

28, 29 e 30
de Outubro



XVI SENPEX

Inclusão e Diversidade Científica:
Democratizando o Conhecimento

O RESGATE DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Educação

Echilly Velho¹; Renata Righetto Jung Crocetta²; Viviane Ribeiro Pereira³; José Augusto Alves Júnior⁴; César Augusto Cittadin Justi⁵

¹Unibave. echillyvv@gmail.com

²Unibave. renatarjung@hotmail.com

³Unibave. viviane.pereira@unibave.net

⁴Unibave. jota.junior@unibave.net

⁵Unesc.cesaraugustocittadin@gmail.com

Resumo: Este estudo oferece um breve panorama histórico sobre jogos, brinquedos e brincadeiras, com o intuito de explorar sua evolução e destacar sua importância no desenvolvimento das crianças ao longo do tempo. Tendo como objetivo resgatar quais jogos, brinquedos e brincadeiras faziam parte da infância dos familiares de alunos de uma escola em uma cidade do Sul de Santa Catarina. O estudo é uma pesquisa de campo, exploratória de caráter qualitativo e quantitativo. Foram pesquisadas 137 pessoas. Os resultados mostraram que as brincadeiras ao ar livre marcam uma infância de intensa interação social, onde liberdade e criatividade eram centrais para o aprendizado e as relações. Brinquedos populares como bolas, carrinhos e bicicletas mostram uma continuidade entre gerações, mantendo seu valor na infância atual ao promover tanto o movimento corporal quanto a imaginação.

Palavras-chave: jogos; brinquedos; brincadeiras; educação física.

Introdução

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades lúdicas eficazes para compreender a perspectiva de uma criança, pois desempenham um papel crucial na formação de sua visão de mundo. Durante as brincadeiras, as crianças geralmente revelam suas experiências familiares, educacionais e até seus medos, como fantasmas e monstros, que podem estimular sua imaginação (Costalonga; Abreu, 2024).

As brincadeiras organizadas e orientadas pelo professor de Educação Física são importantes, pois, por meio da mediação do conteúdo, a criança começa a internalizar as regras, o que contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo do aluno. Além disso, essas práticas possibilitam a vivência lúdica no ambiente escolar (Faria *et al.*, 2020).

Os jogos, podem ser utilizados nas aulas de Educação Física como ferramentas pedagógicas e métodos de ensino, promovendo a interação, diversão e socialização dos alunos com o ambiente escolar. Considerados essenciais para a aprendizagem e a construção do conhecimento, os jogos ajudam a desenvolver diversas habilidades nos alunos, por isso, é fundamental que os professores de Educação Física planejem suas aulas incorporando esses recursos (Maia; Farias; Oliveira, 2020).

Vygotsky (1991) ressalta que, ao interagir com brinquedos e até mesmo a simbologia, a criança aprende a operar em um nível cognitivo superior, agindo de forma mais avançada do que em situações do dia a dia, tanto pela experiência de situações imaginárias quanto pela capacidade de seguir regras. Portanto, é possível afirmar que as brincadeiras, sejam elas tradicionais ou modernas, são essenciais para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizado da criança.

Sendo assim, na disciplina de Educação Física, os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades lúdicas, que servem como ferramentas valiosas e estimulantes, permitindo aos professores aproveitarem melhor os recursos disponíveis para o desenvolvimento das crianças e, assim, alcançar resultados positivos em relação aos objetivos propostos (Costalonga; Abreu, 2024).

Portanto, é importante destacar que com o tempo, algumas coisas evoluem enquanto outras se perdem, assim as gerações mais antigas podem explorar o mundo das gerações mais jovens, e os mais jovens podem se interessar por aspectos do passado. Resgatar os jogos, brinquedos e brincadeiras antigas permite aos alunos vivenciarem o passado, revelando memórias nostálgicas e a felicidade da infância de épocas anteriores (Moreira, 2020).

Neste contexto, a presente pesquisa tem como problema: quais jogos, brinquedos e brincadeiras faziam parte da infância dos familiares de alunos de uma escola em uma cidade do Sul de Santa Catarina?

