



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**  
**CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**BRUNO DIEGO DE BRITO COSTA**

**UM RESGATE DOS JOGOS POPULARES E COOPERATIVOS NO ESPAÇO  
PRÉ-ESCOLAR NA CASA DA CRIANÇA DR. JOÃO MOURA.**

**CAMPINA GRANDE-PB**  
**2018**

**BRUNO DIEGO DE BRITO COSTA**

**UM RESGATE DOS JOGOS POPULARES E COOPERATIVOS NO ESPAÇO  
PRÉ-ESCOLAR NA CASA DA CRIANÇA DR. JOÃO MOURA.**

Trabalho de conclusão de curso –  
Relato de Experiência, apresentado ao  
curso de Licenciatura em Educação  
Física do Centro de Ciências  
Biológicas e da Saúde da  
Universidade Estadual da Paraíba, em  
cumprimento às exigências legais  
para obtenção do título de Licenciado  
em Educação Física.

**Orientador:** Prof. Esp. Ivanildo Alcântara de Sousa

**CAMPINA GRANDE-PB  
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C837r Costa, Bruno Diego de Brito.

Um resgate dos jogos populares e cooperativos no espaço pré-escolar na Casa da Criança Dr. João Moura

[manuscrito] :  
/ Bruno Diego de Brito Costa. - 2018.  
24 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2018.

"Orientação : Prof. Esp. Ivanildo Alcântara de Sousa, Departamento de Educação Física - CCBS."

1. Educação Física escolar. 2. Recursos didáticos. 3. Jogos populares. 4. Atividades lúdicas.

21. ed. CDD 372.86

**BRUNO DIEGO DE BRITO COSTA**

**UM RESGATE DOS JOGOS POPULARES E COOPERATIVOS NO ESPAÇO PRÉ-  
ESCOLAR NA CASA DA CRIANÇA DR. JOÃO MOURA.**

Trabalho de conclusão de curso – Relato de Experiência, apresentado ao curso de Licenciatura em Educação Física do Centro de Ciências Biológicas e da Saúde da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento às exigências legais para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 08 de 05 de 2018

**BANCA EXAMINADORA**



Prof. Especialista Ivanildo Alcântara de Sousa – Orientador  
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB



Prof. Dr. Alvaro Luis Pessoa de Farias – Examinador  
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB



Prof. Dr. José Pereira do Nascimento Filho – Examinador  
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

Aos meu pais, pela dedicação, companheirismo e amizade, DEDICO.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, porque Tua mão tem me guiado e mesmo em meio aos desafios da vida, cheguei até aqui e venci, pois o Teu infinito amor me sustentou.

A minha mãe, Márcia Leite de Brito, por sempre ter me incentivado nos estudos, não me deixando ser menos que excelente em meus objetivos acadêmicos e de vida.

A minha noiva, Alícyia Arruda Ferreira, por estar ao meu lado, me ajudando a crescer e acreditando no melhor de mim. Não teria chegado até aqui sem seu apoio e total incentivo.

Ao meu orientador Ivanildo Alcântara de Sousa, a quem sempre serei grato por toda orientação e amizade.

A banca, por se disponibilizar a avaliar o meu trabalho.

A todos os professores do curso de Educação Física, por todos os conhecimentos acrescentados para minha vida profissional.

A Casa da criança por disponibilizar

A todos que de alguma forma fizeram parte da minha vida durante toda a graduação.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Casa da criança Dr. João Moura .....	3
Figura 2 – Espaço interno da casa .....	4
Figuras 3 e 4 – Homenagens a fundação da casa .....	4

