



## **JOGOS TRADICIONAIS: AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E UM SITE COMO ESPAÇOS DE PRESERVAÇÃO CULTURAL**

Gabriel Gonçalves Freire

Daniel Guerrini

### **Resumo**

A profusão cultural apresenta-se como uma característica da sociedade contemporânea. Na reflexão cultural sobre os jogos tradicionais atualmente, percebe-se a necessidade da construção de espaços para sua preservação cultural. Nesse sentido, o problema da investigação constituiu-se em quais espaços e caminhos favorecem a preservação cultural dos jogos tradicionais? Reconhecendo o problema e que os jogos tradicionais é conteúdo nas aulas de Educação Física, elaborou-se um espaço na internet que, partindo de caminhos traçados em aulas embasadas na pedagogia Histórico-Crítica, contribuisse com a preservação desses jogos. Assim, tanto as aulas como um site elaborado se efetivaram como espaços e caminhos que favoreceram a preservação cultural dos jogos tradicionais. Valorizam-se trabalhos que busquem criar espaços de manutenção dos jogos tradicionais atualmente, valorizando a prática pedagógica em Educação Física.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos Tradicionais. Pedagogia Histórico-Crítica.

### **Introdução**

A profusão cultural apresenta-se como uma característica da sociedade contemporânea. No constante avanço das tecnologias de informação e comunicação (TICs), algumas manifestações culturais são produzidas e vivenciadas cada vez mais, por exemplo, Jogos Virtuais<sup>1</sup> e, em contrapartida, outras são “enfraquecidas” socialmente, como os Jogos Tradicionais<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Em síntese, jogos virtuais concentram vários tipos de arte, como cinema, quadrinhos, música e relaciona tudo isso com o uso da computação gráfica em diferentes plataformas (Arcade, SNES, Mega Drive, PC, Iphone, Xbox 360, PlayStation etc.) e a imersão dos jogadores ao ciberespaço (RODRIGUES, 2009).

<sup>2</sup> São manifestações culturais que representam antigos costumes, cultos e rituais passados, tornando-se reminiscentes na história, caracterizados pela universalidade, anonimato, transmissão oral e participação significativas dos próprios jogadores em suas modificações (SANTOS, 2012).



A escola, locus profícuo de compreensão cultural por meio dos processos de ensinar e aprender, se apresenta como espaço social privilegiado para que estudantes e professores entendam essa profusão cultural na qual ajudam a produzir.

Quando se especifica a reflexão sobre os jogos tradicionais, suas presenças nas práticas sociais atualmente e a escola, percebe-se que as aulas de Educação Física são momentos privilegiados de preservação cultural. Acredita-se, nesse sentido, que o processo pedagógico em Educação Física no ensino dos jogos tradicionais será uma constante busca pelo “elo perdido” entre esses jogos e a sociedade atualmente (SANTOS, 2009).

Envolver os estudantes em um processo educativo que preserve os jogos tradicionais é uma necessidade para o professor de Educação Física, uma vez que tais jogos são reconhecidos como Patrimônio Cultural da humanidade. Enquanto patrimônio, a amarelinha, ioiô, bets, bugalha, entre outros jogos, ajudaram na construção de uma tradição cultural e identidade Infanto-juvenil.

Entretanto, pensar especificamente no ato pedagógico em Educação Física durante o ensino desses jogos com objetivo de preservação, requer espaços e caminhos que contribuam para isso. Assim, o problema abordado nesse estudo foi: Quais espaços e caminhos favorecem a preservação cultural dos jogos tradicionais?

Decorrente da problemática, o objetivo geral do estudo constitui-se na elaboração de um espaço na internet que, partindo de caminhos traçados nas aulas de Educação Física, contribuísse com a preservação dos jogos tradicionais.

