASTRO, 2012, p. 18).

Como característica principal o jogo possui a interação onde a autora cita em:

> A interação sociocooperativa observa-se na elaboração, na criação, no próprio jogo e nas sugestões para melhorá-los. Fica patente quando não competem uns com outros exclusivamente, quando não desprezam os demais e quando não se eliminam jogadores. (CASTRO, 2012, p. 19).

É papel do professor observar os jogos e sua execução, podendo ainda aceitar sugestões das crianças:

> Se queremos saber se as crianças gostam de um jogo ou se este cumpre os objetivos desejados, só precisamos observar, escutar seus comentários, perguntar-lhes, admitir sugestões, passar-lhes um pequeno questionário sobre os jogos, sobre quais gostaram mais e por que, ou sobre quais não gostariam de repetir. (CASTRO, 2012, p.19).

Cabe também ao professor observar a realidade onde está sendo jogado o jogo, isso o ajudára a quebrar paradigmas existentes: 'Um dos objetivos pretendidos é conseguir que os alunos não só joguem uns "contra" os outros, mas senão uns "com" os outros, eliminar o fracasso e a falha, reafirmando a confiança do aluno em si mesmo.' (CASTRO, 2012, p. 20).

Para Kishimoto (1997), o jogo está diretamente ligado ao sonho, ao que pensamos, com isso o homem cuja capacidade de pensar tem grande ligação com o que sonhamos e até imaginamos, ela diz que:

> [...] o uso do jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1997. p.36).

Ela nos mostra que o jogo se torna peça fundamental para que possamos, de forma espontânea evoluir na formação e no desenvolvimento infantil. Além de Kishimoto outros autores como Friedmann (1996); Lopes (2000) e Piccolo (2009) defendem que o jogo é de suma importância no contexto escolar. Se tornando um forte instrumento para a educação e socialização. Com isso estimulará a cognição, com a exploração de suas percepções e o desenvolvimento da imaginação, nos aspectos motores, aperfeiçoará as capacidades básicas (resistência, força, velocidade, flexibilidade), desenvolver também suas capacidades socioafetiva, onde a criança tende a valorizar a cooperação com o grupo.

Kishimoto (1999, p. 11) nos fala que:

> [...] o jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a criança carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Ainda sobre isso Santos et al. (2010, p. 104), deixa mais claro que "[...] a brincadeira é a atividade mais nobre da infância [...]", e não reconhecer sua importância dentro da escola é algo deplorável, é ser contra a própria história.

As crianças que jogam, tendem a se desenvolver mais saldáveis, com isso chegaram a uma vida adulta cheias de vigor. Um aluno que ao longo de sua vida escolar possui o contato corriqueiro com os jogos desenvolve mais criatividade, tornando se indivíduos mais autônomos, com mais coordenação motora, e também com melhor raciocínio logico, sua concentração e atenção se tornam mais elevadas, além de saber lidar e compreende tanto as vitorias, quanto as derrotas (LOPES, 2000).

No jogo existe sempre condições em que a criança realiza, constrói e se adapta de conhecimentos das mais diversas ordens. Eles permitem, igualmente, a construção de categorias e a ampliação dos conceitos das várias áreas do conhecimento. Neste aspecto, o

jogar assume papel didático e pode ser explorado no processo educativo (SILVA *et al*., 2010). Crianças se desenvolvem melhor com o jogo, e seus jogos tendem a evoluir proporcionalmente ao desenvolvimento das crianças. Com isso observamos a importância de os jogos serem inseridos nas atividades desenvolvidas de ensino para que se possa obter um maior leque de conhecimento proporcionando uma maior aprendizagem.

O jogo por ser uma atividade lúdica e gostosa que vai estimular o raciocínio e a imaginação, permitindo assim que a criança descubra diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Deve ser realizada e aplicada de forma educativa, de modo que desperte nas crianças a sensação do prazer de estar fazendo a atividade sem se preocupar se será cobrado. Sendo assim, aplicada de forma certa, levará a criança a adquirir conhecimento, porque é brincado que a criança se exercita e desenvolve as suas potencialidades (KISHIMOTO, 2006).

Os Jogos Populares estão presentes em todas as regiões do país. Alguns professores destacam que a implementação dos Jogos Populares em suas aulas de Educação Física, facilitam bastante a aprendizagem dos alunos, onde: “Os educadores que dão destaquem ao jogo espontâneo no planejamento consideram-no como um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas” (FRIEDMANN, 1996, p. 71).

É importantíssimo para o professor, conhecer a realidade daqueles que estão envolvidos em sua pratica e também saber em que parte do desenvolvimento eles se encontram, com isso em mãos o professor poderá facilitar a construção de seu trabalho de construção da aula, podendo se antecipar e prever tudo que irá precisar.

