

**ELIZANGELA LACERDA DA SILVA
EUNICE ALVES PEREIRA TEIXEIRA
ELENITA JANAINA MARTINS PEREIRA
PRISCILA QUINTINO DA SILVA
SOIARA DE ARAUJO OLIVEIRA**

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS POPULARES NA
SOCIALIZAÇÃO INFANTIL**

**ELIZANGELA LACERDA DA SILVA
EUNICE ALVES PEREIRA TEIXEIRA
ELENITA JANAINA MARTINS PEREIRA
PRISCILA QUINTINO DA SILVA
SOIARA DE ARAUJO OLIVEIRA**

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS POPULARES NA
SOCIALIZAÇÃO INFANTIL**

TANGARÁ DA SERRA – MT,

APRESENTAÇÃO

O trabalho pretende apresentar reflexões sobre a importância e a integração dos alunos numa perspectiva educacional, com a utilização de jogos populares apoiada numa nova concepção que almejam o desenvolvimento harmonioso da criança, com o presente estudo, refere-se às possibilidades de uma prática através das mais variadas atividades lúdicas, tendo por objetivo a utilização de brincadeiras populares, desenvolvidas em grupo de crianças em fase escolar com base em seus relatos de suas expectativas e experiência vivenciadas referente ao ambiente escolar, a pesquisa utiliza metodologia quantitativa, com aplicação de questionários aos alunos da unidade escolar.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
CAPÍTULO I – O BRINCAR	4
CAPÍTULO II – CONCEITO DE JOGO	8
2.1- BRINQUEDOS DO FOLCLORE	9
2.2- OBSERVAÇÃO DA INTERAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO EM RELAÇÃO ÀS CRIANÇAS DURANTE AS AULAS	11
CAPÍTULO III – METODOLOGIA	13
CONSIDERAÇÕES FINAIS	14
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	16
ANEXOS	17

INTRODUÇÃO

O presente estudo refere-se às possibilidades de uma prática através das mais variadas atividades lúdicas, enfocando também o campo cognitivo das crianças em fase escolar. Brincadeiras ou jogos infantis segundo Alexandre Moraes de Mello visam à importância com as considerações da UNESCO, entidade de notável importância no cenário internacional da educação, considera o jogo e a brincadeira a razão de ser da infância, “de importância vital e condicionador do desenvolvimento harmonioso do corpo, da inteligência e da afetividade” (Mello, 1979, p.5).

Vários são os aspectos que envolvem a socialização entre as crianças no ambiente escolar, e isso é enfatizado não só por Mello, mas por vários autores, que através de seus estudos procuraram verificar como jogos e brincadeiras infantis auxiliam nesse processo.

A pesquisa foi realizada na escola municipal Jose Nodari, com grupos de crianças de 8 a 10 anos de idade de ambos os gêneros, do 4º ano do ensino fundamental. Esse estudo tem como abordagem metodológica a pesquisa-ação na qual os pesquisadores atuam como professores, aplicando brincadeiras populares em aulas de educação física, e neste enfoque realizam coletas de dados nos ambientes das aulas, para posterior análise, pois, a pesquisa tem uma abordagem qualitativa.

CAPÍTULO – I –

O BRINCAR

O brincar é um direito assegurado na constituição federal de Brasil. É uma necessidade para as crianças, pois é fundamental para o seu desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo, sendo uma ferramenta para a construção do seu caráter.

Herrero (2007) relata que as brincadeiras de crianças do passado são cada vez mais difíceis de serem vistas por aí. Há poucas praças, porquês, terrenos baldios para as crianças correrem, pularem, escorregarem. As ruas não são mais seguras e a escola se torna praticamente a única opção para a criança ter algum tempo, mesmo que escasso, para se estimular com brincadeiras. Além do mais, os pais têm medo que seus filhos sofram algum revés no relacionamento com amiguinhos e preferem que as crianças assistam TV, ou mesmo joguem videogames ou usem o computador, até por tudo isso, cada vez menos as crianças brincam.

