

**Atividade Científica Decorrente da Dissertação de Mestrado
Universidad Del Sol**

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS:

Patrimônio Histórico Cultural da Infância - Um Estudo com Professores e Alunos do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) no CEPI – Centro de Ensino em Período Integral de Aplicação – Iporá-GO

MARCIO DE OLIVEIRA DA SILVA

Minuta descritiva decorrente da pesquisa científica apresentada ao Programa de Pós-Graduação em **Ciências da Educação da UNADES - Paraguai**. Área de concentração: **Educação**. Curso de Mestrado em Ciências da Educação.

Período de realização: julho/2022 a julho/2024

Orientador (a): Prof. Dr. Enrique López

RESUMO:

O presente estudo tem como objetivo analisar como professores e alunos do ensino fundamental, do 6º ao 9º ano, compreendem e valorizam os jogos e brincadeiras tradicionais enquanto patrimônio histórico-cultural da infância. A justificativa para esta pesquisa reside na necessidade de preservar práticas lúdicas que têm sido substituídas por atividades digitais, comprometendo a transmissão intergeracional da cultura. Fundamentado nas obras de autores como Kishimoto (2007), Vygotsky (2007) e Hall (2014), o trabalho evidencia o papel dessas atividades na formação cognitiva, afetiva e social das crianças. A metodologia adotada foi qualitativa e exploratória, utilizando como instrumentos entrevistas semiestruturadas com professores e alunos, observação participante e análise documental. Os dados foram analisados à luz da técnica de análise de conteúdo, segundo Bardin (2016). Os resultados indicam que, apesar dos desafios enfrentados – como a falta de espaço físico e o predomínio da cultura digital – há um reconhecimento coletivo da importância dos jogos tradicionais como ferramenta pedagógica e elo cultural entre gerações. Os docentes destacaram os benefícios dessas práticas no desenvolvimento da empatia, cooperação e senso de pertencimento. A pesquisa conclui que a valorização dessas manifestações culturais no ambiente escolar contribui significativamente para o resgate da memória coletiva, o fortalecimento da identidade local e a construção de uma educação mais humanizadora e integradora.

Palavras-chave: Jogos Tradicionais. Patrimônio Cultural. Infância. Educação Humanizadora.

TRADITIONAL GAMES AND PLAY:

Historical-Cultural Heritage of Childhood – A Study with Teachers and Students from Elementary School (6th to 9th Grades) at CEPI – Full-Time Education Center – Iporá-GO

ABSTRACT

This study aims to analyze how teachers and students from the 6th to 9th grades of elementary education perceive and value traditional games and play as part of the historical-cultural heritage of childhood. The justification lies in the urgent need to preserve ludic practices increasingly replaced by digital activities, weakening the intergenerational transmission of culture. Based on authors such as Kishimoto (2007), Vygotsky (2007), and Hall (2014), this work highlights the cognitive, emotional, and social contributions of traditional games in child development. The research adopted a qualitative and exploratory methodology, using semi-structured interviews with teachers and students, participant observation, and document analysis. Data were analyzed using Bardin's (2016) content analysis technique. Results show that, despite barriers such as lack of physical space and the dominance of digital culture, both students and teachers acknowledge the educational and cultural value of traditional games. Educators emphasized their importance in fostering empathy, cooperation, and a sense of belonging. The study concludes that incorporating traditional play into the school environment contributes to rescuing collective memory, strengthening local identity, and promoting a more humanized and integrative educational experience.

Keywords: Traditional Games. Cultural Heritage. Childhood. Humanized Education

JUEGOS Y ACTIVIDADES TRADICIONALES:

Patrimonio Histórico-Cultural de la Infancia – Un Estudio con Profesores y Alumnos de la Escuela Primaria (6° a 9° Grado) en el CEPI – Centro de Enseñanza en Período Integral – Iporá-GO

