



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO, HUMANIDADES E SAÚDE DE  
TOCANTINÓPOLIS  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**BRUNO RODRIGUES COSTA**

**UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM BRINCADEIRAS  
TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM  
UMA ESCOLA PÚBLICA DE TOCANTINÓPOLIS – TO**

Tocantinópolis/TO

2023

**BRUNO RODRIGUES COSTA**

**UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM BRINCADEIRAS  
TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM  
UMA ESCOLA PÚBLICA DE TOCANTINÓPOLIS – TO**

Artigo avaliado e apresentado à UFNT – Universidade Federal do Norte do Tocantins – Centro de Educação, Humanidades e Saúde de Tocantinópolis, Curso de Licenciatura em Educação Física para obtenção do título de graduação e aprovado em sua forma final pelo (a) Orientador(a) e pela Banca Examinadora.

Orientador (a): Dr. Adriano Lopes de Souza

Tocantinópolis/TO

2023

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins**

---

C837e Costa, Bruno Rodrigues.

Uma experiência pedagógica com brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física em uma escola pública de Tocantinópolis – TO. / Bruno Rodrigues Costa. – Tocantinópolis, TO, 2023.

24 f.

Artigo de Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Tocantinópolis - Curso de Educação Física, 2023.

Orientador: Adriano Lopes de Souza

1. Educação Física Escolar. 2. Ensino Fundamental. 3. Brincadeiras. 4. Jogos. I. Título

**CDD 796**

---

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

# **FOLHA DE APROVAÇÃO**

BRUNO RODRIGUES COSTA

## **UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE TOCANTINÓPOLIS – TO**

Artigo avaliado e apresentado à UFNT – Universidade Federal do Norte do Tocantins – Centro de Educação, Humanidades e Saúde de Tocantinópolis, Curso de Licenciatura em Educação Física para obtenção do título de graduação e aprovado em sua forma final pelo (a) Orientador(a) e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 30/11/2023

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Adriano Lopes de Souza, UFNT.

---

Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias, UFMA.

---

Prof. Ma. Adrielle Lopes de Souza, UFNT.

Tocantinópolis, 2023.

*Em primeiro lugar dedico este Trabalho a Deus, meu Criador e Senhor dos exércitos. Um Deus supremo, cheio de misericórdia e amor, a qual me concedeu forças para caminhar e fazer este TCC em um momento delicado da minha vida.*

*Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso com maior prestígio a minha filha Isabelle Cristina Neves Rodrigues que é minha razão de vida, na qual me motivou sempre a enfrentar as disciplinas mais desafiadoras do curso com todo ímpeto possível e ter lutado todos os dias contra as adversidades que a vida me apresentou.*

*Este trabalho é minha porta de entrada no mercado de trabalho, na qual, através dele irei ter condições de dar uma boa educação a minha garotinha, que a cada dia que se perpetua, me enche cada vez mais de orgulho e alegria.*

*Por fim, este trabalho é dedicado à minha família.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, primeiramente, que me concedeu forças para concluir esta etapa do processo que eu espero ser longo, chamado “minha vida” e seguir no caminho da Fé em Jesus Cristo.

A minha família, que todos os dias me fazia acreditar que a única coisa terrena que possui retorno é os estudos, minha esposa Sâmara Adna Ribeiros Neves Costa e minha filha Isabelle Cristina Neves Rodrigues; obrigado.

Ao meu pai, José Nazareno Pereira Rodrigues e a minha mãe Aleixandra Sousa Costa Rodrigues, que sempre frisaram que os estudos é a melhor maneira de ser uma pessoa de princípios e valores, e através dele portas seriam abertas e maiores oportunidades eu teria. Obrigado por tudo o cuidado que vocês dois tiveram comigo e por todos os ensinamentos.

Agradeço ao meu orientador Dr. Mayrhon José Abrantes Farias por sua assistência e envolvimento dedicado em todas as etapas do processo, pelo apoio e compreensão. Um excelentíssimo professor que motiva sempre seus alunos. Ama e se dedica ao máximo pela profissão que exerce e que por detalhes burocráticos não pode assinar meu TCC na reta final.

Ao professor Dr. Adriano Lopes de Souza, que me recebeu de braços abertos como orientando na reta final. Na qual, através da disciplina de Estágio Supervisionado, me possibilitou realizar a coleta de dados do meu TCC e também organizar meu Trabalho nas normas da ABNT, com revisões, correções, orientações e coerência; muito obrigado professor.

Por fim, sou grato a todas as pessoas que contribuíram para que este momento fosse realizado, a tão sonhada defesa de TCC.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	8
2 DELINEAMENTOS METODOLÓGICOS .....	11
3 A EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS .....	12
3.1 Relação entre as brincadeiras e a cultura.....	14
3.2 Mapeamento das brincadeiras populares tocantinopolinas pelos alunos .....	16
3.3 Vivências das brincadeiras tradicionais no contexto tocantinopolino .....	19
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	22
REFERÊNCIAS .....	22

# UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE TOCANTINÓPOLIS – TO

## A PEDAGOGICAL EXPERIENCE WITH TRADITIONAL PLAY IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES AT A PUBLIC SCHOOL IN TOCANTINÓPOLIS – TO

Bruno Rodrigues Costa<sup>1</sup>, Adriano Lopes de Souza<sup>2</sup>

**RESUMO:** O estudo tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica com as brincadeiras tradicionais na disciplina de Educação Física, em uma escola do município de Tocantinópolis – TO. Para tanto, realizou-se uma pesquisa de campo, de caráter interventiva, com 36 estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental. Como técnicas de registro em campo utilizou-se a observação participante e a composição de diários. A intervenção pedagógica foi estruturada em 5 (cinco) aulas, que abrangeu exposição de vídeos, roda de conversa, pesquisa para casa junto aos familiares, produção de desenhos temáticos e vivências de algumas das brincadeiras tradicionais. A análise qualitativa das informações produzidas em campo, permitiu a compreensão de que embora algumas brincadeiras não componham mais a rotina da comunidade tocantinopolina, elas povoam o imaginário social, e trazem à tona aspectos do cotidiano que podem se configurar como importantes ferramentas de (re)conhecimento da memória local.