## RESUMO

A educação física é uma disciplina escolar que possui diversos conteúdos entre eles destacam-se: os Esportes, Jogos, Lutas e Ginásticas. Visto isto, o professor de educação física deve dividir esses conteúdos de maneira dinâmica e subsequencial a fim de aprimorar a absorção do conteúdo, tornando a aula mais prazerosa aos alunos, sendo elaborada de maneira lúdica onde o aluno sente vontade própria de participar das aulas, por intermédio dos jogos e brincadeiras, essa prática pode ser feita a partir da pré-escola. Assim, o presente relato faz-se necessário do uso do conteúdo Jogos, para a produção do conhecimento, no processo ensino-aprendizagem, onde esse conceito de Jogos tem como finalidade a construção do conhecimento crítico de mundo e o desenvolvimento motor primário, bem como possibilita a criança de participar de atividades culturais, respeitando a individualidade de cada um e suas especialidades, aumentando ainda mais sua cultura corpórea. Sendo assim, o objetivo principal é desenvolver atividades lúdicas em um turno diferente do horário escolar, possibilitando um crescimento crítico e motor adequado para cada um, ou seja, fazer a criança entender o jogo e resgatar as brincadeiras que estão ficando esquecidas ao longo do tempo, devido à criminalidade e a urbanização exacerbada, tal fator está dificultando a prática ao ar livre, causando assim um esquecimento dos jogos urbanos para as crianças, trazendo esse conteúdo para a escola cria um mundo de possibilidades para os alunos da Casa da Criança Dr. João Moura, PRÉ II. O Jogo educa, brinca, diverte, transforma, promove saúde, educação, desenvolvimento motor e psicológico.

**Palavras-chave:** Jogos. Ensino-Aprendizagem. Cultura.



## **ABSTRACT**

Physical education is a school discipline that has several contents such as Sports, Games, Fights and Gymnastics. Therefore, the physical education teacher must divide these contents in a dynamic and subsequent way in order to improve their absorption, making the class more enjoyable for students, being elaborated in a playful way where the individual feels the willingness to participate in classes through games. This practice can be used since pre-school. Thus, the present report is necessary in order to clarify the content Games for the production of knowledge, in the teaching-learning process, where this concept of Games seeks to build critical world knowledge and primary motor development, as well as the possibility of participating in cultural activities, respecting the individuality of each one, increasing even more their corporeal culture. So, the main objective is to develop play activities in another shift different than school hours, creating the possibility of a critical and motor growth that is suitable for each one. It's necessary to make the child understand the game and rescue habits that are getting forgotten over time. Due to crime and exacerbated urbanization, it is more difficult to play outdoors, causing a forgetfulness of urban games for children. Bringing this content to the school we create a world of possibilities for the students of the House of the Child Dr. João Moura, PRE II. The Game educates, entertains, transforms, promotes health and motor and psychological development.

**KeyWords:** Games. Teaching-Learning. Culture.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>11</b>
<b>3 ÁREA DE ESTUDO.....</b>	<b>14</b>
3.1 LOCALIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO.....	14
3.2 CASA DA CRIANÇA DR. JOÃO MOURA.....	15
<b>4 METODOLOGIA. ....</b>	<b>16</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>20</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>21</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>22</b>

## INTRODUÇÃO

O mundo tem avançado constantemente no processo de urbanização e informação, o ser humano esta se preocupando mais com o sucesso financeiro causa do processo de capitalização, é um mundo diferente do que havia 10 anos atrás, onde as brincadeiras eram referidas a atividades físicas. Com o crescente avanço tecnológico, as meras brincadeiras são vistas como atividades físicas obsoletas e sinônimos de exaustão para as crianças, hoje só encontramos essas brincadeiras na escola durante as aulas de educação física, sendo assim, cabe ao professor a tarefa de introduzir jogos e brincadeiras de maneira que ajudem no seu desenvolvimento.

Huizinga foi um dos maiores estudiosos do jogo, ele buscava entender o papel filosófico do jogo, ele foi o percussor dos demais estudos sobre jogos. Para Huizinga (1938) o jogo é toda e qualquer atividade humana e que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge, sendo ele um fator importante para toda civilização, uma maneira de tornar lúdica a realidade da sociedade, necessário no desenvolvimento motor e intelectual de seus indivíduos.

*Seria óbvio e mais fácil, considerar "jogo" toda e qualquer atividade humana. Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. (HUIZINGA, 2000, p. 3)*

Os jogos são uma ferramenta útil no que diz respeito à formação de caráter do indivíduo, onde se cria muitos valores sociais como: solidariedade, trabalho em equipe e compaixão. Tendo esses valores como referencia, pode-se dizer que os jogos podem ser fator para a socialização da criança, tornando a criança mais critica vista a sociedade que discrimina e joga pessoas. Tudo isso por meio do Jogo, construtor de seres críticos.

*Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. (Castellano Filho, Metodologia do Ensino de Educação Física, p. 45.)*

O brincar junto à educação, é um poderoso aliado ao desenvolvimento psicomotor das crianças, pois estas não mais estarão nos aparelhos eletrônicos, mas em atividades educativas e praticando atividade física, promovendo sua saúde e formando um ser crítico. Tirar a brincadeira da criança é tirar a cultura que ela irá construir isso irá prejudicar o processo de desenvolvimento do aluno.

O objetivo desta tese é mostrar como os Jogos são necessários para o crescimento da criança, a partir de uma abordagem pedagógica crítica-superadora das brincadeiras atuais e antigas que foram esquecidas ao longo dos anos. E como ele pode ajudar na formação de caráter e de consciência corporal.

## 1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O jogo de Wittgenstein, no seu texto *Investigações Filosóficas* usa um termo chamado de “jogos de linguagem”, que faz parte do ser humano ao aplicar um jogo, que o mesmo deverá possuir regras, sendo necessário o aperfeiçoamento da técnica com a aprendizagem, bem como outras definições de jogo, que não pode haver apenas uma definição para o mesmo, mas sim um conjunto de características para eles. Tendo em vista isto, o jogo está intimamente ligado à práxis (união da teoria com a prática), onde existe um motivo para tal.

*Os jogos são livres criações do espírito e da vontade, autônomos e governados por regras. Saber jogar um jogo é uma capacidade que supõe domínio de uma técnica, consecutiva a uma aprendizagem. O fosso que separa a regra de sua aplicação é preenchido pelo treinamento ou o adestramento (Abrichtung), a familiaridade, a prática do jogo. (C. Chauvire. Wittgenstein. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991, p. 91.)*

Para Johan Huizinga, o primeiro estudioso que se dedicou ao contexto filosófico desse conteúdo, diz que o jogo é um fenômeno cultural, que é no jogo e pelo jogo, que está presente tudo o que acontece no mundo. Dar-se-á a formação de civilizações, faz-se presente no início da vida antes mesmo do surgimento da consciência e do fazer, as quais tem o jogo como o início de uma cultura, onde tudo o que acontecia na sociedade tinha o jogo como o centro dos movimentos sociais.

O jogo remete ao brincar, ao divertir, deixando uma melhor experiência para o aprendiz, mas como foi citado é necessário que existam regras, mas para alguns, seriedade não é aceitável nos jogos sendo considerada uma forma de retirar a brincadeira. Mas segundo (HUIZINGA, 2001): *o jogo a rigidez busca eliminar o jogo, mas o jogo pode possuir seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.*

Os jogos fazem parte do processo ensino-aprendizagem da criança, baseado nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (PCN).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física falam que os jogos e brincadeiras fazem parte da cultura corporal de movimento, onde a deliberação da cultura através do ato de brincar sendo feita por intermédio do professor de educação física, portanto o papel do educador é extremamente importante, uma vez que para ensinar uma criança, é necessário de um mínimo conhecimento sobre o assunto, sendo necessária a exposição dos jogos sejam eles cooperativos ou populares. A necessidade de um professor é principalmente

para que o jogo, apenas o ato de brincar e se divertir, mas sim de desafiar o aluno a jogar com regras, pois aí sim será visível o uso da inteligência.

O jogo é um ato involuntário do indivíduo, pois se faz necessário de uma ação e que o jogo é o processo da realidade presente da época, haja vista que o professor ao aplicar tal conteúdo busca ampliar o crescimento psicológico crítico do aluno.

A criança utiliza o corpo a todo o momento, ela usa para descobrir o ambiente e a realidade a sua volta, como por exemplo, o bebê que coloca tudo na boca com o intuito de saber o que está segurando, se movimentar é vital para o desenvolvimento de todos os indivíduos, por esse motivo o jogo existe para motivar as ações e o crescimento intelectual do aluno.

Para os livros didáticos de educação física é um conteúdo indispensável para as aulas, pois esse ato que influencia na construção de conhecimento sobre a realidade, onde cada aluno aprende que no mundo existem regras e que mesmo que o momento de jogar seja majoritariamente lúdico, o jogo necessariamente deve ter regras as quais a criança aprenderá a lidar com elas.