Trazer para as aulas o conteúdo Jogos Populares é considera para aula, a cultura cotidiana. Esse conhecimento adquirido ao longo da vida pode ser trabalhado e pensado de forma mais elaborada, podendo ser reformulado, e com isso construir um conhecimento novo.

Para o autor Rangel (2004), os Jogos Populares aos poucos perderam seu espaço na rua, devido ao crescimento da urbanização nas cidades. Com isso esses jogos foram levados para dentro das escolas e são trabalhados nas aulas de Educação Física. Rangel (2004) ainda fala que é função da escola transmitir e manter vivos esses conhecimentos oriundos de outras gerações, construídos culturalmente. O jogo popular vem se mostrando importante no processo de aprendizagem, pois de forma bem lúdica acaba que a criança se envolve e tende a construir algo que ela vivenciou, dentro da realidade em que ela está introduzida.

Os jogos populares ainda tendem a promover características primordiais para as crianças, desenvolvendo suas capacidades psicológica, psicomotora, cognitiva, física, social, emocional e cultural. O jogo popular se mostra um imenso instrumento de aprendizagem e progresso infantil. O professor tem a possibilidade de trabalhar com diversas possibilidades determinado conteúdo através do jogo popular, interagindo com as crianças e fazendo associações daquele jogo com a devida cultura onde cada criança está inserida.

> Na perspectiva de recurso pedagógico vemos o jogo sendo utilizado como um meio, um instrumento educativo para o ensino de outro determinado conhecimento. Nesse aspecto ao se aplicar o jogo o professor tem a oportunidade de relacionar um assunto que está sendo estudado, durante a realização do jogo. Tem a possibilidade de problematizar determinado conteúdo nos diferentes momentos e ações realizadas pelos alunos no jogo escolhido. (SANTOS, 2009, p4).

Devemos ressaltar a interdisciplinaridade provocada pelo trabalho com os jogos populares, já que o professor irá contextualizar determinado conteúdo ou história. Trabalhando com o cognitivo das crianças.

Kishimoto (1999), nos mostra de maneira bem clara a função do jogo popular, onde fala que:

> Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. (KISHIMOTO, 1999, p.40).

Ainda sobre jogos populares na educação infantil Mukhina afirma que: “Por meio do jogo, as crianças conhecem a vida social dos adultos, compreendem melhor as funções sociais e as regras pelas quais os adultos regem suas relações” (MUKHINA, 1995, p.161).

Mediante tudo isso, podemos dizer que o jogo popular possui uma grandeza e importância significativas nas aulas de Educação Física, contribuindo de forma significativa para o processo de construção e desenvolvimento do conhecimento.

7 RESULTADO E DISCURSÃO

Ao iniciarmos a pesquisa selecionamos artigos que tratassem dos desafios para a educação física, quando inseridas na educação infantil, também buscamos entender quais desafios os professores se deparavam ao trabalhar com jogos populares.

Com a leitura dos artigos entendemos os desafios presentes para manutenção dos jogos populares na escola, o primeiro artigo é intitulado "A linguagem da cultura corporal sob o olhar de professores da educação física infantil" (EHRENBERG, 2014), este artigo foi feita entrevistas com professores de instituições de ensino particulares e públicas todas essas instituições atuavam na educação infantil com faixa etária de 2 e 5 anos de idade, a pesquisa veio identificar o compreendimento dos professores sobre a cultura corporal como um objeto de estudo da educação física para a educação infantil, os professores em grande maioria falaram que a educação física deveria ser componente do ensino fundamental em diante , já que diversas vezes tem sua pratica associada ao esporte. Ficou entendido pela fala dos professores, que as práticas corporais presentes na educação infantil se dão apenas para o desenvolvimento biológico da criança. Dando a ideia de esta todo voltado unicamente para o desenvolvimento e aprimoramento das capacidades motoras.

A parti dessa entrevista, ficou claro que o entendimento sobre a Educação Física se dá em um contexto histórico que não mais convém com a abordagem e possibilidades da Educação Física contemporânea.

Com isso podemos propor inicialmente um debate sobre devidas reformas no curso de Educação Física, onde fique expresso que a Educação Física contemporânea enxerga a criança com suas próprias especificidades e com isso lhe propicie oportunidades de ter acesso aos mais diversos repertórios corporais.

No segundo artigo é intitulado como "Reflexões sobre a Educação Física na Educação Infantil", (AYOUB, 2001), no mostra que o professor de educação física na educação infantil, pode colaborar com a educação das crianças, desde que possa desenvolver seus trabalhos em parceria com o pedagogo, sem que aja hierarquizações, onde o trabalho de ambos em conjunto possam acabar com paradigmas existentes estabelecidos, assim podendo enxergar a criança como um indivíduo completo e repleto de possibilidades, fazendo com que uma área não se sobreponha sobre a outra, mas no sentido de alcançarem juntos o desenvolvimento integral da criança.