A fim de responder esse questionamento, a pesquisa tem como objetivo geral, resgatar quais jogos, brinquedos e brincadeiras faziam parte da infância dos familiares

de alunos de uma escola em uma cidade do S de Santa Catarina. E como objetivos específicos: identificar quais jogos e brincadeiras eram mais comuns na infância dos entrevistados; citar quais brinquedos eram mais utilizados pelos entrevistados; verificar em quais espaços eram realizadas as brincadeiras e como isso difere-se da atualidade e; apontar a importância do resgate de jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais na Educação Física escolar.

Jogos, brinquedos e brincadeiras – histórico e definições

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular as interações e brincadeiras são fundamentais para a prática pedagógica. Elas são essenciais para a capacidade de interação, e quando as crianças brincam juntas, atribuem significados coletivos ao mundo ao seu redor e se socializam. A BNCC menciona que as brincadeiras podem despertar a curiosidade das crianças sobre diversos aspectos, ajudando a formar sua compreensão do mundo. Portanto, as brincadeiras são experiências que permitem às crianças construir e adquirir conhecimentos através de suas ações e interações com outras crianças e adultos, promovendo aprendizagem, desenvolvimento e socialização (Brasil, 2017).

Segundo a BNCC (2017) importante diferenciar o jogo como conteúdo específico do jogo como ferramenta de ensino. Na educação, jogos e brincadeiras são frequentemente criados para estimular interações sociais específicas e reforçar conhecimentos, sendo assim, o jogo é visto como um meio para aprender algo (Brasil, 2017).

Historicamente, a Educação Física tem reconhecido o jogo como um de seus conteúdos principais. De forma geral, o jogo tem sido abordado de duas maneiras: 1) como um objeto de estudo, ou seja, um conteúdo de ensino que faz parte da cultura corporal e tem valor intrínseco, e 2) como uma ferramenta que facilita a aprendizagem de diversos conhecimentos escolares. Nesse segundo aspecto, o jogo também pode ser usado como um recurso pedagógico para ensinar outros conteúdos dentro da própria disciplina (Silva; Lacerda; Moura, 2021).

O jogo é realizado dentro de limites específicos de tempo e espaço, seguindo regras determinadas, essas regras são as únicas restrições que governam a execução do jogo. Ao tentar definir o que é um jogo, é mais importante focar em sua função do que em um conceito geral, pois a percepção de jogo em uma sociedade depende do papel que ele desempenha. Dessa forma, entender a essência do jogo é compreender

seu significado na sociedade e na vida das pessoas em suas interações (Santos, 2009).

O brinquedo é considerado por alguns autores como um tipo de jogo, mas há distinções entre os dois. A relação entre o brinquedo e a criança é mais íntima, e seu uso envolve um sistema essencial de regras na organização da brincadeira. O brinquedo estimula a representação e expressão de imagens que refletem aspectos da realidade, enquanto o jogo requer o desempenho de habilidades específicas determinadas pela estrutura do objeto e suas regras (Moura, 2016).

Kishimoto (2005) destaca que o brinquedo remete ao tempo de infância dos adultos, ligado à memória e à imaginação. Ele serve como suporte para a brincadeira e estimula a imaginação da criança. A brincadeira, por sua vez, é a ação que a criança desenvolve ao seguir as regras do jogo, representando o lúdico em ação.

Atualmente, as formas de brincar estão cada vez mais restritas ao uso de dispositivos eletrônicos como tablets, celulares, computadores e videogames, o que limita a experiência de brincar no mundo real. Como resultado, brinquedos e brincadeiras tradicionais estão sendo deixados de lado, dando lugar a itens como roupas, celulares, jogos eletrônicos e produtos de beleza, que dominam as preferências das crianças. Presentes que antes incluíam bonecas, carrinhos e jogos de tabuleiro agora são substituídos por roupa, acessórios, aparelhos eletrônicos, entre outros, impulsionados pelo consumismo infantil (Rodrigues; Abrão, 2018).

Diante do contexto, acerca da historicidade, a origem dos jogos e brincadeiras tradicionais não pode ser identificada ou datada com precisão, pois eles estiveram presentes em diversas sociedades ao longo de diferentes períodos históricos, que por meio de suas dinâmicas sociais e históricas, esses jogos e brincadeiras deixaram impressões duradouras em seus praticantes (Kishimoto, 2005).

Jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar

Segundo a BNCC (2017) Educação Física é a área do currículo que aborda as práticas corporais em suas variadas formas de interpretação e significado social, vistas como expressões das potencialidades dos indivíduos e como parte do patrimônio cultural da humanidade. Nesse contexto, o movimento humano está sempre imerso na cultura e não se restringe apenas ao deslocamento de uma parte ou do corpo inteiro, assim, as práticas corporais são consideradas textos culturais que podem ser analisados e criados (Brasil, 2017).

A BNCC, ao abordar o conteúdo de jogos, destaca os seguintes objetos de conhecimento: brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional; brincadeiras e jogos tradicionais do Brasil e de outras partes do mundo; brincadeiras e jogos de origens indígenas e africanas; e jogos eletrônicos (Brasil, 2017).

Segundo Mello *et al.* (2014) as brincadeiras e jogos ajudam a revelar o que torna cada criança única, ao utilizar o brincar como atividade central na Educação Física no contexto escolar, traz uma abordagem eficaz que conecta interesses e necessidades, caracterizando as crianças e promovendo o desenvolvimento de diferentes habilidades na escola, onde os jogos e brincadeiras, se tornam ferramentas valiosas que permitem aos professores explorar recursos para o desenvolvimento infantil, alcançando resultados positivos nos objetivos educacionais.

O resgate de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física serve como uma ferramenta para estimular, analisar e avaliar as aprendizagens dos alunos. Além disso, o aspecto lúdico promove motivação, interesse e satisfação, ativando dimensões emocionais e afetivas que são essenciais para o processo de construção do conhecimento. Assim, o uso de jogos e brincadeiras deve ser incentivado não apenas na Educação Infantil, mas também nas séries iniciais e finais, proporcionando uma aprendizagem significativa e permitindo uma avaliação abrangente das interações sociais dos alunos (Ferreira; Matos, 2014).

Durante as aulas de Educação Física, o professor deve observar como os alunos percebem os jogos e brincadeiras tradicionais, a forma como esses jogos são apresentados e sua importância para os alunos. Na Educação Física escolar, jogos e brincadeiras tradicionais não apenas fazem parte do nosso patrimônio cultural, mas também são essenciais para o desenvolvimento dos alunos. Desde o nascimento, as crianças estão imersas nesse universo lúdico, onde são estimuladas a vivenciar e compreender as regras sociais e interações humanas (Dalmolin; Piovani, 2014).

Dentro dessa abordagem, é possível observar, que os professores de Educação Física, dentro do contexto escolar, estão empregando metodologias focadas no desenvolvimento motor por meio de diversas atividades físicas psicomotores, jogos e brincadeiras. Essas atividades físicas além de promoverem o desenvolvimento integral, desempenham um papel crucial na maturação mental, afetiva e social dos alunos. Ao integrar essas práticas, os educadores não só melhoram as habilidades motoras, mas também contribuem para o crescimento

emocional e social das crianças, promovendo uma aprendizagem mais abrangente e integrada (Silva; Rocha, 2017).

Procedimentos Metodológicos

A presente pesquisa é reconhecida como uma pesquisa de campo, exploratória de caráter qualitativo e quantitativo que segundo Michel (2005), se realiza na busca de resultados numéricos comprovados através de questionários validados cientificamente, na qual se procura verificar e explicar a influência dos dados levantados sobre outras variáveis, através de análises estatísticas.

A pesquisa foi realizada em uma escola pública estadual de educação básica de uma cidade do Sul de Santa Catarina, tendo a liberação através da coordenação da escola, para aplicação do questionário. A coleta de dados ocorreu no mês de julho de 2024.

Inicialmente foi solicitada a liberação por parte da direção da escola; após a liberação foi contatado o professor regente dessas turmas e explicitado como ocorreria a pesquisa com os alunos e familiares do ensino fundamental II.

Participaram da pesquisa, familiares de alunos do 6º ao 9º ano de uma escola pública do Sul de Santa Catarina, sendo que a seleção dos alunos se deu pelo conteúdo que foi aplicado pela professora regente de Educação Física; jogos brinquedos e brincadeiras. Os participantes foram submetidos a um questionário com cinco perguntas abertas e três fechadas sobre jogos brinquedos e brincadeiras, que foi enviado através dos alunos.