*O jogo ensina-lhes as primeiras normas da vida, acomoda-o na sociedade, revela-lhes os princípios do homem, sacode-lhe os músculos, desenvolve-lhe o sistema nervoso, acentua-lhe a decisão, a rapidez do conhecimento, põe-lhe ao alcance do direito do comando, da improvisação, da criação mental. **Cascudo (2003, p.145)***

O jogo pode ser um precursor do conhecimento, como também para a formação do indivíduo, pois através dele se constrói uma relação com o brincar e com a responsabilidade, tornando-o um ser crítico para a sociedade. Essa construção é feita a partir da interação do jogo com a criança. A criança cresce socialmente no jogo, por meio das interações com seus colegas, por meio das regras impostas no jogo aprendendo a lidar com elas, aprende a esperar, a dividir, a trabalhar em equipe, cria valores de companheirismo.

Jogos Populares é parte da população, logo, estão intimamente ligados à cultura de uma sociedade, que foi transmitida de geração em geração que ficaram na memória dos que participaram. A forma como eram passados de uma geração a outra era por meio do diálogo. Os jogos eram comumente praticados por crianças mais pobres, uma vez que é a maioria da sociedade, normalmente são executadas nas ruas, quintais, campos. Partindo desse pressuposto, a atividade lúdica desenvolve nas crianças suas habilidades sociais. A visão que os adultos têm dos jogos populares que são atividades supérfluas apenas para crianças, como

forma de recreação. Desse modo, podemos ver o desincentivo nas crianças de hoje em dia, vista ao esquecimento gradual dos jogos populares.

O ato de participar de jogos implica uma utilização do corpo como meio de resgatar a cultura, portanto a essência do jogo não está ligada aos brinquedos mecanizados, e sim ao local em eram praticados, nas ruas, quintais, campos, quadras, árvores. Cada jogo popular tinha sua particularidade, com relação aos materiais usados, como bolas, cordas, elásticos, galhos de arvores, etc.

Jogos cooperativos necessitam de vários praticantes para seu desenvolvimento, uma ajuda mútua. É de suma importância à parceria e o trabalho em equipe. O jogo desse modo é posto como um desafio a ser superado e não é um jogo com o intuito de derrotar alguém. Sendo assim, a uma valorização na união do grupo, criando na criança principalmente valores de companheirismo.

*Os Jogos Cooperativos visam promover a integração e a participação de todos, pois são jogos no intuito de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos (BROTTO, 2001, p.55).*

A proposta dos jogos cooperativos é voltada mais ao trabalho em equipe do que a disputa, como também a construção de valores humanos, como ética e moral. Outro ponto muito importante quando se trata de jogos é a diversão, e o principal que é a inclusão, que busca unir todos os envolvidos.

## 2 ÁREA DE ESTUDO

### 2.1 LOCALIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO

A Casa da Criança Drº João Moura, fica localizada no Bairro São José, na cidade de Campina Grande, no estado da Paraíba, na região Nordeste, cuja população é de mais de 402 912 habitantes.

Figura 1 – Casa da criança Dr. João Moura.



Fonte: Rede SoliVida (2016)

### 2.2 CASA DA CRIANÇA DR. JOÃO MOURA

Nasceu em 15 de Agosto 1954 com o apoio da Irmã Aldete do Menino Jesus, no tempo com uma ajuda de 115 mil cruzeiros para cobrir as dívidas. Hoje atende a 224 famílias, com crianças de 0 a 6 anos de idade das 7hrs as 17hrs, com a administração de 6 componentes de acordo com o estatuto da casa, 8 funcionários e professores cedidos pela CEDUC, 2 auxiliares cedidos pela Secretaria de Administração do Município e 12 funcionários pela Consolidação das Leis do Trabalho da casa.

