



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Centro De Filosofia e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Psicologia
Mestrado em Psicologia

CARACTERIZAÇÃO DE BRINCADEIRAS DE CRIANÇAS
EM IDADE ESCOLAR

Scheila Tatiana Duarte Cordazzo

Florianópolis, SC
2003.

SCHEILA TATIANA DUARTE CORDAZZO

**CARACTERIZAÇÃO DE BRINCADEIRAS DE CRIANÇAS
EM IDADE ESCOLAR**

Dissertação submetida à Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Centro de Filosofia e Ciências Humanas.
Orientador: Dr. Mauro Luís Vieira

**Florianópolis, SC
2003**

DEDICATÓRIA

Ao meu amado esposo Jonas, que com seu carinho tanto auxiliou e estimulou para que este trabalho pudesse ser concluído.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me dar capacidade e coragem para enfrentar as dificuldades e as barreiras que este trabalho trouxe.

Agradeço à Universidade Federal de Santa Catarina, pela oportunidade que me foi cedida. Ao corpo de professores, funcionários e toda a infraestrutura, que estavam a minha disposição, oferecendo condições para que pudesse concretizar este trabalho.

Sou muito grata ao Professor Dr. Mauro Vieira, meu orientador, que acreditou em mim e que, através de suas orientações, broncas e elogios fez com que eu não desistisse e que caminhasse rumo a busca do conhecimento. Rumo este que descobri não ter um ponto de chegada, mas que estou disposta a continuar andando por ele.

Agradeço à escola que oportunizou a realização da coleta de dados e aos funcionários e alunos que participaram desta, sempre dispostos a auxiliar e a colaborar com o andamento da pesquisa.

Minha gratidão aos meus familiares, que tiveram de conviver com a minha ausência durante estes dois anos, mas que compreenderam e nunca deixaram de me estimular e incentivar.

E por fim, agradeço aos meus colegas de curso. Alçamos vitórias sempre segurando uns nas mãos dos outros, para que pudéssemos juntos superar as dificuldades e alcançar nossos objetivos.

Cordazzo, S. T. D.,(2003). *Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar*. Dissertação de Mestrado em Psicologia, Programa de Pós-Graduação Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC. 82 pgs.

RESUMO

O foco desta pesquisa se deteve em investigar os tipos de brincadeiras utilizadas por crianças de 6 a 10 anos de idade, que cursam o ensino fundamental e as diferenças de gênero existentes nas brincadeiras. A amostra constituiu-se de 213 crianças, matriculadas no ensino fundamental (1^a à 4^a séries), de uma escola da rede privada. O método utilizado neste trabalho foi a entrevista com as crianças em suas salas de aula e a observação direta nos horários de recreio, onde foram coletados dados referentes aos tipos de brincadeiras e suas diferenças de gênero. Os resultados obtidos pelas entrevistas apontaram que alguns tipos de brincadeiras foram verificados em todas as idades pesquisadas, são as que exigem coordenação motora ampla, os jogos eletrônicos e os jogos de faz de conta. Os jogos com brinquedos construídos foram citados somente por uma turma (9 anos de idade). As brincadeiras estereotipadas foram mais pronunciadas entre os meninos de 6 à 8 anos de idade, enquanto que entre as meninas o número de brincadeiras estereotipadas não foi relevante. As observações constataram que as brincadeiras que exigem coordenação motora ampla são as mais utilizadas pelas crianças, sendo o futebol pelos meninos e o pega-pega pelas meninas. A diversidade de brincadeiras e a freqüência de eventos observados diminui entre as crianças de 9 e 10 anos de idade, principalmente entre as meninas. Portanto, os dados obtidos mostram que as crianças em idade escolar ainda têm uma forte motivação para a brincadeira. Um modelo de estudo da brincadeira e a sua influência no desenvolvimento infantil foi elaborado com base na brincadeira física e simbólica. E finalmente, este trabalho propõe a construção de uma brinquedoteca na escola pesquisada, a fim de poder proporcionar maiores oportunidades para que as crianças utilizem a brincadeira como mais um recurso disponível para o seu desenvolvimento.

Cordazzo, S. T. D., (2003). *Characterization of schoolchildren's types of play*. Dissertation of Master in Psychology (Psychology Graduate Program), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC. 82 pgs.

ABSTRACT

The primary goal of this research was to investigate the different types of play engaged in by 6 to 10 year-old-schoolchildren and their gender differences. The representative sample consisted of 213 children enrolled in a private elementary school (from grade 1 to grade 4). The method utilized in this work was based on interviewing the children in the classrooms, and observing them directly outside the classroom during class breaks, where the data related to different types of play and their gender differences were collected. The results obtained by the interviews showed that some types of play, which require ample motor functions, were verified in all children such as electronic and make-believe games. Play involving toy making was cited only for one group (9 year-olds). Stereotyped plays were more observed among 6 to 8 year-old-boys, while the number of stereotyped play among the girls was not considerable. The observations verified that the types of play that require ample motor functions are the ones more engaged in by the children, being that boys prefer soccer and girls prefer hide-and-seek games. The diversity of games and the frequency of the observed events decrease among 9 to 10 year-old-children, mainly the girls. Therefore, the data show that schoolchildren are still strongly motivated to play. A model for the study of children's games and their influence on children's development was elaborated based on the physical and the symbolical play. Finally, this work proposes the building of a toy-library at the researched school in order to provide more opportunities for these schoolchildren to utilize games as an available resource for their development.

SUMÁRIO

DEDICATÓRIA	iii
AGRADECIMENTOS	iv
RESUMO	v
ABSTRACT	vi
1. INTRODUÇÃO	09
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1. Os termos brincadeira, brinquedo e jogo	12
2.2. A brincadeira e as diferenças de gênero	15
2.3. Funcionalidades da brincadeira	17
2.4. Brincadeira e aprendizagem	21
3. CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	24
3.1. Objetivos	24
3.1.1. Geral	24
3.1.2. Específicos	24
4. MÉTODO	26
4.1. A Instituição	26
4.2. Participantes	27
4.3. Procedimentos da coleta de dados	27
4.3.1. As entrevistas	27
4.3.2. As observações diretas	30
4.4. Análise dos Dados	31
5. RESULTADOS	32
5.1. As entrevistas	32
5.1.1. As entrevistas e os tipos de brincadeiras	32

5.1.2. As entrevistas e as diferenças de gênero	38
5.2. As observações diretas	52
5.2.1. As observações diretas e os tipos de brincadeiras	52
5.2.2. As observações e os tipos de brincadeiras quanto ao gênero..	54
6. DISCUSSÃO	57
6.1. Brincadeiras e áreas desenvolvidas	58
6.1.1. O aspecto físico	59
6.1.2. O aspecto simbólico	63
6.2. Modelo de estudo da brincadeira no desenvolvimento infantil	68
6.3. A brinquedoteca	73
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
8. REFERÊNCIAS	79
9. ANEXOS	83
Anexo 1 – Parecer do Comitê de Ética	
Anexo 2 – Pátio da Escola	
Anexo 3 – Descrição das brincadeiras	
Anexo 4 – Listagem das brincadeiras por turmas	
Anexo 5 – Relatos de Observação	

1. INTRODUÇÃO

O ser humano necessita do contato com outras pessoas, pois é através da interação social que se desenvolve a linguagem, que são reconhecidas as habilidades e são ampliados os conhecimentos. Para a criança o contato físico, social e a comunicação são fundamentais no seu desenvolvimento e uma das maneiras mais eficazes dela estabelecer estes contatos é pela brincadeira, em que aprende, além de tantas outras habilidades, a construir a noção de limites e a diferenciar seus inúmeros papéis na sociedade (Fantin, 2000). Por meio das brincadeiras, as crianças estão em contato físico e social com os outros, conquistando e adquirindo confiança em suas habilidades e usando a imaginação (Friedmann, 1996).

A partir do pressuposto de que o brincar é um dos comportamentos mais presentes durante o desenvolvimento infantil, estudos e observações, tais como os de Vygotsky e Piaget, foram realizados para que se pudesse compreender a sua funcionalidade e influência no desenvolvimento humano. Através do Sócio Interacionismo Vygotsky (1991) ressalta a relevância do aspecto social e histórico sobre o ser e considera que a brincadeira cria as chamadas zonas de desenvolvimento proximal, que proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e aprendizagem humana. Existem também as observações de Piaget (1975) que focam-se mais sobre o aspecto cognitivo individual e propõem que a estrutura da brincadeira, ou do jogo, reflete a forma da organização mental que a criança possui. Esta forma vai evoluindo conforme a criança se desenvolve, assimilando e acomodando novos conteúdos e conceitos. A Etologia é um outro campo de estudo que também se refere à brincadeira e tem seu foco na compreensão da importância do comportamento para o indivíduo em seus aspectos adaptativos e funcionais (Smith, 1982).

Quando a criança ingressa no ensino fundamental, geralmente a preocupação dos familiares e professores concentra-se nos estudos. Esta situação é contrária à anterior, onde a criança, na idade pré-escolar, tem a

sua atenção mais direcionada para o brincar. Green (1986, citado por Bomtempo, 1997) examinando as concepções existentes sobre o brincar, descobriu que muitos adultos, incluindo professores, não consideram o brincar como algo essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança.

“Para muitos professores, é um trabalho de pajens ‘baby sitting’ por isso, não encorajam as crianças a brincadeiras espontâneas, o que, às vezes, bloqueia a imaginação das crianças e habilidades para solucionar problemas, interpretando interações sociais com pares durante o brincar como mau comportamento. Isso porque os professores têm dificuldade para justificar as atividades lúdicas no ensino” (Green 1986, citado por Bomtempo, 1997, p. 110).

Como já foi explanado, a brincadeira é de fundamental importância para a criança, mesmo que ela se encontre em idade escolar (Friedmann, 1996). Entretanto, constata-se que muitas vezes pode estar ocorrendo uma negação de sua relevância como um meio para a construção social do sujeito, passando a ser mais valorizado o estudo e a aquisição de conhecimentos escolares em si, mesmo que o comportamento do brincar, propriamente dito, tenha relação direta com a aprendizagem.

Ancorado nesta preocupação, surge o seguinte problema de pesquisa a ser investigado: Quais são os tipos de brincadeiras e as diferenças existentes quanto à idade e gênero entre crianças de 6 a 10 anos, do ensino fundamental (1ª à 4ª séries, matriculadas em uma escola do ensino privado) e quais as suas possíveis repercussões no desenvolvimento infantil? O projeto de pesquisa teve a aprovação do comitê de ética pelo parecer 007/2003 (Anexo 1).

A literatura apresenta diversos trabalhos sobre a brincadeira entre crianças pré-escolares. Porém, no que se refere a crianças em idade escolar (6 a 10 anos de idade), foram encontrados poucos estudos relacionados à brincadeira. Através de pesquisa em um importante banco de dados¹, por exemplo, as palavras chaves ‘childhood’, ‘schoolchildren’, ‘child’, ‘play’ e

¹ Portal CAPES disponível em <http://www.capes.gov.br>

'game', trouxeram somente dados referentes a estudos que não vêm de encontro aos interesses desta pesquisa (tais como a relação da infância com os problemas de aprendizagem, com distúrbios psicológicos, etc.) e, quando se referiam a brincadeiras, a maioria dos trabalhos pesquisados trouxe dados de crianças pré-escolares, o que justifica, portanto, a necessidade da realização desta pesquisa e a sua relevância científica.

No aspecto social tal estudo visa beneficiar a sociedade no que se refere aos pais, professores e alunos. No que se refere aos pais, tem-se como objetivo trazer esclarecimentos quanto aos tipos de brinquedos preferidos das crianças nestas idades, se determinado tipo de brincadeira corresponde à idade cronológica, além de outras informações que podem auxiliar nos relacionamentos e compreensão dos filhos durante esta fase do desenvolvimento humano. Quanto aos professores, o conhecimento dos interesses específicos das crianças por brincadeiras poderá servir de auxílio na elaboração de propostas curriculares mais adequadas e atraentes para as crianças em suas respectivas faixas etárias. E, finalmente, as crianças serão beneficiadas com melhores condições para o seu desenvolvimento a partir do momento em que pais e professores puderem compreender melhor as necessidades infantis e a importância da brincadeira para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e psicomotor.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 – Os Termos Brincadeira, Brinquedo e Jogo

Definir o que é brincadeira não é uma tarefa simples, pois o que pode ser considerado como brincar para alguns pode não ser para outros. Por exemplo, a sobra de tecido que uma costureira utilizou para coser um vestido pode ser utilizada por sua filha como um brinquedo, a partir do que ela fará uma roupinha para sua boneca. Enquanto que para a costureira aquele pedaço de tecido foi considerado como um objeto de trabalho, para a criança foi utilizado como um brinquedo. Kishimoto (1999) também traz uma referência à boneca que é um “brinquedo para a criança que brinca de ‘filhinha’, mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração” (p. 15).

Entretanto, as indefinições que circundam tal tema não estacionam apenas na possível forma de utilização do objeto, a complexidade do tema vai mais além, pois há ainda uma evidenciada indistinção entre os termos brincadeira e jogo. Bomtempo (1997) traz esta discussão referindo-se aos diferentes idiomas e a utilização destas palavras, como por exemplo, no português, onde jogo e brinquedo são empregados de forma semelhante, porém com a palavra jogo podendo também indicar brincadeiras que envolvem regras, enquanto que o brinquedo pode estar se referindo mais a atividades não estruturadas e onde o faz-de-conta mostra-se mais evidenciado. Para a autora brinquedo designa tanto o objeto como a atividade, dependendo do contexto.

No inglês há uma distinção mais clara entre os termos, pois ‘toy’ refere-se ao objeto propriamente dito, ‘game’ ao jogo de regras e ‘to play’ ao ato de brincar. Rosamilha (1979) também aponta para esta indistinção entre os termos e coloca que o verbete alemão ‘spielen’, o francês ‘jouer’ e o ‘to play’ do inglês apontam para o jogar ou brincar, sem fazer diferenciação direta aos termos.

Sendo assim, neste trabalho, seguindo os modelos propostos por Bomtempo (1997), Rosamilha (1979) e Moraes (2001) também serão utilizados os termos brincadeira e jogo de forma indistinta e num sentido amplo, podendo serem feitas, eventualmente, o uso específico de cada um de acordo com o contexto ao qual estiverem inseridos. O termo brinquedo será utilizado para a designação do objeto, conforme define o dicionário da língua portuguesa Aurélio (Ferreira, 2000).

Mesmo havendo estas divergências entre os termos brincadeira e jogo, pode-se tentar chegar a uma definição no que se refere ao comportamento de brincar. Bomtempo, Hussein & Zamberlan (1986) colocam que a brincadeira possui um fim em si mesma, é uma busca pelo prazer, uma atividade espontânea e proporciona para a criança condições saudáveis para o seu desenvolvimento biopsicossocial. Kishimoto (1999) aponta algumas características que podem definir o brincar:

- É uma situação de não literalidade, ou seja, a realidade interna predomina sobre a externa;
- Resulta de uma ação espontânea e livre por parte da criança;
- Gera prazer e alegria;
- É uma atividade flexível, pois as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de idéias e de comportamento em situações de brincadeira que em outras atividades;
- Tem a prioridade das crianças;
- É controlado internamente pelos jogadores, que reflete-se na determinação do desenvolvimento dos acontecimentos.

Alves (2001) coloca que a brincadeira é qualquer desafio que é aceito pelo simples prazer do desafio, ou seja, confirma a teoria de que o brincar não possui um objetivo próprio e tem um fim em si mesmo. Nos relatos sobre a brincadeira infantil Vygotsky (1991) afirma que esta é como que uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade. Como exemplo pode-se citar o desejo de ser mãe. Como a criança ainda não pode assumir este papel, é

através do brincar de boneca que ela vai satisfazer tal desejo. Isto, para a criança, é tão significativo que ela (antes de chegar aos três anos de idade) não consegue separar o real do imaginário. O mesmo autor também aponta que todas as formas de brincar trazem situações imaginárias e regras, mesmo apesar do *faz-de-conta* ser mais característico entre crianças pré-escolares e o jogo de regras entre as crianças mais velhas. Vygotsky (1991) ressalta que:

“o que na vida real passa despercebido pela criança torna-se uma regra de comportamento no brinquedo” (p. 108) “O mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas” (p. 109).

Piaget (1975) também relata a importância do brincar e a sua relação com a realidade e a fantasia afirmando que quando a criança brinca, ela assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, uma vez que a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto mas da função que é atribuída a este. Bomtempo (1999) acrescenta: “É o que Piaget chama de jogo simbólico, o qual se apresenta inicialmente solitário, evoluindo para o estágio de jogo sociodramático, isto é, para a representação de papéis, como brincar de médico, de casinha, de mãe etc.” (p.59).

Portanto, a definição do comportamento de brincar, neste trabalho, está baseada na união dos conceitos trazidos pelos autores já citados anteriormente, a qual pode ser resumida em: a brincadeira é um comportamento que gera prazer, possui um fim em si mesma, é uma oportunidade para a criança expressar suas fantasias internas através do *faz-de-conta* e, dependendo da idade e do contexto da criança, possui regras que conduzem o brincar. Estas regras podem até estipular entre as crianças os tipos de brincadeiras que são mais convenientes para os meninos ou para as meninas.

2.2 – A Brincadeira e as Diferenças de Gênero

A oportunidade do brincar vai trazer à criança condições para interagir com outras, conhecer realidades diferentes, aprender os comportamentos ditos adequados para o seu sexo e idade e também a preparar-se para o futuro. Este preparo se dá através das fantasias e brincadeiras que estimulam o ‘treino’ para atividades e habilidades que serão úteis na vida adulta, tais como: ser mãe ou pai, trabalhar, constituir família, etc. (McHale, Crouter & Tuchker, 1999). Em conformidade com isto encontram-se Bjorklund & Pellegrini², os quais citam que existem diferenças de gênero nas brincadeiras infantis, onde meninos geralmente brincam de pular, rolar e lutar (como que uma preparação para a caça, luta e proteção da família), enquanto que meninas preferem brincar de boneca (como uma preparação para serem mães). Seria, portanto, durante a brincadeira que as crianças iniciariam a fazer as distinções sobre o papel do gênero³ imposto pela sociedade, e cultura ao qual estão inseridos (Bjorklund & Pellegrini, 2000).

Existem distinções entre os termos diferenças sexuais e diferenças de gênero. Papalia & Olds (2000) citam que as diferenças sexuais são aquelas biológicas, existentes entre macho e fêmea. As diferenças de gênero são as psicológicas, ou comportamentais, que se estabelecem entre os sexos e abrangem a personalidade, a cognição, as habilidades e, como não poderia deixar de ser citado as brincadeiras também.

A partir dos dois anos de idade algumas diferenças de gênero começam a aparecer nas escolhas dos tipos de brinquedos, de atividades e de companheiros. Este fenômeno foi observado em diferentes tipos de culturas (Turner & Gervai, citado em Papalia & Olds, 2000) ou seja, é uma característica universal. Maccoby (1988, citado por Bichara, 1994) constatou que aos três anos

² Bjorklund & Pellegrini – Trabalho não publicado.

³ “Conjunto organizado de expectativas para comportamentos e atividades que são considerados apropriadas e desejadas pelos outros, para homens e mulheres de uma determinada cultura” (Katz & Boswell, 1986, citado por Bichara, 1994, p. 28).

de idade as crianças começam a atribuir rótulos de gênero, a si e aos outros, e também estabelecem a sua própria identidade de gênero. Por volta dos seis e sete anos de idade as crianças apresentam um conhecimento sobre atividades, papéis sexuais e objetos sexualmente tipificados e brincam de maneira segregada e estereotipada, ou seja, em grupos distintos de meninos e de meninas (Martin, 1999). Bichara (1994) aponta que durante o brincar de faz-de-conta “meninos preferem brincadeiras de super-heróis, papéis com muita ação (homens do espaço, Super-Man...) e transportes (carros, avião...)” (p. 27), enquanto que “Meninas preferem atividades relacionadas com atividades domésticas, casamentos, festas” (p. 27-28). Percebe-se, portanto, que as meninas procuram por brincadeiras mais realísticas (que imitam a vida real), enquanto que os meninos seguem modelos de fantasia. Durante a brincadeira, a criança vai como que reconstruindo um universo de valores, crenças, hábitos e convenções da sociedade e cultura à qual pertence.

No que se refere à interação social e às diferenças de gênero durante as brincadeiras, Beraldo (1993) relata que diferenças foram encontradas em relação ao número de membros no grupo. Os meninos apresentaram uma certa preferência para a participação em grupos maiores, enquanto que as meninas associavam-se em grupos bem menores ou em díades. Maiores diferenças foram encontradas nas preferências dos diversos tipos de brinquedos e brincadeiras. Beraldo (1993) ainda ressalta que aproximadamente aos 18 meses de idade as crianças já demonstram preferências sexualmente estereotipadas. Fabes, Martin & Hanish (2003) observaram 203 crianças de 3 à 6 anos de idade, durante três anos, em classes pré-escolares e constataram que os meninos apresentavam brincadeiras mais estereotipadas que as meninas. Os autores observaram também que, os meninos demonstravam preferência por brincadeiras turbulentas, enquanto que as brincadeiras das meninas eram mais voltadas para a cooperação e comunicação com o grupo.

Conforme a criança vai crescendo e se desenvolvendo, a estereotipia de gênero vai diminuindo (Bichara, 1994). Entretanto, isto ocorre, segundo a autora, com mais nitidez entre as meninas do que entre os meninos, onde os

estereótipos são mais acentuados. Isto se dá talvez pelo fato da sociedade exercer maior pressão sobre os meninos e homens adultos quanto a um esperado comportamento ‘masculinizado’, uma vez que a conduta transexual manifestada pelas meninas preocupa menos os adultos por acreditarem que isto será superado com o desenvolvimento (Bichara, 1994).