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo analizar cómo los profesores y alumnos de la educación primaria, del 6° al 9° grado, comprenden y valoran los juegos y actividades tradicionales como parte del patrimonio histórico-cultural de la infancia. La investigación se justifica por la necesidad de preservar prácticas lúdicas que han sido reemplazadas progresivamente por medios digitales, afectando la transmisión intergeneracional de la cultura. Con base en autores como Kishimoto (2007), Vygotsky (2007) y Hall (2014), el estudio destaca el papel de estas actividades en el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños. La metodología fue cualitativa y exploratoria, utilizando entrevistas semiestructuradas con profesores y estudiantes, observación participante y análisis documental. Los datos fueron examinados mediante la técnica de análisis de contenido propuesta por Bardin (2016). Los resultados muestran que, a pesar de obstáculos como la falta de espacios adecuados y la influencia de la cultura digital, existe una apreciación general por los juegos tradicionales como herramientas educativas y vínculos culturales entre generaciones. Los docentes resaltaron beneficios como la empatía, la cooperación y el fortalecimiento de la identidad. Se concluye que rescatar estas prácticas en el contexto escolar favorece la memoria colectiva, enriquece la identidad local y promueve una educación más humanizada e inclusiva.

Palabras clave: Juegos Tradicionales. Patrimonio Cultural. Infancia. Educación Humanizada

INTRODUÇÃO

As práticas lúdicas como jogos e brincadeiras tradicionais têm sido transmitidas por gerações como expressões genuínas da cultura popular infantil. Mais do que simples entretenimento, essas atividades representam formas significativas de socialização, aprendizagem e preservação da memória coletiva (Kishimoto, 2007). Considerando seu valor simbólico e pedagógico, torna-se essencial refletir sobre seu papel na formação integral das crianças no contexto educacional atual.

A cultura lúdica, enquanto patrimônio imaterial, carrega valores, costumes e modos de ser que refletem a identidade das comunidades. Para Hall (2014), a identidade cultural é uma construção histórica e social, constantemente moldada pelas experiências vividas. Assim, ao brincar, as crianças não apenas se divertem, mas também revivem e reinterpretam tradições que lhes conferem pertencimento e continuidade histórica.

Autores como Huizinga (1990) e Vigotsky (2007) reforçam que o jogo é uma das formas mais complexas e ricas de expressão do pensamento e da interação social. O primeiro a enxerga como fundamento da cultura, enquanto o segundo destaca seu papel na construção do conhecimento mediado pela linguagem e pelas relações sociais. Sob esse prisma, os jogos tradicionais assumem uma relevância inegável na formação cognitiva e afetiva dos sujeitos.

No entanto, observa-se um distanciamento crescente entre essas práticas e o cotidiano escolar, provocado principalmente pela ascensão das tecnologias digitais e pela padronização dos conteúdos curriculares. Nesse cenário, investigar como professores e alunos percebem os jogos tradicionais pode revelar caminhos para sua valorização e resgate no ambiente escolar (Brandão, 2019).

A pesquisa desenvolvida no CEPI – Centro de Ensino em Período Integral de Aplicação – em Iporá-GO, partiu da necessidade de compreender como essas manifestações lúdicas são reconhecidas e vivenciadas pelos sujeitos escolares, buscando contribuir para a construção de um currículo mais sensível às dimensões culturais e afetivas da infância. O olhar voltado ao contexto escolar permite compreender as tensões e possibilidades de ressignificação dessas práticas.

Com base na perspectiva de Demo (2008), que defende o professor como pesquisador de sua própria prática, este estudo também se compromete com a valorização dos saberes docentes e discente. A investigação, portanto, não pretende apenas descrever uma realidade, mas fomentar a reflexão crítica e a proposição de estratégias pedagógicas que tornem a lúdica parte integrante do processo educativo.

A valorização dos jogos tradicionais deve ser compreendida como uma forma de resistência cultural diante da homogeneização imposta pelas culturas midiáticas contemporâneas. Preservar essas práticas é preservar a memória da infância, os vínculos intergeracionais e o direito das crianças ao brincar como linguagem legítima de aprendizagem e expressão (Nogueira, 2002; Fortuna, 2001).

