

## O RESGATE DOS JOGOS ANTIGOS COMO MECANISMO QUE PODE CONTRIBUIR NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Domingos Dupé Ferreira Silva<sup>1</sup>  
Prof.<sup>a</sup> Dra. Rosivania da Silva Andrade<sup>2</sup>

### RESUMO

O resgate dos jogos antigos é significativo no ensino fundamental para que a criança tome conhecimento de quão importante representou na época passada, pois além de direcionar a criança a se manter com o mundo, a sua volta, também, cria mecanismos de aprendizado como: aprender a dividir, cooperar, ganhar e perder. Sendo assim, o presente estudo tem o objetivo de analisar como pode ocorrer o resgate dos jogos e brincadeiras populares no ambiente escolar. Para tanto, as sessões contemplam: a identificação das brincadeiras populares e as suas regras; os benefícios das brincadeiras e jogos populares para a criança da faixa etária do ensino fundamental; e a descrição de algumas brincadeiras ou jogos antigos. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, análise qualitativa e método dedutivo, com base nas seguintes publicações: Gomes (2009); Kischimoto (2005); Navarro e Prodócimo (2012); Oliveira (2002); Pedrazzani et al (2012); Pontes e Magalhaes (2003); Santos (1999), dentre outros, que contribuíram para que a sistematização das informações fosse feita no quadro referencial. Os resultados e discussão apresentaram os pontos cruciais do estudo com acréscimos necessários para responder ao problema formulado. As considerações finais apresentam uma reflexão sobre a objetivação do estudo, bem como a resposta ao problema formulado que se atem ao resgate da cidadania e cultura da criança.

**Palavras-chave:** Ensino aprendizagem. Ensino fundamental. Jogos. Prática pedagógica.

### ABSTRACT

The rescue of the old games is significant in elementary school so that the child becomes aware of how important he represented in the past season, because in addition to directing the child to keep with the world around him, also creates learning mechanisms such as: learning to divide, cooperate, win and lose. Thus, the present study aims to analyze how the rescue of popular games and games in the school environment. To this end, the sessions include: the identification of popular games and their rules; the benefits of games and popular games for children of the age group of elementary school; and the description of some old games or games. The methodology used was bibliographic research, qualitative analysis and deductive method, based on the following publications: Gomes (2009); Kischimoto (2005); Navarro and Prodócimo (2012); Oliveira (2002); Pedrazzani et al (2012); Bridges and Magalhaes (2003); Santos (1999), among others, who contributed to the systematization of information being made in the frame of reference. The results and discussion presented the crucial points of the study with necessary additions to respond to the problem formulated. The final considerations present a reflection on the objectification of the study, as well as the response to the problem formulated that is related to the rescue of citizenship and culture of the child.

**Keywords:** Teach learning. Elementary school. Gaming. Pedagogical practice.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica, do Instituto Federal Goiano. E-mail: domingosdupe@hotmail.com.

<sup>2</sup> Doutora em Educação. E-mail: rosivania.andrade@ifg.edu.br.

## 1 INTRODUÇÃO

O cenário contemporâneo de maneira acelerada apresenta o crescimento global, potencializando os meios de comunicação, especialmente a televisão e os celulares, situação que evidencia com nitidez que a criança adotou essa nova ferramenta para diversão (PEDRAZZANI, 2010).

Esse novo mecanismo atrativo, de certa forma, contribuiu para, que os jogos que fizeram parte das gerações passadas, não se perpetuassem na atualidade. Portanto, o presente Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o Tema: “O resgate dos jogos antigos como mecanismo que pode contribuir no desenvolvimento integral da criança no Ensino Fundamental”, temática que apresenta a importância do brincar como mecanismo de formação integral da criança.

Contribuir no resgate das brincadeiras antigas é o ponto de partida para que a criança do ensino fundamental tome conhecimento de quão importante eram as brincadeiras da época passada que além de ensinar a criança a manter seu contato com o mundo a sua volta, também, aprendia a dividir, cooperar, ganhar e perder. Considerações que serão discutidas a partir dos pontos elencados no decorrer desse trabalho.

A questão que envolve a presente pesquisa procurou ater-se a cultura lúdica por representar viva os valores e os estilos de vida vivenciados no passado, tendo em vista que as brincadeiras antigas funcionam como pontes para o passado, pois ao brincar a criança se defronta com vestígios deixados pela geração antiga.

A partir de então, o Problema foi formulado com o seguinte questionamento: como o resgate dos jogos e brincadeiras antigas (pular corda, garrafão, esconde-esconde, amarelinha, bolinha de gude, bete) podem favorecer nas atividades escolares do ensino fundamental de modo a contribuir para o resgate da cidadania e no desenvolvimento integral e cultural da criança?