2.3 – Funcionalidades da Brincadeira

Para alguns adultos, a brincadeira, aparentemente, não passa de uma diversão ou um passatempo (Bomtempo, 1997). Entretanto, para a criança ela tem um lugar fundamental no seu desenvolvimento, pois é uma atividade que envolve a sua personalidade. De acordo com Arfouilloux (1980) o brinquedo é muito mais do que uma simples representação de uma possível atividade social,

“A criança que brinca experimenta-se e constrói-se através do brinquedo. Ela aprende a dominar a angústia, a conhecer o seu corpo, a fazer representações do mundo exterior e mais tarde a agir sobre ele. O brinquedo é um trabalho de construção e de criação” (p. 94).

A brincadeira é uma rica fonte de comunicação, mesmo quando é feita de forma solitária, pois nela a criança dá formas à sua imaginação, projeta seu mundo interior e representa o mundo exterior como ela o vê e entende momentaneamente. Através dele estabelece relações com os outros, sejam adultos ou crianças. Com a idade, os brinquedos governados unicamente pela fantasia começam a dar lugar aos jogos que imitam as regras sociais dos adultos e preparam a criança para as suas responsabilidades (Friedmann, 1996).

Parafraseando Monteiro (1988) os brinquedos da indústria moderna são miniaturas de objetos e eletrodomésticos tão perfeitos, que podem estar tirando da criança a capacidade de usar sua imaginação criadora. Eles bastam por si só, não podem ser transformados sem perder suas qualidades e seus atrativos.

Seu uso é reduzido e baseia-se na ilusão e imitação da realidade, podendo excluir assim qualquer criatividade. Eles tendem a não levar em conta o caráter específico da personalidade da criança e a considerá-la como um adulto em miniatura. No entanto, basta pouca coisa para que uma criança engenhosa possa recriar o mundo. Brincando, criando, imaginando, ela comunica como se sente em relação ao que está assimilando.

A atitude do brincar posiciona a criança no mundo das interações sociais, possibilitando a ela as oportunidades para estabelecer contatos e conhecer também as diferenças existentes entre os seres. Bomtempo e cols. (1986) afirmam que,

“A atividade lúdica é um meio de ensinar a criança a se colocar na perspectiva do outro. Assim, no brinquedo, interações face a face com uma ou mais pessoas são desenvolvidas, orientando seus comportamentos cognitivos e simbólicos” (p. 24).

As crianças têm diversas razões para brincar. Uma destas razões é o prazer que podem usufruir enquanto brincam. Elas podem também expressar sua agressividade, dominar sua angústia, aumentar as suas experiências e estabelecer contatos sociais. Desta forma, o brinquedo contribui para a unificação e a integração da personalidade e permite à criança a comunicação com os outros. Entretanto, brincar não visa somente a busca do prazer, não está ligado somente à satisfação das pulsões⁴ parciais que ele pode representar, está ligado também à atividade simbólica e física. Piaget (1975) coloca que o brinquedo tem uma função biológica e que está intimamente ligado ao desenvolvimento cognitivo. É o predomínio da assimilação sobre a acomodação⁵. “A brincadeira é caracterizada pela deformação e subordinação

⁴ Pulsões – palavra de origem psicanalítica que pode significar o mesmo que instinto, entretanto é só utilizado para os seres humanos, pois difere do instinto animal.

⁵ A Assimilação é o processo pelo qual os estímulos externos são incorporados a esquemas mentais já existentes e a Acomodação é o processo de adaptação das estruturas mentais ao mundo externo (Piaget, 1952).

da realidade aos desejos do indivíduo” (Bichara, 1994, p. 17). E ainda acrescenta Piaget (1975) que o jogo passa a adquirir regras mais elaboradas através da socialização da criança. Com isto pode-se inferir que a criança precisa socializar-se com outras para também desenvolver suas atividades mentais de simbolização e, conseqüentemente, seus processos de aprendizagem.

Em conformidade com isto encontra-se Vygotsky (1991) colocando que o jogo é um fator essencial para o desenvolvimento infantil e que pela ludicidade a criança cria as chamadas zonas de desenvolvimento proximal⁶. Vygotsky é um autor que prima muito pelo desenvolvimento social e a importância que as interações sociais têm sobre o desenvolvimento humano. Ele é conhecido como um construtivista social. Não podemos afirmar que Piaget não dava valor ao fator social, ele apenas não deu, em seus estudos, tanta ênfase quanto o fez Vygotsky. Até mesmo porque Piaget manteve seu foco de estudo na investigação do desenvolvimento cognitivo e individual do ser e Vygotsky centrou-se em pesquisar o aspecto social sobre o desenvolvimento humano. Sendo assim, um não exclui o outro, pelo contrário, eles se completam.

Para Vygotsky (1991) o fator social é como uma ‘mola propulsora’ para o desenvolvimento. Ele não nega a sua origem biológica e maturacional, porém, este autor não separa o desenvolvimento por estágios pré-estabelecidos, assim como o faz Piaget (1952). Como já foi citado anteriormente, ele dá ênfase para a zona de desenvolvimento proximal, afirmando que por meio dela pode-se detectar o desenvolvimento real de uma criança que vai, através da mediação do outro (um professor, os pais ou um colega), conseguir superar suas ‘limitações’ e evoluir para outros níveis de desenvolvimento.

Constata-se que o fator social também interfere na forma como as crianças vão se relacionar e interagir nas brincadeiras. Percebe-se que as questões dominante-dominado aparecem explicitamente nas brincadeiras,

⁶ “Vygotsky denomina ‘zonas de desenvolvimento proximal’ aquelas funções que ainda não estão maduras, mas que se encontram em processo de maturação, o que alcançarão no futuro não muito distante. Estas zonas são as que vão determinar o nível real de desenvolvimento em que a criança se encontra”(Negrine, 1994).

deixando clara a posição social e o status de cada uma das crianças, bem como suas diferenças de gênero (Carvalho & Moraes, 1987). Bichara (1994) confirma isto afirmando que os papéis de líder e subordinado aparecem claramente nas brincadeiras e que as crianças que possuem altos índices de penetração no grupo geralmente assumem papéis de líder, enquanto que as com baixos índices participam da brincadeira apenas como subordinado, deixando clara, durante as brincadeiras, as relações de dominância que possivelmente acompanharão a criança no decorrer de sua vida (Kupersmidt & Coie, 1990; Newcomb, Bukowsky & Pattee, 1993).

A brincadeira também traz grandes contribuições para o fator físico do indivíduo, que enquanto infante encontra-se num período fisiologicamente sensível para desenvolver as coordenações motoras ampla e fina (Smith 1982). Pellegrini & Smith (1998) apontam para os benefícios que as atividades físicas nas brincadeiras trazem para o ser, auxiliando-o a desenvolver o vigor físico e algumas habilidades necessárias na vida adulta. Isto pode ser observado não apenas nos humanos, mas também em outras espécies de mamíferos.

A brincadeira turbulenta, ou seja, com atividades físicas intensas, tem a função de estimular as entradas sensoriais e deixá-las ativas, a fim de manter os centros neurais alertas na ausência de estimulação adequada (Smith, 1982; Humphreys & Smith, 1984). Dietz & Gortmaker (1985) reforçam a necessidade de a criança ter atividades físicas intensas durante o seu desenvolvimento, a fim de se evitar alguns problemas fisiológicos, tais como a obesidade. Os autores afirmam que crianças que brincam apenas com brincadeiras pacíficas – que não têm atividades físicas intensas – ou que despendem muito tempo em frente a televisão e vídeo games apresentam suas taxas metabólicas alteradas. Além dos danos fisiológicos, o tempo excessivo em frente à televisão e a ausência de atividades físicas também podem fazer com que a criatividade e a imaginação fiquem embotadas (Howes & Matheson, 1992).

Outro fator relevante a ser lembrado é a relação existente entre brincadeira e aprendizagem, pois ao ser considerada a importância de a criança

ter um desenvolvimento integral, a brincadeira muito pode influenciar neste processo.

2.4 – Brincadeira e Aprendizagem

É evidente a relação que permeia os temas brincadeira e aprendizagem. Spodek & Saracho (1998) confirmam isto ao enfatizarem que a introdução do brincar no currículo escolar estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança. Entretanto, para que isto ocorra com sucesso é necessário que os professores estejam capacitados, e acima de tudo, conscientes de que atividades e experiências alternativas, como o brincar, promovem a aprendizagem na criança (Bomtempo, 1997). A autora ainda acrescenta:

“Está claro que atividades de brincar e aprendizagem estão inter-relacionadas e que certos tipos de aprendizagem são facilitados por certos tipos de jogos e brincadeiras. O que varia é a intervenção do adulto que, dependendo da atividade, pode ser mínima ou altamente estruturada” (p. 115).

Já que as crianças projetam nas brincadeiras suas ansiedades, frustrações, desejos e visão de mundo (Vygotsky, 1991) seria necessário que os professores observassem as crianças que brincam, para então perceberem o tipo de estratégias que poderiam facilitar a sua aprendizagem (Bomtempo, 1997). Observar as crianças enquanto brincam é um método que auxiliaria os professores a conhecerem melhor os alunos com os quais trabalham. No entanto, isto exigiria uma formação psicológica que poderia ser oferecida em cursos de capacitação, os quais deveriam estar baseados em pesquisas psicológicas referentes à estrutura das brincadeiras de crianças.

As pesquisas podem auxiliar os adultos a compreenderem melhor os significados que as crianças dão às suas experiências, e aos professores a

organizar e observar o brincar delas (Bomtempo, 1997). Leif & Brunelle (1978) ressaltam a importância do olhar do professor sobre a brincadeira, enfatizando que este necessita ter, além de uma formação adequada, um certo gosto e interesse pelo brincar, isto acrescido de “entusiasmo, criatividade, alegria de viver, aptidão para as relações humanas e a abertura de espírito, complementados pela formação contínua... Um professor formado nesse espírito entenderá o brincar da criança” (p. 114).

A forma como o professor fará a intervenção durante a brincadeira pode definir o curso desta. Bomtempo (1997) coloca que a intervenção do professor deve revitalizar, clarificar e explicar o brincar e não dirigir as atividades, pois quando a brincadeira é dirigida por um adulto com um determinado objetivo ela perde o seu significado, lembrando que a brincadeira deve possuir um fim em si mesma. Spodek e Saracho (1998) distinguem dois modos de intervenção por parte do professor durante a brincadeira, o *participativo* e o *dirigido*. No modo *participativo* a interação do professor visa a aprendizagem incidental durante a brincadeira. As crianças acham um problema e o professor, como que um membro a mais no jogo, tenta junto com o grupo encontrar a solução, estimulando estas a utilizarem a imaginação e a criatividade. No modo *dirigido* o professor aproveita a brincadeira para inserir aprendizagem de conteúdos escolares e dirige as atividades para situações não lúdicas, causando uma desvalorização do brincar, que deixa de ser espontâneo, impedindo o desenvolvimento da criatividade (Bomtempo, 1997).

Uma tendência que vem ganhando espaço é a da ludoeducação que resume-se em educar através da brincadeira e da descontração. É uma técnica onde podem ser postos em prática conceitos como os do construtivismo, uma vez que a aprendizagem se dá por meio da participação do aluno, e de uma forma que, para este, é divertida, por meio de brincadeiras e jogos que estimulam o desenvolvimento emocional e o relacionamento entre as crianças e também entre as crianças e professores (Dohme, 2002). Respeitando as brincadeiras, o educador poderá desenvolver novas habilidades no repertório de seus alunos. Bomtempo (1997) sugere que as intervenções não específicas por

parte dos professores podem oferecer várias possibilidades e também estimular a criatividade das crianças. A mesma autora também afirma que a intervenção do professor não deve, de forma alguma, podar a imaginação criativa da criança, mas sim orientar para que a brincadeira espontânea apareça na situação de aprendizagem. Alves (2001) resume isto apontando para a simplicidade do tema afirmando que: “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar” (p. 21).

3. CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Este estudo trata-se de uma pesquisa quantitativa e qualitativa. Mostra-se quantitativa por constituir-se de uma verificação de frequência simples de ocorrência, seguida de cálculo de porcentagem (Biasoli-Alves, 1998) no que se refere à descrição e relação dos dados colhidos condizentes aos tipos de brincadeiras e diferenças de idade e gênero. E qualitativa, por tentar “buscar uma apreensão de significados nas falas ou em outros comportamentos observados dos sujeitos” (Biasoli-Alves, 1998) a relação do fenômeno estudado (brincadeira) dentro de um contexto pré-determinado (escola) e a sua aproximação com o desenvolvimento infantil.

3.1 – Objetivos

3.1.1 - Geral

Investigar quais os tipos e diferenças de brincadeiras existentes entre crianças de 6 a 10 anos de idade que cursam o ensino fundamental (1^a a 4^a séries), e as suas possíveis relações com o desenvolvimento infantil.

3.1.2 – Específicos

- Identificar quais os tipos de brincadeiras existentes entre crianças de 6 a 10 anos de idade, dentro do contexto escolar.
- Caracterizar as diferenças nas brincadeiras quanto ao gênero da criança (brincadeiras de meninos e de meninas).

- Identificar se há diferenças nas brincadeiras no que se refere a idade, fazendo uma possível divisão entre crianças de 1ª e 2ª séries (6 a 8 anos) e entre crianças de 3ª e 4ª séries (8 a 10 anos).
- Descrever as possíveis relações existentes entre as brincadeiras e o desenvolvimento infantil.

4.0 – MÉTODO

4.1 – A Instituição

A escola que permitiu o desenvolvimento desta pesquisa, está localizada em Florianópolis, Santa Catarina. Tem aproximadamente 700 alunos, e por se tratar de uma instituição da rede privada, seus alunos matriculados são, na sua grande maioria, pertencentes à classe sócio-econômica média à média-alta. A escola possui uma área aproximada de 5.705 m², com 3 pavimentos, sendo o primeiro composto por duas quadras abertas para esportes, uma quadra de areia, um playground, uma piscina olímpica coberta e aquecida, uma biblioteca, os laboratórios de ciências e informática, banheiros, uma cantina e uma área coberta. É neste primeiro pavimento que as crianças ficam durante o intervalo das aulas (Anexo 2).

No segundo pavimento encontra-se a recepção e a secretaria, as salas da administração, tesouraria, coordenação, orientação, sala dos professores, alguns banheiros e as salas de aula da educação infantil e do ensino fundamental (1^a à 8^a séries). O último pavimento possui as salas de aula do ensino médio, uma quadra de esportes coberta, mais alguns banheiros, a sala de artes e a sala de vídeo. A escola funciona em dois períodos, sendo um pela manhã e outro à tarde. Os intervalos dos alunos de 1^a à 4^a séries ocorrem em horários diferentes dos das crianças da educação infantil e dos adolescentes das 5^{as} séries ao Ensino Médio, a fim de evitar confrontos entre as crianças e os adolescentes. Estes intervalos têm uma duração média de 15 minutos.

4.2 – Participantes

Os participantes da pesquisa foram todas as crianças matriculadas no ensino fundamental (1^a à 4^a séries), em ambos os períodos (matutino e vespertino) de uma escola da rede privada de Florianópolis, Santa Catarina. Sendo um número de 213 crianças entrevistadas e observadas.

4.3 – Procedimentos da coleta de dados

A coleta dos dados constou de dois momentos: o primeiro das entrevistas e o segundo das observações diretas. As entrevistas foram realizadas em duas etapas. Na primeira etapa as crianças relataram as brincadeiras utilizadas por elas. Na segunda etapa elas apontaram as estereótipias de gênero nas brincadeiras (brincadeiras de meninos, de meninas e mistas). As observações diretas foram realizadas nos horários de intervalo das crianças, onde era feito um registro de eventos com a descrição de todos os fenômenos observados que condiziam com a definição de brincadeira estabelecida neste trabalho.

4.3.1 – As entrevistas

As entrevistas foram feitas em turma, dentro das salas de aula, totalizando 213 crianças entrevistadas: 107 meninos (50,3%) e 106 meninas (49,7%). A Tabela 1 demonstra a distribuição das crianças entrevistadas por sexo e escolaridade.

Tabela 1 – Distribuição das crianças por sexo e escolaridade.

Sexo Série	Meninos		Meninas		Total	
	freq.	%	freq.	%	freq.	%
Primeira	30	14%	26	12,2%	56	26,2%
Segunda	29	13,7%	27	12,6%	56	26,2%
Terceira	19	8,9%	24	11,2%	43	20,1%
Quarta	29	13,7%	29	13,7%	58	27,4%
Total	107	50,3%	106	49,7%	213	100%

Na primeira parte das entrevistas foi solicitado que as crianças relatassem as brincadeiras utilizadas por elas. As crianças as relataram de forma lúdica. Como elas estavam sentadas em fileiras na sala de aula, foi proposto um jogo, em que cada criança, seguindo a ordem da fila das carteiras, diria o nome de uma brincadeira. A próxima criança não poderia repetir a brincadeira já citada por outra, caso isto acontecesse, a criança perderia a oportunidade de falar outra brincadeira. Enquanto isso, ia-se escrevendo no quadro negro o nome das brincadeiras citadas. Dessa forma, isto tornou-se um desafio para as crianças, uma vez que o nível de dificuldade ia aumentando, até elas não lembrarem mais de outros tipos de brincadeiras. Além disso, as brincadeiras citadas eram também explicadas pelas crianças, o que possibilitou, a partir dessas informações, descrever todas as brincadeira citadas, a fim de detectar posteriormente as suas características e funcionalidades (Anexo 3). As professoras gentilmente cederam o espaço e o tempo necessários para que esta coleta de dados pudesse ser realizada.

Após a coleta dos dados, referentes à primeira parte das entrevistas, foi realizada uma listagem das brincadeiras citadas em cada turma. Retornou-se então à sala de aula, para a segunda etapa das entrevistas, com a aplicação de um questionário, a fim de verificar o que os alunos diziam a respeito das diferenças de gênero nas brincadeiras e se eles estão estereotipando as brincadeiras na sua relação com os diferentes gêneros. Em outras palavras objetivou-se verificar se eles consideram que existem brincadeiras apenas de meninos e outras apenas de meninas. Para tanto, foi entregue a cada criança uma listagem das brincadeiras citadas (Anexo 4). As listagens eram diferentes em cada turma, pois foram baseadas no que as crianças de cada sala haviam

citado anteriormente. Distribui-se para cada criança uma cópia impressa com a listagem das brincadeiras, sendo solicitado na seqüência que elas pintassem os quadradinhos que estavam postos ao lado de cada brincadeira com uma determinada cor, de acordo com o seu tipo. Caso elas considerassem que a brincadeira fosse de menino deveriam pintar o quadradinho correspondente de azul, se de menina de rosa, ou se achassem que tanto o menino quanto a menina brincam da mesma brincadeira (mista) que pintassem de verde e, se não conhecessem a brincadeira, deixassem em branco.

A escolha das cores foi proposital, a fim de aproveitar um estereótipo já considerado existente na sociedade (rosa é cor de menina e azul de menino), pois dessa maneira poder-se-iam evitar algumas confusões, que haveriam de surgir na hora das crianças pintarem os quadradinhos. Entretanto, foi explicado para as crianças que a escolha das cores foi apenas para não confundi-las na hora de pintar e que isto, depois, não poderia ser levado como uma verdade absoluta, pois tanto o rosa quanto o azul podem ser usados por ambos, meninos e meninas. Em todas as turmas os alunos expressaram, através de sorrisos e descontração, estar gostando da atividade, pois esta lidava com um tema que vinha de encontro com seus interesses e motivações, que é a brincadeira. Isto demonstrou que a criança, mesmo em idade escolar, tem ainda motivação para brincar.

Nas turmas das 1^{as} séries a aplicação do instrumento teve de ser diferenciada, pois grande parte das crianças ainda não sabiam ler. Então, com a permissão da professora, as crianças foram retiradas da sala de aula em grupos menores (5 a 7 alunos), e levados para outra sala, onde pôde-se fazer uma aplicação mais individualizada, auxiliando cada criança a ler as brincadeiras escritas nas suas listagens.

4.3.2 – As observações diretas

As observações diretas foram realizadas nos horários de intervalos das aulas, tendo uma duração de quinze minutos cada uma. Elas ocorreram no turno matutino das 9:00 às 9:15 h, e no turno vespertino das 15:00 às 15:15 h. A pesquisadora passeava pelo pátio da escola, nos determinados horários de intervalo, registrando todos os eventos onde era detectado o fenômeno brincadeira. A pesquisadora já mantinha contato com a escola antes da realização da pesquisa, por este motivo ela já conhecia as crianças e as identificava em suas respectivas turmas, fato que facilitou as observações.

Foram realizadas 25 observações diretas, com 138 eventos descritos, em que eram relatadas as brincadeiras observadas, o número de parceiros envolvidos, os gêneros, as séries (que automaticamente corresponderiam a idade das crianças), os locais onde eram realizadas as brincadeiras e alguns detalhes que chamavam a atenção (como as relações sociais de dominante e dominado, a inclusão de novos membros no grupo, o aparecimento de regras, etc. O objetivo da pesquisadora, nesta fase da coleta dos dados, era de registrar o maior número possível de brincadeiras, não havendo a preocupação de descrever a brincadeira em seu todo (início, meio e fim), uma vez que as brincadeiras já haviam sido descritas pelas crianças nas entrevistas.

Teve-se o cuidado de diminuir ao máximo o número de variáveis ao realizar as observações diretas. Para tanto, elas foram todas feitas em dias ensolarados; em estações do ano próximas (final do verão e outono), onde as temperaturas são constantes; e em dias em que não havia nenhuma programação diferente na escola que viesse a interferir no comportamento das crianças no horário do intervalo, como por exemplo, festas, aniversários, datas comemorativas e projetos pedagógicos que se utilizavam dos horários de intervalo. Os relatos de observação estão descritos no Anexo 5.

4.4 - Análise dos dados

Assim como a coleta dos dados a análise destes também dividiu-se em duas partes: a análise das entrevistas e das observações diretas. A partir das entrevistas foi feita uma descrição dos conteúdos das brincadeiras e suas características. Elas foram então divididas em categorias, de acordo com as suas similaridades. Foram também realizadas descrições quanto a frequência e porcentagem das brincadeiras mais utilizadas e estereotipadas de acordo com as opiniões das crianças. Com estes dados foram elaborados gráficos para verificar a existência das estereotipias e as suas relações com idade e gênero.