### **Vida longa aos jogos tradicionais**

A sociedade contemporânea é marcada pelo constante avanço em que as TICs passam e por suas inserções nas práticas e relações sociais. Os avanços tecnológicos em relação aos computadores, smartphones, vídeo games e a própria internet, têm modificado o mundo dos jogos e as relações dos atores sociais quando jogam (FREIRE; GUERRINI, 2016).

Entre as modificações significativas ao mundo do jogar com o avanço tecnológico estão à inserção dos jogadores ao ambiente virtual e a crescente produção dos jogos virtuais. Se antes prevaleciam nas práticas sociais das crianças e adolescentes jogos como Amarelinha, Bets, Pique Bandeira, Bola de Gude entre outros, atualmente manifestações virtuais como HearthStone, Pokémon Go, League of Legends, Minecraft etc., ganham cada vez mais espaços.

Por um lado, a profusão cultural presenciada atualmente nos tipos de jogos (tradicionais e virtuais) é benéfica em relação à quantidade de possibilidades de se jogar em diferentes espaços. Por outro lado e, infelizmente, alguns jogos que contribuíram com a construção da identidade de gerações passadas, deixam aos poucos de integrar o cotidiano das gerações presentes, por exemplo, o jogo do Elástico, Bugalha, Estrela Nova Celta etc.

Considerando que os jogos tradicionais integram o patrimônio cultural brasileiro, que constituem a identidade de seus atores sociais ao longo dos anos, são necessários espaços e práticas que favoreçam a sua preservação. Isso porque, concorda-se com a UNESCO (2006) que as manifestações culturais com essas características, especificamente em relação à transmissão oral de geração para geração, são fragilizadas com o advento dos avanços tecnológicos, com a utilização de outros espaços e formas diferenciadas de comunicação.

Entretanto, reconhecer a necessidade preservativa dos jogos tradicionais atualmente não significa a marginalização dos jogos virtuais. Pelo contrário, busca-se no reconhecimento de um a valorização do outro, sendo que tanto as aulas de Educação Física quanto a internet são espaços privilegiados para a efetivação desse processo.

### **Educação Física e Internet: sobrevivência dos jogos tradicionais**

Os jogos e, por conseguinte, os jogos tradicionais, são historicamente conteúdos de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física. Em uma perspectiva que reconheça a Educação Física como área de conhecimento, o ensino dos jogos ao longo dos anos de escolarização, deve ir além do fazer/vivenciar rumo à tomada de consciência desse mesmo

fazer/vivenciar. Em outras palavras, não basta jogar, é preciso compreender aquilo que se joga e situá-lo no contexto em que se vive.

Assim, compartilha-se da ideia de que

Devemos ressaltar que essas aulas não são pensadas no sentido de elencar determinados jogos para serem praticados nas aulas. Isto seria limitar a área de Educação Física à área de atividade e não área de conhecimento, como prevê a legislação educacional vigente. Nesse sentido, essas aulas devem proporcionar a apropriação do conhecimento sobre o jogo (SANTOS, 2012, p. 63).

As aulas de Educação Física serão sobrevidas aos jogos tradicionais quando, cada vez mais, conscientizar os estudantes que não bastam apenas jogar Amarelinha, Bola Queimada, Pipa nas aulas para preservá-los, é preciso ensinar e vivenciá-los além dos muros da escola. Eis o grande desafio de qualquer ensino em uma perspectiva emancipadora.

É claro que jogar essas manifestações culturais integra um importante aspecto de suas aprendizagens rumo a preservação cultural. Como preservar aquilo que não pratico?. Enfatiza-se, porém, que o ensino dos jogos tradicionais, das gerações passadas às presentes e futuras, é elemento essencial de sua preservação. Portanto, só o fato de praticá-los nas aulas com os colegas não será o suficiente, do ponto de vista do ensino dos próprios estudantes às gerações presentes e futuras, para a preservação dos jogos tradicionais.

No processo de preservação dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física, os professores possuem entre uma de tantas tarefas, a de identificar quais desses tipos de jogos estão mais “enfraquecidos” atualmente. Permitir a voz dos estudantes é um passo significativo nessa identificação, ou seja, perguntando-lhes quais jogos tradicionais eles jogam/conhecem?