A casa tem como objetivo dar assistência social as crianças dessas famílias carentes, em regime de Abrigo-semiaberto. A Casa também realiza trabalhos juntos com as famílias das



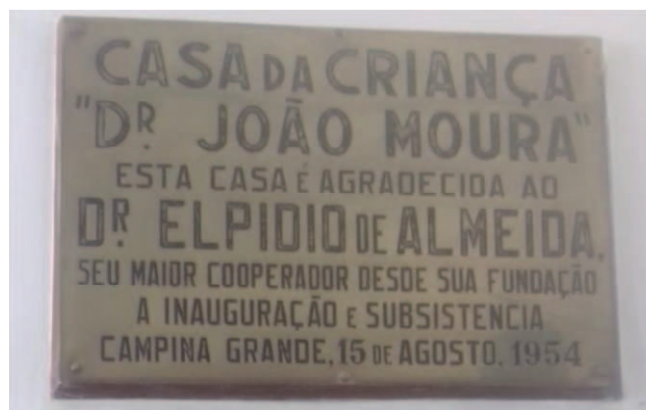
crianças com ações socioeducativas. A casa vive de doação de pessoas físicas e jurídicas, Alemanha, Holanda e convenio com o Estado.

Figura 2 – Espaço interno da casa.



Fonte: Tv Paraíba (2017)

Figuras 3 e 4 – Homenagens a fundação da casa.



Fonte: Imagem autoral (2018)

### 3 METODOLOGIA

Estudo modelo relato de experiência realizado na creche Casa da Criança Dr. João Moura, por um aluno do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, onde utiliza um conteúdo da educação física - o Jogo, o público alvo da pesquisa são as crianças do PRÉ II na faixa etária de seis anos, com meninos e meninas. Essa experiência foi feita desde o início do semestre em fevereiro e perduraram até meados de maio, os encontros eram todas terças e quintas-feiras em um período de tempo de uma hora de atividades lúdicas. A creche dispõe de um espaço físico adequado para a prática e os materiais para as aulas eram diversos como: arcos, cordas, fitas, bolas, pinos e diversos brinquedos.

As aulas são montadas com dois dias de antecedência para uma melhor seleção de quais jogos/brincadeiras utilizarem durante o período, a aula inicia com um alongamento dos membros de maneira lúdica, com músicas e também dando a oportunidade aos alunos a experiência de guia-los, após o término dos alongamentos inicia-se a primeira atividade, sendo diferente a cada aula para não tornar repetitivo, as brincadeiras feitas eram selecionadas de maneira que possibilitassem o aumento do grau de dificuldade, criando na criança o senso de desafio a ser superado. Inicia a brincadeira com uma explicação da mesma, para um maior entendimento da criança, após a explicação dar-se o sinal para inicia-la, cada brincadeira quando não entendida, era parada para explica-la novamente, uma vez que era necessário que o aluno entendesse a atividade, para promover a produção de conhecimento. Uma vez que o jogo acabava, seguia para o próximo, fazendo os mesmos passos contidos no primeiro.

As propostas dos planos continham no mínimo três jogos, cada jogo só era iniciado após a explicação, sendo assim era necessário que ele fosse entendido para que se prosseguisse para o próximo.

A experiência inicial na Casa da Criança foi de forma gradativa à aceitação vista à realidade das crianças, no primeiro mês a abordagem foi voltada para as brincadeiras que os alunos conheciam, um exemplo disso era o pega-pega, uma vez que eles não entendiam qual a finalidade da brincadeira, se fez necessária a explicação da importância do jogo, no início nem todos entenderam, mas com a repetição da atividade ficou claro o objetivo. O plano de aula elaborado tratava-se de jogos simples sem muitas regras, sendo de fácil absorção e entendimento do mesmo inicialmente. Com o tempo, as brincadeiras ganharam mais regras e especificidades e eram adaptadas para um melhor entendimento, tornando a experiência mais prazerosa.

A aula em seu primeiro momento era feita com o alongamento, uma vez que era divertido para as crianças e reforçava a ideia de ludicidade. No segundo momento era relembrado o que foi feito na aula anterior, no intuito de reforçar a memória da criança sobre os jogos utilizados, é importante ressaltar que os alunos além de lembrar as brincadeiras, os mesmos adaptavam muitas delas. Diversas vezes traziam brincadeiras relacionadas.

Figura 5 – Alongamento.



Fonte: Imagem Autoral (2018).

Foram utilizados diversos tipos de jogos cooperativos, sensoriais, de representação, populares. Em cada aula eram utilizados ao menos dois tipos, para assim que o desenvolvimento da criança fosse de maneira bilateral, tanto para o meio social quanto para o motor.