Indagação que culminou no objetivo maior de analisar como pode ocorrer o resgate dos jogos e brincadeiras populares no ambiente escolar. Sendo assim, ante o tema proposto e o problema suscitado, este artigo foi dividido em sessões que compõem o quadro referencial de modo a contemplar os objetivos específicos elencados que são:

identificar como são as brincadeiras populares e as suas regras; verificar os benefícios das brincadeiras e jogos populares para a criança da faixa etária do ensino fundamental; e ilustrar alguns jogos antigos.

Os resultados e discussão foi pautado na base de seleção de referenciais, culminando na proposta de resgatar algumas brincadeiras ou jogos antigos com as turmas do ensino fundamental, e como pode ocorrer a inserção das brincadeiras antigas na prática pedagógica escolar.

Por conseguinte, a realização desse estudo se justifica por acreditar que o brincar, o jogar é um ato indispensável à saúde física, emocional, intelectual e cultural da criança, que contribui para o desenvolvimento da sua linguagem, do seu pensamento e da sua socialização. Haja visto que o ato de brincar, independentemente da cultura, possibilita vivenciar lembranças que podem auxiliar na prática pedagógica do educador, no cotidiano da criança, na escola, na formação e no desenvolvimento do ser humano desde a primeira fase da vida. Sendo assim, oportunizar a brincadeira no contexto escolar não é perder tempo, é ganhá-lo.

A partir da linha de entendimento que se tem sobre as brincadeiras antigas ficaram cada vez mais claro que a cada avanço tecnológico a criança torna-se mais ainda ativa digital, pois o seu interesse está envolvido a jogos eletrônicos. Caminho favorável que abriu o leque de discussão sobre o resgate dos jogos e brincadeiras antigas (pular corda, garrafão, esconde-esconde, amarelinha, bolinha de gude, bete), e conseqüentemente são favoráveis para as atividades escolares no que tange ao desenvolvimento integral e cultural da criança que está na faixa escolar do ensino fundamental, haja visto que possui entendimento para compreender as regras e benefícios dessas brincadeiras, bem como tenha uma história para contar e uma brincadeira para ensinar.

## **2 CONTRIBUIÇÕES DAS BRINCADEIRAS ANTIGAS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

A contextualização teórica do presente estudo ocorreu em razão do entendimento de que cada vez mais o lúdico contribui para que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que o ato de brincar não depende de padrões estabelecidos, não é considerado um passatempo no âmbito na escola, portanto, é

necessário fazer a junção entre a brincadeira e o contexto didático, haja visto que a aprendizagem tende a ocorrer de maneira satisfatória com o aprender por meio da brincadeira.

Porém, o ritmo acelerado da vida moderna colaborou para que os jogos fossem substituídos por brinquedos visuais (videogames, televisão, computador, carrinhos eletrônicos, entre outros), dessa forma, o proposto foi analisar como resgatar os jogos populares que fizeram parte de um contexto histórico, tais como: a peteca, o esconde-esconde, a amarelinha, o bilboquê, o ioiô, a bolinha de gude, o pula corda, o garrafão, o beto, entre outras.

Assim, resgatar os valores esquecidos desses jogos foram os pontos discutidos no decorrer desse referencial teórico, o que favoreceu o aprofundamento do problema formulado.

## **2.1 Os jogos e sua configuração lúdica na prática pedagógica**

O jogo, seja ele qual for, tornou-se um fenômeno paradigmático que define a organização social de crianças e da cultura infantil, visto que, cada brincadeira, em cada cultura particular, possui uma estrutura peculiar que a define (HUIZINGA, 2000). Sendo assim, é salutar dizer que, por norma, existem diferenças entre os jogos e brincadeiras, podendo contemplar o lazer, mas também, o aprendizado da criança.

Os brinquedos para o lazer são aqueles que possuem o cunho de entreter a criança, podendo ser encontrados em lojas e comércios, tais como: personagens de desenhos animados, games e filmes. Esses brinquedos nem sempre favorecem a criatividade e imaginação da criança.

No contexto pedagógico, a característica marcante das brincadeiras pedagógicas é que favorecem os momentos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem, podendo contribuir nos diversos campos cognitivos e campos na área do conhecimento.

A estrutura das brincadeiras, portanto, remete para pesquisas específicas, pois, todas as sociedades reconhecem o brincar como parte da infância, porém, “o elo entre cultura e criança é percebido nos jogos e brincadeiras tradicionais e populares”

(KISHIMOTO, 1993, p. 44). A junção entre ambas é uma, pois contribui “na aprendizagem em situação natural e também para criar indicadores para a compreensão das relações entre os membros dos grupos de crianças, da socialização, da constituição do sujeito e da transmissão da cultura” (PONTE; MAGALHÃES, 2003, p. 117).

Pensar nas brincadeiras e jogos é considerar que o ato de brincar não exige obrigações, haja visto que a brincadeira surge em situações imaginárias, mesmo que contenha regras que vem do contexto social e cultural, pois é um processo de relações interindividuais. Assim, no contexto da aprendizagem social do brincar, Brougère (2001) considera que desde o nascimento a criança está enquadrada no contexto social que ensina e estimula o brincar, portanto, a brincadeira não é inata, a criança aprende a brincar, pois, o brincar não é isolado das influências do mundo, mas é dotado de uma significação social.