A busca pelo conhecimento prévio dos estudantes sobre esses jogos é um primeiro passo de todo um planejamento que os professores elaborarão antes e durante as aulas ministradas. Por isso, quanto mais consciente o professor planejar os encontros, maiores serão as chances de tornar as aulas de Educação Física sobrevidas aos jogos tradicionais.

Outro elemento que é essencial no processo de preservação de uma manifestação cultural é o seu registro. Em uma sociedade inserida cada vez mais ao ambiente virtual para o estabelecimento de relações sociais e busca



de informações, a internet se torna espaço possível de registro e acesso aos jogos tradicionais.

Infelizmente, a busca de informações na internet sobre os jogos tradicionais é dificultada por espaços (sites, blogs etc.) que não citam fontes e que, além de trazer informações desses jogos, apresentam outras aleatoriamente. A criação de um espaço na internet para sobrevivência dos jogos tradicionais é uma necessidade nesse sentido.

Assim, os professores de Educação Física têm nas aulas e na internet espaços que podem criar e utilizar para a continuidade dos jogos tradicionais na sociedade contemporânea. É preciso envolver os estudantes nesses espaços, ouvindo e considerando-os na elaboração, modificação e preservação desses jogos.

### **Caminho Metodológico**

Considerando o problema inicial sobre quais espaços e caminhos favorecem a preservação cultural dos jogos tradicionais, e objetivando elaborar um espaço na internet que contribuísse com a preservação dos jogos tradicionais a partir de caminhos traçados nas aulas de Educação Física, nesse estudo, predominou uma abordagem *qualitativa de pesquisa*.

Entre as características sobre a pesquisa qualitativa em educação, prevaleceu àquela relacionada com uma preocupação maior com os processos do que com o produto final (LÜDKE; ANDRÉ, 1986).

Assim, os caminhos percorridos nas aulas de Educação Física, com os participantes do estudo, ou seja, uma turma de quinto ano do ensino fundamental, de uma escola municipal de Cambé-PR, no ano de 2016, durante o ensino do conteúdo jogos tradicionais, tiveram maior relevância na elaboração de um espaço na internet que atendesse ao objetivo do estudo.

Utilizou-se para a *coleta de dados* das aulas, por meio da captura de imagens, uma câmera digital Sony Cyber-Shot (DSC-W800) e um celular Samsung Galaxy Pocket 2 (SM-G110B). Também foi utilizado um diário de campo para coletar informações.

As informações coletadas foram averiguadas pela *análise de conteúdo* proposta por Bardin (1977) em que no primeiro momento, efetivou-se



a *pré-análise* com a organização das informações; em um segundo momento foi realizada a *descrição analítica* dos dados, aprofundando a reflexão sobre o envolvimento dos estudantes nas aulas; e no terceiro momento concluiu-se a interpretação inferencial, respondendo ao questionamento e objetivo do estudo a partir das aulas e do site criado.

### **Resultados: da sala de aula para o site, do site para a sala de aula**

Ao considerar a sala de aula e um site como caminhos e espaços possíveis de preservação cultural dos jogos tradicionais em resposta a problemática do estudo, é preciso analisar como cada um se constituiu. Assim, primeiro apresenta-se o processo pedagógico em Educação Física inserido com a turma do quinto ano e, depois, como se efetivou a elaboração do site.