Cada atividade durava o tempo que os alunos levassem para entender seu objetivo, uma vez que entendida, prosseguia para outra brincadeira a qual estava intimamente ligada com a antecessora. Antes do término da aula, criávamos um momento específico para diálogo, sobre o que os alunos acharam do momento, eram expostas por eles as dificuldades, o que eles gostaram e se eles já conheciam os jogos.

Um ponto extremamente relevante é o fato que algumas brincadeiras onde existe a disputa, algumas crianças no primeiro mês não entendiam ou não conheciam o ato de perder, isso forçou a buscar-nos maneiras aos quais todos da turma entendessem que derrota e vitória fazem parte não só do jogo, mas também da vida, e essa relação com os alunos foi melhorando no decorrer das aulas, onde eles entendiam que perder nem sempre é ruim, foi

notado que a partir disso, a turma foi mais unida onde em brincadeiras que tinham essa característica de perder, os alunos torciam pelos os outros que estavam no jogo.

O segundo mês foi onde os graus de complexidade dos jogos aumentaram, pois a fase de adaptação a eles foi passada, grande parte dos jogos populares mais conhecidos já havia sido ministrada em aula. O enfoque em jogos cooperativos foi maior, vista que são mais difíceis as compreensões deles. Foi necessário que eles entendessem que o trabalho em equipe faz parte do jogo, onde cada um tinha que ajudar o colega a completar a tarefa dada. Ao fim, esses jogos foram aceitos e as crianças não queriam parar de brincar.

Os alunos se desenvolvem bem com relação ao conteúdo, se unem para as brincadeiras, participam ativamente e dão respostas psicomotoras muito boas. Um jogo que me mostrou o grau de união da turma foi o Nó Humano (que consiste em todos os colegas darem as mãos e sem soltar elas quem estiver nas extremidades passar entre os colegas no intuito de dar um nó dessa maneira em algum momento ficando impossível o deslocamento deles, os alunos deveriam voltar à posição inicial).

Figura 6 – Representação da atividade Nó Humano.



Fonte: Imagem Autoral (2018).

Foi visto que o trabalho em equipe da turma se desenvolveu para além das brincadeiras como relata a professora da turma – “os alunos se ajudam nas atividades escolares, o respeito pelo próximo, pois temos uma mescla de realidades diferentes aqui e sem duvida a amizade que foi construída”. Isso reflete na importância que tem os jogos cooperativos na infância.

No ultimo mês foi uma forma de revisar todo o conteúdo dado para a turma, como cada jogo foi inserido nas aulas, teve a ideia base de progressão do grau de dificuldade, a forma adotada para conciliar todos os jogos foi em forma de historinha. E o interessante foram à maneira que os alunos reagiram, eles gostaram tanto que o nível de absorção do conteúdo foi excelente, pois a historia chama a concentração e foco na atividade proposta, e dessa maneira tira da zona de conforto, onde a uma necessidade de ação no momento certo, a forma de narração também ajudou em manter a turma sobre controle, não havendo dispersão.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O conteúdo que é abrangido através dos jogos é de suma importância, onde se faz visível o desenvolver da criança, seja ele motor ou social, também para o professor de educação física, onde mostra um campo de atuação bem diferente. Nos jogos populares e cooperativos buscamos conhecer outras formas de cultura corporal, regional e nacional. A partir dos jogos se faz cultura, e ela está em tudo o que fazemos.

É necessário entender as fases da criança para poder construir conhecimento. A cada dia nascem novas técnicas de ensino no estudo dos jogos, o que possibilita ver o seu crescimento.

O jogo muda o ser, cada ação influencia o meio e a pessoa, de maneira que cada um constrói uma cultura diferente, como podem ser percebidas pós-conteúdo.

## REFERÊNCIAS

- BRACHT, V. **Sociologia Crítica do esporte**: uma introdução. Ijuí: Unijuí, 2005.
- BROTTO, Fábio. Otuzi. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos: Projeto Cooperação, 2001.
- CASCUDO, Luís da Câmara. A história dos nossos gestos. 1ª Ed. Global. São Paulo, 2003.
- CASTELLANO FILHO, Lino et al. **Metodologia do Ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- C. Chauvire. Wittgenstein. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991, p. 91.
- DARIDO, S. C. Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. *Perspectivas em Educação Física Escolar*, 2001, 2 (supl. 1), p. 8.
- DUNNING, E. Die Entstehung des Fussballsports. In: HOPF, W. (Hrsg.). *Sozialgeschichte einer populären Sportart*. Bensheim: Päd. extra Buchverlag, 1979, p. 42
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007. < [http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf) >  
Acesso em: 27/05.
- PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. **A estrutura da brincadeira e a regulação das relações**. *Psicologia: teoria e pesquisa*, Brasília, DF, v. 18, n. 2, 2002.
- WEISS, Luise. Brinquedos & engenhocas: **atividades lúdicas com sucata**. 2ª. ed. São Paulo: Scipione, 1992. 65p.