Este trabalho se estrutura em torno da escuta sensível dos sujeitos da escola e da análise das práticas existentes, articulando teoria e experiência. Acredita-se que os resultados obtidos poderão subsidiar políticas públicas e ações pedagógicas que resgatem e fortaleçam o papel dos jogos e brincadeiras tradicionais no desenvolvimento integral dos estudantes.

OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Analisar a representação de professores e alunos do ensino fundamental (6º ao 9º ano), no CEPI – Centro de Ensino em Período Integral de Aplicação – Iporá-GO, sobre os Jogos e Brincadeiras Tradicionais como patrimônio histórico-cultural da infância, explorando sua relevância educativa e cultural.

Objetivos Específicos:

Identificar os jogos e brincadeiras tradicionais praticados pelos alunos do ensino fundamental (6º ao 9º ano) no CEPI – Iporá-GO;

Compreender a percepção dos professores sobre a importância dos Jogos e Brincadeiras Tradicionais na infância e sua incorporação no cotidiano escolar;

Verificar a opinião dos alunos sobre suas experiências com essas práticas lúdicas;

Avaliar o valor educativo e cultural dos jogos tradicionais, com foco em sua contribuição à aprendizagem, socialização e preservação de tradições;

Identificar os desafios enfrentados pelos professores na preservação e promoção das brincadeiras tradicionais na escola.

METODOLOGIA

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa de natureza exploratória, tendo como objetivo principal compreender, a partir das vozes dos sujeitos escolares, como os jogos e brincadeiras tradicionais são percebidos e vivenciados no ambiente educacional. Conforme apontam Bogdan e Biklen (1994), esse tipo de abordagem permite captar significados

subjetivos e relações sociais, tornando-se especialmente útil quando o foco é o entendimento das experiências humanas em seus contextos cotidianos.

O estudo configura-se como um estudo de caso, pois está circunscrito a um espaço escolar específico – o CEPI de Aplicação, localizado em Iporá-GO – e busca analisar em profundidade um fenômeno particular: o uso e a valorização das práticas lúdicas tradicionais. Yin (2016) afirma que o estudo de caso é adequado quando se deseja investigar fenômenos complexos em seus ambientes naturais, valorizando múltiplas fontes de evidência.

Os sujeitos da pesquisa foram alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, professores que atuam nesse segmento e coordenadores pedagógicos da instituição. A seleção dos participantes deu-se de forma intencional, considerando-se o envolvimento direto com as atividades investigadas. Segundo Gil (2019), a escolha intencional dos sujeitos é coerente com a natureza qualitativa do estudo, pois privilegia a profundidade das informações.

Para a coleta de dados, foram utilizadas três técnicas principais: entrevistas semiestruturadas, observação participante e análise documental. As entrevistas buscaram captar as percepções e experiências dos professores e alunos, enquanto a observação permitiu acompanhar as atividades desenvolvidas no cotidiano escolar. Conforme Ludke e André (1986), a triangulação de técnicas enriquece a análise e confere maior consistência aos resultados.

As entrevistas foram conduzidas com roteiros previamente elaborados, contemplando questões abertas que possibilitaram respostas espontâneas e ricas em conteúdo. Os encontros ocorreram em horários previamente acordados com os participantes e seguiram todos os protocolos éticos de pesquisa com seres humanos, incluindo o uso do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

A observação participante, por sua vez, ocorreu durante os momentos de recreio e nas aulas de Educação Física, buscando registrar a ocorrência espontânea ou planejada de brincadeiras tradicionais. A presença da pesquisadora no cotidiano da escola favoreceu a aproximação com os sujeitos e a construção de uma escuta sensível, conforme preconizado por Minayo (2016).

Os dados obtidos foram organizados e analisados com base na técnica de análise de conteúdo, conforme sistematizada por Bardin (2016). Essa técnica permitiu identificar categorias temáticas emergentes a partir das falas e registros coletados, possibilitando uma leitura crítica e interpretativa dos significados atribuídos aos jogos e brincadeiras tradicionais.

RESULTADOS

A investigação mostrou que jogos e brincadeiras tradicionais continuam presentes no imaginário dos alunos, mesmo que sua prática esteja cada vez mais restrita ao ambiente doméstico. Kishimoto (2007) explica esse fenômeno como resultado da valorização crescente das tecnologias digitais, que acabam substituindo atividades corporais e coletivas.