Com isso, na presença de vinte e quatro estudantes e um professor (um dos pesquisadores), ministraram-se vinte aulas sobre os jogos tradicionais, entre os meses de agosto, setembro e outubro, com referência na proposta pedagógica elaborada por Gasparin (2002). Nessa proposta são sugeridos cinco passos a ser efetivados durante a prática pedagógica:

- *Prática Social Inicial do Conteúdo*: é o momento de identificação dos saberes prévios estudantis e um primeiro contato dos estudantes com o conteúdo que será ensinado pelo professor. Também serve como uma primeira leitura, na escola, da realidade em que esse conteúdo está inserido;
- *Problematização*: é o período de analisar a realidade social, relacioná-la ao conteúdo a ser estudado e colocar ambos (realidade social e conteúdo) em questão.
- *Instrumentalização*: Após o questionamento que relacione a realidade social e o conteúdo, a instrumentalização será o caminho em que as ações pedagógicas buscarão compreender e solucionar esse mesmo questionamento. São em síntese, as práticas pedagógicas em andamento do ensino e aprendizagem do conteúdo;
- *Catarse*: é o momento em que os estudantes expressam suas aprendizagens. Socializam aos demais aquilo que aprendeu



sobre determinado conteúdo confrontando seus saberes prévios inicialmente;

- *Prática Social Final do Conteúdo*: é o passo mais desafiador do processo pedagógico uma vez que representa a aplicação na realidade social daquilo que foi ensinado e aprendido.

A Tabela 1 apresenta a localização das aulas ministradas em relação aos objetivos propostos e a proposta elaborada por Gasparin (2002).

Tabela 01: Mapa das aulas

Objetivos	Passos Pedagógicos (GASPARIN, 2002)	Datas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar quais jogos tradicionais são conhecidos.</li> </ul>	Prática Social Inicial do Conteúdo	03 de Agosto
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender os jogos tradicionais como patrimônio cultural;</li> <li>• Problematicar os jogos tradicionais na sociedade contemporânea.</li> </ul>	Problematização	08 de Agosto
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer o jogo (Bola Queima, Pique Bandeira, Sirumba, Elástico, Bola de Gude, Estrela Nova Cela, Amarelinha, Pião, Gato Mia, Bugalha e Pipa);</li> <li>• Identificar possíveis fases, as regras e objetivos do jogo (Bola Queima, Pique Bandeira, Sirumba, Elástico, Bola de Gude, Estrela Nova Cela, Amarelinha, Pião, Gato Mia, Bugalha e Pipa);</li> <li>• Elaborar Bugalhas e Pipas.</li> <li>• Apresentar possível origem, regras, objetivos sobre o jogo (Bola Queima, Pique Bandeira, Sirumba, Elástico, Bola de Gude, Estrela Nova Cela, Amarelinha, Pião, Gato Mia, Bugalha e Pipa);</li> </ul>	Instrumentalização	De 15 de Agosto até 10 de Outubro (total de 16 aulas)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar um texto sobre jogos tradicionais</li> <li>• Elaborar uma História em Quadrinho sobre a Charge</li> </ul>	Catarse	17 e 19 de Outubro
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efetivar algum jogo aprendido no recreio</li> </ul>	Prática Social Final do Conteúdo	

Fonte: Elaborado pelos pesquisadores

A Prática Social Inicial do Conteúdo como processo de identificação dos saberes prévios estudantis e também para um primeiro contato dos estudantes com o conteúdo a ser ensinado, foi realizada por meio de uma avaliação diagnóstica no dia 03 de agosto. Nessa avaliação, constatou-se os

jogos tradicionais que eram mais conhecidos pelos estudantes e aqueles que eram menos.

A partir disso, o professor planejou doze jogos (apresentados na tabela 1) para ser ensinados nas aulas seguintes. O critério utilizado para a escolha foi de acordo com o conhecimento dos estudantes sobre os jogos, da seguinte forma: quatro jogos bastante conhecidos, quatro jogos conhecidos medianamente e quatro jogos pouco conhecidos.

Depois, na Problematização, o docente ensinou que os jogos tradicionais são reconhecidos como patrimônios culturais da humanidade e que, na sociedade contemporânea, há o problema de que alguns são “enfraquecidos culturalmente” pela falta de ensino, aprendizagem e prática.