## **ANEXOS**



## ANEXOS

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGENS (FOTOS E VÍDEOS)

Nós, pais e responsáveis, **AUTORIZAMOS** o(a) Prof (a) Ivanildo Alcântara Sousa, coordenador(a) da pesquisa intitulada: **“UM RESGATE DOS JOGOS POPULARES E COOPERATIVOS NO ESPAÇO PRÉ-ESCOLAR NA CASA DA CRIANÇA DR. JOÃO MOURA”**, a fixar, armazenar e exibir a minha imagem por meio de fotografias com o fim específico de inseri-la nas informações que serão geradas na pesquisa, aqui citada, e em outras publicações dela decorrentes, quais sejam: revistas científicas, jornais, congressos, entre outros eventos dessa natureza.

A presente autorização abrange, exclusivamente, o uso de minha imagem para os fins aqui estabelecidos e deverá sempre preservar o meu anonimato. Qualquer outra forma de utilização e/ou reprodução deverá ser por mim autorizada, em observância ao Art. 5º, X e XXVIII, alínea “a” da Constituição Federal de 1988.

O pesquisador responsável **Bruno Diego de Brito Costa**, assegurou-me que os dados serão armazenados em seu arquivo digital pessoal e no arquivo digital da Universidade Estadual da Paraíba, sob sua responsabilidade e da Instituição, por 5 anos, e após esse período, serão destruídas.

Assegurou-me, também, que serei livre para interromper minha participação na pesquisa a qualquer momento e/ou solicitar a posse de minhas imagens.

Ademais, tais compromissos estão em conformidade com as diretrizes previstas na Resolução Nº. 466/12 do Conselho Nacional de Saúde do Ministério da Saúde/Comissão Nacional de Ética em Pesquisa, que dispõe sobre Ética em Pesquisa que envolve Seres Humanos.

NOME DA CRIANÇA	PAIS E/OU RESPONSÁVEIS
Eliza Carolina da Silva de Morais	Edinorha Dias do Nascimento
Gustavo Dias Araújo	Edinorha Dias do Nascimento
Leticia da Silva Celestino	Leuzilda S. Celestino
Waleska Amélia F. Vasconcelos Soares	Uma Raimunda F. Bezerra
Jamilly Macedo Lima	Jamaina Macedo da Silva
Henrique Gabriel da Silva Sampaio	Analice da SILVA
Felicia Eduarda Noberto de Andrade	Ana claudia v. da cruz
João Gabriel Santos de Brito	M <sup>te</sup> Rosalide Santos da Silva

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGENS (FOTOS E VÍDEOS)

Thayane Yohana Costa A. Nascimento	Carla K. de Almeida e Silva
Estheriany Beatriz Silva	Anaemi da Silva Oliveira
Ana Luiza Cabral de Carvalho Silva	Rafella Cabral de Carvalho
Nylo Ymily Lima de Souza	Marcilene B. de Lima
Emilly dos Santos Rodrigues	Ralliny dos Santos Ferreira
Nayara da Silva Gomes	Mario de Agostini de Silva
Larissa Beatriz Ferreira de Souza	Jane Cleide Teli Jesus
Larissa Emanuelle Duarte dos Prazeres	Roberto Vigiato Zota
Jose Olinto de Souza Neto	Albani Cristina Silva
Ana Carolina Ananias de Macedo	Yoseana de Macedo Ananias
Bruna Karla Bernardo dos Santos	Sandra Bernardo dos Santos
Alexim Filipe Alves dos Santos	Ranmylly Ellen dos Santos Alves

Campina Grande, 20 de março de 2018

*Bruno Augusto de Brito Costa*  
Assinatura e carimbo do pesquisador responsável