Nas observações diretas, assim como nas entrevistas, foram feitas descrições quanto às frequências e porcentagens das ocorrências dos eventos. Com estes dados foram elaborados gráficos que demonstraram as brincadeiras mais utilizadas pelas crianças, dentro do ambiente escola, e as suas relações com idade e gênero.

Os dados das entrevistas foram cruzados com os das observações diretas para perceber se a opinião das crianças a respeito das brincadeiras condiziam com a sua prática, ao menos dentro do ambiente escolar.

5. RESULTADOS

Os dados coletados foram distribuídos em grupos distintos, para tornar a leitura mais clara e didática. Desta forma, os resultados serão apresentados em dois grandes blocos, sendo um correspondente às entrevistas e outro às observações diretas realizadas. Em cada bloco estarão inseridos dados referentes aos tipos de brincadeiras desenvolvidas pelas crianças e as suas peculiaridades no que diz respeito às diferenças de idade e de gênero condizentes ao grupo pesquisado.

5.1. As entrevistas

As entrevistas foram realizadas em dois momentos. O primeiro com o intuito de detectar os tipos de brincadeiras que as crianças citam brincar. E o segundo momento, para detectar as diferenças de gênero, existentes nas brincadeiras, que as crianças expressam existir. Deve ficar claro aqui, que estes dados apontam para aquilo que as crianças pensam e acham a respeito do brincar e não o que realmente fazem. Esta parte da pesquisa, é baseada na opinião das crianças e não na sua prática.

5.1.1. As entrevistas e os tipos de brincadeiras

Na primeira parte da entrevista, após os dados terem sido coletados nas salas de aula, foi elaborada uma listagem das brincadeiras citadas em cada turma. A partir da listagem de brincadeiras, foi feita uma descrição dos conteúdos de cada brincadeira (Anexo 3), que foram relatadas pelas próprias crianças.

A partir disso, as brincadeiras foram classificadas em categorias e subcategorias, de acordo com as suas semelhanças. As categorias são

baseadas no trabalho de Friedmann (1996) sendo feitos, no entanto, alguns ajustes para adaptá-las a realidade estudada.

- a) *Jogos de perseguir, procurar e pegar*: são jogos de agilidade, rapidez e desempenho físico. Requerem amplos espaços e liberdade de movimentos. O objetivo a ser alcançado é perseguir os adversários, competindo para obter a vitória. As crianças assumem diferentes papéis, ora de perseguidor, ora de perseguido (Friedmann,1996). Exemplos: *Alerta, alturinha, barata-tonta, bate-manteiga, cabra-cega, coelho sai da toca, elefante colorido, esconder, esconde-pegar, gato e rato, pé na bola, pega-congela, pega-pegar, pega-racha, polícia e ladrão.*
- b) *Jogos de correr e pular*: jogos nos quais há um movimento de sair do lugar, percorrer uma determinada distância ou sair do chão. Esta categoria se divide em três subcategorias, sendo:
- *Corridas*: as crianças realizam movimentos de ida e volta, enfrentando desafios diversos no percurso (Friedmann, 1996). Exemplo: *Corrida.*
 - *Jogos de pular*: as crianças sobem, descem, tiram os pés do chão, avançando ou retrocedendo (Friedmann, 1996). Exemplos: *Elástico, montinho, pular corda, salto em distância*
 - *Locomover com objetos*: quando a criança se utiliza de algum objeto para pular ou correr com maior velocidade. Exemplos: *Objetos de locomoção (Bicicleta, cavalo, escorregar, gangorra, parque, patinete, patins, rooler, skate, surf.*
- c) *Jogos de atirar*: jogos nos quais objetos diversos são lançados a determinadas distâncias, para cima, dentro de espaços delimitados ou não. Pode-se brincar em grupo ou individualmente (Friedmann, 1996). Exemplos: *Amarelinha, bola de gude, disco, peteca, pião, sete-marias.*
- d) *Jogos de agilidade destreza e força*: atividades em que a agilidade física e mental entra e jogo para conseguir alcançar os objetivos. São

jogos com regras que requerem exercício e prática para o seu aprimoramento. Alguns objetos simples podem ser necessários (Friedmann, 1996). Esta categoria se divide em duas subcategorias, que são:

- *Jogos de agilidade e destreza*: a agilidade de pensamento ou do corpo determina o sucesso da brincadeira (Friedmann, 1996). Exemplos: *Bambolê, batata quente, estátua, futebol de botão, ioiô, João-bobo*.

- *Jogos de força*: jogos onde a força física individual ou do grupo determina a competitividade. Algumas habilidades e treino são necessários. Exemplo: *Banana-podre, boxe, capoeira, cavalinho, judô, karatê, lutinha, sumo*.

e) *Brincadeiras de roda*: são jogos onde é necessário o grupo. As crianças se dispõem em círculo. Em alguns casos são necessárias cantigas para coordenarem movimentos e interpretações. Exemplos: *Abc, mão, fita, roda, salada de fruta, telefone-sem-fio verdade ou consequência*.

f) *Jogos de adivinhar*: são jogos que requerem reflexão e humor (Friedmann, 1996). Exemplos: *Adivinhar, forca, gato-mia, mímica, passa-anel, stop*.

g) *Jogos de faz-de-conta*: esses jogos constituem uma atividade na qual as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram, por meio da representação de diferentes papéis, compreender o mundo a sua volta. Pode haver a presença de objetos ou não e a criança pode conferir a estes vários significados. Há sempre uma situação imaginária que implica a interação da criança com o meio e seus pares. Cada grupo de crianças determina as regras que o grupo seguirá e estas podem modificar com o decorrer da brincadeira (Friedmann, 1996). Exemplos: *Barbie, boneca, boneco, cabeleireiro, carrinho, casinha, escolinha, exército, fantoche, homem aranha, maquiagem, médico, vampiro*.

- h) *Brinquedos construídos*: estes jogos requerem a construção, pelas crianças e/ou pelos adultos, de objetos e/ou brinquedos. O processo de construção é, em si mesmo, uma atividade lúdica (Friedmann, 1996). Exemplos: *Pipa, Perna de pau, cata-vento*.
- i) *Jogos eletrônicos*: são jogos onde é necessária a existência de um equipamento eletrônico que fornece as regras de um jogo pronto. As crianças têm o desafio de ultrapassar as fases propostas pelo jogo. A atividade física é diminuta e, em alguns casos, a criança se torna apenas um espectador. Pode ocorrer de forma individual ou grupal. Exemplos: *Computador, videogame, vídeo Q, touro mecânico, TV*.
- j) *Jogos de mesa*: são jogos que geralmente ocorrem ao redor de uma mesa e já tem regras definidas e fixas. Exemplos: *Baralho, dominó, palitos, ping-pong, sinuca, tabuleiro*.
- k) *Modalidades esportivas*: estes jogos imitam as modalidades esportivas e ocorrem em grupos. As regras são fixas. Exemplos: *Basquete, bola, futebol, futevôlei, handebol, hóquei, natação, tênis, voleibol*.
- l) *Jogos de raciocínio*: são jogos que requerem habilidades de raciocínio, reflexão e concentração. Pode ser individual ou grupal. Exemplos: *Caça-palavras, jogo da matemática, jogo da velha, memória, quebra-cabeça, sete-erros, paciência*.
- m) *Jogos na água*: são brincadeiras que geralmente não têm regras definidas ou fixas. Ocorrem dentro da água. Exemplos: *Pescar, piscina, praia*.

Tomando como base esta subdivisão em categorias e subcategorias, as brincadeiras citadas pelas crianças, através das entrevistas, estão representadas nas Tabela 2, 3, 4 e 5. Algumas categorias aparecem nas Tabelas sem nenhuma brincadeira citada. Isto acontece quando, uma determinada turma, não citou nenhuma brincadeira referente àquela categoria.

Tabela 2 – Brincadeiras relatadas pelas crianças das 1^{as} séries

a)	Jogos de perseguir, procurar e pegar	Alerta, alturinha, bate-manteiga, cabra-cega, pega-congela, pega-pega, pega-racha, polícia e ladrão	
b)	Jogos de correr e pular	Corridas	Corrida.
		Jogos de pular	Pular corda.
		Locomover com objetos	Bicicleta, patinete, patins, rooler, skate, surf
c)	Jogos de atirar		
d)	Jogos de agilidade, destreza e força	Jogos de agilidade e destreza	Bambolê.
		Jogos de força	Boxe, capoeira, judô, karatê.
e)	Brincadeiras de roda	Abc.	
f)	Jogos de adivinhar	Adivinhar, gato-mia, passa-anel.	
g)	Jogos de faz de conta	Boneca, escolinha, homem aranha.	
h)	Brinquedos construídos		
i)	Jogos eletrônicos	Computador, TV, videogame, vídeo Q.	
j)	Jogos de mesa	Ping-pong, tabuleiro.	
k)	Modalidades esportivas	Basquete, futebol, handebol, hóquei, natação, voleibol, tênis.	
l)	Jogos de raciocínio		
m)	Jogos na água	Praia, pescar.	

Tabela 3 – Brincadeiras relatadas pelas crianças das 2^{as} séries

a)	Jogos de perseguir, procurar e pegar;	Alerta, bandeira, barata-tonta, caçador, esconder, esconde-pega, gato e rato, pega-congela, pega-pega, polícia e ladrão.	
b)	Jogos de correr e pular	Corridas	
		Jogos de pular	Elástico, pular corda.
		Locomover com objetos	bicicleta, parque, patinete, rooler, skate, surf.
c)	Jogos de atirar	Amarelinha.	
d)	Jogos de agilidade, destreza e força	Jogos de agilidade e destreza	Batata quente, João-bobo.
		Jogos de força	
e)	Brincadeiras de roda	Roda.	
f)	Jogos de adivinhar	gato mia, stop.	
g)	Jogos de faz de conta	Barbie, casinha, escolinha, vampiro.	
h)	Brinquedos construídos		
i)	Jogos eletrônicos	Computador, videogame.	
j)	Jogos de mesa	Tabuleiro.	
k)	Modalidades esportivas	Basquete, futebol, handebol, tênis, voleibol.	
l)	Jogos de raciocínio		
m)	Jogos na água	Piscina.	

Tabela 4 – Brincadeiras relatadas pelas crianças das 3^{as} séries

a)	Jogos de perseguir, procurar e pegar	Bandeira, bate-manteiga, coelho sai da toca, elefante colorido, esconder, pega-congela, pega-pega, polícia e ladrão.	
b)	Jogos de correr e pular	2.1. Corridas	Corrida.
		2.2. Jogos de pular	Elástico, pular corda, salto em distância.
		2.3. Locomover com objetos	Bicicleta, cavalo, escorregar, gangorra, patinete, patins, rooler, skate.
c)	Jogos de atirar	Amarelinha, bola de gude, disco, sete-marias, peteca.	
d)	Jogos de agilidade, destreza e força	4.1. Jogos de agilidade e destreza	Bambolê, batata quente, estátua, futebol de botão, ioiô.
		4.2. Jogos de força	Cabo-de-guerra, banana-podre, lutinha.
e)	Brincadeiras de roda	Mão, fita, roda, salada de fruta, telefone-sem-fio,	
f)	Jogos de adivinhar	Força, gato-mia, mímica, passa-anel, stop.	
g)	Jogos de faz-de-conta	Boneco, cabeleireiro, carrinho, casinha, escolinha, exército, fantoche, maquiagem, médico.	
h)	Brinquedos construídos	Pipa.	
i)	Jogos eletrônicos	Computador, videogame.	
j)	Jogos de mesa	Baralho, dominó, palitos, ping-pong, sinuca, tabuleiro.	
k)	Modalidades esportivas	Basquete, bola, futebol, futevôlei, handebol, natação, tênis, voleibol.	
l)	Jogos de raciocínio	Caça-palavras, jogo da matemática, jogo da velha, memória, paciência, quebra-cabeça, sete-erros.	
m)	Jogos na água	Piscina.	

Tabela 5 – Brincadeiras relatadas pelas crianças das 4^{as} séries

a)	Jogos de perseguir, procurar e pegar	Bandeira, bate-manteiga, caçador, elefante colorido, esconder, manda-rua, pé na bola, pega-pega.	
b)	Jogos de correr e pular	2.1. Corridas	Corrida.
		2.2. Jogos de pular	Montinho, pular corda, salto em distância.
		2.3. Locomover com objetos	Bicicleta, parque, patinete, roller, skate, surf.
c)	Jogos de atirar	Disco, pião.	
d)	Jogos de agilidade, destreza e força	4.1. Jogos de agilidade e destreza	
		4.2. Jogos de força	Cabo-de-guerra, Cavalinho, sumo.
e)	Brincadeiras de roda	Roda, verdade ou consequência.	
f)	Jogos de adivinhar	Stop.	
g)	Jogos de faz-de-conta	Barbie, boneca, carrinho.	
h)	Brinquedos construídos		
i)	Jogos eletrônicos	Computador, videogame, Touro mecânico.	
j)	Jogos de mesa	Ping-pong, tabuleiro.	
k)	Modalidades esportivas	Basquete, futebol, handebol, natação, tênis, voleibol.	
l)	Jogos de raciocínio	Quebra-cabeça, paciência.	
m)	Jogos na água		

Através da análise das brincadeiras citadas pelas crianças, constata-se que alguns tipos de brincadeiras ou brinquedos não modificam conforme a idade, pois foram citados pelas crianças em todas as faixas etárias. Um exemplo disso são os jogos eletrônicos, algumas modalidades esportivas, os jogos de faz-de-conta, os jogos de perseguir, procurar e pegar e os jogos de correr e pular, principalmente a subcategoria locomover com objetos. Os jogos de raciocínio, por outro lado, foram citados apenas pelas crianças das 3^{as} e 4^{as} séries. Outro fator que merece destaque são os jogos com brinquedos construídos, que apenas foi citado pela turma da 3^a série.

5.1.2. As entrevistas e as diferenças de gênero

No segundo momento das entrevistas, após os dados terem sido coletados, foram elaboradas duas Tabelas para cada turma, onde pode-se constatar se as crianças fazem a estereotipia dos gêneros durante as brincadeiras. Foi considerado como um dado relevante aquele que obteve uma porcentagem acima de 60%. Este número foi escolhido tendo em vista que, esta poderia ser considerada a maior parte da amostra estudada e que poderia indicar, então, um dado relevante para ser analisado. As Tabelas 6 a 13 mostram os dados obtidos dos percentuais de respostas das crianças referentes às brincadeiras de meninos, meninas, mistas (tanto meninas quanto meninos brincam) e o percentual das brincadeiras que não foram respondidas. Nestas Tabelas os dados considerados significativos estão contidos em células hachuradas.

Tabela 6 — Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelas meninas das 1^{as} séries. (26 crianças).

	Brincadeiras	Meninos		Meninas		Mista		Não Responderam	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
1.	Alturinha	0	0	2	7,7	22	84,6	2	7,7
2.	Abc	1	3,8	7	27	18	69	0	0
3.	Adivinhar	0	0	0	0	22	84,6	4	15,4
4.	Alerta	5	19	2	7,7	15	57,5	4	15,4
5.	Bambolê	0	0	12	46	14	53,8	0	0
6.	Basquete	11	42	2	7,7	13	50	0	0
7.	Bate-manteiga	1	3,8	3	11,5	20	77	2	7,7
8.	Bicicleta	2	7,7	1	3,8	22	84,6	1	3,8
9.	Boneca	1	3,8	24	92,3	1	3,8	0	0
10.	Boxe	20	77	1	3,8	1	3,8	4	15,4
11.	Capoeira	15	57,5	1	3,8	8	30,7	2	7,7
12.	Computador	0	0	1	3,8	25	96	0	0
13.	Corda	1	3,8	5	19	20	77	0	0
14.	Corrida	7	27	2	7,7	17	65,4	0	0
15.	Escolinha	0	0	10	38,5	16	61,5	0	0
16.	Futebol	20	77	0	0	6	23	0	0
17.	Gato mia	0	0	10	38,5	13	50	3	11,5
18.	Guitarra	10	38,5	0	0	13	50	3	11,5
19.	Handebol	12	46	2	7,7	6	23	6	23
20.	Homem aranha	24	92,3	0	0	0	0	2	7,7
21.	Hóquei	7	27	0	0	9	34,6	10	38,5
22.	Joguinhos	2	7,7	0	0	21	80,7	3	11,5
23.	Judô	7	27	2	7,7	8	30,7	9	34,6
24.	Karatê	15	57,5	0	0	8	30,7	3	11,5
25.	Natação	0	0	0	0	26	100	0	0
26.	Passa-anel	2	7,7	5	19	18	69	1	3,8
27.	Patinete	0	0	2	7,7	23	88,5	1	3,8
28.	Patins	0	0	2	7,7	23	88,5	1	3,8
29.	Pega-congela	0	0	1	3,8	25	96	0	0
30.	Pega-pega	0	0	0	0	26	100	0	0
31.	Pega-racha	0	0	0	0	19	73	7	27
32.	Pescar	9	34,6	0	0	16	61,5	1	3,8
33.	Ping-pong	7	27	1	3,8	17	65,4	1	3,8
34.	Polícia e ladrão	11	42	0	0	15	57,5	0	0
35.	Praia	0	0	1	3,8	22	84,6	3	11,5
36.	Roller	1	3,8	3	11,5	22	84,6	0	0
37.	Skate	12	46	2	7,7	7	27	5	19
38.	Surfe	10	38,5	2	7,7	13	50	1	3,8
39.	Tênis	8	30,7	0	0	16	61,5	2	7,7
40.	TV	0	0	2	7,7	23	88,5	1	3,8
41.	Vídeo Q	4	15,4	3	11,5	16	61,5	3	11,5
42.	Videogame	9	34,6	2	7,7	11	42	4	15,4
43.	Voleibol	10	38,5	1	3,8	14	53,8	1	3,8

Tabela 7 - Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelos meninos das 1^{as} séries. (30 crianças).

	Brincadeiras	Meninos		Meninas		Mista		Não Responderam	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
1.	Alturinha	6	20	0	0	22	73,3	4	13,3
2.	Abc	3	10	4	13,3	18	60	5	16,6
3.	Adivinhar	3	10	4	13,3	21	70	2	6,6
4.	Alerta	6	20	3	10	18	60	5	16,6
5.	Bambolê	1	3,3	21	70	6	20	2	6,6
6.	Basquete	21	70	0	0	9	30	0	0
7.	Bate-manteiga	2	6,6	5	16,6	22	73,3	1	3,3
8.	Bicicleta	7	23,3	0	0	22	73,3	1	3,3
9.	Boneca	0	0	30	100	0	0	0	0
10.	Boxe	24	80	1	3,3	3	10	2	6,6
11.	Capoeira	18	60	0	0	12	40	0	0
12.	Computador	6	20	1	3,3	22	73,3	1	3,3
13.	Corda	3	10	9	30	18	60	0	0
14.	Corrida	10	33,3	0	0	20	66,6	0	0
15.	Escolinha	7	23,3	8	26,6	14	46,6	1	3,3
16.	Futebol	19	63,6	0	0	11	36,6	0	0
17.	Gato mia	2	6,6	8	26,6	17	56,6	3	10
18.	Guitarra	24	80	0	0	4	13,3	2	6,6
19.	Handebol	11	36,6	2	6,6	13	43,3	4	13,3
20.	Homem aranha	23	76,6	0	0	5	16,6	2	6,6
21.	Hóquei	12	40	0	0	10	33,3	8	26,6
22.	Joguinhos	4	13,3	1	3,3	22	73,3	3	10
23.	Judô	16	53,3	1	3,3	9	30	4	13,3
24.	Karatê	17	56,6	1	3,3	9	30	3	10
25.	Natação	4	13,3	0	0	26	86,6	0	0
26.	Passa-anel	0	0	6	20	22	73,3	2	6,6
27.	Patinete	6	20	2	6,6	22	73,3	0	0
28.	Patins	5	16,6	3	10	22	73,3	0	0
29.	Pega-congela	6	20	2	6,6	22	73,3	0	0
30.	Pega-pega	4	13,3	2	6,6	24	80	0	0
31.	Pega-racha	4	13,3	2	6,6	18	60	4	13,3
32.	Pescar	11	36,6	0	0	19	63,3	0	0
33.	Ping-pong	9	30	0	0	21	70	0	0
34.	Polícia e ladrão	14	46,6	0	0	15	50	1	3,3
35.	Praia	5	16,6	0	0	24	80	1	3,3
36.	Roller	5	16,6	2	6,6	19	63,3	4	13,3
37.	Skate	19	63,6	0	0	10	33,3	1	3,3
38.	Surfe	20	66,6	1	3,3	9	30	0	0
39.	Tênis	11	36,6	2	6,6	15	50	2	6,6
40.	TV	6	20	0	0	24	80	0	0
41.	Vídeo Q	10	33,3	0	0	18	60	2	6,6
42.	Videogame	14	46,6	0	0	16	53,3	0	0
43.	Voleibol	7	23,3	3	10	19	63,3	1	3,3

Tabela 8 - Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelas meninas das 2^{as} séries. (27 crianças).