Na etapa de Instrumentalização do conteúdo, os estudantes aprenderam e vivenciaram os doze jogos selecionados. Esse processo foi o mais longo, durando dezesseis aulas, com a maioria realizada na grande sala (quadra poliesportiva), exceto o jogo Bugalha e Gato Mia na sala convencional, e a Pipa em espaço aberto próximo a escola.

Nesse processo de Instrumentalização, verificou-se aquilo que Corsaro (2009) chama de *reprodução interpretativa* como defesa de que, na produção e prática cultural, as crianças interferem significativamente nos modos de ser da cultura vivenciada. Isso é apresentado nos seguintes exemplos:

- Na nomeação diferenciada do jogo Sirumba para Suquita;
- Na dinâmica do jogo Gato Mia em que os gatos (fugitivos) já “miam” desde o início e não só quando são pegos;
- Criando um movimento novo (Motocão) no jogo Estrela Nova Cela;
- Apresentando palavras novas no jogo Pipa como a linha “Chilena”.

Com isso, a identificação das aulas de Educação Física como espaços e caminhos traçados para a preservação cultural dos jogos tradicionais, precisa reconhecer a interferência dos estudantes no próprio processo de modificação e preservação de características de alguns jogos.



Reconhecer e valorizar o potencial dos estudantes na vivência cultural (produção, reprodução/modificação e preservação) dos jogos tradicionais significa afirmar que,

[...] as crianças não recebem um cultura constituída que lhes atribui um lugar e papéis sociais, mas operam transformações nessa cultura, seja na forma como a interpretam e integram, seja nos efeitos que nela produzem com suas próprias práticas (PORTILHO; TOSSATO, 2014, p. 740).

A valorização dos estudantes, dos sentidos e significados por eles atribuídos aos jogos durante o processo de aprendizagem, foi confirmada com a etapa de Catarse na qual expressaram suas experiências e conhecimentos.

Elaborando um texto e uma história em quadrinhos sobre os jogos tradicionais na perspectiva de preservação cultural, os estudantes mostraram o entendimento de como suas ações são importantes. Verifica-se um exemplo de cada abaixo:

1) Início  
 mãe! hoje nós aprendemos sobre PATRIMÔNIO CULTURAL na escola!  
 que bom!

2)  
 Você não vai sair brincando hoje filho?

3)  
 Sim! Vou chamar meus amigos pra brincar comigo de vários jogos Populares assim manter a CULTURA

4)  
 (Two children playing a game with sticks and a ball)

5)  
 (A boy playing a board game)

6)  
 Mãe não me diga foi muito legal!

Fim.

Nas aulas de educação física eu aprendi que os jogos eletrônicos estão cada vez mais populares por isso os jogos Populares estão ficando ninguém mais se interessava jogar ou saber desses jogos.  
 Eu aprendi que cultura é Enxada, Apan-  
 dido e Praticado e Patrimônio Cultural é Preservar um jogo e que tem arte com jogos populares querdigo que precisa ensinar expandir e Praticar e preservar o jogo Popular

Fonte: Estudantes participantes do estudo.

Na história em quadrinhos verifica-se que o primeiro estudante elabora um diálogo ente mãe e filho, em que é comentando sobre que se aprendeu nas aulas de Educação Física, no caso, sobre patrimônio cultural, com o desfecho da criança resolvendo vivenciá-los (Pipa e Amelinha) para manter a cultura.

No texto, o segundo estudante apresenta suas aprendizagens a respeito do conteúdo, relatando que atualmente há maior interesse pelos jogos eletrônicos (virtuais) em detrimento dos jogos tradicionais. Conclui afirmando que para preservar um jogo é necessário o seu ensino, aprendizagem e prática. Elementos do processo de preservação cultural que foram debatidos durante as aulas.

Por conseguinte, a etapa de Prática Social Final do Conteúdo constitui-se como desafio no processo. Isso porque, a efetivação daquilo que foi aprendido na escola dependerá das necessidades e interesses da cada um. Para superar esse desafio, o docente pediu que os estudantes escolhessem um jogo aprendido para ser inserido durante os recreios (intervalos) considerando o espaço disponível, em que por votação, decidiu-se pelo jogo do Elástico.