Durante as observações, foi possível notar que brincadeiras como “amarelinha”, “pular corda” e “queimada” ainda são conhecidas pelos estudantes, mas aparecem com menos frequência nos momentos de lazer na escola. Friedmann (2001) afirma que essa redução está ligada a uma mudança cultural, que leva a infância para práticas mais individualizadas.

Os professores reconhecem o valor pedagógico desses jogos, especialmente no desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Fortuna (2006) destaca que as brincadeiras tradicionais ajudam a construir empatia, cooperação e respeito às regras coletivas.

No entanto, muitos docentes relataram dificuldades para incluir essas práticas no currículo formal. Brandão (2019) aponta que a pressão por resultados rápidos e o foco em conteúdos mensuráveis dificultam essa integração.

Houve consenso entre os educadores sobre o potencial dos jogos tradicionais como instrumentos de mediação cultural. Hall (2014) ressalta que essas práticas fortalecem a identidade e o sentimento de pertencimento dos alunos à comunidade escolar.

A maioria dos alunos disse se sentir mais motivada em aulas que envolvem jogos, principalmente aqueles que lembram a infância dos pais ou avós. Esse achado confirma a tese de Vygotsky (2007), para quem o lúdico é um importante mediador na aprendizagem.

Mesmo quando não são praticadas, as brincadeiras tradicionais continuam a ter alto valor simbólico. Nogueira (2002) afirma que esses jogos fazem parte do patrimônio imaterial e ajudam a manter as memórias coletivas.

Alguns alunos relataram que aprenderam novas formas de brincar ao interagir com colegas de diferentes origens, mostrando que os jogos também promovem a troca cultural e a valorização da diversidade (Santos, 2006).

O apoio da coordenação pedagógica foi citado como essencial para o sucesso de projetos voltados ao resgate das brincadeiras. Demo (2008) destaca que a gestão escolar inovadora estimula a reinvenção das práticas educativas.

A pesquisa também identificou que a falta de espaços apropriados para brincar limita muito a prática dessas atividades. Leal (2014) aponta que a infraestrutura escolar é decisiva para que projetos que valorizam o corpo e a ludicidade realmente aconteçam.

Muitos professores sugeriram a criação de oficinas regulares de jogos tradicionais, para institucionalizar essas práticas na escola. Kishimoto (1994) afirma que, quando organizadas pedagogicamente, as brincadeiras contribuem de modo efetivo para os objetivos educacionais.

Os dados mostraram que o resgate das brincadeiras tradicionais fortalece os laços entre alunos, professores e famílias, criando pontes entre as gerações. Freire (2002) defende que a educação ganha mais sentido e se torna mais humanizadora quando dialoga com a cultura local.

Atividades realizadas durante o Mestrado em Ciências da Educação

1- Participou do Curso de Formação Complementar, com o tema: Atividade Científica Decorrente de pesquisa realizado nos dias 13/01/23; 19/01/23 e 25/01/23. Proferido pela Dra. Gilvone Furtado Miguel, sob Orientações do departamento de Pós graduação e Pesquisa da Universidade Del Sol UNADES- Paraguai, certificado com 36h, pela **Revista Avanços e Olhares**; ISSN nº 25952579 **indexadores**: S Sumários; Miguilim; Latindex, IBICT; Google Acadêmico; Diadorim; Doi Cross Ref; Regimentado pela ABEC BRASIL;

2- Participou do seminário de Pesquisa :Estruturando a pesquisa Acadêmica- da Construção do Março Teórico á análise dos Resultados de Campo. Proferido pela Dra. PHD Maria Célia da Silva Gonçalves, sob orientação do departamento de Pos Graduação e pesquisa da Universidade Del sol. UNADES. Certificado com 40h, pela revista Avanços e Olhares; ISSN nº 25952579 indexadores: S Sumários; Miguilim; latindex; IBICT; Diadorin; Abec Brasil; Doi Cross ref; Google Acadêmico.