No dia da pesquisa, foi enviado o questionário pelos alunos presentes na aula. Estes, tiveram cinco dias para a devolução. O questionário foi lido com os alunos e explicado o porquê da pesquisa. Após os cinco dias foi feita a coleta dos questionários respondidos.

Os critérios de inclusão para participarem da pesquisa foram: ser familiar dos alunos de 6º a 9º ano da escola escolhida; ter mais de 30 anos; estar apto a responder o questionário; estar presente na aula no dia da entrega do questionário.

Sendo que esta pesquisa tem o foco na aplicação de um questionário, assim os riscos são considerados mínimos. A análise de dados foi realizada a partir de gráficos baseados nas respostas dos entrevistados organizados a partir das categorias de análise: jogos brinquedos e brincadeiras, e o desenvolvimento de como brincar.

Resultados e Discussão

Os resultados foram desenvolvidos com base no questionário aplicado com familiares de alunos do ensino fundamental anos finais, mais respectivamente do 6° ao 9° ano, com foco no tema "Jogos brinquedos e brincadeiras antigas" nas aulas de Educação Física, com o objetivo de resgatar e valorizar jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais por meio da participação dos pais, responsáveis ou familiares. A proposta visa não apenas a preservação da identidade cultural da comunidade, mas também o fortalecimento dos vínculos intergeracionais, permitindo que as tradições lúdicas sejam transmitidas e revividas pelas novas gerações.

Dessa forma, o aluno(a) foi orientado(a) a realizar uma pesquisa com um membro de sua família, com mais de 30 anos, investigando as brincadeiras de sua infância, seus significados e o contexto em que eram praticadas, permitindo uma reflexão sobre as transformações nas formas de brincar ao longo do tempo e sua relevância para a cultura local.

Dessa forma, os resultados de 5 questões abertas, e 3 questões fechadas (idade, gênero e parentesco) serão analisados a partir de percentuais. Foram entrevistados um total de 137 pessoas, sendo 90 do gênero feminino e 47 do gênero masculino, observando então que a presença feminina é quase o dobro da masculina.

Sobre a idade dos participantes, a maior concentração está entre aqueles com idades de 30 a 49 anos, que representam 75% do total. Depois 14% de 50 a 59 anos, 7% de 60 a 69 anos e 4% de 70 a 79 anos.

Percebemos que as mães foram as pessoas que mais responderam o questionário, sendo 55%, seguidos de 28% de pais, 7% de avós, 5% de avôs e 5% de tias. Isso pode refletir a estrutura familiar predominante ou o nível de envolvimento esperado de cada parente dentro do contexto analisado.

Sabe-se que a interação entre pais e filhos, por meio de brincadeiras, oferece uma oportunidade única para a construção de conhecimentos. Esse momento permite a transmissão de experiências consideradas parte do senso comum e, ao mesmo tempo, possibilita a introdução de perspectivas que merecem ser debatidas, mas que muitas vezes ficam fora dos currículos escolares (Borges, 2008).

Acerca das brincadeiras que elas mais brincavam, "Pega-pega" se destaca como a brincadeira mais praticada na infância, com 25%, seguida de "Esconde-esconde" com 13% e "Pular corda" e "Peteca", ambos com 12%. Outras brincadeiras tradicionais como "Amarelinha", "Bolinha de gude" também aparecem com frequência

significativa. Além disso, atividades como "Vivo-morto" e "Peão" têm menor popularidade, mas ainda são presentes.

De acordo com Cascudo (1984), os jogos tradicionais infantis são componentes da cultura popular, refletindo a produção espiritual de um povo em um determinado contexto histórico. Como expressões da cultura popular, as brincadeiras tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e promover a convivência social. Para Moreira (2023) os jogos populares são brincadeiras transmitidas entre gerações que visam estimular a ludicidade e a imaginação. Geralmente praticadas nas ruas, essas atividades costumam ser realizadas por pessoas de classes sociais mais baixas.