O ato de brincar, principalmente em ambientes escolares, pode proporcionar muitos benefícios para as crianças no que diz respeito ao aprendizado, porque além de ser um divertimento, facilita a socialização.

“Brincar é mais do que uma atividade sem consequência para a criança. Brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive e se relaciona com este mundo. Brincando, a criança aprende. Por isso, cada vez mais os educadores recomendam que os jogos e brincadeiras ocupem um lugar de destaque no programa escolar desde a educação infantil”. (CRE MARIO COVAS).

Segundo a pedagoga Kátia Chelid, citada por Herreiro (2007), diz que o tempo de brincadeira na escola e brincadeira livre e pequeno. Algumas escolas mantêm na educação infantil e series iniciais momentos para brincar, mas estes não são suficientes para suprir a necessidade das crianças.

Todo pai sabe e espera que a escola cumpra sua função de ensinar, mas hoje não é difícil encontrar criança que quer tanto aproveitar a companhia dos colegas que não consegue parar de brincar na sala de aula. Os pais geralmente reclamam e se aborrecem muito com joelhos ralados, brigas e confusões na escola, dificilmente encaram com naturalidade e entendem o quanto esta brincadeira é um aprendizado muito importante.

O brincar em grupo não pode ficar restrito a escola. Os adultos têm que aprender a deixar as crianças resolverem seus conflitos, pois só assim elas aprenderão e terão autoconfiança para resolver grandes conflitos da vida adulta.

Para Davis & Oliveira (1994, p.20) “a aprendizagem é o processo através do qual a criança se apropria ativamente do conteúdo da experiência humana, daquilo que o seu grupo social conhece [...]”.

Sendo assim, a criança só aprende se ela interagir com outros seres humanos, tanto adultos ou outras crianças, como nos jogos ou brincadeiras que podem ser também desenvolvidos em ambiente escolar.

Conforme Katia Chedid, citada por Herrero (2007), além de comprometer o desenvolvimento infantil, o pouco tempo dedicado ao brincar denuncia uma crise de valores que a sociedade atual enfrenta. O tempo de brincar está cada vez menor isso acontece principalmente pela pressão de preparar os filhos para o mercado de trabalho e a competitividade de nossa sociedade. Os pais querem investir no futuro dos filhos e sobrecarregam a agenda deles de tal forma que o brincar não é considerado essencial. Com a ausência dos pais e mães durante o dia, pois geralmente estão no trabalho, as crianças têm de ocupar seu tempo vago principalmente com cursos de esportes e línguas.

Katia Chedid, citada por Herrero (2007) completa que:

O que se vê é que cada vez mais o individualismo toma conta das relações e a socialização se torna mais difícil, pois só se aprende a brincar, brincando, e esta é uma fundamental para aprender a conviver, a cooperar, respeitar as regras e para representar sentimentos e emoções. É por meio da brincadeira que a criança interpreta a realidade, desenvolve sua fantasia, pensa e soluciona problema, sem interferência do adulto. Crianças estressadas, desatentas, sobrecarregadas e dependentes sempre de um adulto que diga que ela deve fazer, são resultados desta falta de espaço para brincar.

Desta forma, é imprescindível que as crianças tenham mais tempo e espaço para brincar, pois as brincadeiras interferem positivamente no processo de socialização, e isso também tem que ser uma preocupação dos pais, mesmo tendo pouco tempo, sempre que puderem, deve estar atento aos filhos quando forem brincar com outras crianças.

Segundo Katia Chedid, citada por Herrero (2007), os pais devem oferecer mais tempo para que as crianças brinquem, oferecer outros espaços além da escola para a brincadeira livre, observar o filho brincando e orientá-lo (sempre mais tarde, sem interferência direta) e oferecer diversos materiais e estímulos para que ele possa construir sua brincadeira. Deve-se deixar a criança aprender que para conviver é necessário ceder em algumas situações e permitir que ele resolva seus problemas e tentar não interferir.