Com observância a mesma consideração, Brougère (2002, p. 23) complementa o conceito de cultura lúdica como o "conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto do seu jogo". Observância salutar, conforme posta pelo autor e reafirmada por Navarro e Prodócimo (2012, p. 635) ao dizer que em cada contexto a brincadeira se apresenta de maneira diferente, da mesma forma em que “para diferentes gerações, algumas formas de brincar também mudam. Por isso, devemos entender que as características das brincadeiras mudam, dependendo de quem, quando e onde o sujeito brinca”.

## **2.2 Os benefícios dos jogos populares para a criança do ensino fundamental**

Os jogos é um recurso didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável no processo de ensino-aprendizagem. Pensado como meio de garantir a construção de conhecimento e a interação entre os indivíduos, a atividade lúdica pode trazer para dentro da escola, a possibilidade de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Porta que se abre para o mundo social e cultural, incentivando o desenvolvimento das crianças.

Segundo Vygotsky, por meio do jogo, “a criança transforma, pela imaginação, os objetos produzidos socialmente” (VYGOTSKY, 1991, p. 102), e a importância dos signos

para a criança “internalizar” os meios sociais, a criança amplia os limites da sua compreensão, integrando símbolos socialmente elaborados, valores, crenças sociais, o conhecimento acumulado da cultura e os conceitos científicos ao seu próprio conhecimento.

O autor rompe com a visão tradicional de que a brincadeira infantil é atividade natural de satisfação de instintos infantis, configurando-a como uma atividade em que, tanto os significados social e historicamente produzidos são construídos. Na verdade, o brincar se inseriu como um novo elemento na educação desde o segmento da infância, isso posto, em decorrência dos novos caminhos traçados pela Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017).

O ato de brincar, por meio dos jogos, oferecem possibilidades de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. Pois, para SANTOS (1999, p. 186) "sua utilização deve ser somente quando a programação possibilitar, e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente, ao alcance de um objeto dentro dessa programação". Portanto, deve ter sempre um caráter desafiador para o educando, acompanhado de planejamento educacional com objetivos propostos pelo educador.

A atividade lúdica considerada por Oliveira (2002, p. 72) “direciona a criança a experimentar diferentes situações, resolver conflitos, construir normas para si e para os outros”, que literalmente, contribui como fonte de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, linguístico, motor, psicológico, social e afetivo da criança.

Contexto que abre espaço para que fosse norteada a apresentação da sugestão dos jogos populares antigos que podem ser inseridos no ensino fundamental e que, respectivamente, apresentam as contribuições para o desenvolvimento da criança no espaço escolar.

### **3 METODOLOGIA**

O estudo propõe analisar os caminhos para o resgate dos jogos populares para alunos do ensino fundamental. Sendo que foi necessário utilizar ferramentas que

buscaram por referenciais que discorreram sobre brincadeiras antigas, contribuindo para responder ao problema formulado

A pesquisa consistiu na abordagem qualitativa, que baseado em Marconi e Lakatos (2010, p. 269) tem a função de “analisar e interpretar aspectos detalhados dos significados, de modo a descrever a complexidade do assunto”. Portanto, as questões relacionadas as brincadeiras e jogos populares antigos foram detalhadas conforme a abordagem indutiva que aprofundou nos objetivos propostos, contribuindo para que os dados obtidos ganhassem sentido a partir da análise minuciosa realizada.

Nos procedimentos técnicos o estudo consistiu na Pesquisa Bibliográfica, em que foi elaborada a partir de trabalhos publicados em base de dados Scielo, Google Scholar Metrics, Education Resources Information Center (ERIC). As informações foram apresentadas a partir do confronto entre os referenciais pesquisados, cujos descritores fizeram parte desse estudo: “jogos”, “brincadeira”, “ensino aprendizagem”, “prática pedagógica”, “ensino fundamental”.

Os trabalhos que atenderam aos critérios de inclusão foram sistematizados trabalhos no Microsoft Excel 2019 e em seguida foi realizada a análise dos dados em três níveis (interpretação, explicação e especificação) de acordo com Lakatos (2003). Dessa forma, os dados qualitativos do estudo representaram indicações de brincadeiras antigas que contribuem no processo educativo da criança.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Tendo como norte cerca de quinze referenciais publicados em bases de dados credenciados, as referidas publicações contribuíram para responder ao problema proposto e aos descritores que fizeram parte do estudo. A pesquisa qualitativa permitiu que os detalhes sobre as brincadeiras e jogos populares fossem sistematizados de maneira específica.