Portanto, o resgate histórico-cultural dos jogos brinquedos e brincadeiras é fundamental, pois há uma crescente necessidade de refletir sobre o significado dessas atividades lúdicas, bem como suas manifestações no desenvolvimento físico, motor e intelectual de crianças e adolescentes. Essa reflexão permite compreender como a prática de atividades lúdicas influenciam não apenas o crescimento individual, mas também a socialização e na formação de identidades. Além disso, ao valorizar essas tradições, traz um ambiente em que as novas gerações possam aprender com o passado, adaptando e inovando em suas práticas lúdicas, contribuindo para um desenvolvimento mais integral e conectado com sua cultura (Ferreira, 2014).

Em relação aos principais lugares onde as pessoas costumavam brincar na infância, o local mais comum é a rua, destacando-se como o espaço preferido para as brincadeiras, com 32%. Em seguida, a escola aparece como um ambiente bastante utilizado para atividades recreativas, com 25%, sendo também um lugar de socialização e diversão entre as crianças. Em casa, aparece com 29%, e é outro espaço relevante, indicando que muitos preferem o conforto e a segurança do ambiente familiar para brincar.

Ao brincar, a criança estabelece conexões com o mundo social, sendo essa atividade uma expressão natural de sua essência. Por meio da brincadeira, elas aprendem a interagir consigo mesmas e deixam fluir sua imaginação, o que contribui para a formação de sua personalidade e a recriação de situações do cotidiano. As brincadeiras tradicionais são perpetuadas pelas crianças, que as preservam e reinventam a cada nova geração. Portanto, resgatar a tradição dessas brincadeiras é uma maneira de expandir o universo lúdico e cultural das crianças, além de fomentar a interação entre diferentes gerações (Castro, 2018).

Referente aos brinquedos que os entrevistados tiveram durante a infância, observa-se que a maioria mencionou a bola como o brinquedo mais presente (27%), seguida pelo carrinho (22%) e, em terceiro lugar, a bicicleta (16%). Esses brinquedos continuam populares na infância atual, o que demonstra uma continuidade nas preferências lúdicas ao longo das gerações. Isso reflete que, brinquedos tradicionais ainda mantêm uma certa relevância entre as crianças de hoje apesar do avanço tecnológico na área do lazer infantil.

Alguns entrevistados ainda mencionaram brinquedos como bonecas, jogos de tabuleiro, bonecos de ação e pipas como os favoritos durante sua infância. Esses brinquedos proporcionavam momentos de criatividade, interação social e diversão, destacando-se como elementos importantes na construção das memórias afetivas daquela época.

Segundo Silva (2004), o brinquedo é uma expressão cultural da criança, durante a brincadeira, a criança transforma qualquer objeto em um brinquedo, moldando-o conforme sua imaginação e contexto. Por exemplo, uma vassoura pode se tornar um cavalo, e até mesmo brinquedos industrializados ganham novos significados: uma boneca pode se transformar em um microfone, enquanto um tecladinho pode representar um computador. Essa recriação depende do que a criança deseja expressar, mostrando a importância da imaginação no processo de brincadeira.

No que diz respeito a preferência dos entrevistados quanto a brincar sozinhos ou em grupo, a maioria (93%) destacou a importância de ter amigos e de participar de brincadeiras coletivas, seja na rua, na escola ou em casa. Essas interações em grupo são frequentemente associadas ao desenvolvimento de habilidades sociais, como a colaboração, a empatia e a capacidade de resolver conflitos. Além disso, brincar em grupo fortalece os laços de amizade e cria experiências compartilhadas, que são fundamentais para a formação de memórias duradouras e para o desenvolvimento emocional durante a infância.

Parten (1932) observou em seu estudo, os estados interacionais das crianças: o estado desocupado refere-se à criança que parece "não fazer nada", geralmente observando outras brincarem; solitário quando a criança brinca sozinha, sem se aproximar de outras; paralelo ocorre quando a criança brinca de forma independente, realizando atividades relacionadas às das outras, mas sem interagir diretamente; associativo, quando a criança brinca com outras, conversando sobre a atividade e

trocando brinquedos, sem subordinação de interesses. Por fim, no estado cooperativo, a criança ajuda outras durante a brincadeira, demonstrando compreensão do ponto de vista alheio. Essa classificação é útil para entender as diferentes formas de interação entre as crianças durante as brincadeiras.