**Palavras-chave:** Educação Física escolar. Ensino Fundamental. Brincadeiras.

**ABSTRACT:** The study in question aims to report a pedagogical experience with traditional games in the Physical Education discipline, in a school in the city of Tocantinópolis – TO. To this end, an interventional field research was carried out with 36 students in the 9th year of Elementary School. Participant observation and the composition of diaries were used as field recording techniques. The pedagogical intervention was structured in 5 (five) classes, which included video exhibitions, conversation circles, home research with family members, production of themed drawings and experiences of some traditional games. The qualitative analysis of the information produced in the field allowed us to understand that although some games no longer make up the routine of the Tocantinopolina community, they populate the social imagination and bring to light aspects of everyday life that can be configured as important tools of (re) knowledge of local memory.

**Keywords:** School physical education. Elementary School. Jokes.

## 1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras e os jogos tradicionais fizeram parte da infância de grande parte das pessoas adultas de hoje, cujas sensações vividas na infância contribuíram de forma significativa na formação desses sujeitos, principalmente no que tange ao repertório motor. Atualmente é difícil vermos crianças na rua brincando com seus amigos e vizinhos, porém, em alguns lugares

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Educação Física, UFNT, e-mail: bruno.costa1@mail.uft.edu.br

<sup>2</sup> Docente do curso de Licenciatura em Educação Física, UFNT, e-mail: adriano.lopes@uft.edu.br



certamente podemos ver esta representação da cultura corporal do movimento, algo que provavelmente é herança cultural herdada dos pais e avós. Boa parte desta cultura é vivenciada pelas crianças a partir de jogos que podem ser realizados em disputas individuais ou coletivas.

De acordo com Barbosa, Bublitz e Gomes (2015, p. 3) “os jogos sempre fizeram parte do contexto histórico do homem e foram se moldando de acordo com a necessidade de cada época”. A princípio, eles não eram vistos de forma lúdica e sim como um artifício para sua sobrevivência, distração e sofrendo adaptações ao longo dos séculos, conforme a necessidade de cada povo.

No contexto sociocultural brasileiro, existem um conjunto diversificado de brincadeiras populares, isto é, aquelas que fazem parte da cultura do povo, permeando seu imaginário. Elas foram criadas ao longo dos tempos e passaram a ser incorporadas e disseminadas de geração para geração. Portanto, o acervo lúdico representado nas brincadeiras é indispensável para a compreensão da própria sociedade brasileira, a partir de seus traços e símbolos próprios.

Ao tecer reflexões sobre a cultura nacional, observa-se que os jogos e brincadeiras tradicionais entre as crianças em diversas regiões do país é fruto da miscigenação de diferentes culturas, abrangendo povos originários, representados pela população indígena, europeus e africanos (HANSEN; WEBER, 2009)

Nesse sentido, os jogos tradicionais representam a forma como uma nação preserva e aprimora sua produção cultural durante um período histórico específico (SOUZA, 2019). Nesse bojo, as representações folclóricas, expressas, sobretudo, pela oralidade, são consideradas como parte da cultura popular e conteúdos importantes na Educação Física (MARINI; TEIXEIRA, 2014).

No cerne da reflexão que intersecciona o brincar e a cultura, Bernardes (2006, p. 542), endossa a: “[...] importância dos jogos tradicionais na educação e socialização da criança, pois brincando e jogando a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos [...]” Em adição, Kishimoto (2014), entende que o brincar tem relevante importância no desenvolvimento humano, sobretudo, por envolver o corpo inteiro, resguardando as dimensões cognitivas, afetivas e sociais.

A partir da fase de observação no Estágio Curricular Supervisionado III, situado no Ensino Fundamental de 6º ao 9º ano, que compõe o Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Licenciatura em Educação Física, da Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Campus Tocantinópolis, observou-se a necessidade de reconhecimento do acervo cultural representado nas brincadeiras tradicionais locais. Tal constatação se deu a partir da observação de uma ênfase a conteúdos digitais e tecnológicos em detrimento de outros que constituem uma

identidade popular própria, que resguarde características da comunidade em que a escola está inserida.

Com isso, emergiram as seguintes questões de pesquisa: quais contribuições uma experiência pedagógica com brincadeiras populares locais pode proporcionar às aulas de Educação física em uma escola pública de Tocantinópolis-TO? Quais brincadeiras os familiares dos(as) estudantes brincavam? Como seriam as vivências dessas brincadeiras (re) produzidas por eles(as) no contexto da aula?

Em pesquisa realizada na Rua do Matadouro, na mesma cidade de Tocantinópolis, Silva (2022) identificou, a partir de entrevista com moradores da comunidade, mais de cinquenta brincadeiras com as mais diversas características, incluindo práticas que são oriundas de culturas de outras localidades do país. Além disso, selecionou desse universo, quinze brincadeiras que, segundo o próprio autor, resguardam traços da identidade local, uma vez que são realizadas em ambientes e com materiais da região.

Outro estudo, realizado por Sousa (2022), teve como objetivo registrar parte do acervo da cultura corporal da cidade de Tocantinópolis – TO, por meio das brincadeiras identificadas junto a idosos participantes de um projeto de extensão da UFNT. A análise das informações obtidas pela autora, proporcionou o registro de 64 (sessenta e quatro) brincadeiras, sendo que parte significativa delas tiveram como cenário o ambiente do campo, bem como a utilização de brinquedos produzidos com recursos naturais.

Já recorrendo as brincadeiras tradicionais como alternativa pedagógica, Silva (2019), recorreu a brincadeira de peteca (ou bola de gude), a partir de um projeto que pretendia intervir no cotidiano de uma escola tocantinopolina. Ao identificar atos de agressividade e desrespeito no ambiente escolar, o autor propôs mediações em que os alunos refletiram sobre suas condutas e começaram a brincar na escola de forma mais moderada e colaborativa.