No que se refere aos jogos populares e as suas regras o campo considera que existem duas categorias de jogos, os destinados para o lazer, que nem sempre pode favorecer e contribuir com a imaginação da criança, são os *games*, os filmes televisivos. E os brinquedos destinados ao pedagógico, muito usado nos campos cognitivos, pois trabalha com o lúdico, observação bem especificada em discussão por Cleophas,

Cavalcanti e Soares (2018, p. 34) onde ressaltam que “em dado momento da história o jogo assume perspectivas de ensinar algo, ou mais acuradamente, algum conteúdo escolar”.

Kishimoto (1993) entende que o brincar faz parte da infância, sendo possível defender que as brincadeiras ao longo dos tempos foi se tornando um instrumento pedagógico de grande valia na vida da criança, pois contribui para o seu desenvolvimento físico e afetivo.

Sendo assim, a brincadeira e a criança estão estreitamente associados, haja visto que o brincar é parte integrante na vida da criança desde a infância. Dessa forma, ao se pensar na inserção das categorias de brincadeiras e as suas regras na vida da criança, Ponte e Magalhães (2003) estabelecem em investigação sobre os fatores que se relacionam à transmissão da cultura do brinquedo e ressaltam que essa transmissão no universo infantil deve ater-se precisamente, quando inicia o processo de aprendizagem, a socialização e a constituição da criança.

Entendimento defendido por Brougère (2001) que faz apontamentos sobre o gostar natural do brincar e resalta que a criança se sente livre diante da magia da brincadeira, haja visto que a criança ao manifestar o querer para inserir-se em determinada situação é porque não está se sentindo obrigado a participar, mas sim, está se preparando para aprender a se socializar e automaticamente, a brincar. Consequentemente, sem possuir o nível de consciência, a criança vai interiorizar um conjunto de regras de cada brincadeira, seja ela tradicional ou antiga.

Nesse contexto, em estudo proposto por Navarro e Prodócimo (2012) é feita uma reflexão sobre a mediação do brincar na escola, sendo que as pesquisadoras concluem a pesquisa com a afirmação de que a mediação da qualidade do brincar na escola depende de todos que estão envolvidos no espaço escolar, além do grupo gestor, coordenador, professor, também, o espaço da estrutura física onde os brinquedos estão dispostos ou que é usado para brincar, os tipos diferenciados de brinquedos que compõem o ambiente. Segundo as pesquisadoras, todos esses quesitos fazem parte da mediação do brincar na escola.

As considerações das pesquisadoras somente reforçam a afirmação de Kishimoto (2007) que ao escolher uma brincadeira, a criança tem a liberdade de prazer ou não,



podendo trazer inúmeras formas de conhecimento e interação com o mundo. Diferente com a brincadeira dirigida pelo professor com um objetivo a ser alcançado. Porém, é necessário observar as considerações de Vygotsky (1991) de que, seja qual o tipo de brincadeira, cada uma contem regras que conduzirão o comportamento das crianças.

No que tange aos benefícios das brincadeiras e jogos populares para a criança do ensino fundamental são apontados pontos fundamentais que direciona para o entendimento de que ao longo do avanço transformador na educação, os jogos e brincadeiras vem se colocando como um recurso indispensável no processo ensino aprendizagem, pois contribui para despertar o conhecimento e a interação da criança, automaticamente, amplia as suas possibilidades de autonomia, tanto social como cognitiva.

Para reafirmar tal apontamento, em estudo realizado por Cordazzo e Vieira os autores estabelecem uma discussão sobre as contribuições que as brincadeiras podem oferecer à aprendizagem e ao desenvolvimento da criança. Para tanto, afirmam que “a brincadeira é como uma ferramenta de suporte para estimular o desenvolvimento infantil e a aprendizagem no contexto escolar” (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p. 98).

Nesse sentido, em pesquisa realizada por Gomes para identificar o lúdico e sua utilização como estratégia dentro da escola, na etapa do Ensino Fundamental, a autora buscou fundamentos em Piaget e concluiu que,

Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve. O jogo é um universo crítico e criativo; gera valores e estimula a interação. E assim temos mais uma evidência de que o lúdico, o jogo ou a brincadeira são de grande valia como estratégia pedagógica (GOMES, 2009, p. 18).

Assim, vale ressaltar que os jogos desde sempre podem ser inseridos na prática pedagógica e na fase do ensino fundamental o professor, como forma atrativa de ensinar o pedagógico, deve fazê-lo como estratégia, organizadas segundo as características da criança. Além de apreender brincando, as brincadeiras estimulam o desenvolvimento cognitivo, linguístico, motor, psicológico, social e afetivo da criança.

As atividades para o desenvolvimento cognitivo objetivam a estimulação cognitiva, pois incita a capacidade mental, contribuindo para que as crianças e adolescentes a

melhorar o raciocínio, a trabalhar a memória, a planejar e executar trabalhos ou atividades, a melhorar a capacidade de resolver problemas, etc.