	Brincadeiras	Meninos		Meninas		Mista		Não Responderam	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
1.	Alerta	1	3,7	1	3,7	17	63	6	22
2.	Amarelinha	0	0	19	70	8	29,6	0	0
3.	Bandeira	3	11	0	0	9	33,3	15	55,5
4.	Barata-tonta	0	0	8	29,6	5	18,5	14	51,8
5.	Barbie	0	0	27	100	0	0	0	0
6.	Basquete	6	22	1	3,7	20	74	0	0
7.	Batata quente	0	0	1	3,7	26	96	0	0
8.	Bicicleta	0	0	1	3,7	26	96	0	0
9.	Caçador	13	48	0	0	9	33,3	5	18,5
10.	Casinha	0	0	26	96	0	0	1	3,7
11.	Computador	0	0	1	3,7	26	96	0	0
12.	Corda	0	0	16	59	10	37	1	3,7
13.	Elástico	0	0	11	40,7	13	48	3	11
14.	Escolinha	0	0	12	44,4	15	55,5	0	0
15.	Esconder	0	0	0	0	27	100	0	0
16.	Esconde-pega	1	3,7	0	0	23	85	3	11
17.	Futebol	20	74	0	0	7	26	0	0
18.	Gato e rato	0	0	0	0	26	96	1	3,7
19.	Gato-mia	0	0	0	0	22	81,5	5	18,5
20.	Tabuleiro	3	11	0	0	18	66,6	6	22
21.	Parque	0	0	2	7,4	24	88,8	1	3,7
22.	Patinete	1	3,7	2	7,4	23	85	1	3,7
23.	Pega-congela	0	0	0	0	27	100	0	0
24.	Pega-pega	1	3,7	1	3,7	25	92,6	0	0
25.	Piscina	1	3,7	0	0	26	96	0	0
26.	Polícia e ladrão	10	37	2	7,4	15	55,5	0	0
27.	Roda	1	3,7	8	29,6	15	55,5	3	11
28.	Roller	1	3,7	2	7,4	23	85	1	3,7
29.	Skate	17	63	1	3,7	3	11	6	22
30.	Stop	3	11	1	3,7	21	77,7	2	7,4
31.	Surf	16	59	1	3,7	9	33,3	1	3,7
32.	Tênis	10	37	0	0	17	63	0	0
33.	Vampiro	10	37	0	0	13	48	4	14,8
34.	Videogame	6	22	0	0	21	77,7	0	0
35.	Voleibol	10	37	2	7,4	15	55,5	0	0

Tabela 9 – Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelos meninos das 2^{as} séries. (29 crianças).

	Brincadeiras	Meninos		Meninas		Mista		Não Responderam	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
1.	Alerta	5	17,2	0	0	21	72,4	3	10,3
2.	Amarelinha	0	0	17	58,6	12	41,3	0	0
3.	Bandeira	10	34,5	0	0	14	48,2	5	17,2
4.	Barata-tonta	1	3,5	5	17,2	21	72,4	2	7
5.	Barbie	1	3,5	24	82,7	1	3,5	3	10,3
6.	Basquete;	21	72,4	0	0	8	27,5	0	0
7.	Batata quente	1	3,5	4	13,8	24	82,7	0	0
8.	Bicicleta;	3	10,3	0	0	26	89,6	0	0
9.	Caçador	21	72,4	0	0	6	20,7	2	7
10.	Casinha;	0	0	27	93	2	7	0	0
11.	Computador;	4	13,8	0	0	25	86,2	0	0
12.	Corda	1	3,5	14	48,2	13	44,8	1	3,5
13.	Elástico	3	10,3	12	41,3	7	24	7	24
14.	Escolinha;	1	3,5	14	48,2	11	38	3	10,3
15.	Esconder;	2	7	0	0	25	86,2	2	7
16.	Esconde-pega	1	3,5	2	7	22	75,8	4	13,8
17.	Futebol;	18	62	0	0	11	38	0	0
18.	Gato e rato;	0	0	2	7	21	72,4	6	20,7
19.	Gato-mia	0	0	6	20,7	16	55	7	24
20.	Tabuleiro	3	10,3	3	10,3	21	72,4	2	7
21.	Parque	0	0	0	0	29	100	0	0
22.	Patinete;	2	7	1	3,5	25	86,2	1	3,5
23.	Pega-congela;	1	3,5	1	3,5	27	93	0	0
24.	Pega-pega;	0	0	1	3,5	28	96,5	0	0
25.	Piscina	0	0	0	0	29	100	0	0
26.	Polícia e ladrão;	20	69	0	0	9	31	0	0
27.	Roda;	0	0	10	34,5	16	55	3	10,3
28.	Roller	5	17,2	3	10,3	21	72,4	0	0
29.	Skate;	22	75,8	0	0	6	20,7	1	3,5
30.	Stop	1	3,5	6	20,7	21	72,4	1	3,5
31.	Surf	13	44,8	0	0	16	55	0	0
32.	Tênis;	13	44,8	0	0	16	55	0	0
33.	Vampiro;	15	51,7	0	0	11	38	3	10,3
34.	Videogame;	13	44,8	0	0	15	51,7	1	3,5
35.	Voleibol;	6	20,7	2	7	20	69	1	3,5

Tabela 10 – Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelas meninas das 3^{as} séries. (24 crianças).

	Brincadeiras	Meninos		Meninas		Mista		Não Responderam	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
1.	Amarelinha	0	0	12	50	12	50	0	0
2.	Bambolê	0	0	18	75	6	25	0	0
3.	Banana podre	2	8,3	2	8,3	19	79	1	4
4.	Baralho	2	8,3	0	0	22	91,6	0	0
5.	Basquete	6	25	1	4	17	70,8	0	0
6.	Batata quente	0	0	1	4	23	95,8	0	0
7.	Bate-manteiga	0	0	0	0	23	95,8	1	4
8.	Bicicleta	0	0	0	0	24	100	0	0
9.	Bola	7	29	0	0	17	70,8	0	0
10.	Bola de gude	17	70,8	0	0	7	29	0	0
11.	Boneco	14	58,3	4	16,6	6	25	0	0
12.	Cabeleireiro	2	8,3	15	62,5	7	29	0	0
13.	Caça palavras	0	0	1	4	23	95,8	0	0
14.	Carrinho	20	83,3	2	8,3	2	8,3	0	0
15.	Casinha	0	0	21	87,5	3	12,5	0	0
16.	Cavalo	4	16,6	0	0	20	83,3	0	0
17.	Coelho sai da toca	0	0	0	0	24	100	0	0
18.	Corda	0	0	6	25	18	75	0	0
19.	Corrida	5	20,8	0	0	19	79	0	0
20.	Disco	5	20,8	0	0	18	75	1	4
21.	Elástico	0	0	13	54	11	45,8	0	0
22.	Elefante colorido	0	0	1	4	23	95,8	0	0
23.	Escolinha	0	0	11	45,8	13	54	0	0
24.	Esconder	0	0	0	0	24	100	0	0
25.	Escorregar	0	0	0	0	24	100	0	0
26.	Estátua	0	0	0	0	24	100	0	0
27.	Exército	19	79	0	0	4	16,6	2	8,3
28.	Fantoches	0	0	3	12,5	21	87,5	0	0
29.	Fita	0	0	10	41,6	13	54	1	4
30.	Força	0	0	1	4	23	95,8	0	0
31.	Futebol	16	66,6	0	0	8	33,3	0	0
32.	Futebol de botão	17	70,8	0	0	7	29	0	0
33.	Futevôlei	5	20,8	1	4	18	75	0	0
34.	Gangorra	0	0	5	20,8	19	79	0	0
35.	Gato-mia	0	0	2	8,3	21	87,5	1	4
36.	Handebol	1	4	1	4	22	91,6	0	0
37.	loiô	2	8,3	2	8,3	20	83,3	0	0
38.	Jogo da matemática	0	0	1	4	23	95,8	0	0
39.	Jogo da memória	0	0	1	4	23	95,8	0	0
40.	Jogo da velha	0	0	0	0	24	100	0	0
41.	Mão	0	0	1	4	19	79	4	16,6
42.	Maquiagem	1	4	22	91,6	1	4	0	0
43.	Médico	1	4	2	8,3	21	87,5	0	0
44.	Mímica	0	0	1	4	22	91,6	1	4
45.	Natação	0	0	0	0	24	100	0	0
46.	Paciência	1	4	1	4	22	91,6	0	0
47.	Palitos	1	4	0	0	23	95,8	0	0
48.	Passa-anel	0	0	2	8,3	22	91,6	0	0
49.	Patinete	1	4	2	8,3	21	87,5	0	0

Continuação da Tabela 10 – Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelas meninas das 3^{as} séries. (24 crianças).

50.	Patins	0	0	1	4	23	95,8	0	0
51.	Pega-congela	1	4	0	0	23	95,8	0	0
52.	Pega-pega	0	0	1	4	23	95,8	0	0
53.	Peteca	1	4	1	4	22	91,6	0	0
54.	Ping-pong	4	16,6	0	0	20	83,3	0	0
55.	Pipa	15	62,5	1	4	8	33,3	0	0
56.	Piscina	0	0	0	0	24	100	0	0
57.	Polícia e ladrão	5	20,8	1	4	18	75	0	0
58.	Quebra cabeça	0	0	1	4	23	95,8	0	0
59.	Rede	2	8,3	1	4	19	79	2	8,3
60.	Roda	0	0	3	12,5	19	79	2	8,3
61.	Rooler	1	4	1	4	22	91,6	0	0
62.	Salada de fruta	0	0	4	16,6	19	79	1	4
63.	Salto em distância	1	4	2	8,3	21	87,5	0	0
64.	Sete erros	0	0	1	4	23	95,8	0	0
65.	Sete Marias	0	0	5	20,8	17	70,8	2	8,3
66.	Sinuca	9	37,5	0	0	15	62,5	0	0
67.	Skate	12	50	1	4	11	45,8	0	0
68.	Stop	0	0	1	4	23	95,8	0	0
69.	Tabuleiro	0	0	0	0	24	100	0	0
70.	Telefone sem fio	0	0	1	4	23	95,8	0	0
71.	Tênis	4	16,6	0	0	20	83,3	0	0
72.	Voleibol	0	0	1	4	22	91,6	1	4

Tabela 11 - Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelos meninos das 3^{as} séries. (19 crianças).

	Brincadeiras	Meninos		Meninas		Mista		Não Responderam	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
1.	Amarelinha	0	0	6	31,5	13	68,5	0	0
2.	Bambolê	0	0	12	63	6	31,5	1	5,2
3.	Banana podre	3	15,7	4	21	11	57,8	1	5,2
4.	Baralho	4	21	0	0	15	79	0	0
5.	Basquete	8	42	0	0	11	57,8	0	0
6.	Batata quente	0	0	2	10,5	17	89,5	0	0
7.	Bate-manteiga	0	0	1	5,2	17	89,5	1	5,2
8.	Bicicleta	0	0	0	0	19	100	0	0
9.	Bola	9	47,3	0	0	10	52,6	0	0
10.	Bola de gude	14	73,6	0	0	4	21	1	5,2
11.	Boneco	13	68,5	2	10,5	3	15,7	1	5,2
12.	Cabeleireiro	3	15,7	7	36,8	9	47,3	0	0
13.	Caça palavras	0	0	1	5,2	18	94,7	0	0
14.	Carrinho	17	89,5	0	0	2	10,5	0	0
15.	Casinha	0	0	15	79	4	21	0	0
16.	Cavalo	5	26,3	2	10,5	12	63	0	0
17.	Coelho sai da toca	0	0	1	5,2	17	89,5	0	0
18.	Corda	0	0	4	21	15	79	0	0
19.	Corrida	4	21	1	5,2	14	73,6	0	0
20.	Disco	5	26,3	2	10,5	12	63	0	0
21.	Elástico	0	0	5	26,3	13	68,5	1	5,2
22.	Elefante colorido	0	0	1	5,2	17	89,5	1	5,2
23.	Escolinha	1	5,2	6	31,5	12	63	0	0
24.	Esconder	0	0	0	0	19	100	0	0
25.	Escorregar	0	0	0	0	19	100	0	0
26.	Estátua	1	5,2	0	0	18	94,7	0	0
27.	Exército	13	68,5	0	0	5	26,3	1	5,2
28.	Fantochê	1	5,2	3	15,7	15	79	0	0
29.	Fita	0	0	5	26,3	14	73,6	0	0
30.	Forca	2	10,5	2	10,5	15	79	0	0
31.	Futebol	12	63	0	0	7	36,8	0	0
32.	Futebol de botão	12	63	0	0	7	36,8	0	0
33.	Futevôlei	4	21	1	5,2	14	73,6	0	0
34.	Gangorra	0	0	1	5,2	18	94,7	0	0
35.	Gato-mia	0	0	2	10,5	17	89,5	0	0
36.	Handebol	2	10,5	2	10,5	15	79	0	0
37.	loiô	2	10,5	0	0	17	89,5	0	0
38.	Jogo da matemática	0	0	1	5,2	18	94,7	0	0
39.	Jogo da memória	0	0	0	0	19	100	0	0
40.	Jogo da velha	0	0	0	0	19	100	0	0
41.	Mão	0	0	6	31,5	10	52,6	3	15,7
42.	Maquiagem	0	0	19	100	0	0	0	0
43.	Médico	0	0	5	26,3	14	73,7	0	0
44.	Mímica	1	5,2	0	0	18	94,7	0	0
45.	Natação	0	0	0	0	19	100	0	0
46.	Paciência	1	5,2	0	0	18	94,7	0	0
47.	Palitos	1	5,2	1	5,2	17	89,5	0	0
48.	Passa-anel	1	5,2	2	10,5	16	84,2	0	0
49.	Patinete	1	5,2	0	0	18	94,7	0	0

Continuação da Tabela 11 – Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelos meninos das 3^{as} séries. (19 crianças).

50.	Patins	0	0	1	5,2	18	94,7	0	0
51.	Pega-congela	1	5,2	0	0	18	94,7	0	0
52.	Pega-pegas	1	5,2	0	0	18	94,7	0	0
53.	Peteca	2	10,5	0	0	17	89,5	0	0
54.	Ping-pong	4	21	0	0	15	79	0	0
55.	Pipa	10	52,6	0	0	9	47,3	0	0
56.	Piscina	1	5,2	0	0	18	94,7	0	0
57.	Polícia e ladrão	7	36,8	1	5,2	11	57,8	0	0
58.	Quebra cabeça	1	5,2	1	5,2	17	89,5	0	0
59.	Rede	0	0	2	10,5	15	79	2	10,5
60.	Roda	2	10,5	3	15,7	13	68,5	1	5,2
61.	Rooler	1	5,2	2	10,5	16	84,2	0	0
62.	Salada de fruta	1	5,2	4	21	13	68,5	1	5,2
63.	Salto em distância	3	15,7	0	0	16	84,2	0	0
64.	Sete erros	0	0	2	10,5	17	89,5	0	0
65.	Sete Marias	0	0	10	52,6	7	36,8	2	10,5
66.	Sinuca	7	36,8	0	0	12	63	0	0
67.	Skate	11	57,8	0	0	8	42	1	5,2
68.	Stop	1	5,2	0	0	18	94,7	0	0
69.	Tabuleiro	3	15,7	0	0	16	84,2	0	0
70.	Telefone sem fio	0	0	1	5,2	17	89,5	1	5,2
71.	Tênis	1	5,2	0	5,2	18	94,7	0	0
72.	Voleibol	1	5,2	1	5,2	17	89,5	0	0

Tabela 12 – Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelas meninas das 4^{as} séries. (29 crianças).

	Brincadeiras	Meninos		Meninas		Mista		Não Responderam	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
1.	Bandeira	1	3,5	0	0	21	72,4	7	24
2.	Barbie	0	0	26	89,6	3	10,3	0	0
3.	Basquete	3	10,3	1	3,5	25	86,2	0	0
4.	Bate manteiga	0	0	0	0	29	100	0	0
5.	Bicicleta	0	0	2	6,9	26	89,6	1	3,5
6.	Boneca	0	0	28	96,5	0	0	1	3,5
7.	Cabo-de-guerra	3	10,3	0	0	26	89,6	0	0
8.	Caçador	11	38	1	3,5	16	55	1	3,5
9.	Carrinho	26	89,6	0	0	3	10,3	0	0
10.	Cavalinho	9	31	2	6,9	14	48,2	4	13,8
11.	Computador	0	0	0	0	29	100	0	0
12.	Corda	0	0	7	24	22	75,8	0	0
13.	Corrida	3	10,3	0	0	26	89,6	0	0
14.	Disco	0	0	1	3,5	20	69	8	27,5
15.	Elefante Colorido	0	0	2	6,9	26	89,6	1	3,5
16.	Esconder;	0	0	0	0	29	100	0	0
17.	Futebol	11	38	0	0	18	62	0	0
18.	Handebol	2	6,9	6	20,6	21	72,4	0	0
19.	Joguinhos	2	6,9	0	0	27	93	0	0
20.	Manda-rua	0	0	0	0	14	48,2	15	51,7
21.	Montinho	11	38	0	0	17	58,6	1	3,5
22.	Natação	0	0	0	0	29	100	0	0
23.	Paciência	1	3,5	0	0	25	86,2	3	10,3
24.	Parque	0	0	0	0	25	86,2	4	13,8
25.	Patinete	0	0	0	0	29	100	0	0
26.	Pé na bola	6	20,6	0	0	15	51,7	8	27,5
27.	Pega-pega	0	0	0	0	29	100	0	0
28.	Pião	19	65,5	0	0	10	34,5	0	0
29.	Ping-pong	3	10,3	0	0	26	89,6	0	0
30.	Quebra-cabeça	0	0	1	3,5	28	96,5	0	0
31.	Roda	0	0	4	13,8	24	82,7	1	3,5
32.	Roller	1	3,5	1	3,5	27	93	0	0
33.	Salto em distância	0	0	1	3,5	28	96,5	0	0
34.	Skate	14	48,2	0	0	15	51,7	0	0
35.	Stop	0	0	0	0	29	100	0	0
36.	Sumo	10	34,5	0	0	10	34,5	9	31
37.	Surf	13	44,8	0	0	16	55	0	0
38.	Tênis	3	10,3	0	0	26	89,6	0	0
39.	Touro mecânico	7	24	0	0	21	72,4	1	3,5
40.	Verdade/conseqüência	0	0	0	0	29	100	0	0
41.	Videogame	4	13,8	0	0	25	86,2	0	0
42.	Voleibol	1	3,5	5	17,2	23	79,3	0	0

Tabela 13 – Diferenças de gênero com relação às brincadeiras indicadas pelos meninos das 4^{as} séries. (29 crianças).

	<i>Brincadeiras</i>	<i>Meninos</i>		<i>Meninas</i>		<i>Mista</i>		<i>Não Responderam</i>	
		<i>Freq.</i>	<i>%</i>	<i>Freq.</i>	<i>%</i>	<i>Freq.</i>	<i>%</i>	<i>Freq.</i>	<i>%</i>
1.	Bandeira	1	3,4	0	0	18	62	10	34,5
2.	Barbie	0	0	26	89,6	3	10,3	0	0
3.	Basquete	12	41,3	0	0	17	58,6	0	0
4.	Bate manteiga	0	0	1	3,4	27	93	1	3,4
5.	Bicicleta	2	6,9	0	0	24	82,7	3	10,3
6.	Boneca	0	0	28	96,5	1	3,4	0	0
7.	Cabo-de-guerra	7	24	0	0	21	72,4	1	3,4
8.	Caçador	9	31		0	17	58,6	3	10,3
9.	Carrinho	24	82,7	0	0	5	17,2	0	0
10.	Cavalinho	12	41,3	2	6,9	13	44,8	2	6,9
11.	Computador	3	10,3	0	0	25	86,2	1	3,4
12.	Corda	0	0	6	20,7	22	75,8	1	3,4
13.	Corrida	5	17,2	0	0	24	82,7	0	0
14.	Disco	1	3,4	0	0	25	86,2	3	10,3
15.	Elefante Colorido	0	0	6	20,7	21	72,4	2	6,9
16.	Esconder;	0	0	0	0	29	100	0	0
17.	Futebol	7	24	0	0	22	75,8	0	0
18.	Handebol	1	3,4	5	17,2	23	79,3	0	0
19.	Joguinhos	1	3,4	0	0	28	96,5	0	0
20.	Manda-rua	2	6,9	0	0	13	44,8	15	51,7
21.	Montinho	14	48,2	0	0	13	44,8	2	6,9
22.	Natação	1	3,4	0	0	28	96,5	0	0
23.	Paciência	0	0	1	3,4	26	89,6	2	6,9
24.	Parque	0	0	2	6,9	22	75,8	5	17,2
25.	Patinete	0	0	0	0	29	100	0	0
26.	Pé na bola	7	24	0	0	14	48,2	8	27,6
27.	Pega-pega	0	0	1	3,4	28	96,5	0	0
28.	Pião	15	51,7	0	0	14	48,2	0	0
29.	Ping-pong	3	10,3	1	3,4	25	86,2	0	0
30.	Quebra-cabeça	1	3,4	0	0	28	96,5	0	0
31.	Roda	2	6,9	7	24	15	51,7	5	17,2
32.	Roller	2	6,9	2	6,9	24	82,7	1	3,4
33.	Salto em distância	6	20,7	0	0	23	79,3	0	0
34.	Skate	12	41,3	0	0	17	58,6	0	0
35.	Stop	1	3,4	0	0	27	93	1	3,4
36.	Sumo	13	44,8	0	0	10	34,5	6	20,7
37.	Surf	8	27,6	0	0	21	72,4	0	0
38.	Tênis	8	27,6	0	0	21	72,4	0	0
39.	Touro mecânico	7	24	0	0	18	62	4	13,8
40.	Verdade/conseqüência	2	6,9	0	0	26	89,6	1	3,4
41.	Videogame	11	37,9	0	0	18	62	0	0
42.	Voleibol	0	0	4	13,8	25	86,2	0	0

Pelas Tabelas 6 a 13 pode-se constatar algumas brincadeiras consideradas estereotipadas de acordo com a opinião das crianças, embora a maioria destas brincadeiras tenham sido avaliadas com sendo apropriadas para ambos os sexos. Entre as garotas, notou-se que as brincadeiras consideradas quase que exclusivamente masculinas são: bola de gude, carrinho, futebol, futebol de botão, pião e algumas brincadeiras de faz-de-conta que imitam alguns heróis, tais como, exército e homem aranha. As brincadeiras consideradas por elas como femininas são: amarelinha, bambolê, boneca, cabeleireiro, casinha, e maquiagem. O restante das brincadeiras foi classificada como mista ou teve uma distribuição equilibrada entre as colunas.