As pesquisas referendadas revelam o rico acervo de manifestações lúdicas locais que podem proporcionar experiências que incidam no ambiente escolar. A própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC), prevê os jogos e brincadeiras como uma das unidades temáticas, compreendendo que tais conhecimentos devem reconhecer o cotidiano escolar, abrangendo, os saberes que constituem a comunidade, contemplando diferentes linguagens e sujeitos (BRASIL, 2017).

Portanto, deve-se levar em conta que o jogo está em constante estado de transformação, incorporando as criações e características das gerações subsequentes (ARRUDA, 2010). De todo modo, por mais que não se conheça a origem exata de brincadeiras como amarelinha e pião, por exemplo, tais manifestações resguardam traços que contribuem para o fortalecimento

da própria história. Ademais, outras brincadeiras tradicionais como morto-vivo, cabra-cega, esconde-esconde, bolinha de gude, pula corda, cantigas de roda etc., levam crianças e jovens a revisitar memórias perdidas, recuperando sensações e proporcionando novas criações e experiências que podem ser compartilhadas com familiares de diferentes gerações.

Com base no exposto, o presente estudo tem como objetivo geral relatar uma experiência pedagógica com brincadeiras tradicionais na disciplina de Educação Física, em uma escola do município de Tocantinópolis-TO. De forma específica, objetivamos mapear, junto aos familiares dos estudantes, as principais brincadeiras que participavam; além de refletir sobre as intervenções pedagógicas reportando ao ponto de vista dos alunos.

## **2 DELINEAMENTOS METODOLÓGICOS**

O estudo lança mão de uma abordagem qualitativa, ao passo que enfoca nas relações concebidas pelos participantes da pesquisa no próprio campo. Nesse caso, abrange as vivências pedagógicas com as brincadeiras tradicionais em aulas de Educação Física escolar. Portanto, caracteriza-se como uma pesquisa de campo, de caráter interventivo, organizada em um bloco de 5 (cinco) aulas.

O campo em que foi desenvolvida a pesquisa é uma escola pública, situada no perímetro urbano do município de Tocantinópolis, no estado do Tocantins, em um bairro central. A instituição escolar oferta dezoito turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental e duas turmas do curso técnico em segurança do trabalho integrado ao ensino médio. Participaram efetivamente da pesquisa uma turma de 9º ano<sup>3</sup>, composta por 35 estudantes, adolescentes, com faixa etária média entre 14 e 17 anos.

Como ferramentas de produção das informações durante a pesquisa de campo, recorreu-se a observação participante e ao diário de campo (MARCONI; LAKATOS, 2017). Nos processos de observação, participamos do cotidiano com os alunos, ouvindo-os, atentando as suas formas de interação, tentando compreender suas impressões de mundo e seus pontos de vista em relação às intervenções

Os diários de campos, por sua vez, foram utilizados para relatar o que foi observado, sobretudo, nas aulas, incluindo particularidades de cada momento proposto, bem como problemáticas subjacentes. Sublinhamos que toda sistematização das aulas propostas, foram

---

<sup>3</sup> Apesar das Brincadeiras e Jogos não figurarem o rol de objetos de conhecimentos a serem trabalhados no 8º e 9º ano do Ensino Fundamental II (BRASIL, 2017), verificou-se, a partir dos primeiros contatos com os estudantes do 9º ano, que o acesso a tais objetos de conhecimento havia sido comprometido, em virtude do formato remoto vivenciado no período da Pandemia, motivando a necessidade de realizar intervenções pedagógicas nessa turma.

apresentadas à gestão e ao professor regente da escola e supervisor de estágio para angariar sugestões de melhoria e posterior anuência.

Outrossim, destacamos que todos procedimentos adotados em campo se pautaram pelo respeito aos preceitos éticos de pesquisa, abrangendo os momentos de conversas, orientações de atividades e produção de registros (WARSCHAUER, 1993). Nesse sentido, todos os participantes tiveram suas identidades resguardadas no presente texto, sendo atribuídos nomes fictícios aos mesmos a partir de indicações realizadas por eles próprios. A seguir, apresenta-se o quadro de organização das intervenções.

**Quadro 1. Organização das intervenções de brincadeiras populares nas aulas.**

<b>Aula</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>
<b>1</b>	Compreender a relação entre as brincadeiras e a cultura	Apresentação geral das intervenções e do escopo da pesquisa; Exposição do(s) vídeo(s) do Território do Brincar
<b>2</b>	Refletir sobre a relação brincadeira e cultura, articulada com o cotidiano e a memória local	Realização de uma roda de conversa abordando a temática da aula anterior; Atividade de pesquisa para casa com o tema “ <i>O que meus familiares brincavam quando crianças?</i> ”
<b>3</b>	Mapear as brincadeiras populares que compõem a história de Tocantinópolis	Realização de um desenho em sala de aula abordando as principais respostas da pesquisa; Roda de conversa compartilhando os registros; Divisão de equipes para a apresentação na prática das brincadeiras;
<b>4</b>	Vivenciar as brincadeiras populares no contexto tocantinopolino que compuseram o mapeamento	Vivências das brincadeiras apresentadas pelos próprios estudantes
<b>5</b>	Vivenciar as brincadeiras tradicionais no contexto tocantinopolino que compuseram o mapeamento	Vivências das brincadeiras apresentadas pelos próprios estudantes

**Fonte:** o autor.

O aporte teórico-metodológico utilizado na produção e análise de dados está fundamentado por estudos sob uma perspectiva sociocultural da Educação Física, no intuito de reconhecer as linguagens, narrativas e demais produções humanas no processo de construção do conhecimento. Com base nos registros produzidos a partir das intervenções em campo, realizou-se as análises, subsidiadas pela triangulação entre o ponto de vista relatado pelo pesquisador, as impressões dos sujeitos de pesquisa e a literatura concernente à temática que atravessa o campo da Educação Física.