Da mesma forma para o desenvolvimento motor, as brincadeiras podem contribuir no auxílio dos sentidos das crianças, bem como nas habilidades psicológicas e emocionais. A brincadeira da amarelinha, por exemplo, trabalha com a coordenação motora geral e auxilia a criança a identificar o seu lado dominante.

Nessa perspectiva, pensar em sugestões de regaste de brincadeiras e jogos antigos, tais como: a peteca, o esconde-esconde, a amarelinha, o bilboquê, o ioiô, a bolinha de gude, o pula corda, o garrafão, o beto, a queimada, é uma forma de contribuir com o processo ensino aprendizagem na fase do ensino fundamental, haja visto que a escola pode ser vista como um dos principais espaços onde a criança pode desenvolver habilidades por meio das brincadeiras própria da infância com a mediação do professor. Para melhor compreensão sobre a categoria da brincadeira e jogos antigos, a modalidade será apresentada a partir de suas características e regras.

A peteca é um esporte de origem brasileira, mais precisamente, de origem indígena e se assemelha com o voleibol. O objeto tem uma base com um peso de borracha, em que são fixas várias penas (Figura 1). Segundo Marques (2013, p. 14) “os índios a utilizavam como atividade esportiva para ganho de aquecimento corporal durante o inverno. E também como um instrumento de recreação”.

O esporte da peteca é considerado simples, pois não possui regras complexas. Pode ser praticado em quadra aberta ou fechada onde é colocada uma rede para dividir os dois campos para duas equipes adversárias (Figura 2). Esse jogo pode ser desenvolvido com alunos do ensino fundamental anos iniciais.



Figura 1: Peteca colorida  
Fonte: Google.com.br/imagens



Figura 2: Esporte da peteca  
Fonte: Google.com.br/imagens

Tanto meninos como meninas podem praticar o esporte e na escola, as crianças devem ser divididas por faixa etária.

O esconde-esconde é uma brincadeira que se eternizou de várias gerações. É possível iniciar a brincadeira com as crianças a partir dos 3 a 4 aninhos. Para criança é um desafio, pois a regra do jogo é fechar os olhos e fazer a contagem de 1 a 10, 20, 30. Ao terminar a contagem, grita “estou indo!”. Ao encontrar o colega, a criança deve tocá-lo ou eliminá-lo do jogo e continuar na procura dos demais. A criança que quiser permanecer do jogo e ser o vencedor deve se salvar deve tocar no ponto da contagem e tocar (Figura 3).

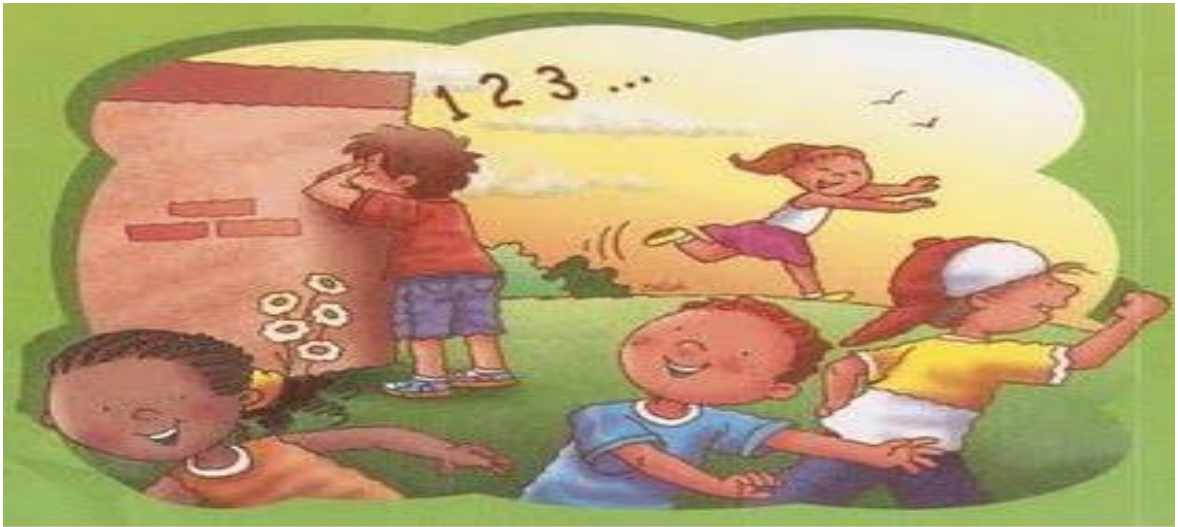


Figura 3: Jogo de esconde-esconde  
Fonte: Google.com.br/imagens

Curiosamente, de acordo com Oliveira e Fux (2014, p. 256) “o desejo da criança de descobrir ou ser descoberto parece estar mais evidente do que o desejo de enganar ou de permanecer escondido”. Dessa forma, o jogo do esconde-esconde pode ser trabalhado na disciplina de matemática no ensino fundamental anos iniciais, para fixar os números e contá-los de maneira correta.