Com isso verifica-se a importância do ato de brincar, no sentido de como o comportamento infantil modifica quando uma criança interage com outras crianças, facilitando a socialização, podendo ser esse comportamento verificado pelos educadores durante as aulas.

O comportamento infantil tem que ser estudado cuidadosamente objetivando-se obter conhecimento do que é melhor para as crianças, e pode ser realizado principalmente através de brincadeiras populares.

Conforme Callies citado por Blumenthal (2005):

Todas as observações do comportamento infantil indicam que se considere o ato de brincar, como formula didática adequada, para o aprendizado e a experimentação, como também para vivenciá-lo imediato em quaisquer situações de fomento e educação no início da infância”. Brincar e aprender são comportamento que tem múltiplas relações entre si, que estão em estreita ligação e, em parte até se cruzam. (p.169).

Segundo Blumenthal (2005), somente a partir da consciência adquirida na brincadeira coletiva de poder e de conhecer, e também a partir da vivência do bom resultado e do aumento da autoconfiança, a criança pode ganhar aquela segurança em si mesma e capacidade de decisão, que garantem o desenvolvimento de uma personalidade livre, desinibida e capaz de ser feliz. Percebe-se, portanto, que os processos de aprendizado da tenra infância dão, sem dúvida alguma, os limites que pode ser alcançado mais tarde. (Blumenthal, 2005).

CAPÍTULO – II –

CONCEITO DE JOGO

A aplicação de jogos populares e importantes para análise do comportamento das crianças, mas é preciso também saber qual é o conceito de jogo.

Segundo Mello (1989 p.59-60):

A literatura especializada não registra concordância quanto a um conceito comum para o jogo. Uma das investigações mais profundas sobre o assunto foi empreendida por Huizinga (1971), que procedeu a uma intensa pesquisa sobre a categoria jogo em diferentes culturas e línguas, estudou suas aplicações na língua grega, no chinês, japonês, línguas hebraicas, latim, inglês, alemão, holandês etc. verificou que embora no latim clássico a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar sejam abrangidos pelo termo ludus, a origem da palavra jogo em português, jeu em francês, giogo em italiano e juego em espanhol advém de jocus, cujo sentido original abrangia apenas gracejar ou troçar. Na sua investigação, identificou pontos de discussão sobre a concepção do termo um dos quais de grande importância, porque se refere a relação entre jogo e competição. Em algumas línguas, como a grega, a chinesa e a sânscrita, existem palavras diferentes para designar jogo e competição. Outras, porém empregam o termo jogo numa concepção mais ampla, sem diferenciação nítida. Nesse caso encontram-se o japonês, inglês, francês, alemão, italiano, holandês, espanhol e português, além de algumas línguas especiais estudadas pelo autor.

Desse modo, mesmo tendo sido realizadas pesquisas em várias culturas e línguas, não foi possível até então atribuir um conceito comum para o jogo, porém foram identificados pontos de discussão sobre a concepção do termo, que se refere a relação entre jogo e competição.

De acordo com Mello (1989, p.60):

Estudos dessa natureza contribuem para o entendimento do porque da aplicação do termo jogo com significados tão variados em trabalhos recentes sobre o desenvolvimento infantil. Como exemplo pode-se citar o livro *A criança e seus jogos*, de autoria de Arminda Aberastury, publicado pela Editora Vozes, em 1972, onde o objeto brinquedo e as vezes chamado de jogo. Piaget (1975) chamou de “jogo de exercícios”, e Bühler e Château, segundo Leif e Brunelle (1978), denominam de “jogos funcionais” aos movimentos mais simples dos recém nascidos, nos quais parecem ter prazer em executar, como o estender e recolher os braços, tocar objetos, produzir sons e ruídos etc. Não se observa nesses casos a identificação entre jogo e competição.

Demonstrou-se então que estudos recentes conceituaram o termo jogo como o objeto brinquedo da criança, ou jogos de exercícios e ainda como jogos funcionais.