Infelizmente, não se efetivou um processo de longa duração sobre verificação de como esse jogo foi inserido no recreio e de sua continuidade ou não após o término do conteúdo. Porém, nos primeiros dias, estudantes de outras turmas vivenciaram o jogo.

Além das aulas vivenciadas como espaços de preservação cultural dos jogos tradicionais com a turma do quinto ano, o docente elaborou um espaço na internet (site<sup>3</sup>) com informações coletadas durante os encontros. Esse site constitui-se como Prática Social Final do Conteúdo efetivada pelo docente em decorrência das aulas ministradas.

Com informações coletadas dos encontros, imagens<sup>4</sup> dos jogos e das criações estudantis, o site foi um espaço encontrado no ambiente virtual

---

<sup>3</sup> O site encontra-se no endereço [gabasp06.wixsite.com/jogostradicionais](http://gabasp06.wixsite.com/jogostradicionais).

<sup>4</sup> As imagens das crianças no site foram anexadas de modo que não possam ser reconhecidas, considerando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado pelos responsáveis.

para o registro das aulas ministradas e para um processo contínuo de preservação dos jogos tradicionais com aulas futuras ministradas pelo docente.

Ou seja, objetiva-se que o site se configure como um espaço aberto<sup>5</sup>; de referência sobre jogos tradicionais para pesquisa de outros docentes e estudantes; como também, que a alimentação de novas informações ocorra a partir das aulas ministradas por ele com outras turmas, conectando a sala de aula ao site e vice-versa.

Assim, o site contendo informações do processo pedagógico anteriormente analisado, foi organizado da seguinte forma:



Fonte: Imagem inicial do site

Na primeira página “Jogos Tradicionais” encontram-se informações sobre o que são esses jogos. Além disso, ao passar o mouse sobre a página, serão encontradas subpáginas de jogos em específico, por exemplo, “Amarelinha” contendo informações sobre eles. Os primeiros jogos anexados em subpáginas foram os doze ensinados e aprendidos durante as aulas. Espera-se que as próximas subpáginas sejam acrescentadas com outros jogos ensinados pelo docente no ano de 2017 e anos seguintes.

A segunda página “Textos” foi organizada por três subpáginas nomeadas da seguinte forma, Autores Contemporâneos<sup>6</sup>, Autores Clássicos<sup>7</sup> e Relatos de Experiência, respectivamente. São espaços que apresentam textos de autores que abordam a temática dos jogos tradicionais, culturas da infância

---

<sup>5</sup> Aberto em contrapartida que as aulas ministradas possuíram uma data limite, integradas, como já mencionado, em vinte encontros. O site, pelo contrário, é um espaço inacabado nesse sentido.

<sup>6</sup> Autores que na sociedade atual contribuem com estudos sobre os jogos tradicionais e culturas da infância, entre eles Gisele Franco de Lima Santos (2009; 2012; 2015), William Arnold Corsaro (2005) e Manuel José Jacinto Sarmiento Pereira (2005).

<sup>7</sup> Autores que ao longo dos anos suas obras foram constantemente utilizadas e analisadas, se tornando obrigatórias para quem estuda o jogo e a educação, entre eles Johan Huizinga (2000), Gilles Brougère (1998), Roger Caillois (1988), João Batista Freire da Silva (2005) e Tizuko Morchida Kishimoto (1993).



e as aulas de Educação Física, destacando-se o espaço Relatos de Experiência, no qual se encontram textos de outros professores que ajudam a preservar os jogos tradicionais em suas aulas.

Na terceira página “Vídeos” o espaço é reservado para filmes que tratam especificamente de jogos tradicionais. A maioria dos vídeos anexados foram retirados de canais no YouTube de atores sociais que ensinam a jogar e outras curiosidades sobre jogos em específico. Um dos objetivos futuros é tornar esse espaço local de vídeos elaborados pelos estudantes a respeito dos jogos tradicionais.