O jogo da amarelinha é muito popular no Brasil, podendo ser jogada em qualquer lugar e na escola, as suas linhas podem ser desenhadas na área coberta com tintas coloridas em cada quadrado e numerá-los de 1 a 10 e o último espaço nomeá-lo de ‘Céu’ (Figura 4).



Figura 4: Jogo de Amarelinha  
Fonte: Google.com.br/imagens

A regra do jogo da amarelinha consiste em jogar uma pedrinha na casa 1 na primeira jogada e, a seguir, pular na casa 2 e percorrer pulando com uma perna só, todo o caminho traçado sem pisar na casa marcada, e recolher a pedrinha na volta. O jogador não pode pisar nas linhas para não perder a vez. Caso não ocorrer nenhum erro no circuito, o jogador poderá jogar novamente começando pela casa 2. Ao conseguir fazer todo o percurso da casa 1 a casa 10 primeiro, é considerado o ganhador da brincadeira (MEDINA, 2015).

O bilboquê é um brinquedo antigo de origem francesa, do século XVI. O mais conhecido é o confeccionado em madeira, uma bola com um furo, presa a um bastão por um fio (Figura 5). O jogador deve lançar a bola para o alto e encaixá-la na ponta do bastão. Na escola, o brinquedo pode ser feito também com garrafa pet descartável (Figura 6).



Figura 5: Bilboquê de madeira  
Fonte: Google.com.br/imagens



Figura 6: Bilboquê de garrafa pet  
Fonte: Google.com.br/imagens

A brincadeira com o bilboquê contribui para desenvolver a habilidade da motricidade, a noção espacial e a lateralidade, além de aprimorar a capacidade de percepção e reflexo (MILITÃO; LIMA, 2021).

O brinquedo ioiô surgiu nas Filipinas, é considerado o brinquedo mais antigo do mundo e muito popular entre as crianças (Figura 7). A palavra 'ioiô' vem do filipino e quer dizer 'volte aqui' (NETTO, 2020).

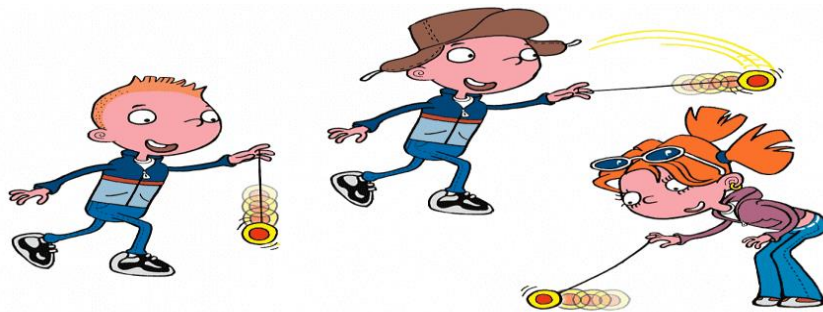


Figura 7: O brinquedo ioiô e suas manobras  
Fonte: Google.com.br/imagens

As regras da brincadeira é esticar o braço para baixo, liberar o ioiô ao abrir os dedos. Apontar ligeiramente para baixo enquanto lança o ioiô, girar a palma da mão para o chão para puxá-lo de volta. A criança ainda pode tentar fazer diferentes manobras com o ioiô. Na escola, a brincadeira com o ioiô pode contribuir para trabalhar a coordenação motora, o ritmo, o compasso e a persistência da criança.

O jogo de bolinhas de gude é originário de Portugal, pois numa dada região havia muitas pedras redondas e lisas que se chamavam 'godes', as alterações advindas da língua transformaram a palavra em 'gudes' (Figura 8) (ANDRADE, 2014).



Figura 8: Jogo de bolinhas de gude  
Fonte: Google.com.br/imagens

A regra do jogo é tentar tirar as bolinhas distribuídas dentro de uma marcação para bater as bolinhas adversárias e conquistar maior número de bolinhas do colega. Na escola, o jogo de bolinhas de gude contribui para exercitar a concentração, a coordenação motora fina e a estratégia.

A brincadeira de pular corda é considerada a mais popular e divertida para a criança (Figuras 9 e 10). A criança pode pular a corda sozinha ou em grupo, para tanto, deverá ter habilidades motoras de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibrar-se (MEDINA, 2015).



Figura 9: Pular corda individual  
Fonte: Google.com.br/imagens



Figura 10: Pular corda em grupo  
Fonte: Google.com.br/imagens

Além de ser um exercício completíssimo, na escola, essa atividade aborda conteúdos relacionados ao ritmo e a expressão corporal para o desenvolvimento de dinâmicas de produção em pequenos grupos.

É possível que a brincadeira do garrafão nunca tenha sido feita na atualidade, pois é considerada uma das mais antigas dos anos 80 (Figura 11).