### **3 A EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA COM AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS**

Na perspectiva de Bernardes (2005), o jogo possui três características semelhantes. A primeira característica do jogo é a de ser uma atividade livre em que os participantes estão sujeitos a ordens, caso contrário deixa de ser jogo; a segunda é de ser uma atividade que permite à criança, essencialmente, desprender-se da vida cotidiana e entrar no mundo da fantasia, do

faz-de-conta; a terceira é a existência de regras em todos os jogos e, quando estas são desrespeitadas, prejudica-se o jogo, abstendo-o de todo e qualquer valor.

Para mais, os jogos e brincadeiras podem também ser considerados parte importante da Educação Física porque, ao jogar, a criança desenvolve alguns aspectos sociais e cognitivos que serão incorporados em sua trajetória de vida (COTONHO; ROSSETI; MISSAWA, 2023). Além disso, os jogos e brincadeiras estimulam o pensamento estratégico, a tomada de decisões rápidas e a resolução de problemas. Nesse sentido, também promovem o trabalho em equipe, a cooperação e a comunicação entre pares. Ora, quando os sujeitos jogam juntos, precisam se comunicar para planejar estratégias e cooperar para alcançar seus objetivos. Tais habilidades são importantes não apenas para o âmbito da Educação Física, mas também para a vida cotidiana como um todo.

Um aspecto marcante em relação aos jogos e brincadeiras que precisa ser destacado é a ludicidade, pois o brincar deve fazer parte da rotina diária da criança. Revivendo as atividades lúdicas de nossos pais e avós, estimulando a brincadeira de diversas maneiras por meio de oficinas de confecção de brinquedos, teatro, brincadeiras e jogos (PELLEGRINE, 2007). De fato, quando estão se divertindo nas atividades, os sujeitos ficam mais propensos a permanecer interessados e engajados nas aulas, portanto, mais receptivos a informações subjacentes.

Por todas essas razões, os jogos e brincadeiras, para além de um conteúdo da cultura corporal, podem se constituir em estratégias criativas para motivar a participação dos sujeitos, pois, além de divertir, estimula a imaginação e promove a integração, a convivência e a comunicação entre pares (PELLEGRINE, 2007).

No contexto do estudo, especificamente, vivenciar as brincadeiras populares são uma forma de resgate da memória coletiva que permeia o imaginário da comunidade, pois as brincadeiras populares são uma espécie de folclore infantil que geralmente fazem parte da cultura popular, mas suas origens e modificações são anônimas, algumas exigem maior atividade física, como: esconde-esconde e pega-pega, enquanto outras exigem maiores atividades cerebrais, como dominó e jogos de cartas (FRIEDMANN, 2012, apud, MOURA; ALMEIDA, 2021). Com isso, acabam sendo alternativas para ensinar a história local, bem como traços socioculturais não acessados rotineiramente, proporcionando experiências muito particulares.

De acordo com Soares, Marin e Silva (2019), a rua é um espaço memorável e acessível a todos, além de ser um dos principais espaços de vivências dos jogos e brincadeiras tradicionais. É na rua que crianças formulam novas regras, recriam o jogo e negociam a forma de utilizá-lo. Todas essas experiências transferidas para a aprendizagem por meio das

habilidades lúdicas de outros participantes, o que revela uma cultura corporal do movimento que qualifica os padrões de envolvimento e as demandas motoras da participação em determinados jogos e brincadeiras.

Nesse sentido, observa-se que as brincadeiras de rua possuem algumas características que ajudam a justificar a sua presença nas aulas de Educação Física escolar, com destaque para a Inclusão social (uma vez que elas são acessíveis a todas as crianças, independentemente de sua condição física, social ou cultural); ao estímulo a criatividade (permitindo que os alunos utilizem sua imaginação e criatividade para criar novas brincadeiras e adaptações) e o desenvolvimento físico (desenvolvendo habilidades motoras grossas e finas).

Portanto, é importante ressaltar a necessidade de o professor utilizar essas atividades de forma planejada e adequada ao contexto cultural dos alunos, garantindo um ambiente inventivo, cheio de significados e, ao mesmo tempo, seguro e inclusivo. Nos subtópicos a seguir apresentaremos as intervenções junto a turma elencada. Ressaltamos o fato de que nas oportunidades de observação preliminar da turma, a partir do estágio supervisionado, foi notado divisões em pequenos grupos de amigos: os que falavam de futebol, os que queriam estudar, os aficionados em aparelhos celulares e os que faziam de tudo um pouco, transitando por todos os outros. Curiosamente, nas oportunidades em que fomos apresentados a eles, fomos abordados com os seguintes questionamentos: “*Vamos para quadra? Vamos jogar bola hoje?*”

### **3.1 Relação entre as brincadeiras e a cultura**

Na primeira aula demandamos um tempo aproximado de vinte minutos para tentar dar início as atividades em decorrência do barulho e inquietude da turma. Isso, em um primeiro momento, nos chamou atenção e de certo modo nos intimidou. Apesar de já termos tido outras experiências de estágio, lidar com adolescentes daquela faixa etária, se revelou um desafio, sobretudo, em relação a insubordinação e dificuldade deles(as) em respeitar aos nossos comandos. Por outro lado, aquela situação inicial nos requereu estratégias didático-pedagógicas que nos aproximasse de alguma forma dos sujeitos e nos propiciasse um elo para o transcurso das aulas.

Nesse sentido, fomos passo-a-passo e em tom de voz mais baixo, conversando com cada grupo de alunos, questionando se gostavam de brincar. Assim, fomos obtendo devolutivas das mais diversas, revelando comportamentos desde a total repulsa até relativa curiosidade. Percebendo que o pleno estranhamento inicial havia sido modificado em partes, buscamos abordar inicialmente algumas questões relacionadas ao tema da aula, nesse caso, a relação entre as brincadeiras e a cultura. Para tanto, dialogamos sobre brincadeiras que fazem parte da cultura

local, como a “amarelinha”, “pular-corda”, “peteca”, e logo as afinidades em torno do assunto foram se afluando.