A quarta página “Obras de Arte” configura-se como local de apresentação de artistas que têm em suas obras a temática dos jogos tradicionais e culturas da infância, como é o caso de Cândido Portinari e Ivan Cruz. Assim como o espaço de vídeos, espera-se que por meio de um trabalho interdisciplinar com os professores de Arte se efetive elaborações artísticas dos próprios estudantes.

Por fim, a quinta e última página, é um espaço para a sugestão de outros espaços na internet que favorecem a preservação dos jogos tradicionais com informações relevantes a respeito deles. Nesse espaço, destaca-se o Instituto Alana como aquele que há algum tempo de assumido as crianças e os jogos como integrantes da cultura brasileira.

Assim, os resultados apresentados ilustram como as aulas (aqui analisadas e as futuras) de Educação Física e o site são possíveis caminhos e espaços para que se conflite o “ele perdido” entre a sociedade contemporânea e os jogos tradicionais.

### **Considerações Finais**

Elaborar caminhos e espaços de preservação cultural dos jogos tradicionais é uma necessidade atualmente, uma vez que alguns jogos dessa natureza são “enfraquecidos” socialmente.

A utilização da Internet unida a sala de aula de Educação Física apresentam-se como espaços que colaboram para a manutenção e ressignificação dos jogos tradicionais.



Nesse sentido, incentivam-se outros trabalhos pedagógicos que favoreçam a preservação consciente de jogos como Stop, Alerta, Elástico, Bugalha, entre outros, que integram a cultura brasileira. É preciso reconhecer e valorizar os trabalhos com esse objetivo, como também permitir que os estudantes assumam protagonismo nos processos de ensino e aprendizagem.

### **Referências**

- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, Roger. **O Homem e o Sagrado**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- CORSARO, W. A. **Entrada no campo, aceitação e natureza da participação nos estudos etnográficos com crianças pequenas**. In: Educação e Sociedade, Campinas, v. 26, n. 91, p. 443-464, 2005.
- FREIRE, G. G.; GUERRINI, D. **Os jogos na sociedade contemporânea: as influências dos avanços tecnológicos**. In: Revista Ensino, Educação, Ciências Humanas. Londrina, v. 17, n. esp. Selitec 15/16, p.463-469, 2016.
- FREIRE, João B. **O Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2005.
- GASPARIN, João L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. Campinas: Autores Associados, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1993.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- PORTILHO, E. M. L.; TOSATTO, C. C. A criança e o brincar como experiência de cultura. In: Revista Diálogo Educ.; Curitiba, v. 14, n. 43, p. 737-758, 2014.
- RODRIGUES, G. D. **Interatividade e virtualização nos jogos eletrônicos**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 28., 2009. Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: UERJ, 2009.
- SANTOS, Gisele F. L. **Origem dos jogos populares: em busca do “elo” perdido**. In: anais do 4º Congresso Norte paranaense de Educação Física escolar. Universidade Estadual de Londrina. Londrina-PR, 2009.





\_\_\_\_\_. **Jogos Tradicionais e a Educação Física.** Londrina: EDUEL, 2012.

\_\_\_\_\_. **Jogo e Civilização:** história, cultura e educação. Londrina: EDUEL, 2015.

SARMENTO, M. J. **Gerações e alteridade:** interrogações a partir da sociologia da infância. In: Educação e Sociedade, Campinas, v. 26, n. 91, p. 361-378, 2005.

UNESCO. **Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial.** Paris-FR, 2006.

Gabriel Gonçalves Freire  
gaba\_sp06@hotmail.com  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná – CÂMPUS LONDRINA

Daniel Guerrini  
danielguerrini@utfpr.edu.br  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná – CÂMPUS LONDRINA  
Rua: Avenida dos Pioneiros, 3131, Londrina-PR  
CEP 86036-370