Figura 11: Brincadeira do garrafão  
Fonte: Google.com.br/imagens

A regra do jogo é desenhar uma grande garrafa no chão e um segundo círculo em volta da garrafa denominado o céu. Uma criança será o pegador. Todos os integrantes entram na garrafa. O objetivo é sair da garrafa antes de ser pego, porém, ao pular para o segundo círculo deve ser de uma perna só. É inválido pisar na linha. A criança, que for pega leva tapas até chegar ao céu.

O jogo do bete é muito conhecido em várias regiões do Brasil. É disputado em duas duplas, uma fica de posse dos bets e a outra da bola (Figura 12).



Figura 12: Jogo do bete  
Fonte: Google.com.br/imagens

A regra do jogo é que o rebatedor deve manter o taco encostado na área da base para protegê-la, visando impedir que o lançador derrube o alvo que pode ser uma garrafa pet. Na escola, o jogo do bet pode contribuir para desenvolver na criança as habilidades de precisão, foco, força e memorização das regras.

Um dos jogos mais populares e praticado no Brasil é o da queimada. Caracteriza-se por ser coletivo, pois consiste em dois times separados por uma linha de quadra (Figura 13). A regra é acertar os adversários acertando-os com uma bola e retirando-os do jogo (MEDINA, 2015). A equipe sem jogadores perde a partida.



Figura 13: Jogo da queimada  
Fonte: Google.com.br/imagens

Na escola, o jogo da queimada pode desenvolver as habilidades motoras do movimento, da destreza, do domínio e da cooperação entre as crianças envolvidas na brincadeira.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo que foi apresentado representou momento único de deleite nas leituras que nortearam a pesquisa, haja visto que permitiu que a memória adormecida fosse ativada. Falar, escrever sobre brincadeiras, jogos antigos é reviver a infância e poder sentir a liberdade de colocar em prática na atualidade o mesmo sentimento vivenciado há décadas atrás.

Sendo assim, é possível dizer, com propriedade, que os objetivos do presente trabalho foi atingindo, pois, as brincadeiras populares e suas regras foram enumeradas; muitos são os benefícios para a criança durante os jogos e brincadeiras, haja visto que é possível trabalhar a coordenação motora, a interação, a habilidade, a destreza, a precisão, a cooperação, etc. Em especial, na faixa etária do ensino fundamental onde a criança deve ser incentivada em todas esses saberes. E, nos apontamentos das brincadeiras, foram ilustradas algumas dessas brincadeiras antigas, a partir de desenhos colhidos em site credenciados.

Diante do problema formulado, pode ser dito que todos os jogos e brincadeiras podem favorecer nas atividades escolares, basta que sejam inseridos no cotidiano da prática pedagógica do professor, pois de maneira geral, além de favorecer no



desenvolvimento dos saberes, aproxima a criança da cultura do que foi vivenciado pelo pai, pela mãe, pelo irmão mais velho, importante regaste cultural.

O presente estudo, conforme dito, permitiu refletir ser possível colocar essas ações em prática dentro da escola, deixando um *pause* para que outros estudos sejam feitos a respeito da temática, bem como nortear professores que acreditam nessa possibilidade.

## 6 BIBLIOGRAFIA

ANDRADE, K.L.A.B. Bolas de gude: o lúdico, o educativo e a inclusão na educação matemática. **CINTEDI. Congresso Internacional de Educação e Inclusão**. Práticas Pedagógicas, Direitos Humanos e Interculturalidade. Ed. Anais, nov. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017** - Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular. – Brasília, 2017.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

\_\_\_\_\_. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 19-32.

CLEOPHAS, M.G.; CAVALCANTI, E.L.D.; SOARES, M.H.F.B. Afinal de contas, é jogo educativo, didático ou pedagógico no ensino de Química/Ciências? Colocando os pingos nos “is”. In: CLEOPHAS, Maria das G; SOARES, M.H.F.B.(Orgs). **Didatização Lúdica no ensino de Química/Ciências**: teorias de aprendizagem e outras interfaces. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2018. p. 33-43.

GOMES, K. F. O lúdico na escola: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I, no município de Araras. Rio Claro: [s.n], 2009, 34f. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br>. Acesso em: 02 mar. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: RJ, Vozes, 1993.

KISCHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7. ed. – 6. reimpr. São Paulo: Atlas: 2011.

\_\_\_\_\_. **Metodologia científica**. 5 ed. – 4. reimpr. São Paulo: Atlas, 2010.

MEDINA, V. Amarelinha. Jogo e brincadeira de criança. Como e quando a criança pode brincar de amarelinha com os amigos. Publicado em julho 2015. Disponível em: [www.br.guiainfantil.com](http://www.br.guiainfantil.com). Acesso: 28 set. 2022.

\_\_\_\_\_. Amarelinha. Pular corda. Uma brincadeira saudável para as crianças. Publicado em julho 2015. Disponível em: [www.br.guiainfantil.com](http://www.br.guiainfantil.com). Acesso: 28 set. 2022.