Por exemplo, Virginia (13 anos), compartilhou o seguinte relato: “*Eu adorava brincar de amarelinha na escola quando era pequenininha, hoje não curto muito*”. Melody (13 anos), acrescentou: “*Eu pulava era corda. Se colocar aqui eu pulo de boa. Bom que faço uns exercícios [...]*”. Cristiano Ronaldo (14 anos), por sua vez, comentou: “*Eu jogava peteca toda hora na outra escola que eu estudava [...] As professoras tomavam e a gente arrumava jeito de jogar de novo. A gente vai brincar aqui?*”.

Com a sala já envolvida no tema e visivelmente mais receptível, iniciamos o processo de apresentação do que faríamos naquele encontro e nos quatro próximos. Para a aula do dia, mencionamos a necessidade de refletir sobre como a cultura nacional e local são representadas pelas brincadeiras. Para isso, adiantamos que seriam exibidos vídeos na mesma sala de aula, por meio de um aparelho de *data show*, do projeto *Território do brincar*<sup>4</sup>, do instituto Alana. Durante a exibição dos vídeos, fomos percebendo a atenção dos alunos e como ficaram envolvidos com o tema. Como o tempo para debate não foi suficiente, reservamos uma roda de conversa para a aula seguinte.

A segunda aula iniciou com uma receptividade diferenciada por parte dos alunos. Relembramos que o momento estava reservado para a realização de uma roda de conversa e questionamos se eles conheciam algumas das brincadeiras exibidas no documentário. Em linhas gerais, as respostas foram positivas e eufóricas, permeadas pelo resgate de diferentes momentos do vídeo, bem como de memórias de suas histórias de vida. Percebemos, nesse momento, que muitos dos brinquedos e brincadeiras vivenciados em ambiente rural foram os que mais causaram familiaridades. Portanto, observamos que parte da cultura lúdica local é representada em âmbito nacional, mesmo com a diversidade ambiental e distinções em planos sociais e simbólicos. O município de Tocantinópolis:

[...]dispõe de um rico acervo simbólico, [...] a riqueza cultural da cidade localizada no norte do Tocantins, na Região do Bico do Papagaio, porta de entrada da Amazônia legal, decorre, dentre tantas justificativas, da relação da comunidade com o Rio Tocantins, da forte presença indígena (de maioria da etnia Apinajé), associadas a influência quilombola, bem como do trabalho com o coco Babaçu. Todas as referências mencionadas, associadas a mais uma série de outros traços, compõem uma identidade sociocultural que intervém nas práticas corporais, produzindo formas de brincar, jogar, dançar, sob as suas mais diversas facetas. (SOUSA, 2022, p. 09.)

---

<sup>4</sup> O Projeto Território do Brincar, desenvolveu um trabalho de mapeamento nos anos de 2012 e 2013 das várias formas de brincar em comunidades das mais diversas, abrangendo contextos rurais, urbanos, comunidades tradicionais, em todas as regiões do país. A ênfase é dada às culturas infantis e os adultos não são porta vozes das narrativas e caracterizações das manifestações.

A conversa fluiu de forma proveitosa e algumas falas chamaram a atenção, dentre as quais a de Rafael Veiga (14 anos), que expôs: “*Gostei dos carros de lata e dos barquinhos no rio [...] Já brinquei muito disso, mas não do mesmo jeito [...] Meu tio me ensinou a fazer de outro jeito caminhão de lata*”. Ana Castela (15 anos) acrescentou: “*Eu sou da roça e lá a gente brincava de fazenda com caroço de fruta [...] fazia fazendinha, fazia os gados, os cavalos [...]*”.

A partir dos relatos supracitados, pode-se extrair que os jogos e brincadeiras tradicionais ainda estão no imaginário local, principalmente por ainda estarem vivos na memória dos pais e avós das crianças, e porque alguns alunos ainda vivenciam estes momentos. Por outro lado, é preciso reconhecer que as crianças e jovens estão cada vez mais propensos a se interessarem por jogos correlatos às mídias digitais, em detrimento das referidas vivências, o que, decerto compromete a questão da interação com seus pares, uma vez que os jogos eletônicos, como o Vídeo game, por exemplo, consistem em uma atividade tipicamente solitária (MARTINEZ, 1994).

Posteriormente, como forma de mapearmos mais informações dos sujeitos, encaminhamos uma tarefa para casa, que consistia em uma pesquisa com o tema “*O que meus familiares brincavam quando crianças?*”.

### **3.2 Mapeamento das brincadeiras populares tocantinopolinas pelos alunos**

Na terceira aula, com a turma cada vez mais envolvida com as intervenções, pudemos perceber a ansiedade por parte deles para compartilharem suas pesquisas. Ao identificarmos tal euforia, realizamos uma conversa introdutória e boa parte da turma manifestou que muitas das brincadeiras registradas com seus familiares foram apresentadas no documentário. À medida que a criança brinca no ambiente natural, transformando o espaço num mundo imaginário onde a criatividade e a fantasia são as forças motrizes, abre espaço para que cada expressão transforme e destaque diferentes formas de vivenciar a brincadeira (SILVA, 2022).

Ou seja, o repertório da cultura corporal de movimento dos pais das crianças era diversificado ao ponto em que usavam o ambiente natural a sua volta para realizarem suas brincadeiras. Como apresentado por Sousa (2022), o rico ambiente natural do rio Tocantins, de toda a orla da beira rio e de toda a cidade é elemento integrante na composição dos jogos e brincadeiras, relacionado às interações entre pares que acontecem nesses espaços.

Para além disso, alguns alunos retrataram a infância com poucos recursos materiais de seus familiares, dentre os quais, Ryan (13 anos), a partir do seguinte relato: “*Quando conversei com minha mãe ela ficou toda feliz contando do que ela brincava. Ela é do Maranhão, lá do*



*interior [...] Ela falou que não tinha muito brinquedo desses que compra em loja, mas se divertiu muito com os primos antigamente”.* Uma informação que merece destaque na fala de Ryan é que, apesar de toda limitação de ordem financeira, a ludicidade se manteve presente na rotina de sua mãe, estimulando a construção de boas memórias.