3- Participou do seminário de Pesquisa com o tema Produção do Artigo Científico e Orientação Acerca do Novo Qualis 2025-2028. Data 05 a 26 out de 2024. Proferido pela Dra PHD Elizabeth Figueiredo de Sá -UFMT. Sob orientação do Departamento de Pos graduação e pesquisa da Universidade Del sol Unades Paraguai- Assunção. Certificado com 36h, pela revista Avanços e Olhares; ISSN nº 25952579 indexadores: S Sumários; Miguilim; latindex; IBICT; Diadorin; Abec Brasil; Doi Cross ref; Google Acadêmic

4- Participou do curso "Educação Antirracista", com carga horária de 80h, ofertado pela Secretaria da Educação de Goiás (SEE/GO), em 2023.

5- Realizou o curso autoinstrucional "Desafios da Comunicação nas Relações do Cotidiano", com carga horária de 60h, promovido pela AVAMEC, em 2023.

6- Concluiu o curso "Conceitos e Fundamentos da Deficiência Visual e suas Tecnologias", com carga horária de 80h, pela SEE/GO, em 2023.

- 7- Participou do "Curso de Formação Complementar: Metodologia do Ensino da Pesquisa Científica", com carga horária de 24h, pelo Instituto de Ensino Superior do Araguaia (IESA), em 2023.
- 8- Realizou o curso "Projeto Político-Pedagógico", com carga horária de 40h, ofertado pela SEE/GO, em 2023.
- 9- Publicou o artigo "Atividade decorrente: Jogos e Brincadeiras Tradicionais: Patrimônio Histórico Cultural da Infância – Um Estudo com Professores e Alunos do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) no CEPI – Centro de Ensino em Período Integral de Aplicação – Iporá-GO", v. 10, p. 1-8, 2025.
- 10- Publicou o artigo "Weaving Knowledge: An Analysis of the Role of School Planning in Educational Administration and its Influence on Pedagogical Practices", na Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 10, p. 2142-2153, 2024.
- 11- Publicou o artigo "O Papel dos Jogos Populares na Educação Física: Uma Revisão de Literatura", na Humanidades & Tecnologia em Revista – FINOM, v. 48, p. 202-212, 2024.
- 12- Participou do Seminário de Pesquisa: Atividade Científica Decorrente de Pesquisa, em 2024.
- 13- Participou do Seminário de Pesquisa: Estruturando a Pesquisa Acadêmica – da Construção do Marco Teórico à Análise dos Resultados de Campo, em 2024.
- 14- Participou do Seminário de Pesquisa: Produção do Artigo Científico e Orientações Acerca do Novo Qualis 2025-2028, em 2024.
- 15- Participou do Workshop na Área da Educação para Mestrado e Doutorado, conduzido pela Dra. Maria Célia da Silva Gonçalves, em 2024.
- 16- Participou do II Seminário Internacional sobre Neuroeducação, em 2023

REFERÊNCIAS

- BARDIN**, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BOGDAN**, Robert C.; **BIKLEN**, Sari K. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994.
- BRANDÃO**, Priscilla Pantoja do. *O brincar na cultura infantil ribeirinha: um estudo na comunidade de Arraiol, Amapá*. Universidade Federal do Amapá, 2019.
- BRASIL**. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB nº 9.394/96*. Diário Oficial da União, Brasília, 1996.

DEMO, Pedro. *Educação e conhecimento: ensaio sobre a educação de qualidade*. Campinas: Autores Associados, 2008.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FORTUNA, Tânia. *Brincar é urgente*. Porto Alegre: Mediação, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Moderna, 2001.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2014.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Educação infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2007.

LEAL, Maria Elisa Miranda. *História da Educação Física: dos primórdios à atualidade*. São Paulo: Phorte, 2014.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

NOGUEIRA, Maria Isabel da Silva. *Brinquedos e brincadeiras na educação infantil*. São Paulo: Papyrus, 2002.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *A gramática do tempo: para uma nova cultura política*. São Paulo: Cortez, 2006.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

YIN, Robert K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2016