2.1- BRINQUEDOS DO FOLCLORE

Existem muitos brinquedos ou brincadeiras populares infantis que tem sua origem no folclore brasileiro.

Kishimoto (2003), a respeito da origem dos jogos dos populares, diz que:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de praticas abandonadas por adultos, de fragmentos de 6 romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicional idade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogaram pedrinhas e ate hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Kishimoto (2003) também relata que o jogo popular é uma aquisição social passada do ser mais experiente, para o menos experiente, entretanto esse

processo do interrompido quando a criança entra na escola, pois ela entra num processo de homogeneização que não permite ter contato com crianças mais velhas, mais experientes, o que impede de aprender novos jogos. É nesse momento que o professor de educação física assume um papel importante de propagar e dividir os jogos populares, contribuindo para que o processo não pare.

O autor destaca em como o professor vem assumindo nas escolas o papel de ensinar as crianças a brincar utilizando jogos populares, já com a entrada se crianças numa instituição de ensino é tomado parte do tempo que ela teria para brincar com pessoas mais velhas onde residem.

Para Vygotsky (1988) citado por Kishimoto (2006):

Os processos psicológicos são construídas a partir de injunções do contexto sociocultural. Seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista. Que concede o mundo como resultado do processo histórico-sociais que alteram não só o modo de vida, mas inclusive formas de pensamentos do ser humano. São os sistemas produtivos geradores de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Dessa forma, toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais. Considerada situação imaginária, a brincadeira de desempenho de papéis é conduta predominante a partir de três anos e resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores.

Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicional idade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, o jogo tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

De acordo com Kishimoto (2006, p. 38):

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A cultura não-oficial, desenvolvida especialmente do modo oral, não fica cristalizada. Esta sempre em transformação, incorporado

criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade [...].

Como se percebe, a brincadeira infantil é culturalmente muito importante para as crianças, pois faz parte do folclore das civilizações, por isso tende a perpetuar, sendo passada de geração a geração.

Conforme Kishimoto (2006 p. 38-39):

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer a categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária.

Portanto, ficou evidenciado pela autora que as brincadeiras tradicionais, ao mesmo tempo em que são transmitidas para as crianças, e acrescentado novos conteúdos modificando-as, adequando-as com o passar do tempo.

2.2- OBSERVAÇÃO DA INTERAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO EM RELAÇÃO ÀS CRIANÇAS DURANTE AS AULAS

Durante as aulas foram observados alunos da 3ª série C que tem faixa etária entre 8 a 10 anos, na escola municipal José Nodari, do período vespertino, para verificar o aspecto socialização, contando com os seguintes materiais: giz e tampa de garrafa pett (amarelinha), corda (pula-corda), bolinha de borracha (escravo de Jó), venda para olhos (cobra-cega), cadeira e aparelho de som (dança da cadeira), cone e bandeirinhas (rouba bandeira). Na execução das brincadeiras, os movimentos realizados pelas crianças foram andar, correr, pular e dançar. As brincadeiras realizadas no total foram – cobra cega, queimada,

amarelinha, pega-pega com variações, pique bandeira, escravo de Jô, pula corda, dança da cadeira.

Durante as aulas, todas as crianças participaram das brincadeiras populares, verificaram-se algumas atividades não eram conhecidas por todos os alunos, por isso não tinham familiaridade num primeiro momento, mas logo conseguiram participar sem grandes dificuldades.

Os alunos demonstravam grande euforia para iniciar a aula e durante as brincadeiras comentavam mais sobre assuntos relacionados as regras das atividades, havendo muita interação entre as crianças, tendo poucos atritos. Quando havia uma brincadeira que não era conhecida por todos, os alunos que tinham conhecimento das regras ajudavam os outros colegas que não sabiam e ate na hora em que brincavam uns corrigiam os outros quando erravam. Assim, a analise da fala das crianças enquanto brincavam foi de forma positiva, pois uns ajudavam os outros na compreensão de como e o funcionamento dos jogos populares, o que fez com que despertasse ainda mais o interesse pelas aulas, alem do que os alunos se socializaram ainda mais.