Compreendendo a riqueza das narrativas dos alunos e somadas com a necessidade de melhor sistematizarmos as informações, solicitamos que eles produzissem um desenho sobre os relatos que obtiveram dos seus respectivos familiares. Apesar de um estranhamento inicial por parte de alguns, a tarefa foi aderida em sua totalidade. Durante a produção dos desenhos, foi notado que algumas brincadeiras não tinham se perdido totalmente com o passar do tempo, pois, ainda está na memória da geração dos seus pais. Na esteira dessa questão, podemos sublinhar que:

[...] os jogos e brincadeiras estão conectados com o avanço da civilização humana desde as suas primícias, mas, com o passar dos anos foram perdendo gradativamente seu espaço na vida das crianças. Muitos fatores contribuem para que as crianças de hoje não brinquem como antes. Estes incluem a exposição mais jovem a dispositivos eletrônicos como videogames, tablets, smartphones, entre outros e mudanças na geografia dos centros urbanos (XAVIER, 2015, p. 01).

Como forma de apresentação, nos quinze minutos finais da aula, realizamos um momento de compartilhamento dos desenhos. Ao todo, foram 31 produções, que, em linhas gerais, representaram brincadeiras populares como amarelinha, brincadeira de casinha, esconde-esconde, queimada, pular corda, cabra-cega, jogo do taco, cola gelinho-gelão, bandeirinha estourou, cai no poço, pedra na lata, etc. A seguir, apresentaremos algumas das produções retratadas.

**Figura 1. Desenhos tematizando as brincadeiras dos familiares.**



**Fonte:** o autor.

Os quatro desenhos apresentados que ilustram, respectivamente, uma brincadeira de “pula corda” (Vanessa Lopes, 13 anos); “Pique-pega” (Halland, 14 anos); “Cabra-cega” (Maraísa, 14 anos); “Esconde-esconde” (Virgínia, 13 anos). Como traços em comum, as produções apresentam como pano de fundo um cenário lúdico muito aproximado da natureza, características marcantes da própria cidade. Para além das representações imagéticas, os autores descreveram:

*“Minha mãe e a prima dela brincavam muito de pular corda. Elas se juntavam no quintal da casa do meu ‘vô’ e pulavam com corda de cipó. Hoje em dia eu acho que ninguém pula-corda com cipó [...] Meu tio puxa e pula corda é lá no [treino] funcional dele na Beira-rio” (Vanessa Lopes, 13 anos).*

*“Lá em casa o pessoal gostava de brincar muito de ‘pique-pega’[...] Até hoje acho que as crianças gostam de brincar de correr. De vez em quando a gente fica se xingando aqui, se provocando e corre [...] acho que é uma brincadeira que não se acabou [...]” (Halland, 14 anos).*

*“Eu nunca tinha ouvido falar dessa brincadeira de cabra-cega, acredita?! Meu tio falou que uma pessoa ficava com o olho tapado e ficava tentando encontrar os outros [...] Ele falou que de vez em quando eles ficavam se provocando, dando tapinha na cabeça, até caçar confusão [...]” (Maraísa, 14 anos).*

*“Minha mãe falou que brincava de esconde-esconde. Ela morava lá na beira-rio e disse que brincava muito com as colegas próximo de casa. Ela disse também que antigamente não era tão perigoso como hoje que não dá pra ficar brincando tranquila na rua [...]” (Virgínia, 13 anos).*

Um aspecto que foi ressaltado em comum nas falas acerca das produções foi o pano de fundo referente ao cotidiano que cerca o brincar. Ou seja, para além das manifestações em si, pudemos perceber as práticas corporais se entrelaçando com o cotidiano local, decorrentes das interações entre pares, forjando formas de viver e de ser dos sujeitos (FARIAS; WIGGERS, 2019).

Nesse bojo, foram mencionadas questões relacionadas aos artefatos utilizados no brincar, como o cipó no “pula corda” da mãe da Vanessa Lopes. Além disso, foi sobrelevado por Halland, a presença da brincadeira do pique-pega até os dias de hoje, ultrapassando as barreiras do tempo e da história social local. Outro ponto, foi o sentimento de vertigem causado por uma brincadeira com os olhos vendados, no caso a “cabra-cega” que repercutia em brincadeiras de bater, o que, por vezes, causava “confusões”. E por fim, o contexto dos “perigos da rua” relatados pela mãe de Virgínia, segundo a qual, impedem a realização das brincadeiras nos dias de hoje.

Após a apresentação dos desenhos, antes do encerramento do encontro, propusemos a organização da turma em quatro grupos para a realização de uma segunda atividade. Após se organizarem nos grupos solicitamos que escolhessem uma das brincadeiras oriundas das pesquisas para apresentarem enquanto vivência nas duas aulas seguintes. Vale ressaltar que as equipes tiveram uma semana para planejarem a forma de apresentação das vivências das brincadeiras elencadas.

### **3.3 Vivências das brincadeiras tradicionais no contexto tocantinopolino**

As vivências propostas a partir da mediação pelos próprios alunos que realizaram a pesquisa podem ser consideradas a etapa procedimental do bloco de intervenções. As atividades se direcionaram à produção de ações pelo grupo, cujos alunos foram responsáveis pelas etapas de escolha, planejamento, execução e organização das aulas.

No que concerne a estruturação das aulas, inicialmente, foi notada uma relativa dificuldade dos primeiros grupos em apresentarem suas propostas, enfrentando a dispersão dos colegas, indisciplina e descumprimento aos comandos orientados pelos grupos. Percebendo tais situações, assumimos um maior protagonismo na “gestão” do espaço, mediando, junto aos grupos, a orientação e sistematização das brincadeiras. Algumas instituições também acreditam que os professores precisam assumir um protagonismo e participar dessa proposta como conciliadores do método de ensino e aprendizagem, incentivando a mobilização do

conhecimento de forma interdisciplinar, visando uma aprendizagem significativa, com princípios inovadores relevantes para a contemporaneidade (CARRETTA, 2022).