Entre os meninos, por outro lado, o número de brincadeiras estereotipadas de meninos foi maior, quando comparado com as meninas, sendo que, entre eles, as brincadeiras consideradas masculinas foram: basquete, bola de gude, bonecos de guerra, boxe, caçador, capoeira, carrinho, exército, futebol, futebol de botão, guitarra, homem aranha, polícia e ladrão, skate e surfe. As brincadeiras consideradas, por eles, como femininas são: bambolê, boneca, casinha e maquiagem.

Há de ser levado em consideração que estes dados partiram da opinião das crianças coletadas nas entrevistas. Não foram resultado de observações do cotidiano das crianças. Portanto, muitas dessas brincadeiras citadas por elas podem não fazer parte do seu dia-a-dia, mas demonstram qual a representação que estas crianças fazem quanto às diferenças de gênero existentes nas brincadeiras.

As Figuras 1 e 2 demonstram uma representação, em termos de porcentagem, das opiniões das crianças a respeito das diferenças de gênero desde a 1ª até a 4ª série, onde pode-se observar as estereotipias de gênero nas brincadeiras de acordo com o avançar das séries. As porcentagens foram baseadas nos dados considerados significativos das Tabelas 5 a 12. Ou seja, aqueles dados que apresentaram um índice maior ou igual a 60% das respostas das crianças. Foi efetuada a soma das brincadeiras que ultrapassaram este limite e, baseado neste número, tirou-se porcentagem, considerando o total das

brincadeiras citadas em cada turma. Ainda nas Figuras 1 e 2, há uma linha denominada 'Não relevantes'. Esta é referente aos dados que se apresentaram distribuídos nas Tabelas, indicando aquelas brincadeiras que ficaram com todos os índices menores que 60%.

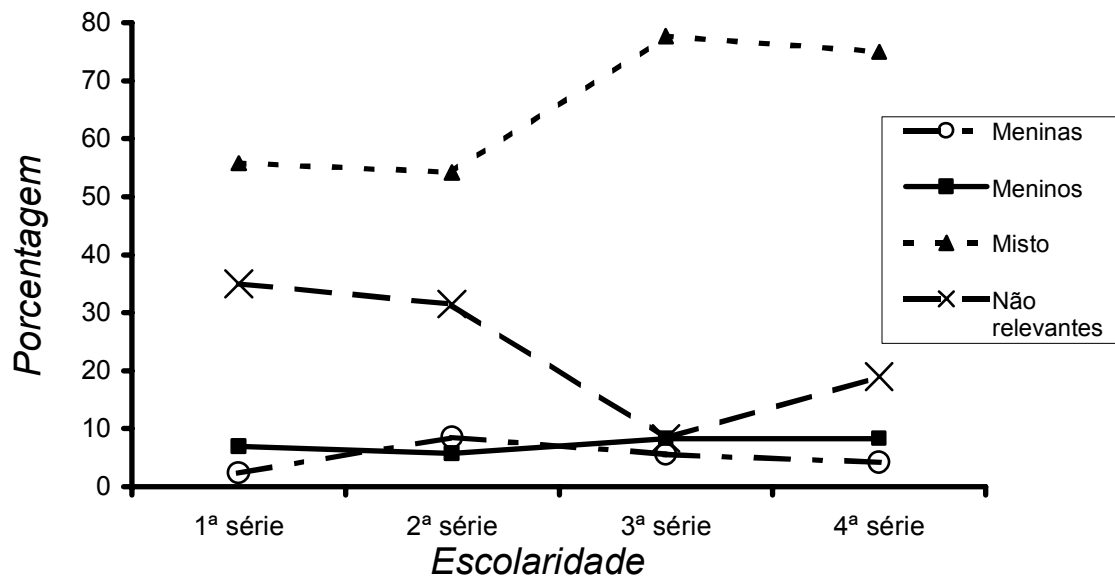


Figura 1 – Estereotipia de gênero nas brincadeiras citadas pelas meninas.

Através da Figura 1 constata-se que há pouca estereotipia entre as meninas, uma vez que, o número de brincadeiras consideradas exclusivas de meninos ou de meninas, não ultrapassa 9% das citadas. Outro fator a ser considerado é que, não há muita diferença entre as turmas, demonstrando uma certa estabilidade quanto a estereotipia no decorrer da idade entre as meninas. Já, o número de brincadeiras consideradas mistas (tanto meninas quanto meninos brincam), apresentou um aumento significativo a partir da 3ª série, demonstrando que as crianças mais velhas consideram que um número maior de brincadeiras podem ser compartilhadas tanto entre os meninos quanto entre as meninas.

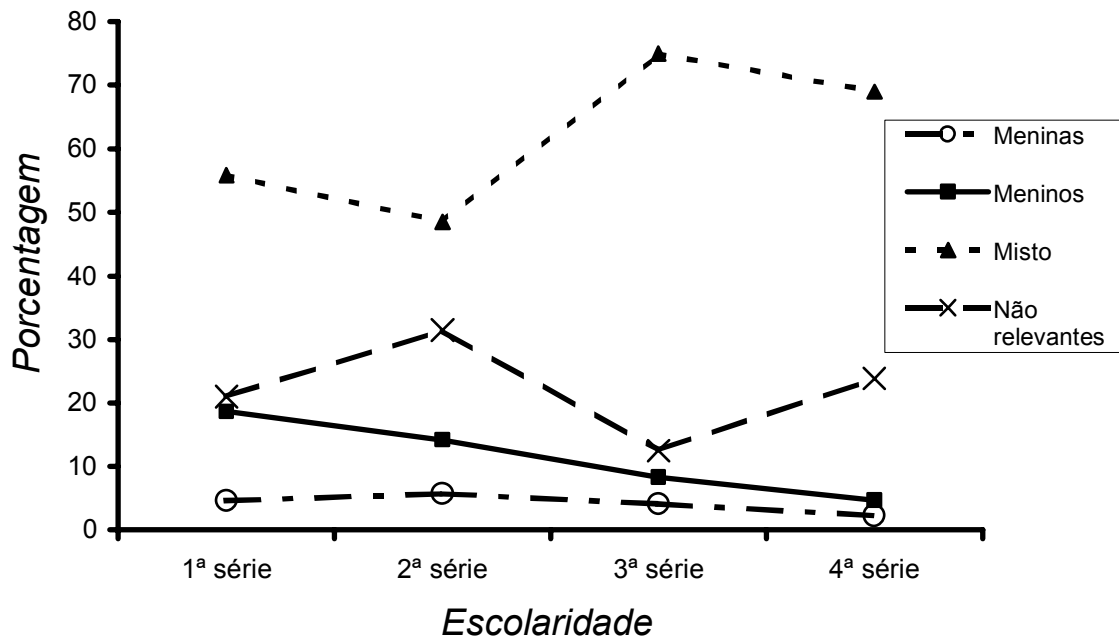


Figura 2 – Estereotipia de gênero nas brincadeiras citadas pelos meninos.

A Figura 2 apresenta as diferenças de gênero nas brincadeiras conforme a opinião dos meninos. Através das linhas pode-se constatar, em comparação com a Figura 1, que os meninos têm uma tendência maior a estereotipia das brincadeiras. O número de brincadeiras consideradas exclusivas de meninos teve um índice significativo, principalmente entre os meninos de 1ª série, que apresentaram 18,6% das brincadeiras da listagem como sendo exclusivas de meninos. Este número decaiu conforme as séries avançam, demonstrando que a estereotipia diminui com o avançar das idades. Entretanto, as brincadeiras consideradas exclusivamente de meninas, mantiveram um índice baixo e com pouca oscilação, não ultrapassando 6% das brincadeiras citadas.

Com estes dados pode-se constatar que os meninos menores têm uma tendência maior a estereotipar as brincadeiras consideradas exclusivas de meninos e, no que diz respeito as brincadeiras femininas, estes não diferem das respostas das meninas. Quanto às brincadeiras mistas, a Figura 2 também

mostra uma brusca elevação no número de brincadeiras com os meninos da 3ª série em diante, o que se assemelha aos dados obtidos com as meninas na Figura 1.

5.2. As observações diretas

Durante as observações diretas, realizadas nos horários de recreio das crianças, foram colhidos dados referentes aos tipos de brincadeiras que os alunos utilizavam nestes períodos. A partir disso, foram feitas descrições quanto aos tipos de brincadeiras observadas e as diferenças de gênero observadas

Os dados referentes às idades das crianças foram divididos em dois grupos, sendo o primeiro composto pelos alunos das 1ª e 2ª séries e o segundo grupo por alunos das 3ª e das 4ª séries. O primeiro fator que impulsionou a formação destes dois grupos foi a proximidade das idades, uma vez que as crianças de 1ª e 2ª séries estão numa média de idade entre 6 e 8 anos, e os alunos de 3ª e 4ª séries estão entre 8 e 10 anos de idade. Outro fator que colaborou para isto foram as observações realizadas, onde foi detectado que, quando as crianças formam grupos mistos, com alunos de outras séries, são estas as turmas que ficam próximas, o que pode ser constatado no relato das observações (Anexo 5).

5.2.1. As observações diretas e os tipos de brincadeiras

Quanto aos tipos de brincadeiras das crianças, as Figuras 3 e 4 descrevem as brincadeiras mais utilizadas dentro do ambiente escolar e expressam algumas diferenças encontradas entre os grupos das 1ª e 2ª séries com os das 3ª e 4ª séries.

A Figura 3 mostra uma forte preferência das crianças das 1ª e 2ª séries por brincadeiras do tipo pega-pega e futebol. São brincadeiras que exigem bastante movimento amplo. Nota-se que as brincadeiras de lulinha não aparecem de forma significativa e isto era de se esperar, pois pôde ser

constatado nos relatos das observações, que esta é uma brincadeira ‘proibida’ dentro da escola, e quando as crianças tentavam brincar disto, sempre ficavam atentas aos olhos dos monitores⁷ da escola, para que não as vissem, pois quando isto acontecia as crianças eram imediatamente separadas por eles, que acabavam com a brincadeira. Pode-se inferir com isto que, se esta brincadeira não fosse proibida, o número de eventos desse tipo poderiam ser consideravelmente maiores, expressando uma preferência, por parte das crianças, por brincadeiras mais bruscas e violentas.

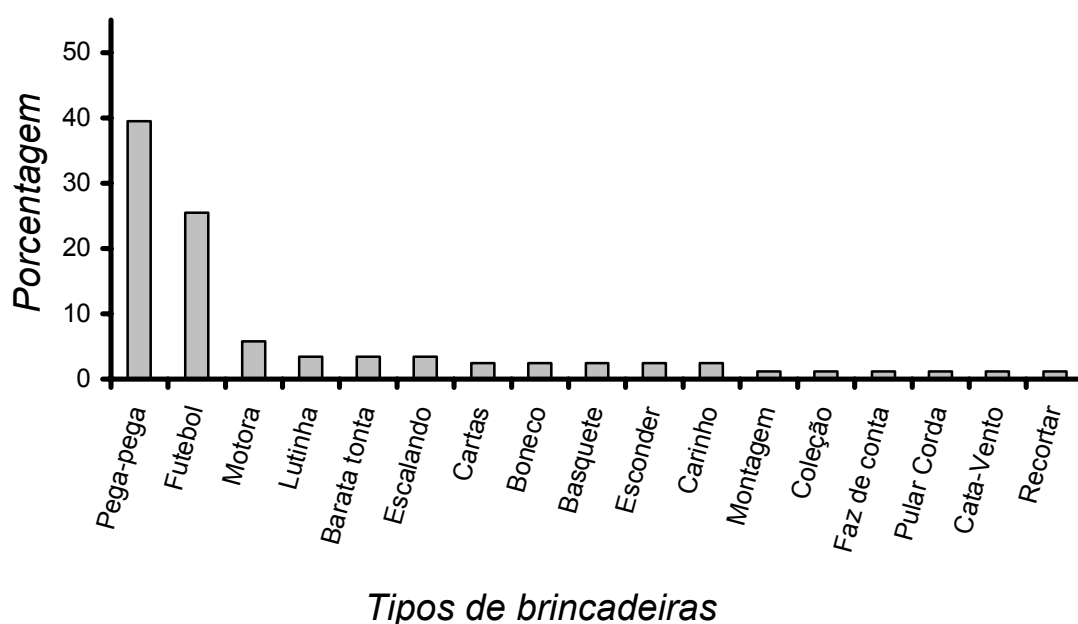


Figura 3 – Tipos de brincadeiras observadas nas crianças das 1^{as} e 2^{as} séries.

Na Figura 4 percebe-se que a diversidade das brincadeiras observadas diminuiu, quando comparado com a Figura 3. Entretanto, os tipos de brincadeiras mais utilizadas pelas crianças não modificou muito do outro grupo, sendo o futebol, o basquete e as brincadeiras do tipo pega-pega as mais utilizadas pelas crianças. Também são brincadeiras que exigem bastante movimentação ampla, entretanto, agora com um pouco mais de habilidade e

⁷ Adulto que tem como responsabilidade cuidar das crianças nos períodos de intervalo das aulas.

regras incluídas, o que pode ser detectado no relato das observações. A brincadeira de futebol, por exemplo, é utilizada por ambos os grupos, embora as crianças de 3^{as} e 4^{as} séries demonstrem utilizar mais regras para definir o andar do jogo

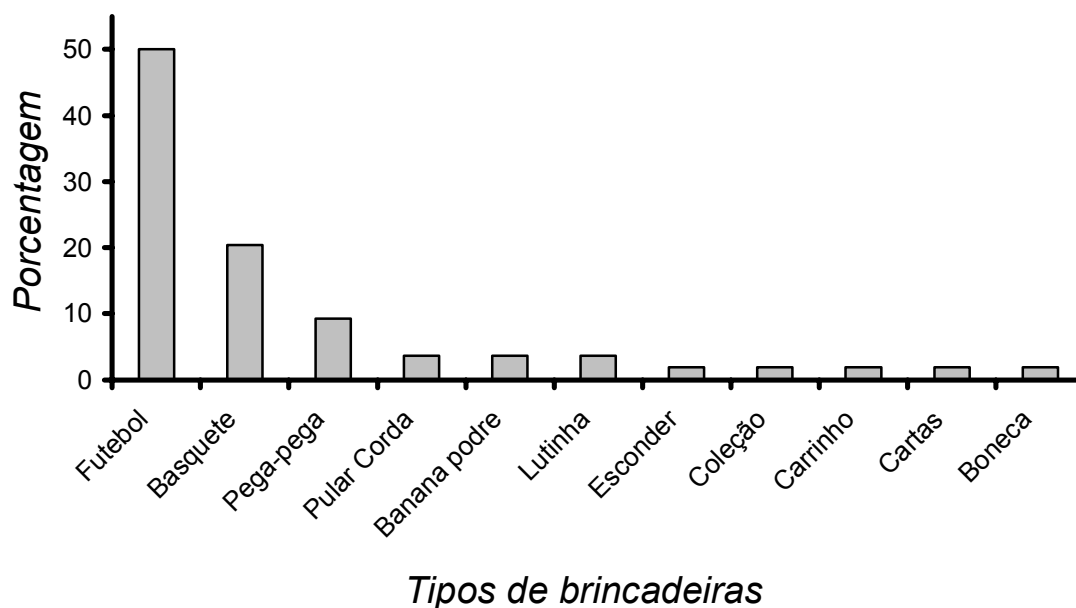


Figura 4 – Tipos de brincadeiras observadas nas crianças das 3^{as} e 4^{as} séries.

5.2.2. As Observações diretas e os tipos de brincadeiras quanto ao gênero

As observações das brincadeiras e as suas relações com as diferenças de gênero, no grupo de 1^{as} e 2^{as} séries, Figura 5, demonstraram que as brincadeiras de pega-pega têm preferência pelas meninas, enquanto que o futebol pelo meninos. As brincadeiras mistas também ficaram nestes dois tipos de brincadeiras (futebol e pega-pega), como as mais utilizadas pelas crianças. Entretanto, há de se observar através dos relatos feitos que, no futebol, a presença das meninas, quando esta brincadeira se apresenta como mista, demonstra uma grande disparidade, isto é há um grande número de meninos

(10 a 15 aproximadamente) para poucas meninas (1 ou 2 aproximadamente), isto tanto para crianças de 1^{as} e 2^{as} séries quanto para 3^{as} e 4^{as} séries, Figuras 5 e 6.

Outro fator a ser observado é a representação destas ‘poucas’ meninas nestes grupos. Geralmente elas mantinham um papel de líder, e/ou eram mais altas que os meninos, e/ou estavam vestindo uma camisa de algum time de futebol. Pode-se inferir que elas tinham que apresentar um diferencial para serem aceitas no grupo, quase que unicamente composto por meninos. Chega-se a esta conclusão ao observar que outras meninas, que não apresentavam nenhum destes ‘diferenciais’, tentavam entrar no grupo e jogar futebol e os meninos não deixavam elas participarem. Quando elas não aceitavam serem expulsas do grupo pelos meninos e permaneciam na quadra, eles simplesmente as ignoravam, ou seja, não passavam a bola para elas também poderem jogar. Desta forma, as meninas desistiam do futebol e partiam para outro tipo de brincadeira.

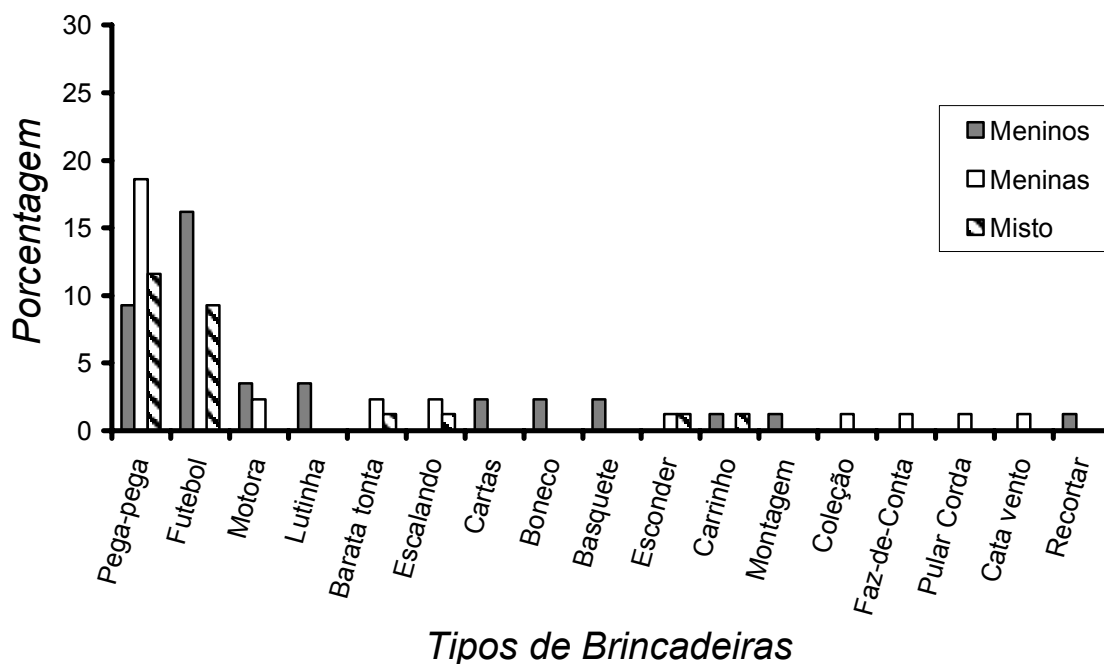


Figura 5 – Tipos de brincadeiras quanto ao gênero observadas entre as crianças das 1^{as} e 2^{as} séries.

Na Figura 6, que apresenta as diferenças de gênero nas brincadeiras das crianças de 3^{as} e 4^{as} séries, pôde-se notar a preferência dos meninos pelas brincadeiras de futebol e de basquete. Quanto às meninas, no entanto, foram observados poucos eventos onde elas participavam de brincadeiras. Em comparação com a Figura 5, parece que as meninas de 1^{as} e 2^{as} séries participam de mais tipos de brincadeiras do que as de 3^{as} e 4^{as} séries, as quais foram detectados apenas alguns grupos exclusivamente de meninas nas brincadeiras de pega-pega, pular corda, banana-podre e boneca.

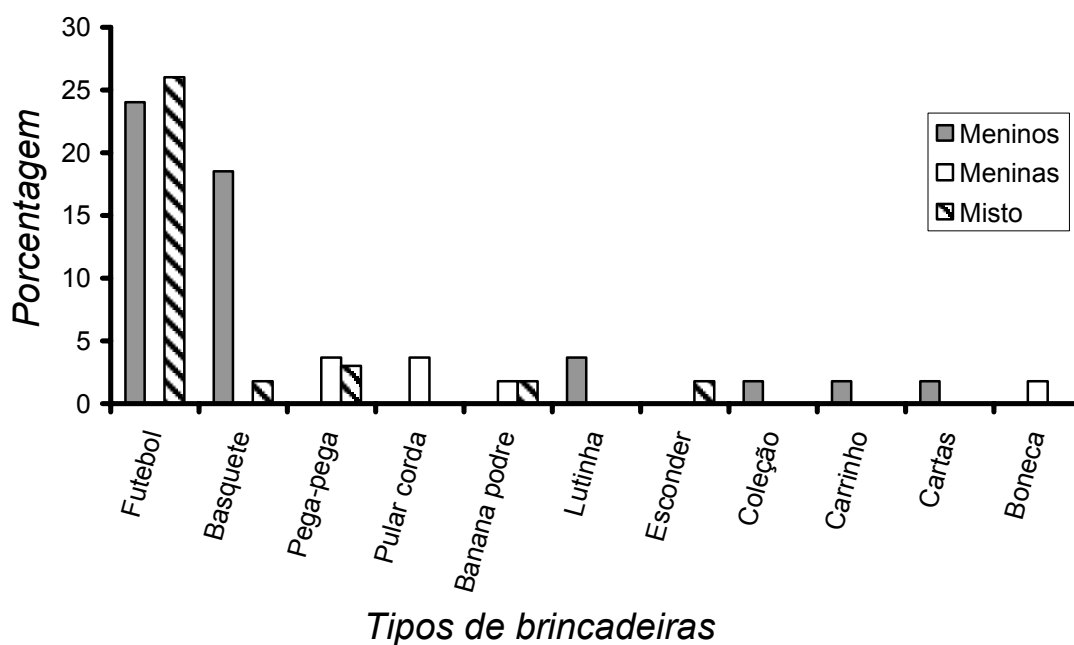


Figura 6 – Tipos de brincadeiras quanto ao gênero observadas entre as crianças das 3^{as} e 4^{as} séries.

6. DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

A brincadeira é um comportamento presente na vida das crianças. Entretanto, esta não é uma característica exclusivamente humana. Outros animais também se utilizam da brincadeira durante sua infância e juventude. Bichara (1994) afirma ser este um comportamento observado apenas entre os mamíferos. Esta afirmação, aponta para o fato destes animais necessitarem desenvolver algumas habilidades especializadas, que irão garantir a sua sobrevivência, tais como caçar, fugir, esconder-se ou viver em grupos. Sendo assim, a brincadeira surge como um treino de habilidades e capacidades que serão úteis durante a vida adulta destes seres.

Entre os seres humanos a brincadeira é um comportamento que tem uma maior frequência durante a infância (Bomtempo e cols, 1986). Piaget (1975) em seus estudos sobre o desenvolvimento infantil e a brincadeira concluiu que, nos primeiros meses de vida de uma criança tudo é jogo para ela, com exceção das necessidades de nutrição e algumas emoções. Conforme a criança vai crescendo, para o autor, a estrutura dos jogos modifica-se e a frequência de utilização reduz-se gradativamente, pois a criança vai tomando contato com outras formas de atividades e de interação, como o estudar e o trabalhar, por exemplo. Através desta pesquisa pode-se constatar que, na idade escolar, as crianças ainda possuem motivação para brincar, tendo em vista os episódios que foram observados diretamente e os relatos das crianças obtidos através das entrevistas.

Os tipos de brincadeiras podem modificar-se de acordo com a idade e o sexo, mas a brincadeira sempre vai estar de certa forma estimulando os sentidos, desenvolvendo habilidades, trabalhando a coordenação dos corpos, explorando, criando, experimentando papéis diferentes etc. (Arfouilloux, 1980 e Fantin, 2000). Enfim, a brincadeira é uma importante e fundamental

colaboradora no desenvolvimento humano, tanto para o aspecto individual quanto para o social.

Os resultados colhidos na pesquisa foram apresentados em duas partes – entrevistas e observações diretas. Pressupõe-se que, nas entrevistas, as crianças relataram aquilo que pensam, as suas opiniões a respeito das brincadeiras. Já nas observações diretas foi detectada a prática das brincadeiras infantis dentro do ambiente escolar.

Nas entrevistas foi percebido que alguns tipos de brincadeiras permanecem em todas as turmas, são as que exigem coordenação motora ampla, os jogos eletrônicos e os jogos de faz de conta. Os jogos de raciocínio foram citados apenas pelas crianças de 3^{as} e 4^{as} séries, e os jogos com brinquedos construídos foram citados somente por uma turma (3^a série). A estereotipia das brincadeiras foi maior entre os meninos de 1^{as} e 2^{as} séries, enquanto que entre as meninas o número de brincadeiras estereotipadas não foi relevante.

Nas observações diretas pode-se perceber que, as brincadeiras que exigem coordenação motora ampla são as mais utilizadas (futebol e pega-pega). A diversidade de brincadeiras diminui entre as crianças de 3^{as} e 4^{as} séries, principalmente entre as meninas. De um modo geral, foi percebido em todas as idades que as meninas apresentam maior preferência pelas brincadeiras de pegar e os meninos pelas de futebol. Com estes dados pôde-se constatar que, na idade escolar, ainda existe uma forte motivação, por parte da criança, para a brincadeira e alguns aspectos diferenciam os tipos de brincadeiras, quanto às idades e quanto ao gênero.

6.1. Brincadeiras e áreas desenvolvidas

As brincadeiras podem auxiliar as crianças a aperfeiçoarem algumas áreas específicas do seu desenvolvimento. A partir das entrevistas e observações diretas realizadas, as brincadeiras e as suas contribuições no desenvolvimento humano foram estudadas a partir de dois aspectos distintos

entre si, sendo eles o físico e o simbólico. Tais aspectos foram elaborados de acordo com a faixa etária estudada neste trabalho – 6 a 10 anos de idade, período considerado por Piaget (1952), como o das operações concretas.

6.1.1 - O aspecto físico

O aspecto *físico* abrange as habilidades motoras e sensoriais que a criança necessita desenvolver para sobreviver e adaptar-se. Nos relatos de observação direta (Anexo 5), pode-se constatar que as brincadeiras mais utilizadas pelas crianças, dentro da escola, são o futebol e as brincadeiras de pegar. Nas entrevistas estas modalidades de brincadeiras, juntamente com outros tipos similares, foram citadas por todas as turmas. Estes tipos de brincadeiras exigem que a criança desenvolva uma série de movimentos e atividades físicas, tais como: correr, pular, saltar, chutar, atirar, agarrar etc.

Uma das características da terceira infância, período que esta pesquisa abrange, é a necessidade que as crianças apresentam de testar as suas habilidades, principalmente as motoras. Elas tornam-se mais fortes, ágeis e passam a ter um maior controle sobre seus corpos. As crianças têm prazer em testar os seus corpos e em aprender novas habilidades (Bomtempo, 1997). Piaget (1975) considera o desenvolvimento físico e motor como uma 'mola propulsora' do desenvolvimento cognitivo e que, a atuação da criança em ações motoras e sensoriais (auditivas, táteis, visuais, olfativas e gustativas), são essenciais para o seu desenvolvimento.

Outro fator detectado durante as observações realizadas é a grande motivação que as crianças tinham para brincar de lutinha. Mais um tipo de brincadeira que exige atividade física e elementos como força, equilíbrio e destreza com o corpo. Entretanto, quando as crianças tentavam brincar disso logo eram interrompidas pela presença de algum monitor. A proibição deste tipo de brincadeira visava evitar que as crianças se machucassem. No entanto as crianças, como pode ser percebido nos relatos de observação, tentavam brincar

de *lutinha* escondidas e enquanto os monitores não estavam atentos aos seus grupos especificamente.

A etologia tenta trazer respostas para estes comportamentos turbulentos, Bjorklund & Pellegrini (2000) afirmam que estes são resultados de características herdadas, e que, principalmente os meninos, têm tendências para estes tipos de brincadeiras, pois estas servem como um treino de habilidades futuras. Pellegrini & Smith (1998) e McHale e cols (1999) também referem-se a brincadeira como uma prática indireta de habilidades que serão utilizadas futuramente, entretanto em uma situação segura e que não envolva riscos, como envolveria a prática direta. Humphreys & Smith (1984) afirmam que, 10% das brincadeiras livres dos escolares consistem em brincar impetuoso, ou seja, em atividades vigorosas que envolvem lutas, golpes e perseguições. Para estes autores esses tipos de brincadeiras parecem universais e auxiliam as crianças a avaliarem sua própria força em relação aos outros.

Outras considerações, sobre o estudo da brincadeira turbulenta, ainda são encontradas em Pellegrini & Smith (1998). Os autores sugerem existir 3 espécies de atividades físicas no brincar. Estas dependem da idade das crianças e se manifestam consecutivamente. A primeira é a brincadeira com ritmos estereotipados, sendo mais freqüente nos primeiros anos de vida da criança, seguida pelas brincadeiras de exercícios, nos anos pré-escolares. A última a ser citada pelos autores é a turbulenta, e dizem eles, ocorrer principalmente durante os anos escolares. Pellegrini & Smith (1998) hipotetizam que as atividades físicas na brincadeira trazem para a criança a oportunidade de treinar força e resistência, e ainda oferecer condições para a redução de peso e a termorregulação. As brincadeiras turbulentas trazem também a presença de um componente social, onde questões de dominância se tornam mais presentes do que nas outras fases (Smith, 1982).

A atividade física na brincadeira exige da criança um relativo consumo de tempo e de energia. Apesar disso, os benefícios que estas atividades trazem superam os gastos, transformando-se assim em um investimento (Pellegrini & Smith, 1998). Estes benefícios nem sempre se apresentam de forma imediata,

mas a longo prazo, se manifestando no decorrer do desenvolvimento do indivíduo, como por exemplo o brincar de carrinho, que pode treinar a criança na habilidade para dirigir um carro quando for adulto. Ainda de acordo com Pellegrini & Smith (1998) crianças que são privadas de brincar com atividades físicas podem apresentar problemas de saúde, como as aptidões físicas e cardiovasculares comprometidas.

Caso a criança, nesta fase, não tenha a oportunidade de brincar e desenvolver tais habilidades físicas e psicomotoras, pode ocorrer aquilo para o qual alerta Moraes (2001): que mais tarde com a adolescência ela não apresentará motivação para a brincadeira e o seu organismo não terá “a mesma pré-disposição para assimilar os benefícios da brincadeira com a mesma eficácia que assimilaria na infância”. (p. 84). O autor, refletindo nisso coloca a obrigação dos professores se preocuparem com esta necessidade da criança, em ter espaço para poder desenvolver atividades físicas de forma lúdica. Uma vez que na atualidade grande parte das crianças estão morando em apartamentos pequenos e com limitações de espaço ou em condomínios fechados. Além disso, muitos desses condomínios ao zelarem pela segurança, desprezam a importância de um espaço físico destinado ao lazer das crianças, e às necessidades delas de se utilizarem de brincadeiras que exigem atividade física intensa. Somado a isto, existe a constante insegurança que ronda nossa sociedade e que obriga as crianças a ficarem dentro de suas casas, não podendo sair para brincar na rua com seus vizinhos, pois correm os riscos que a violência urbana traz, como seqüestros, agressões, abusos físicos e sexuais etc.

A motivação e a necessidade de atividades físicas, conforme foi constatado nos resultados desta pesquisa, se manifestam quando as crianças encontram espaço para isso, sejam nas brincadeiras mais utilizadas (futebol e pega-pega), ou nos momentos em que toca-se a campainha, indicando o final do intervalo, quando as crianças começam a correr de um lado para o outro e a gritar, antes de se posicionarem em suas filas para retornarem às salas de aula, conforme pôde ser percebido nas observações. Smith (1982) defende a teoria de que, esta atividade física intensa, que é observada na infância dos mamíferos

(incluindo os humanos), é um modo de obter, sem a intencionalidade, benefícios futuros, como músculos bem exercitados e capacidades físicas superiores. O autor continua afirmando que, “haveria um período sensível fisiológico, na infância dos mamíferos, em que o exercício físico é mais efetivo” (pp. 141).

Entre os humanos, o período em que o exercício físico seria mais efetivo, de acordo com Smith (1982) pode ser apontado como o da terceira infância, pois é o momento onde a frequência de atividades físicas torna-se mais intensa. Dietz & Gortmaker (1985) inferem que, fora das escolas as crianças praticamente não praticam exercícios físicos, pois consomem grande parte do seu tempo assistindo televisão. Com isso, elas tendem a obter taxas metabólicas mais baixas e níveis mais altos de colesterol do que as crianças mais ativas, o que as coloca em risco de obesidade.

Nas entrevistas realizadas com as crianças, percebeu-se que, todas as turmas citaram brincar com computadores e vídeo games. Além disso, as 1^{as} séries citaram assistir televisão como uma brincadeira. Friedmann (1996) também faz um alerta quanto às atividades sedentárias, como assistir TV e jogos de computador, e a importância de serem inseridos jogos com atividades motoras amplas na rotina das crianças. Para a autora, os jogos com atividades físico-motoras estimulam outras áreas do desenvolvimento, fazendo com que a criança cresça de forma integral.

Alguns exemplos de brincadeiras que estimulam o desenvolvimento físico e motor podem ser: os jogos de perseguir, procurar e pegar; os jogos de correr e pular; os jogos de atirar; os jogos de agilidade, destreza e força; as modalidades esportivas e os jogos na água.

Todas estas categorias indicam brincadeiras que exigem da criança atividades físicas intensas.

6.1.2 – O aspecto simbólico

No aspecto simbólico estão inseridas as habilidades lingüísticas, cognitivas e sociais. Estas habilidades dependem, em grande parte, da capacidade de simbolização, para que possam se desenvolver (Piaget, 1975). Por volta dos 3 anos de idade a simbolização, na criança, já está estabelecida e, após isto, esta capacidade vai se desenvolvendo até chegar no estágio das regras. Pela brincadeira podem ser observados estes aspectos do desenvolvimento infantil. No estágio das regras, as crianças apresentam alguns pontos que diferem em relação ao sexo e à idade.

Nas observações diretas, realizadas nos horários de intervalo das aulas, foram percebidas algumas destas diferenças na brincadeira de futebol entre dois grupos de crianças, os de 1^{as} e 2^{as} séries e os de 3^{as} e 4^{as} séries. Percebeu-se que, apesar de a brincadeira ser a mesma, as regras eram diferentes. As crianças do grupo de 3^{as} e 4^{as} séries tinham regras muito mais fixas e regulares que o outro grupo. Entre as crianças de 1^{as} e 2^{as} séries as regras existiam, mas não eram seguidas com tanto rigor quanto o fazia o outro grupo, pois caso alguém transgredisse alguma regra (como encostar a mão na bola), o jogo não era interrompido, isto não era considerado uma transgressão e conseqüentemente, não havia punição. Estes dados estão de acordo com Piaget (1975) que indica uma mudança na relação com as regras conforme o avançar das idades. Pois a brincadeira, das crianças de 3^{as} e 4^{as} séries, estavam mais próximas das regras estipuladas pelos adultos, nesta modalidade esportiva, do que a forma de brincar do outro grupo.

Enquanto que para Piaget (1975) o jogo de regras começa a tomar forma a partir dos seis anos de idade, quando a capacidade de simbolizar já está cristalizada, para Vygotsky (1991) a regra sempre existiu no jogo da criança. Para o autor, tanto a regra quanto a fantasia sempre estão presentes no jogo. Vygotsky (1991) afirma que não existe atividade lúdica sem regras, pois a mais primária situação imaginária criada pela criança, já está embutida de regras de comportamento que não precisam ser tão formais e fixas como o serão mais

tarde. Ele também sugere que em todo o jogo há uma situação imaginária criada pela criança, tanto na brincadeira sócio-dramática quanto nos jogos de regras, descritos por Piaget (1975).

As formas diferentes de as crianças lidarem com as regras em um mesmo tipo de jogo, refletem a sua condição cognitiva e social (Bomtempo, 1999). No grupo das crianças menores as regras não eram tão elaboradas e cobradas quanto no grupo das maiores. Com este dado pode-se constatar que as crianças maiores (8 à 10 anos), possuem algumas características diferentes do outro grupo (6 à 8 anos). Por exemplo, as situações de dominante e dominado e de estereotipia de gênero.

Os aspectos de dominante e dominado também foram observados nos grupos de crianças menores (6 à 8 anos), entretanto com um diferencial. Os líderes destes grupos eram modificados com frequência, enquanto que no grupo das crianças maiores, principalmente na brincadeira de futebol, o líder era permanente. Esta mudança de liderança pode se dar pelo fato de, entre as crianças maiores, os grupos serem mais consistentes ou seja, não eram observadas mudança de membros. Já entre os grupos das crianças menores, existia uma maior flexibilidade, pois seus membros eram modificados com frequência. As crianças não se limitavam a participar de apenas um tipo de brincadeira, tentavam experimentar também outras modalidades e com isso, mudanças na dominância e liderança dos grupos surgiam. Carvalho & Moraes (1987) em observações com crianças pré-escolares, constataram que a divisão das funções em um grupo não é rígida, ou seja, o líder pode dar início à brincadeira, mas a liderança pode modificar durante o transcorrer desta. Entretanto, afirmam as autoras, o líder dificilmente toma o papel de subordinado e o subordinado pode ser um colaborador, mas não um líder.

A forma de lidar com a regra pode ser um fator determinante para que ocorra este episódio de mudança de membros e de liderança em um grupo. Carvalho & Moraes (1987) afirmam que um dos comportamentos que caracteriza o líder, em uma brincadeira, é a emissão e mudança de regras que este vem a impor. Piaget (1975) enfatiza que quanto maiores são as crianças mais fixas e

inflexíveis serão as regras. Isto pode justificar o fato de, durante as observações, nas brincadeiras das crianças maiores (8 à 10 anos), serem detectados líderes fixos e membros constantes nos grupos, o que não ocorria com os grupos das crianças menores.

Em relação a estereotipia de gênero nas brincadeiras foi constatado, através das entrevistas, que os meninos tendem a estereotipar mais brincadeiras do que as meninas, principalmente as brincadeiras consideradas por eles como masculinas. As brincadeiras ditas femininas foram apresentadas em menor número tanto pelas meninas quanto pelos meninos. Quanto a segregação dos sexos e a idade, percebeu-se, através da Figura 2, que esta é mais acentuada entre os meninos e que, os menores (6 à 8 anos), têm uma maior tendência para esta estereotipia. Beraldo (1993) lembra que a criança começa a demonstrar preferências sexualmente estereotipadas por volta dos 18 meses de idade e em torno dos três anos de idade, afirma Bichara (1994), a criança já atribui rótulos de gênero a si e aos outros - brincadeiras de meninos e de meninas. Bichara (1994) continua afirmando que esta estereotipia de gênero nas brincadeiras começa a diminuir a partir da idade escolar (entre os 6 e 7 anos de idade), principalmente entre as meninas.

Nas observações diretas realizadas, fatores de estereotipia de gênero entre as crianças menores também foram detectados, uma vez que os meninos principalmente, não permitiam que uma menina se envolvesse em suas brincadeiras. Martin (1999) em uma pesquisa com crianças de 3 a 7 anos de idade, constatou que entre os 6 e 7 anos a segregação dos sexos nas brincadeiras é maior. Fabes e cols (2003) complementam apontando que os grupos de meninos apresentam brincadeiras mais estereotipadas que os das meninas. Comparando os dados encontrados nesta pesquisa com os do trabalho de Martin (1999) e Fabes e cols (2003) pode-se inferir que a idade ápice para a segregação dos sexos nas brincadeiras está entre os 6 e 8 anos de idade e que, os meninos têm uma maior tendência para esta segregação e estereotipia.

Outro fator do desenvolvimento simbólico é a capacidade de construção de objetos. Piaget (1975) refere-se à construção de brinquedos como uma das características que marcam a passagem do estágio pré-operatório para o das operações concretas. No que se refere a este item pouco foi encontrado nas entrevistas realizadas com as crianças, pois apenas as criança das 3^{as} séries citaram a construção de um brinquedo como uma atividade exercida por elas, sendo este a pipa. Nas observações foram detectados apenas dois eventos que continham a construção de brinquedos pelas crianças, um cata-vento com meninas da 2^a série e um helicóptero com meninos da 1^a série.

Com estes dados pode-se inferir que as crianças estão deixando de construir os seus brinquedos. Ou se estão construindo ainda alguns brinquedos, estes representam pouco para elas, pois não foram citadas nas entrevistas ou observadas nas turmas outras modalidades de brincadeiras onde as crianças precisam construir seus próprios brinquedos, o que já é uma brincadeira em si (Monteiro, 1988; Alves, 2001). Isto se deve talvez pelo fato de se ter hoje uma grande oferta de produtos e brinquedos industrializados que chegam prontos nas mãos das crianças, ou talvez pelos brinquedos tecnologicamente atraentes para o público infantil, como é o caso dos vídeo games e jogos eletrônicos, que as crianças pararam de produzir seus próprios brinquedos,

O ato de construir o próprio brinquedo pode ser considerado uma brincadeira porque dá espaço para a imaginação, à criatividade e à descoberta de diferentes possibilidades com um único objeto, como por exemplo um pedaço de papel, que pode virar um barquinho, um chapéu, um avião e tantas outras coisas. Alves (2001) traz a afirmação de que parte da alegria de brincar está na alegria de construir o brinquedo. Em contrapartida, vê-se os jogos de faz-de-conta inseridos em todas as turmas, o que pode exprimir que as crianças talvez não estejam construindo seus brinquedos, como seria o esperado, mas ainda estão brincando de fantasiar. De acordo com a teoria de Piaget, o momento do faz-de-conta deveria estar diminuindo nesta faixa etária para dar lugar a outros tipos de brincadeiras, como por exemplo a construção de brinquedos e brincadeiras que contenham regras pré-estipuladas (Friedmann, 1996). Os jogos

de regras, na realidade, também foram citados pelas crianças, mas o que chama a atenção é, de uma certa forma, o faz de conta ainda presente nesta fase do desenvolvimento, que para Piaget (1975) é a fase do operacional concreto, onde as regras e as constatações da realidade devem estar em maior evidência.

Infere-se aqui, que pode estar acontecendo com estas crianças aquilo que Howes & Matheson (1992) citaram em sua pesquisa, a respeito da relação do tempo despendido em assistir televisão. Eles verificaram que crianças que passam muitas horas assistindo televisão tendem a brincar de modo menos imaginativo. Os autores procuram justificar isto explicando que, estas crianças criam o hábito de absorver imagens passivamente, ao invés de criar as suas próprias imagens, através do faz-de-conta. Tendo como base o fato de que nas entrevistas realizadas, as crianças de 1^{as} séries citaram o assistir TV como uma brincadeira e as demais turmas mencionaram a utilização de computadores e de videogames, que a reflexão sobre o tempo gasto com a televisão vem a tona. Talvez o fato de as crianças estarem por muitas horas em frente a um aparelho de televisão⁸, computadores ou videogames, e a sua capacidade de brincar de modo imaginativo reduziu, como afirmaram os autores Howes & Matheson (1992) tenha feito com que esta necessidade do faz-de-conta, que já deveria ter sido superada por esta faixa etária, ainda se faça presente.