O terceiro artigo pesquisado é intitulado como “Educação Física na Educação infantil: uma realidade almejada” (CAVALARO; MULLER, 2009), confirma o possível trabalho entre o professor de educação física e professores de outras áreas. Mas, todavia, sabe-se dos desafios que isso apresenta, já que diversos municípios possuem dificuldades financeiras e além de uma necessidade de superar a defasagem existente de conhecimento sobre o tema. No artigo o autor aponta que as universidades possuem papel significativo no desenvolvimento de novos estudos sobre a educação física infantil, além de uma possível parceria entre as áreas que são levadas até a escola através de projetos pelos acadêmicos.

Já no quarto artigo analisado, cujo o mesmo esta intitulado, “o Lugar da Educação Física na Educação Infantil (FERREIRA; FREITAS, 2011), podemos notar que, as experiências relacionadas a construção de um diálogo entre os profissionais de Educação Física com os demais profissionais que lidam com a Educação Infantil nos mostra que as universidades tem desenvolvido um importantíssimo papel, ajudando e sendo ponto de partida para que se iniciassem pesquisas, que por diversas vezes são levadas as escolas como projetos, proporcionando o desenvolvimento de trabalhos que iram formar novos caminhos e atitudes que poderão variar o processo pedagógico do ensino aprendizagem no futuro. Devemos também lidar com o fato de que atitudes devem ser tomadas diante da necessidade de ampliação do currículo que direciona a formação dos profissionais de ambas as áreas, tendo como objetivo o desenvolvimento integral da criança.

Portanto, a busca não é pela hierarquia entre os profissionais da Educação Infantil, mas a maior preocupação é em superar o ensino reducionista, principalmente no que se diz respeito a aprendizagem das crianças através do movimento. O professor deve proporcionar a criança praticas onde ela possa fazer associações de ideias para assim compreender e ligar essas ideias ao uso de seu corpo. Compreender ou entender essas questões importante para que o profissional mude esse ensinamento reducionista. Os profissionais envolvidos devem buscar referenciais que lhe permitam ter consigo uma pratica pedagógica alternativa para que assim possa formular novas práticas e superar o modelo vigente.

O espaço escolar dever um local onde possa ser construído o aprendizado, sempre respeitando cada indivíduo, os enxergando como seres únicos. Para Becker (1993) dificilmente isso pode acontecer, já que a escola possui um currículo previamente programado, com conteúdo que devem ser repassados ao aluno.

Resende e Soares (1996, p.58), afirmam que: “é difícil imaginar uma atividade humana que não seja culturalmente produzida pelo homem, assim como é difícil imaginar uma atividade cultural manifesta que não seja corporal".

8 CONCLUSÃO

A Educação Básica no Brasil é composta por três etapas, tendo como sua primeira etapa a Educação Infantil, assim esse período para as crianças é de suma importância. É nesse período onde as crianças iniciam sua vida escolar e são preparadas para as demais etapas. Os jogos populares estão inseridos nessa etapa e com isso favorecem o processo de maturação e desenvolvimento da criança.

O processo de desenvolvimento motor da criança se dá de maneira continua por isso a importância da presença do professor de Educação Física já nas series iniciais, isso só contribuirá para estimular seu repertorio motor, além de trabalhar sua relação com os demais indivíduos, contribuindo para a socialização, cognição e autonomia.

Dentre os desafios podemos englobar a visão que não condiz com a nova abordagem da Educação física e de como é importante a promoção de discussões e debates, para que se possa chegar ao um melhor entendimento e viabilização dos profissionais que lidam com a Educação Infantil, melhorando assim a metodologia de ensino e o objetivo de formação do cidadão. Vale ressaltar a importância da reformulação do currículo de formação desses profissionais, o profissional especialista na educação infantil necessita em sua formação uma conscientização da importância de se trabalhar, em colaboração com o professor de educação física o inserindo como também peça importante no processo de formação da criança.

REFERENCIAS

AYOUB, E. Reflexões sobre a Educação Física na Educação Infantil**. Rev. paul**. **Educ. Fís.,** São Paulo, supl.4, p.53-60, 2001

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei 9394/96–Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 20 de dezembro de 1996**. Brasília: MEC, 2001. Disponível https://www.jusbrasil.com.br/topicos/11692011/paragrafo-3-artigo-26-da-lei-n-9394-de-20-de-dezembro-de-1996. Acesso em: 19 de abril de 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília**:** MEC, 2001.