Por fim, a respeito do acesso dos entrevistados a televisão, videogame ou computador durante a infância, a maioria (88%) relatou que não possuía computador ou videogame, e que a televisão disponível era, em grande parte, em preto e branco. Muitos afirmaram que passavam o tempo brincando na rua com amigos, familiares e vizinhos, destacando que, na época, as brincadeiras ao ar livre eram vistas como mais divertidas e envolventes do que as opções tecnológicas. Para eles, a ausência de dispositivos eletrônicos incentivava maior interação social e criatividade, o que contribuiu para uma infância marcada por laços afetivos mais fortes e momentos de diversão coletiva.

As crianças são influenciadas por diversas culturas lúdicas, especialmente a portuguesa devido a nossa colonização. Jogos e brincadeiras tradicionais convivem com novas modalidades de diversão trazidas pela televisão, videogames e computadores, ampliando o universo lúdico e proporcionando novas oportunidades para aqueles que estão começando a explorar o mundo. Dessa forma, pode-se considerar que as novas formas de brincadeiras contemporâneas, em essência, estão fundamentadas e enriquecidas pelas experiências de jogos antigos, que, ao serem recontextualizados, oferecem uma nova perspectiva sobre o brincar (Silva, 2004).

Sendo assim, a análise das repostas, revela aspectos importantes da infância dos participantes da pesquisa, destacando como as experiências lúdicas e sociais marcaram essa fase da vida.

Considerações Finais

O resgate de jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais na Educação Física escolar busca valorizar a cultura popular e promover o desenvolvimento integral dos alunos. Esse tema parte do princípio de que atividades lúdicas tradicionais contribuem significativamente para o desenvolvimento social, motor e cognitivo dos estudantes, reforçando o pertencimento cultural e a cooperação em um contexto de aprendizado que ultrapassa o ambiente escolar. A proposta abrange práticas e brincadeiras que fazem parte do repertório cultural de diferentes gerações, incentivando a criatividade e a convivência saudável entre as crianças.

Além disso, resgatar essas atividades na escola é essencial em tempos de crescente digitalização, onde jogos virtuais ocupam grande parte do tempo livre das crianças. As brincadeiras tradicionais, por seu caráter ativo e social, oferecem uma alternativa saudável e colaborativa que complementa as práticas contemporâneas.

A introdução dessas brincadeiras tradicionais na Educação Física também atua como um meio de preservar as tradições e histórias regionais, proporcionando aos alunos uma vivência que valoriza a identidade cultural e o respeito pelas diversas manifestações culturais presentes no Brasil.

As memórias compartilhadas revelam que, para a maioria, os momentos de diversão e aprendizado se desenrolavam principalmente ao ar livre, como nas ruas e nas escolas, reforçando o papel desses espaços como ambientes ricos em interação social e oportunidades de desenvolvimento. A presença marcante das brincadeiras ao ar livre demonstra que a infância foi vivida com intensa participação social e coletiva, onde o aprendizado e as relações se desenvolveram em um contexto de liberdade e criatividade.

Os brinquedos mais mencionados, como bolas, carrinhos e bicicletas, ainda são itens populares e permanecem relevantes na infância atual. Esse ponto evidencia uma continuidade de gerações em relação à valorização de brincadeiras que estimulam tanto o movimento corporal quanto a imaginação.

Além disso, a preferência dos entrevistados por brincar com amigos e em grupo mostra como as atividades compartilhadas são fundamentais para o desenvolvimento emocional, a cooperação e a criação de laços de amizade duradouros, essenciais para a construção de memórias afetivas e para a formação de uma infância plena.

Outro aspecto relevante é a influência significativa das mães na vida das crianças, reafirmando o papel central desses seres humanos no acompanhamento das atividades infantis e no estímulo às brincadeiras. Isso indica uma estrutura familiar onde o cuidado diário e o apoio emocional são atribuídos, em grande parte, à figura materna, que se destaca como protagonista na construção de memórias afetivas e no apoio à vivência lúdica.