Outro fator a ser percebido pelo relato das observações, foi que quanto mais velhas as crianças menor o número de brincadeiras observadas. Entre as crianças de 1^{as} e 2^{as} séries foram observados 17 tipos diferentes de brincadeiras. Já entre as crianças de 3^{as} e 4^{as} séries apenas 11 tipos de brincadeiras foram observadas, o que corresponde a uma redução de 35% no número de brincadeiras. Esta queda é mais acentuada entre as meninas, com

⁸ Este dado é encontrado em Yalçin, Turul, Naçar, Tuncer & Yurdkök (2002), que constataram, através de uma pesquisa com 350 crianças, em idade pré-escolar e escolar, que mais de 60% destas despendiam de 2 à 4 horas por dia na frente do aparelho de televisão. Segundo Ferres (1996), nos países industrializados assistir à televisão ocupa o segundo lugar no tempo dedicado pelos estudantes. Para Carravetta (1997), no Brasil é incontestável o fato de que a grande maioria da população assiste televisão. As crianças em idade escolar, por exemplo, permanecem em média cinco horas diante da televisão. O tempo utilizado pelas crianças com a televisão é maior do que o tempo despendido no envolvimento com tarefas escolares e brincadeiras.

uma significativa diminuição no número de brincadeiras observadas entre as turmas. Infere-se também, que as meninas deixam de brincar mais cedo que os meninos. Isto pode se dar pela aproximação da puberdade e as suas mudanças fisiológicas, que têm nas meninas um aparecimento anterior aos dos meninos. As meninas podem ter os primeiros sinais da puberdade a partir dos sete anos, enquanto que os meninos somente a partir dos dez anos de idade (Papalia e Olds, 2000).

Quando a criança atinge a adolescência mudanças fisiológicas são acompanhadas por mudanças psicológicas, que conseqüentemente provocam mudança nas brincadeiras das crianças, uma vez que, lembrando Vygotsky (1991) seus motivos e desejos modificam-se. Enquanto que as meninas de 1^{as} e 2^{as} séries têm uma motivação maior para brincar, as de 3^{as} e 4^{as} séries apresentam motivações diferentes, como conversar, caminhar e observar outras crianças. O conceito de brincadeira neste trabalho, conforme mencionado anteriormente, resume-se em um comportamento que gera prazer, que possui um fim em si mesmo, que é uma oportunidade para a criança expressar suas fantasias internas através do faz-de-conta e que, dependendo da idade e do contexto, possui regras que conduzem o brincar. Desta forma, os comportamentos apresentados pelas meninas das 3^{as} e 4^{as} séries não podem ser categorizados como brincadeiras, pois fogem aos parâmetros estabelecidos neste estudo. Os comportamentos apresentados por elas são outras formas de interação social, que não se encaixam na proposta do termo brincadeira sugerido aqui, não sendo, portanto, descritos nos relatos de observação direta.

6.2 – Modelo de estudo da brincadeira no desenvolvimento infantil

Um determinado tipo de brincadeira pode estar inserido e exercendo influência em mais de uma área do desenvolvimento. A criança necessita desenvolver-se em todos os aspectos, e não apenas em alguns pontos isolados (Spodek & Saracho, 1998). A brincadeira pode ser um excelente instrumento para estimular alguns aspectos, que possam estar em déficit, ou que necessitem

de atenção naquele determinado momento (Dohme, 2002). Tendo em vista estes pontos, é ainda proposto neste trabalho um modelo de estudo da brincadeira e as suas contribuições para o desenvolvimento infantil. Tal modelo visa auxiliar os estudiosos do desenvolvimento humano (psicólogos, professores, pesquisadores etc.) a compreenderem a importância do brincar no desenvolvimento humano e sua utilização em aspectos específicos do ser humano.

O modelo, que pode ser visualizado na Figura 7, tem como ponto de referência a brincadeira, e se subdivide, no primeiro nível, em duas modalidades de brincadeiras, que se referem às brincadeiras dos tipos física e simbólica, abordadas neste estudo. Estes tópicos possuem subdivisões, que nos levam ao nível 2, e passam a indicar áreas específicas do desenvolvimento (sensorial, motor, social, linguagem e cognição). Cada uma destas áreas apontam, no nível 3, para aspectos que podem ser desenvolvidos e estimulados pelos diferentes tipos de brincadeiras.

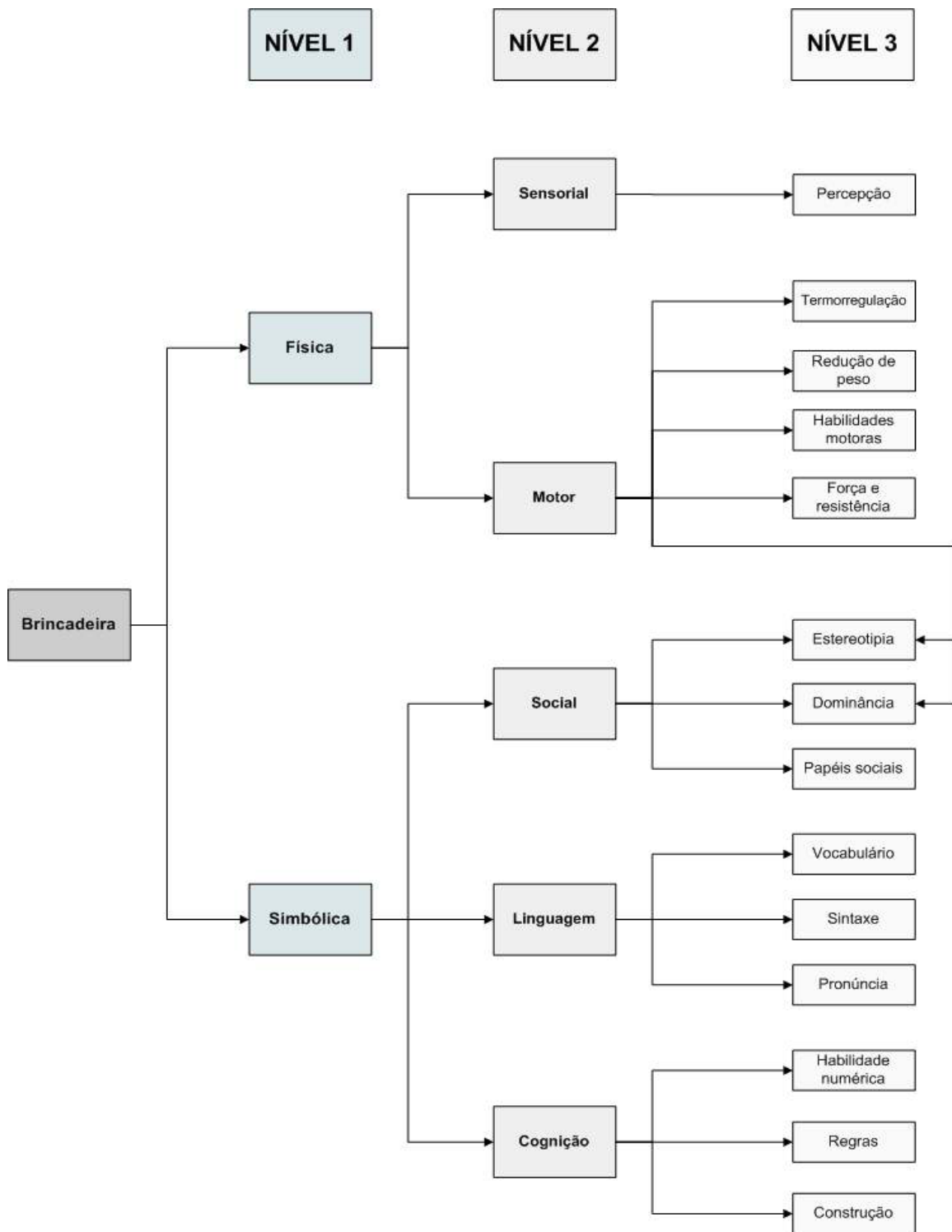


Figura 7 – Diagrama representativo da brincadeira e algumas possíveis influências em diferentes níveis do desenvolvimento. O nível 1 representa as modalidades das brincadeiras, o nível 2 algumas áreas específicas do desenvolvimento e o nível 3 são os diferentes aspectos que podem ser desenvolvidos e estimulados pelas brincadeiras.

Pela Figura 7 pode-se perceber que, através da brincadeira com atividade física, a criança desenvolve aspectos motores e sensoriais. Os aspectos sensoriais auxiliam a refinar a percepção do ser, através de brincadeiras do tipo esconder, pegar e adivinhar. O aspecto motor, através das brincadeiras turbulentas, como correr, pular, pegar, lutinha, futebol e outras modalidades, que exigem coordenação motora ampla, auxiliam a criança a desenvolver algumas habilidades motoras, a testar a força e a resistência. Além disso, como já foi citado anteriormente, auxiliam também na termorregulação, na redução de peso (Pellegrini & Smith, 1998) e ainda em alguns fatores sociais, como a estereotipia de gênero e a dominância no grupo.

No modelo de estudo proposto, supõe-se que a brincadeira simbólica possui as três ramificações apresentadas na Figura 7, que foram definidas como: o aspecto social, a linguagem e a cognição. Todos estes são aspectos que dependem da capacidade de simbolização para poderem se desenvolver. Para Piaget (1952) esta capacidade já está estabelecida na terceira infância, sendo que ao final desta fase terá atingido o seu auge, com o pensamento abstrato.

O aspecto social pode ser estimulado pelas brincadeiras de faz de conta, jogos em grupos, jogos de mesa e as modalidades esportivas. Nestes jogos, assim como nas brincadeiras turbulentas, as relações com os papéis sociais e de gênero são evidenciadas. O desempenho na brincadeira pode ser um fator determinante no que se refere ao relacionamento da criança com o grupo, e este, conseqüentemente, na auto-estima da criança. Através da brincadeira situações de dominância e liderança são observadas, e estas situações, podem influenciar nas relações que as crianças têm entre si. Nos relatos de observações foram citadas ocasiões onde o fator dominante e dominado surgiu, como foi o caso da brincadeira de futebol das crianças de 3^{as} e 4^{as} séries, onde uma menina demonstrava certa dominância num grupo de meninos. Ela apresentava algumas características referentes a aparência física, como a altura (era a mais alta do grupo), e tinha também características de liderança (comandava o jogo ao seu modo, dando ordens e escolhendo os jogadores).

Este exemplo, evidencia a importância da dominância na brincadeira, uma vez que, outras meninas (que não possuíam estas características), quando tentavam adentrar na brincadeira, não eram aceitas pelos meninos.

Os relacionamentos sociais adquirem uma maior importância na terceira infância, por ser um período em que as crianças passam muito mais tempo com outros jovens, sendo assim muito mais afetados pela opinião destes do que antes. Nesta fase, os relacionamentos com os pares podem influenciar no ajustamento do sujeito à sociedade (Kupersmidt & Coie, 1990; Newcomb, Bukowsky & Pattee, 1993).

O jogo também pode auxiliar as crianças no aspecto linguagem, ampliando o vocabulário, treinando a pronúncia e aperfeiçoando a sintaxe. A linguagem pode ser estimulada pelos jogos eletrônicos, brincadeiras de roda e de adivinhar. Durante a terceira infância, fase do pensamento concreto para Piaget (1975) as crianças passam a compreender e a interpretar as comunicações dos outros com uma maior facilidade do que anteriormente, nas outras fases do desenvolvimento. Elas são também mais capazes de se fazerem entender, e nesta fase as crianças passam a se utilizar da leitura e da escrita com maior intensidade. Papalia e Olds (2000) afirmam que “a alfabetização não é apenas uma questão de manipulação de marcas numa folha, ela se torna uma ferramenta cada vez mais efetiva de atuação no mundo social” (p. 267). Como o jogo está relacionado com a representação simbólica, ele pode facilitar o desenvolvimento dessa representação na alfabetização.

A cognição pode ser observada pela maneira como a criança lida com as regras e também, através da construção de brinquedos e das habilidades numéricas. Para Piaget (1952) na fase das operações concretas as crianças têm uma capacidade maior de adquirirem mais informações do que antes, e também são capazes de processá-las mais rapidamente. Pela brincadeira, a criança, de acordo com Friedmann (1996), vai conhecendo e construindo suas estruturas mentais. Vygotsky (1991) também afirma que a aprendizagem e o desenvolvimento caminham de forma paralela, ou seja, um impulsiona o outro. Desta forma, a criança necessita estar se desenvolvendo adequadamente para

que a aprendizagem ocorra e vice-versa. A brincadeira pode ser um recurso a mais que estaria auxiliando a criança no seu desenvolvimento e na sua aprendizagem. Alguns exemplos de jogos que estimulam o desenvolvimento cognitivo na idade escolar podem estar nas categorias de jogos com brinquedos construídos, os jogos de mesa, de raciocínio e de adivinhar.

Através desta pesquisa, pode ser constatado que, na idade escolar, ainda existe uma forte motivação, por parte da criança, para a brincadeira. Alguns aspectos diferenciam os tipos de brincadeiras, quanto às idades e quanto ao gênero. Estes aspectos, que já foram discutidos, podem ser utilizados pela escola, como uma maneira de desenvolver nas crianças aquilo que elas necessitam para melhorar seu desempenho escolar. Uma maneira de estar proporcionando para a criança um espaço, dentro da escola, onde ela possa estimular alguns pontos específicos do seu desenvolvimento pode ser através de uma brinquedoteca.

6.3. A brinquedoteca

A brinquedoteca é um espaço destinado para que as crianças não só emprestem brinquedos, mas para que também possam ali sentir-se estimuladas a utilizá-los e a brincar de forma livre ou seja, sem o direcionamento de algum adulto. Este é um espaço que deve primordialmente valorizar a ação da criança que brinca (Cunha, 1998).

A criação de brinquedotecas teve como ponto de partida a valorização do brinquedo como um elemento importante no desenvolvimento infantil. Magalhães & Pontes (2002) confirmam isto inferindo que as brinquedotecas surgiram a partir da necessidade de resgatar o brincar espontâneo, sendo este um elemento essencial para o desenvolvimento da criança, sua aprendizagem e socialização, justificando assim a sua inserção nas escolas.

A primeira brinquedoteca que se tem registro foi criada em 1934, numa escola de Los Angeles, nos Estados Unidos da América. Entretanto foi somente

na década de 60 que as brinquedotecas começaram a ser divulgadas na Europa, chegando ao Brasil apenas nos anos 80 entre as instituições de educação infantil que passaram a repensar e a valorizar o lúdico (Kishimoto, 1998; Ramalho, 2000).

O principal objetivo da existência de uma brinquedoteca é o de proporcionar às crianças um espaço onde possam brincar livremente. Friedmann (1998) confirma isto afirmando que uma brinquedoteca deve ser um espaço preparado para que a criança seja estimulada a brincar, tendo acesso a uma variedade de brinquedos dentro de um ambiente lúdico. Cunha (1998) ainda traça outros objetivos que podem ser alcançados por uma brinquedoteca. Além de proporcionar um espaço para o brincar ela também pode:

“estimular o desenvolvimento da capacidade de concentração e de atenção; estimular a operatividade das crianças; favorecer o equilíbrio emocional; dar oportunidade à expansão de potencialidades; desenvolver a inteligência, a criatividade e a sociabilidade; proporcionar acesso a um número maior de brinquedos, de experiências e de descobertas; dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar; e incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social.” (Cunha, 1998, p. 14).

Além destes pontos, uma brinquedoteca pode estimular a criatividade e a espontaneidade das crianças através da construção de brinquedos. Fato este que foi detectado nas entrevistas e observações como quase inexistente entre as crianças e que como já foi visto, tem uma importância fundamental para o desenvolvimento cognitivo do infante. Ramalho (2000) enfatiza que a construção de brinquedos pelas crianças possibilita o desenvolvimento da criatividade. “Para a criança, construir um brinquedo não significa apenas um desafio de alcançar um objetivo, significa também o prazer em trabalho com diversos materiais e opções de criação” (p. 112). Negrine (1998) estabelece algumas funções que uma brinquedoteca pode ter, entre elas destacam-se as funções

pedagógicas, sociais e comunitárias. Na função pedagógica a brinquedoteca poderia oferecer a possibilidade de seleção de brinquedos de qualidade. A função social seria a possibilidade que crianças, de classes sociais menos favorecidas, teriam para utilizar brinquedos com os quais elas não teriam acesso. A função comunitária é de proporcionar à criança oportunidades para, ao jogar em grupo, aprender a respeitar, a ajudar, e a cooperar.

As brinquedotecas estão inseridas em contextos diferentes (hospitais, escolas, universidades, comunidades), e podem servir a clientela também diferenciadas como por exemplo crianças de diferentes faixas etárias, adolescentes, adultos e idosos. Tendo em vista estes aspectos deve a brinquedoteca compreender brinquedos e atividades condizentes a faixa etária estabelecida e ao contexto sócio-cultural abordado. A partir disso pode-se perceber que uma brinquedoteca não se limita a atingir o público infantil unicamente, seu alcance pode ser mais amplo. Negrine (1998) ao se referir às brinquedotecas dirigidas especificamente às crianças, frisa que estas devem “freqüentá-la por vontade própria e pelo prazer de poder jogar, ou de encontrar amigos para jogar” (p. 85). Isto relembra a definição de brincadeira, uma vez que a criança sendo coagida por outro a brincar deixa de ver tal atividade como uma brincadeira, pois não houve a espontaneidade e o brincar pelo simples prazer de brincar (Leif & Brunelle, 1978).

No decorrer deste estudo, foi destacada a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil em seus diferentes aspectos, especialmente a brincadeira com atividade física, tendo em vista que, hoje as crianças estão tendo cada vez menos espaço livre para brincar. Cely (1998) faz uma reflexão sobre o tempo saturado que as crianças têm de deveres e afazeres extracurriculares, restando assim pouco tempo para atividades lúdico-criativas. A autora continua afirmando que, com isto “diminuem as possibilidades de a criança descobrir sua própria maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas próprias descobertas por meio do brincar” (Cely, 1998, p. 125). Tal afirmação pode justificar a criação de espaços destinados exclusivamente para o brincar - as brinquedotecas.

A partir da discussão dos dados coletados nas observações e entrevistas, realizadas com as crianças, sugere-se a criação de uma brinquedoteca dentro da escola pesquisada, especialmente um espaço onde as crianças possam aprender a construir brinquedos e assim resgatar a manipulação de peças soltas na tentativa de construir algo (o brincar de construir). Tal espaço, criado dentro da escola, trará benefícios para as crianças, pois lhes possibilitará mais oportunidades para poderem explorar, manipular, jogar, criar e, conseqüentemente, aprender.

A criação de uma brinquedoteca na escola, portanto, pode ser a maneira de estar oferecendo para estas crianças mais uma alternativa para o estímulo de seu desenvolvimento. Um dos objetivos desta brinquedoteca seria o de permitir a manipulação de objetos e criação de brinquedos, para com isso estimular a criatividade e resgatar brincadeiras tradicionais, que não foram citadas pelas crianças nas entrevistas. A criação de uma brinquedoteca na escola também pode ser percebida como uma forma de valorizar o brincar da criança, fazendo com que esta veja a brincadeira não como um passatempo ou algo sem utilidade, mas como uma necessidade.

O objetivo principal de uma escola é a aprendizagem. Entretanto, a aprendizagem só pode ocorrer quando outros aspectos da criança estão devidamente estimulados e desenvolvidos, tais como as questões de maturação física e simbólica. Friedmann (1996) afirma que as crianças, muitas vezes aprendem mais por meio de jogos e brincadeiras em grupos do que por lições e exercícios, uma vez que de acordo com a autora, as crianças são mais ativas mentalmente em um jogo do que num exercício escolar. Tais afirmações confirmam a proposta da ludoeducação, traçada por Dohme (2002), onde os professores se utilizam da brincadeira como um recurso para fazer com que a criança assimile conteúdos escolares. Isto traz ao entendimento a importância da inserção da brincadeira no ambiente escolar, tendo em vista a sua colaboração na aprendizagem.

7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o objetivo principal de investigar os diferentes tipos de brincadeiras existentes entre as crianças de 6 a 10 anos de idade, que cursam o ensino fundamental (1^a a 4^a séries), e as suas relações com o desenvolvimento infantil, este estudo detectou a necessidade que as crianças apresentam em ter atividades físicas intensas. Atividades estas que exigem coordenação motora ampla e espaço necessário para poderem se movimentar. Outra necessidade detectada é a de um ambiente que estimule a construção de brinquedos por parte da criança e uma possível ludoeducação, ou seja, utilizar-se da brincadeira não só para o desenvolvimento, mas também para a aprendizagem.

Com a compreensão de que as brincadeiras são praticadas pelas crianças e a grande motivação que estas têm para o brincar, até mesmo na idade escolar, é merecida a tentativa de levar o brinquedo para dentro da escola, afim de tornar a educação mais compatível como desenvolvimento infantil. O desenvolvimento social, outro fator que merece destaque, é essencial nos programas escolares, uma vez que as interações sociais são fundamentais no desenvolvimento moral e cognitivo da criança e a brincadeira pode ser uma exímia colaboradora neste aspecto.