MILITÃO, B.; LIMA, V. Bilboquê: um brinquedo clássico que dá até para fazer em casa. Publicado em abril de 2021. Disponível em: [www.revistacrescer.globo.com](http://www.revistacrescer.globo.com). Acesso: 28 set. 2022.

NAVARRO, M.S.; PRODÓCIMO, E. Brincar e mediação na escola. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 633-648, jul./set. 2012.

NETTO, V. Dia de brincar de ioiô no do avesso. Criciúma – SC, maio de 2020. Disponível em: <https://www.4oito.com.br/noticia/dia-de-brincar-de-ioio-no-do-avesso-29685>. Acesso: 28 set. 2022.

OLIVEIRA, Z. R. **Educação infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo, 2002.

OLIVEIRA, H.M.; FUX, J. Considerações psicanalíticas sobre os jogos de esconder: do puti ao esconde-esconde. **Ágora**, Rio de Janeiro, v. XVII, n. 2 jul/dez 2014, p. 255-269.

PEDRAZZANI, D. S.; JALANTONIO, R.; VEDOVATTO IZA, D. F. Atividades de brincadeiras tradicionais: uma proposta em programas intergeracionais. **Revista Digital**. Buenos Aires, ano 15, nº 151, dez. 2010.

PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A Transmissão da Cultura da Brincadeira: Algumas Possibilidades de Investigação. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 16, nº 1, p. 117-124, 2003.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferente contexto. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991



# TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO- CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

## IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)  
Dissertação (mestrado)  
Monografia (especialização)  
TCC (graduação) **(X)**

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor: 1 Domingos Dupé Ferreira Silva

2 Rosivânia da Silva

Andrde

Artigo científico  
Capítulo de livro  
Livro  
Trabalho apresentado em evento

Matrícula: 2019105221350841

Título do trabalho: **O RESGATE DOS JOGOS ANTIGOS COMO MECANISMO QUE PODE CONTRIBUIR NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

## RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

NÃO

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 05 / 10 /2022.

O documento está sujeito a registro de patente?  Sim  Não

O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

## DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

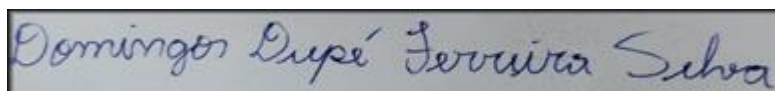
<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica, do Instituto Federal Goiano. E-mail: domingosdupe@hotmail.com.

<sup>2</sup> Doutora em Educação. E-mail: rosivania.andrade@ifg.edu.br

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Local Aragarças- Goiás 05 / 10  
/2022



Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo: SIM



Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO -



*Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância*

## **Anexo II**

### **ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO**

Ao(s) **21** dia(s) do mês de **Setembro** de dois mil e vinte e dois, às **18:00 horas**, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: **Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rosivânia da Silva Andrade** (orientador), **Profa. Ma. Renata Joaquina de Oliveira Barboza** (membro), **Porf. Me. Ayrton Matheus da Silva Nascimento** (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado “**O RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS ANTIGAS COMO MECANISMO QUE PODE CONTRIBUIR NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA NO ENSINO FUNDAMENTAL**” do(a) estudante **Domingos Dupé Ferreira da Silva**, Matrícula nº **2019105221350841** do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida ao(a) estudante para a apresentação oral do TCC, houve arguição do(a) candidato pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela **APROVAÇÃO** do(a) estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Profa. Dra. Rosivânia da Silva Andrade  
(Presidente e Orientador)

Profa. Ma. Renata Joaquina de Oliveira Barboza  
(Membro 1)

Porf. Me. Ayrton Matheus da Silva Nascimento  
(Membro 2)

Acadêmico



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO -**



*Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância*

**Anexo IV**

**TERMO DE RESPONSABILIDADE AUTORAL**

Eu **DOMINGOS DUPÉ FERREIRA SILVA** discente do curso de Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância do IF Goiano, autor do artigo científico intitulado, **O Resgate dos Jogos Antigos Como Mecanismo Que Pode Contribuir no Desenvolvimento Integral da Criança no Ensino Fundamental**, declaro, para os devidos fins da Lei nº 9.610, de 19/02/98, que me responsabilizo inteiramente perante o IF Goiano, o (a) professor (a) orientador (a) e demais membros da banca examinadora, pelo aporte ideológico e referencial, me responsabilizando por eventual plágio do texto que consubstancia a obra de minha autoria, submetida à banca examinadora para defesa de Trabalho do Conclusão (TC) do curso de Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. Destarte, sob as penas da lei, estou ciente das responsabilidades administrativas, civis e criminais em caso de comprovada violação dos direitos autorais.

Aragarças, 05 de Outubro de 2022.

*Domingos Dupé Ferreira Silva*  
Acadêmico/Autor