CASTRO, A. de. **Jogos e brincadeiras para educação física:** desenvolvendo a agilidade, a coordenação, o relaxamento, a resistência, a velocidade e a força. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

CAVALARO, A. G.; MULLER V. R. Educação Física na Educação Infantil: uma realidade almejada. **Educar**, Curitiba, n. 34, p. 241-250, 2009.

DANAILOF, Kátia. A "Educação Physica" nos Parques infantis de São Paulo (1935-1938). **Movimento**, Porto Alegre, v. 19, n. 02, p. 167-184, abr/jun de 2013.

EHRENBERG, M. C. A linguagem da cultura corporal sob o olhar de professores da educação infantil. **Pro-Posições**. São Paulo, v. 25, n. 1, p. 181-198, jan./abr. 2014.

EISENBERG, J. **As missões jesuíticas e o pensamento político moderno:** encontros culturais, aventuras teóricas, Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000.

FRANCO, L. A. C**. A escola do trabalho e o trabalho da escola**. São Paulo: Cortez, 1998.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo Inteiro:** Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1994.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GOMES, D. P. Jogos populares infantis e cultura de massa. *In*: CONGRESSO NORDESTE DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 3., 2010. [Fortaleza, CE]. **Anais [...]** [Fortaleza, CE]: UFC, 2010. p. 1-10. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conece/3conece/paper/view/2458/938>. Acesso em: 27 abr. 2019.

GULARTE, D. **Jogos eletrônicos:** 50 anos de interação e diversão. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento de cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.

_____. **Homo Ludens:** O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O jogo e a educação infantil. *In*: _____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006. p. 13-43.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

GALLAHUE, D. L; OZMUN C. J. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor**: bebes, crianças, adolescentes e adultos. 3 ed. São Paulo: Phone, 2003

Gonçalves, Lêda, Brincadeiras antigas disputam espaços com as tecnologias. **Diario do Nordeste.** Fortaleza, 2019. Disponivel em: https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/editorias/metro/brincadeiras-antigas-disputam-espacos-com-as-tecnologias-1.1385423.Acesso em: 26 jun. 2019.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação:** criar, fazer, jogar. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LUCKESI, C. C. **Filosofia da Educação.** São Paulo: Cortez, 1994.

MARTINS, A. B. R.; FREIRE, E. S. O envolvimento dos alunos nas aulas de educação física: um estudo de caso1. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 16, n. 3, p. 760-774, jul./set. 2013.

MEIRIEU, P. **O cotidiano da escola e da sala de aula:** o fazer e o compreender**.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MELLO, A. M. de. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis**. São Paulo: IBRASA, 1989. (Biblioteca Didática, 35).

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

Piccolo, G.M. O universo lúdico proposto por Caillois. **EFDeportes.com, Revista Digital**, Buenos Aires, ano13, n. 127, p. 1-9, 2008. Disponível em: http://www.efdeportes.com/efd127/o-universo-ludico-proposto-por-caillois.htm. Acesso em: Acesso em: 19 abr. 2019.

RANGEL, I. C. A. **Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física**. São Paulo: UNESP, 2004.

RESENDE, H. G. de; SOARES, A. J. G. Conhecimento e especificidade da educação física escolar, na perspectiva da cultura corporal. **Revista Paulista de Educação Física,** São Paulo, supl. 02. p. 49-59, 1996

RONDINELLI, P. **A Estrutura Curricular da Disciplina de Educação Física**. *In:* BRASIL ESCOLA. [Goiânia]: Rede Omnia, 2019. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/educacao-fisica/a-estrutura-curricular-disciplina-educacao-fisica.htm. Acesso em 04 de junho de 2019.

SANTOS, J. I. G. et al. Ludicidade, Espaço e Aprendizagem: uma relação possível. In: VOOS, J. B. A.; BECKER, R. (Orgs.). **Diálogos e Trajetórias:** da perspectiva individual à docência compartilhada. São Paulo: All Print, 2010.

SAVIANI, D. Escola e democracia: para além da "teoria da curvatura da vara". **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 5, n. 2, p. 227-239, 2013.

SERRA, M. C. **Os Jogos Tradicionais em Portugal As Relações entre as Práticas Lúdicas e as Ocupações Agrícolas e Pastoris**. 1999. v.1 Dissertação (Doutorado) - Universidade de Trá-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, 1999.

SILVA, J.F.R.A.; CAIXETA, P.P.; ***Educação infantil: tempo de brincar, criar e recriar***. 2010. 52p. Monografia (Graduação em Pedagogia), Unidade Universitária de Caldas novas, Universidade Estadual de Goiás, Caldas novas, 2011.

XAVIER; M. E.; RIBEIRO, M. L.; NORONHA, O. M.. **História da educação:** a escola no Brasil. São Paulo: FTD, 1994.