Em conclusão, o resgate e a análise dessas experiências infantis mostram a importância de ambientes de convivência e de práticas lúdicas que não dependem de dispositivos eletrônicos, mas que valorizam a interação humana e a simplicidade das brincadeiras tradicionais.

Referências

ATZINGEN, M.C.V. **A história do brinquedo**: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001.

BENJAMIN, W. **Reflexões**: A criança, o Brinquedo, a Educação. 2ª Ed. São Paulo: Novas Buscas em Educação, 1984.

BORGES, A.L.A. **A criança, o brincar e a interação entre pais e filhos**. Uberlândia, 2018. Disponível em: file:///C:/Users/geova/Downloads/admin,+REP-2009-231.pdf Acesso em: 07 out. 2024.

BRASIL. Lei das Diretrizes e Bases. **Lei nº 9.394**. Brasília, DF, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso em: 30 jul. 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a Base. Brasília, 2017.

CASCUDO, C. **Literatura oral no Brasil**. 3ª ed. São Paulo: Itatiaia, 1984.

CASTRO, P.F de. **Arte de brincar**: Resgatando as brincadeiras antigas. Saberes docentes em ação, v.4, n.1. Alagoas, 2018.

COSTALONGA, V; ABREU, J.R.G de. **Jogos e brincadeiras na Educação Física**. Diálogo Comunicação e Marketing, 1.ed. Vitória, ES: 2024.

DALMOLIN, M.S; PIOVANI, V.G.S. **Jogos e brincadeiras**: um resgate histórico-cultural para as aulas de educação física. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor-PDE. Paraná, 2014.

FARIA, L. C. et al. **A Educação Física e sua contribuição para o desenvolvimento motor e cognitivo do aluno através do lúdico**. Relva, v. 7, n. 2. Mato Grosso, 2020.

FERREIRA, I.C; MATOS, M.Á.J. **O resgate de jogos e brincadeiras antigas**. Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE. Jaguariaíva, PR, 2014.

FERREIRA, I.A. O resgate de jogos e brincadeiras antigas. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. **Produções Didático-Pedagógicas**. Paraná, 2014.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. 3ª ed. São Paulo: Scipione, 1992.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MAIA, D.F; FARIAS, A. L. P; OLIVEIRA, M.A.T. Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para o desenvolvimento da criança. **Revista Cenas Educacionais**, v. 3. Bahia, 2020.

MELLO, A.S da. et al. Educação Física na educação infantil: produção de saberes no cotidiano escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.36 n.2 , 2014.

MOREIRA, J.A. **A importância do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais no contexto escolar na atual era digital.** Irati, 2020.

MOREIRA, R.M. Jogos e Brincadeiras Populares nas Décadas de 60 a 90 no Brasil: sentimentos, memórias e resgate cultural na instituição escolar infantil. **Ensino & Pesquisa, União da Vitória**, v. 21, n.1, 2023.

PARTEN, M.B. Social Participation among preschool children. **Journal of abnormal and Social Psychology**. n.27, 1932.

RIBEIRO, N.V; BÉSSIA, J.F de. **As contribuições da família para o desenvolvimento da criança na educação infantil.** Aracruz, 2015.

RODRIGUES, D.B; ABRÃO R.K. Habilidades e Competências do Professor de Educação Física. **Lecturas Educación Física y deportes**, v. 162. Buenos Aires, 2018.

SANTOS, G.F.L de. **Origem dos jogos populares: em busca do “elo perdido”.** Londrina, 2009.

SILVA, M. **Jogos Educativos.** Campinas: Papyrus, 2004.

SILVA, E.D da; LACERDA, G.S da; MOURA, D.L. **O ensino do jogo na educação física escolar: uma revisão sistemática.** Paraíba, 2021.

SILVA, F.H.M.L; ROCHA, R.P da. **Os jogos e as brincadeiras nas aulas de educação física escolar: possível contribuição para o desenvolvimento da ludicidade, cognição e a motricidade.** Ouro Preto, 2017.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1993.

VIEIRA, C.M.S da. **Brincadeiras Populares: um resgate da cultura do brincar.** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão. São Luís: EDIFMA, 2019.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** Fontes, 4. ed. São Paulo, 1991.