Um outro aspecto que merece destaque foi que, após nossa participação mais efetiva na realização das brincadeiras, não efetivamente na sua organização, a turma começou a demonstrar mais atenção às propostas e pareceram ficar mais à vontade nas execuções, como se quebrássemos um bloqueio entre eles. Tal ação foi importante para desmitificar a relação professor-aluno, proporcionando um diálogo mais “horizontal”, que só potencializaram as interações. A título de ilustração, Ana Castela (15 anos), em uma das vivências, comentou em voz alta: *“É assim que é bom, tem que brincar com nós mesmo [...] Tudo quanto é professor tinha que fazer tudo junto com a gente.”*

No que se diz respeito às atividades propostas, na quarta aula foram vivenciadas duas brincadeiras, a “bandeirinha estourou” e a “pega gelinho-gelão”. No tocante à primeira, Vini Júnior (14 anos) descreveu:

*“A brincadeira é bem massa! A gente divide dois times [ou grupos] com o mesmo número de pessoas. A gente vai usar a quadra, então cada um fica de um lado. Para ficar melhor a gente usa só a área da quadra de vôlei. A linha do meio que divide os times. Cada time vai colocar uma ‘bandeira’ lado de lá [oposto ao da equipe adversária], no fundo da linha de trás. A gente vai usar um colete pra cada time, mas pode ser um pedaço de pau, uma chinela [...] Ganha o time que passar pelo outro time [e todo seu campo] e pegar sua bandeira, trazendo pro seu campo sem ser tocado [...] Quem for tocado tem que ficar parado até outro colega de time ‘descolar’ [libertar] [...]”*

Já em relação ao “Pega-pega gelinho gelão”, Larissa Manoela (14 anos) descreveu da seguinte maneira:

*“É uma brincadeira de pegar [...] A gente escolhe um pegador ou mais de um. O pegador pode escolher se quem foi pego fica [na posição] de gelinho ou de gelão. Se o pegador falar “gelinho”, quem foi pego fica agachado e pra ser salvo alguém deve pular por cima dele. Se o pegador falar “gelão”, quem foi pego fica em pé, com as pernas abertas e pra ser salvo alguém deve passar por baixo das pernas dele [...] A gente muda o pegador quando ele consegue pegar a mesma pessoa mais de três vezes [...]”*

A brincadeira não tem um ganhador ou perdedor, ela consiste mesmo em haver integração entre os participantes. As brincadeiras propostas na quinta e última aula, por sua vez, foram o “futebol de travinha” e o “globo manchete”. No tocante ao “futebol de travinha”, Cristiano Ronaldo (14 anos), explicou:

*“Futebol de travinha é um futebol normal só que é diferente [...] Não tem campo, travão, bola oficial. É tipo futebol de brincadeira porque não é oficial. Meu pai disse que jogava ‘travinha’ no sítio da minha madrinha com bola de*

*tudo quanto é jeito, até de meia. Eu não preciso nem explicar porque eu acho que todo mundo sabe jogar. Mas é assim, na rua a gente pega chinelo, pedra, tijolo ou até pedaço de pau pra fazer as traves [...] A gente pode jogar de dois contra dois, três contra três e assim vai. Pode brincar também de um contra um, mas é mais sem graça [...] O objetivo é fazer gol né?! Mas tem que driblar, fazer o jogo ter graça.”*

As regras são as mesmas do futebol tradicional, podendo ser adaptadas de acordo com todos os jogadores. Com uma perspectiva totalmente diferente da brincadeira anterior, foi apresentada o “Globo manchete”, por Estrela (14 anos):

*“É uma brincadeira muito fácil de brincar [...] É feita só com cinco pedrinhas e uma bola [...] A gente desenha a manchete no chão, um quadrado, com um círculo no meio, e um círculo em cada um dos cantos do quadro. A gente divide dois grupos de cinco pessoas e cada grupo fica de um lado da manchete para brincarem [...] Antes do início, no meio do círculo, a gente monta uma pilha de pedrinhas e cada equipe tem que ficar longe. Na sorte, um grupo fica com a bola, e tem que tentar derrubar todas as pedrinhas que estão no círculo e colocar cada uma nos cantos [...] O grupo que derrubar as pedrinhas tem que se espalhar e tentar colocar cada pedrinha nos círculos. O outro grupo que fica com a bola e tenta queimar os outros antes deles completarem a manchete. Ganha quem colocar todas as pedrinhas nos cantos da manchete ou quem queimar todos do outro grupo.”*

Nos momentos finais, foi realizada uma roda de conversa com os alunos, objetivando provocar uma série de reflexões sobre as atividades realizadas. A princípio, eles não quiseram comentar, mas gradativamente foram se sentindo mais à vontade. A maioria frisou que gostou das intervenções, sobretudo, por vivenciarem práticas que não fazem parte do dia-a-dia da geração deles. Por outro lado, alguns poucos relataram que era chato ficar brincando dessas brincadeiras “antigas”. Um ponto negativo destacado é que gostariam de ter vivenciado muitas outras brincadeiras. A roda de conversa é uma prática educativa essencial no desenvolvimento dos alunos. Estudos têm apontado sua importância como um momento privilegiado para a promoção da socialização, do desenvolvimento de afetividades, de construção de vínculos e de constituição de sujeitos críticos (autonomia e pensamento divergente) e criativos (ressignificações) (cf. Rossetti e cols, 2009; Ângelo, 2006; Costa, 2009, Brito, 2005). (RYCKEBUSCH, 2011)

Ressaltamos que não dispomos de tempo necessário para vivenciar as demais brincadeiras mencionadas e descrita nos desenhos, em virtude do tempo e do cronograma da escola, o que se configura como uma limitação da nossa intervenção e, por extensão, do presente estudo. Desta forma, sugere-se a vivência dessas brincadeiras no recreio ou até fora da escola, uma vez que muitos deles residem no mesmo bairro.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do trabalho foi relatar uma experiência pedagógica com os jogos e brincadeiras tradicionais na disciplina de Educação Física, em uma escola do município de Tocantinópolis-TO. Ancorados em tais objetivos propostos, compreendemos várias potencialidades didático-pedagógicas das brincadeiras referendadas, sobretudo, por estimular a criatividade, a imaginação e a socialização.