Não foi o foco da pesquisa o resgate dos jogos populares, mas antes de começar a aula sempre se falava da importância dessas atividades. As crianças por si só, perguntavam aos pais se eles tinham brincado participados de brincadeiras populares quando eram crianças. A partir do segundo dia de aula os alunos comentavam para os próprios colegas a respeito da resposta dos pais ao comentarem sobre quando brincavam com essas atividades na infância.

O professor da turma relatou que não utilizava essa metodologia em suas aulas, no caso de jogos populares. Ele só trabalhava com atividades motoras mesclando com aulas livres. Conforme o professor foi verificando o resultado das aulas aplicadas com jogos populares, ele comentou que ira mudar a sua metodologia, e que juntamente com recursos adquiridos pela escola, irão pintar uma amarelinha no pátio da escola.

CAPÍTULO – III –

METODOLOGIA

A pesquisa de campo foi realizada na Escola Municipal José Nodari, com crianças de 8 a 10 anos de idade de ambos os gêneros, do 4 ano antiga 3ª serie C do primeiro grau.

Instrumentos de coletas de dados:

- Foi utilizado bibliografias de livros e textos da internet para fundamentar o tema, sendo que esse estudo tem abordagem metodológica qualitativa e foi realizada pesquisa-ação, na qual os pesquisadores atuam como professores, aplicando as brincadeiras populares em aulas de educação físicas, e neste enfoque realizaram-se coletas de dados nos ambientes das aulas, para posterior análise da socialização entre as crianças.
- Também foi aplicado um questionário que foi respondido por alunos para analisar se houve satisfação por parte das crianças e socialização entre elas.

Matérias:

- Para realizar os jogos populares foi utilizado giz, tampa de garrafa pett, corda, bolinha de borracha, venda para os olhos, cadeira, aparelho de som, cone e bandeirinhas.

Procedimentos:

- Foi encaminhado para a direção da escola um pedido de autorização para a coleta de dados, mediante autorização iniciou-se a pesquisa. A observação dos alunos durante a aplicação dos jogos populares nas aulas de educação física foi realizada tendo como base – Observação da interação criança-criança, disponibilizando por Davis & Oliveira (1994, p. 101) para verificar o processo de socialização entre as crianças.

A análise dos resultados foi realizada com base em questionários respondidos por uma amostragem de alunos, entre meninos e meninas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste trabalho, verificou-se que com a utilização de jogos populares em aulas de educação física possibilitou uma maior socialização entre as crianças de ambos os gêneros, pois ao brincarem, todos conversaram e interagiram.

A socialização entre as crianças no ambiente escolar é muito importante, e com as brincadeiras populares ainda resgatou o gosto por essas brincadeiras que atualmente quase não são mais utilizadas devido ao pouco tempo dedicado ao brincar, pois os pais dos alunos geralmente estão muito envolvidos com o trabalho e não podem ensiná-los.

Com o questionário e observações foi possível verificar que a linguagem e movimentos produzidos através das brincadeiras populares podem trazer benefícios e melhorias nos campos cognitivos e psicomotores em crianças em fase escolar. Observou-se que as crianças conversam bastante durante as atividades, principalmente quanto às regras, facilitando a interação e socialização, o que é primordial para um bom desenvolvimento psicomotor e cognitivo, ou seja, enquanto brincam, exercitam o corpo (quando correm, pulam etc.), fazem amizades aumentando assim a auto-estima e a autoconfiança, além de dividir com os colegas a participação nas atividades. A realização de jogos populares também traz conhecimentos, conforme relatou um aluno: “eu achei muito legal e a gente está sabendo das brincadeiras dos nossos pais”.