No desenvolvimento das intervenções pedagógicas, foram exibidos vídeos em sala de aula sobre o projeto “Território do brincar”, acerca de jogos e brincadeiras tradicionais no Brasil. Em seguida, realizamos um trabalho de pesquisa em conjunção com uma proposta de vivências práticas das brincadeiras, as quais levaram os estudantes a refletir, a partir das suas experimentações, sobre o brincar, com ênfase no reconhecimento dessas práticas em diferentes tempos (passado e presente).

A experiência vivenciada proporcionou uma compreensão aproximada do ponto de vista dos estudantes, bem como das memórias do brincar. Sendo assim, pudemos proporcionar um movimento de (re)encontro com o tempo e com a história local, ao passo que, ao (re)conhecerem brincadeiras do passado, fortaleceram laços com seus pares e compreenderam melhor a conjuntura implícita nas brincadeiras atuais.

Nesse sentido, a instituição escolar serviu como um ponto de encontro de diferentes práticas corporais, que, embora não componham mais a rotina da cidade, resguardam símbolos e signos sociais com forte potencial educativo. Afinal, ao brincar, o sujeito aprende valores e condutas sociais, além disso, constrói formas de relação com o entorno.

Portanto, constatamos a partir do estudo que os jogos e brincadeiras tradicionais podem ser mais tematizadas no contexto da Educação Física escolar como forma de apresentar para a juventude atual parte do acervo da cultura corporal tocantinopolina.

#### REFERÊNCIAS

ARRUDA, Ailton Donisete Gomes. **Jogos e brincadeiras tradicionais**: conteúdo a serem ensinados nas aulas de educação física. O professor pde e os desafios da escola pública paranaense, Paraná, v. 1, p 6, 2010.

BARBOSA, Ana Clarisse Alencar; BUBLITZ, Kathia Regina; GOMES, Vilisa Rudenco **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Indaial: UNIASSELVI, 2015.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história. In: **CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO**. 2006. p. 542-549.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de história da educação**, v. 4, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

CARRETTA, Ângela Susana Jagmin; LEIVAS, Fábio Bitencourt; GENTIL, Viviane Kanitz. A disrupção em foco: do protagonismo do professor ao protagonismo do aluno. **Refletindo a Educação**, v. 1, p. 15, 2022.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Construção psicopedagógica**. São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso) . Acesso em 31 out. 2023.

FARIAS, Mayrhone José Abrantes; WIGGERS, Ingrid Dittrich. Cotidiano e práticas corporais infantis: o lúdico e a violência em cena. **Motrivivência**, Florianópolis, v.27, n.45, p.58-73, set./2015.

HANSEN, Marco Antônio; WEBER, Fabiano. **O folclore, o brinquedo e a brincadeira**. Portal do MEC – ministério da educação e cultura. Itajaí, Santa Catarina, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espacios en blanco. Serie indagaciones**, v. 24, n. 1, p. 0-0, 2014.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 8 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARINI, Sandra Mara; TEIXEIRA, Roseli Terezinha Selicani. **Brinquedos e brincadeiras tradicionais e sua contribuição para o ensino/aprendizagem nas aulas de Educação Física**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado de Educação, 2014.

MARTÍNEZ, Viviana Carola Velasco. **Gameover**: a criança no mundo do videogame. 1994. 126 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 1994.

MOURA, Selma do Carmo Silva de Oliveira; ALMEIDA, Regina Aparecida. A Utilização De Jogos e Brincadeiras Tradicionais Como Conteúdos da Educação Física dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **REVISTA CIENTÍFICA ELETRÔNICA DE CIÊNCIAS APLICADAS DA FAIT**, n 1, maio, 2021. Disponível em: [http://fait.revista.inf.br/imagens\\_arquivos/arquivos\\_destaque/BFxXJND3Dejkd9K\\_2021-6-8-20-27-30.pdf](http://fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/BFxXJND3Dejkd9K_2021-6-8-20-27-30.pdf). Acesso em: 09/11/2023.

PELLEGRINE, Marina Joaquim. **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil**. 2007.

RYCKEBUSCH, Claudia Gil et al. **A Roda de Conversa na Educação Infantil: uma abordagem crítico-colaborativa na produção de conhecimento.** 2011.

SILVA, Claudimar Rocha. **A utilização do jogo de peteca (bola de gude) em uma escola pública estadual de Tocantinópolis – TO:** uma intervenção pedagógica. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Tocantins. Tocantinópolis, 2019.

SILVA, Ricardo Rodrigues da. **Brincadeiras tradicionais em Tocantinópolis - TO:** um estudo na Rua do Matadouro na Região da Beira Rio. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Norte do Tocantins. Tocantinópolis, 2022.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; MARIN, Elizara Carolina; SILVA, Pierre Normando Gomes da. O brincar na rua e a transmissão cultural da brincadeira de pipa. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 22, n. 1, p. 148-166, 2019.

SOUSA, Verônica Marinho de. **Memórias do brincar em Tocantinópolis - TO:** um estudo com idosos do Projeto saúde e cognição na melhor idade – UFNT. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Norte do Tocantins. Tocantinópolis, 2022.

SOUZA, Maria Leidiane Barboza et al. Brincadeiras indígenas do povo tembé do alto rio guamá: diálogo entre a tradição e a modernidade. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 22, n. 2, p. 452-475, 2019.

WARSCHAUER, Cecília. **A roda e registro:** uma parceria entre professor, alunos e conhecimento. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

XAVIER, Karla Danielle Fernandes. **O Desafio de utilizar jogos e brincadeiras tradicionais na era digital.** 2015.