As brincadeiras populares podem proporcionar qualidade e ludicidade nas aulas, como foi verificado através do questionário, quando as crianças relataram que acharam muito legais e divertidas as aulas com esse tipo de atividade. Um aluno disse o seguinte: “achei muito bom, pois ajudam a minha melhora física e eu achei a professora muito legal”. Esse relato demonstra como que uma aula com jogos populares pode ser divertida e de qualidade, pois o aluno acaba gostando das brincadeiras, do ambiente escolar, dos colegas e até mesmo da professora que está proporcionando esse tipo de atividade que gostam tanto.

Com a pesquisa verificou-se que a pratica de jogos populares pode proporcionar maior criatividade, rapidez de raciocínio e socialização entre crianças, com base na fácil assimilação de regras das brincadeiras e também o auxilio que uns davam aos outros quando necessário, interagindo de forma positiva, o que fez com todos gostassem das aulas. Os alunos também têm que pensar em como vai agir na brincadeira, possibilitando criar estratégias, demonstrando assim criatividade diante de situações inusitadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1- BLUMENTHAL, Ekkehard. **Brincadeiras de movimento para pré-escola**. 7ª Ed. São Paulo: manole, 2005.
- 2- BRUNER, Jerome seymour. **O processo de educação**. São Paulo: Cia Ed. Nacional,1998.
- 3- CENTRO DE REFERENCIA EM EDUCAÇÃO MARIO COVAS. **Jogos e brincadeiras: brincar e coisa séria**, 2007. Disponível em: HTTP://WWW.crmariocovas.sp.gov.br/jog_1.php?t=001.
- 4- CUNHA, Carmem Regina categori. **Estratégias de ensino – brinquedos e brincadeiras tradicionais na educação física infantil**, 2003, disponível em: HTTP://www.nepecc.faefi.ufu.br/arquivos/simp_exp/d_brinquedo_brincadeiras_carmem.pdf.
- 5- FERREIRA, Heraldo Simões. **A formação da consciência moral na criança através dos jogos e brincadeiras**, 2007. Disponível em: <HTTP://www.efdeportes.com/efd104/a-formacao-da-consciencia-moral-na-crianca-atraves-dos-jogos-e-brincadeiras.htm>.
- 6- DAVIS, Claudia; OLIVEIRA, Zilma de. **Psicologia na educação**. 2ªed. São Paulo: Cortez, 1994.
- 7- HERREIRO, Rodrigo. **Crianças brasileiras brincam pouco**, 2007. Disponível em: <HTTP://WWW.katiacheidid.com.br/files/artigos/.pdf>.
- 8- KISHIMOTO, Tizuko morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9ª Ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- 9- MATO GROSSO/SEDC. **Escola ciclada de mato grosso: novos tempos e espaços para ensinar-aprender a sentir, ser e fazer**. 2ª Ed. Cuiabá, Seduc. 2001.
- 10-MELLO, Alexandre Moraes de. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis**. 5ª Ed. São Paulo: Ibrasa, 1989,

ANEXOS

Apêndice

Questionário aplicado a alunos da escola municipal professor José Nodari

Autores: Elizangela Lacerda da silva, Enalva, Sandra, Gilmar e Cristiane.

Nome do aluno:

Idade:

série:

1 – Todas as brincadeiras populares aplicadas nas aulas de educação física eram de seu conhecimento?

todas a maioria delas poucas

2 – Você gostou de participar das brincadeiras?

sim não

3 – Os que você achou de participar dessas brincadeiras com seus colegas de classe?

gostei não gostei

4 – Você já havia antes participado dessas brincadeiras populares?

de todas a maioria delas de nenhuma

5 – O que você achou das aulas com jogos populares?

bom médio ruim

6 – Você teve alguma dificuldade na realização dos jogos populares?

sim não

7 – Com as aulas, você desenvolveu mais amizades e afetividade com seus colegas de aula?

sim não

8 – Você gostaria que continuasse a ter brincadeiras populares nas aulas de educação física?

sim não

9 – Comente o que você achou das aulas com as brincadeiras populares?

10 – Quais foram às brincadeiras populares que você mais gostou?