Este estudo evoca a necessidade de outras pesquisas condizentes às brincadeiras, pesquisas estas que possam agora comparar estes dados com outras realidades sócio-econômicas. Pesquisas sobre o tempo que as crianças investem em cada brincadeira, também podem auxiliar numa melhor compreensão das motivações infantis e a influência do brincar no desenvolvimento humano. Outros aspectos, tais como o emocional, que não foram abordados por esta pesquisa, podem ser acrescentados ao modelo de estudo da influência da brincadeira no desenvolvimento infantil proposto. Os brinquedos eletrônicos (videogames e computadores), e as suas relações com o desenvolvimento humano também podem ser alvo de novas pesquisas. Para

concluir, percebe-se que este estudo, ao tentar responder algumas questões trouxe outras à tona. Questões estas que mostraram as limitações desta pesquisa e a necessidade de outros estudos referentes às brincadeiras de crianças em idade escolar. Estudos que abordem a relação existente entre a escola, o brincar infantil e o desenvolvimento humano.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alves, R. (2001). É brincando que se aprende. *Páginas Abertas*. 27, (10), 20-21.
- Arfouilloux, J.C. (1980). *A entrevista com a criança*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Beraldo, K. E. A. (1993). *Gênero de brincadeiras na percepção de crianças de 5 a 10 anos*. São Paulo: IPUSP.
- Biasoli-Alves, Z. M. M. (1998). A pesquisa em psicologia: Análise de métodos e estratégias na construção de um conhecimento que se pretende científico. Em G. Romanelli & Z. M.M. Biasoli-Alves (Orgs.). *Diálogos metodológicos sobre prática de pesquisa*. Ribeirão Preto: Legis Summa. 135 - 158.
- Bichara, I.D. (1994). *Um estudo etológico da brincadeira de faz-de-conta em crianças de 3-7 Anos*. Tese de doutorado. São Paulo: Instituto de Psicologia da USP.
- Bjorklund, D. F. & Pellegrini, A. D. (2000). Child Development and Evolutionary Psychology. *Child Development*, 71, (6), 1687–1708.
- Bjorklund, D. F. & Pellegrini, A. D. (no prelo) Evolutionary perspectives on social development. To appear in P. K. Smith e C. Hart, *Handbook of Social Development*, Blackwell.
- Bomtempo, E.; Hussein, L. H. & Zamberlan, M. A. T. (1986). *Psicologia do brinquedo*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Bomtempo, E. (1997). *Brincando se aprende: Uma trajetória de produção científica*. Trabalho apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para outorga do título de Livre-Docente. São Paulo: USP.
- Bomtempo, E. (1999). A brincadeira de faz-de-conta: Lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. Em Kishimoto. T.M. (Org.). (1999). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3ª ed. São Paulo: Cortez, Cap. III, 57 – 71.
- Carravetta, L. (1997). TV: linguagem, produção cultural e o resgate da oralidade. *Revista Famecos*. nº6. Porto Alegre.

- Carvalho A.M.A. & Moraes, M.L.S. (1987). A descrição do comportamento social de crianças em grupo: uma contribuição. *Psicologia*, 13, (1), 37 - 54.
- Cely, E. B. (1998). Brinquedoteca: Espaço lúdico de educação e lazer. Em Santos, S. M. P. (Org.) *Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos*. 3ª ed. Petrópolis: Vozes.
- Cunha, N. H. S. (1998). A brinquedoteca brasileira. Em Santos, S. M. P. (Org.) *Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos*. 3ª ed. Petrópolis: Vozes.
- Dietz & Gortmaker, (1985). Do we fatten our children at the television set? Obesity and television viewing in children and adolescents. *Pediatrics*, 75, 807-812.
- Dohme, V. A. (2002). *Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie.
- Fabes, R. A. Martin, C. L. & Hanish, L. D. (2003). Young children's play qualities in same, other, and mixed-sex peer groups. *Child development*. 74, (3), 921
- Fantin, M. (2000). *No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil*. Florianópolis: Cidade Futura.
- Ferreira, A. B. H (2000). *Minidicionário Aurélio*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- Ferres, J. (1996). *Vídeo e Educação*. 2ª edição. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Friedmann, A. (1996). *Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.
- Friedmann, A. (1998). *O direito de brincar: a brinquedoteca*. 4. ed. São Paulo: Abrinq.
- Howes, C. & Matheson, C. C. (1992). Sequences in the development of competent play with peers: social and social pretend play. *Developmental Psychology*, 28 (5), 961 – 974.
- Humphreys, A. P. & Smith, E. K. (1984), Rough-and-tumble in preschool and playground. In P. D. Smith (Coord.). *Play in animals and humans*. Oxford: Blackwell.

- Kishimoto, T. M. (1998) Brinquedo e brincadeira: Usos e significações dentro de contextos culturais. Em Santos, S. M. P. (Org.) *Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos*. 3ª ed. Petrópolis: Vozes.
- Kishimoto, T. M. (Org.). (1999). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3ª ed. São Paulo: Cortez. Cap. 1, 13 – 43.
- Kupersmidt, J. B. & Coie, J. D. (1990). Preadolescent peer status, aggression, and school adjustment as predictors of externalizing problems in adolescence. *Child Development*, 61, 1350-1362.
- Leif, J. & Brunelle, L. (1978) *O Jogo pelo jogo: A atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Magalhães, C.M.C. & Pontes, F.A.R. (2002). Criação e Manutenção de Brinquedotecas: Reflexões Acerca do Desenvolvimento de Parcerias. *Psicologia Reflexão e Crítica*. 15 (1), 235 - 242.
- McHale, Crouter & Tucker. (1999). Context and gender role socialization in middle childhood: Comparing girls to boys and sisters to brothers. *Child Development*, 70, (4), 990 – 1004.
- Martin, C. L. (1999). Social cognition on the playground: children's beliefs about playing with girls versus boys and their relations to sex segregated play. *Journal of social and personal relationships*. 16, (6), 751 – 771.
- Monteiro, E. (1988). *Brincar e aprender*. Uma pesquisa do Departamento de Psicologia da Universidade Estadual de Londrina: Eureka, 5, 10-17.
- Moraes, A. S. (2001). *Análise estrutural e funcional da brincadeira de crianças em idade pré-escolar*. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina.
- Negrine, A. (1994). *Aprendizagem & desenvolvimento infantil*. 1 Simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil.
- Negrine, A. (1998). Brinquedoteca: Teoria e prática. Dilemas da formação do brinquedista. Em Santos, S. M. P. (Org.) *Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos*. 3ª ed. Petrópolis: Vozes.

- Newcomb, A. E., Bukowski, W. M. & Pattee, L. (1993). Children's peer relations: A meta-analytic review of popular, rejected, neglected, controversial, and average sociometric status. *Psychological Bulletin*. 113, 99-128.
- Papalia & Olds. (2000) *Desenvolvimento humano*. Trad. Daniel Bueno. 7ª edição. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Pellegrini, A. D. & Smith, P.K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*. 69, 577-598.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: Universities Press.
- Piaget, J. (1975). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiano Monteiro Oiticica. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar.
- Ramalho, M. T. B. (2000). *A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil*. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina.
- Rosamilha, N. (1979). *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira.
- Smith, P. K. (1982). Does play matter: Functional and evolutionary aspects of animal and human play. *Behavioral and Brain Sciences*, 5, 139 – 184.
- Spodek, B. & Saracho, O. N. (1998). *Ensinando crianças de três a oito anos*. Porto Alegre: Artmed.
- Vygotsky, L. S. (1991). *A formação social da mente: O Desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Trad. José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4ª Edição. São Paulo: Livraria Martins fontes Editores Ltda.
- Yalçın, Turul, Naçar, Tuncer & Yurdkök. (2002). Factors that affect television viewing time in preschool and primary schoolchildren. *Pediatrics International*. 44, (6), 622 – 627

9 - ANEXOS

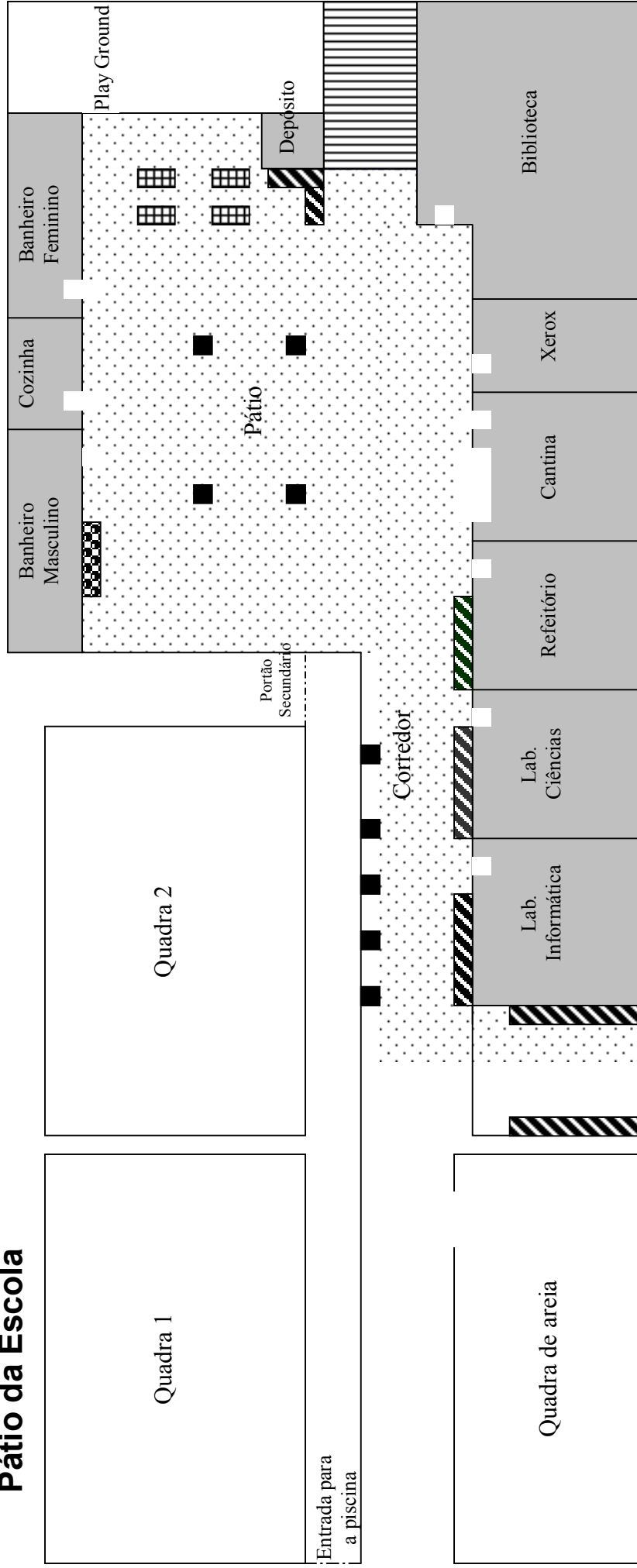
ANEXO 1

PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA

ANEXO 2

PÁTIO DA ESCOLA

Pátio da Escola



LEGENDA

- Bancos
- Pilares
- Área coberta
- Salas Fechadas
- Bebedouro
- Mesas
- Escadas

Portão Principal

Entrada

Corredor

Pátio

Portão Secundário

Play Ground

Depósito

Banheiro Masculino

Banheiro Feminino

Cozinha

Quadra de areia

Quadra 1

Quadra 2

Lab. Informática

Lab. Ciências

Refeitório

Cantina

Xerox

Biblioteca

Entrada para a piscina

ANEXO 3

DESCRIÇÃO DAS BRINCADEIRAS

ABC – jogando vôlei em uma rodinha. Cada toque que é dado na bola diz-se uma letra do alfabeto na sua respectiva ordem. Quem deixar a bola cair tem de falar o nome de algum objeto, animal, pessoa etc. que comece com a letra no qual o jogo parou.

ADIVINHAR – charadinhas e brincadeiras onde as crianças tem de adivinhar as respostas.

ALERTA – todas as crianças têm o nome de uma fruta. Um joga a bola e fala o nome da fruta que deve pegar a bola e os outros correm. Quando a criança determinada pega a bola grita alerta e todos devem parar de correr. A criança joga em qualquer um e aquele que for acertado com a bola é o próximo a jogá-la. Se a mesma pessoa é acertada com a bola 3 vezes sai da brincadeira.

ALTURINHA – uma variação da brincadeira de pegar. Porém quando a criança sobe em um banco não pode ser pega

AMARELINHA – é traçado no chão um circuito onde as crianças tem de pular pelos quadrados com apenas um pé. Jogam uma pedrinha para avançar os quadrados. Existem várias etapas.

BAMBOLÊ – um objeto cilíndrico e fino, parecido com um pedaço de mangueira que forma um círculo. Movimentam este objeto na cintura, no pescoço, no braço, em várias partes do corpo. O objetivo é não deixar o bambolê cair.

BANANA PODRE – as crianças fazem uma corrente com as mãos e a outra mão está segurando a mão da criança ao lado, desta forma todos ficam ligados. Todos passam pela corrente e o último tem que puxar e tentar derrubar a todos. Se conseguir ganha. Se não conseguir sai da brincadeira e é chamado de “banana podre”.

BANDEIRA – dois times uma bandeira de cada lado. Alguém tem de pegar a bandeira do time adversário sem ser tocado. Se for fica lá até alguém salvá-lo.

BARATA-TONTA – as crianças estão dispostas em um círculo. Uma criança apontada pelo grupo dá três passos para frente e tenta pisar no pé de alguém da roda.

BARBIE – semelhante a brincadeira de boneca. Entretanto a boneca possui estereótipos femininos e é adquirida pelas crianças somente através do comércio.

BATATA QUENTE - tocar uma música enquanto um papel corre na mãos das crianças. Quando a música para, quem estiver com o papel sai da brincadeira.

BATE MANTEIGA – as crianças estão dispostas em duas filas paralelas, uma de meninos e outra de meninas. Há uma linha na distância de uns 10 metros das crianças. A menina bate na mão do menino e sai correndo. Se o menino pegar ela antes da linha ela vai para o time dele. Se ele não pegar ela deve passar para o time delas e deixar que as meninas batam em sua mão.

BOLA DE GUDE – brincadeira onde as crianças utilizam bolinhas feitas de vidro e tem de jogá-las com os dedos e acertar em um ponto específico.

BONECA – brincadeira de faz-de-conta que baseia-se em um objeto semelhante a um ser humano.

BONECO – semelhante a brincadeira de boneca. Entretanto o objeto representa personagens específicos, tais como heróis e soldados.

BOXE – brincadeira de luta.

CABELEIREIRO – brincadeira de faz-de-conta baseada na profissão de cabeleireiro.

CABO DE GUERRA – dois times. Um de cada lado de um acorda. Puxam a corda e vence quem consegue fazer o outro time cruzar uma linha determinada.

CABRA CEGA – uma criança com os olhos vendados tentando pegar as outras.

CAÇADOR – dois times. Um de cada lado de uma quadra. Cada time tem de acertar com uma bola os componentes do time adversário. Ao serem acertados saem da brincadeira.

CAPOEIRA – brincadeira de luta que imita a capoeira.

CARRINHO – brincadeira de faz-de-conta que tem como objetos carrinhos de brinquedo.

CASINHA - brincadeira de faz-de-conta que imita as condições de uma família.

CAVALINHO – na água um em cima do outro e brincam de lutinha.

COELHO SAI DA TOCA – as crianças estão dispostas em várias rodas. As crianças dentro dos rodas (são os coelhos). Uma fica de fora e grita – *coelho sai da toca* – todos têm que mudar de toca. A criança que ficar fora da toca pode anular uma. Os coelhos não podem mais entrar naquela toca anulada. Pode ter apenas um coelho em cada toca. Quem ficar sem toca sai da brincadeira.

CORRIDA – as crianças correm até um ponto estipulado e o primeiro a chegar é considerado o campeão.

DANÇA DA CADEIRA – várias crianças ao redor de algumas cadeiras. Uma música tocando enquanto elas ficam ao redor. Quando a música para elas tem de sentar nas cadeiras. A criança que fica de pé sai da brincadeira e uma cadeira é tirada.

DISCO – um objeto em forma de disco e as crianças ficam jogando uma para a outra. Não pode deixar cair no chão.

ELÁSTICO – duas crianças esticam um pedaço de elástico com as pernas enquanto uma outra pula sobre ele fazendo movimentos pré-estabelecidos. A brincadeiras possui vários estágios e níveis de dificuldades.

ELEFANTE COLORIDO – uma criança joga a bola e fala o nome de uma outra criança. A criança citada pega a bola e fala uma cor. Todos tem de correr e tocar na cor dita, enquanto isso a criança que jogou a bola pega-a novamente e arremessa contra alguém. Caso a bola encoste em uma criança que ainda não encostou na cor dita, esta é a próxima a jogar a bola.

ELETRO-ELETRÔNICOS - são brincadeiras ou jogos os quais as crianças utilizam um instrumento eletro-eletrônico para poder brincar (computador, vídeo game, etc.)

ESCOLINHA - brincadeira de faz-de-conta que imita as condições de uma escola.

ESCONDE-PEGA – uma variação da brincadeira de esconder que além de procurar a criança tem de pegar as outras.

ESCONDER – uma criança fica contando até um determinado número com os olhos fechados enquanto que as outras se escondem. Quando termina de contar vai procurar as escondidas e ao achar uma deve correr para o lugar onde estava contando e gritar o nome da pessoa achada.

ESPORTIVOS – são aquelas brincadeiras que imitam os esportes com as suas regras (futebol, voley, basquete, handebol., nataçãõ, etc.

ESTÁTUA – coloca-se uma música, as crianças dançam e quando a música para todos ficam imóveis.

EXÉRCITO - brincadeira de faz-de-conta que imita soldados e guerras.

FANTOCHE – brincadeira que tem bonecos que são manuseados pelas mãos e que participam de histórias.

FITA – uma brincadeira de roda onde cada crianças escolhe uma cor. Uma criança é a porta que recebe outra criança que pede uma fita. A porta pede de que cor ela quer. A criança que escolheu a cor que a outra falou tem que entrar na roda para não ser pega.

FORCA – brincadeira onde uma criança tem de descobrir uma determinada palavra. A cada letra que erra é desenhada uma parte de um boneco. Quando o boneco está completo é enforcado.

FUTEBOL DE BOTÃO – as regras da brincadeira são semelhantes às do futebol, porém as crianças jogam em um tabuleiro onde movem botões que representam os jogadores.

GATO-MIA – no escuro um de olhos fechados pega alguém que deve miar e ele tem que adivinhar quem é a pessoa.

GATO E RATO – um tipo de brincadeira de roda. A crianças estão de mãos dadas em um círculo. Uma está dentro da roda (é o rato) e a outra está fora (é o gato). O gato tenta entrar na roda pra pegar o rato e as crianças não podem deixar.

HOMEM ARANHA - brincadeira de faz-de-conta que imita um personagem de história em quadrinhos – o homem aranha.

IÔ-IÔ – um objeto redondo preso por um barbante que fica com a ponta no dedo de uma criança. Esta vai fazendo movimentos repetitivos para que o objeto vá e volte para a sua mão.

JOGUINHOS – são aqueles jogos de regras que são comprados, tais como xadrez, ludo, tria, etc. Também se referem aqueles jogos com tabuleiros onde os participantes jogam dados e tem de chegar ao final de uma determinada trilha.

JOÃO-BOBO – as crianças jogam uma bola umas para as outras. Uma criança no meio do grupo tenta pegar a bola.

JUDÔ – brincadeira de luta baseada em artes marciais.

KARATÊ - brincadeira de luta baseada em artes marciais. Semelhante ao Judô, mas com algumas regras diferentes.

LUTINHA – brincadeira de luta corporal.

MÃO – enquanto as crianças cantam uma cantiga fazem alguns movimentos estipulados com as mãos, geralmente é em duplas (adoleta, babaloo, flai-si, etc.)

MAQUIAGEM - brincadeira de faz-de-conta que tem como objetivo maquiar ou pintar bonecas e pessoas.

MÉDICO - brincadeira de faz-de-conta que imita a profissão de médico

MÍMICA – uma criança representa algo ou alguém através de gestos e as outras têm de descobrir o que está sendo imitado.

MONTINHO – as crianças pulam em cima de outra criança e formam um montinho sobre ela.

OBJETOS DE LOCOMOÇÃO – são aquelas brincadeiras onde as crianças utilizam instrumentos para se locomoverem (bicicleta, cavalo, escorregar, gangorra, parque, patinete, patins, rooler, skate, surf).

OVO CHOCO – brincadeira de roda onde as crianças cantam uma cantiga enquanto outra tenta esconder atrás de alguém algo que simboliza o ovo. Quem tiver o ovo em suas costas deve correr para pegar quem o colocou.

PASSA-ANEL – as crianças estão em fila com as mãos postas. Uma está com o rosto virado ou em outro cômodo da casa para não ver o que vai acontecer. Uma criança com um anel escondido sobre as mãos postas o esconde sobre as mãos de uma determinada criança que a outra que não está olhando terá de adivinhar.

PÉ NA BOLA – um círculo com giz é feito no chão. Uma criança chuta a bola de dentro do círculo. Outra vai pegar a bola e conta até dez enquanto os outros se escondem. Volta para o círculo de costas e vai procurar as outras crianças, quando encontra vai até a bola e diz 1, 2, 3, pé na bola e o nome da pessoa. O último a ser pego é o próximo a procurar.

PEGA-PEGA – Todas as crianças correm e fogem de uma que foi designada para pegar as outras. Quem for pego troca de lugar com quem estava pegando e começa a pegar as outras crianças.

PEGA-CONGELA – uma variação da brincadeira de pega-pega. Quando uma criança pega tem de ficar imóvel até que outra criança a toque.

PEGA-RACHA – uma variação da brincadeira de pega-pega. Porém quando uma criança é pega tem de deixar a outra bater nela.

PETECA – uma almofadinha com algumas penas na ponta. As crianças jogam como se esta fosse uma bola, umas para as outras.

PIÃO – um instrumento redondo terminado em ponta e enrolado em um barbante que ao ser jogado deve manter-se irando sobre o próprio eixo.

PIPA – objeto de papel e pedacinhos finos de madeira, preso por um barbante. O objetivo é deixar o vento levar o mais alto possível e a criança fica empinando para que ela não caia.

POLÍCIA E LADRÃO – dois grupos de crianças. Um grupo é a polícia e o outro é o ladrão. A polícia tem que correr atrás do ladrão para pegá-lo.

PULAR CORDA – duas pessoas bamboleando uma corda enquanto que outras pulam sobre a corda.

RODA – várias crianças em uma roda, geralmente de mãos dadas, cantando cantigas específicas.

SALADA DE FRUTA – na sala de aula uma criança vai ao quadro e escreve o nome de várias frutas. Uma criança de cada vez tem que cantar *fui na feira comprar...* cita a primeira fruta do quadro, *não tinha, tinha...* cita outra fruta. Não pode gaguejar e tem um tempo limitado para cantar corretamente. Quem errar sai da brincadeira.

SALTO EM DISTÂNCIA – as crianças competem para verificar quem consegue saltar mais longe.

SETE MARIAS – uma brincadeira onde as crianças pegam algumas pedrinhas, jogam uma para cima enquanto tentam pegar as outras no chão. Os níveis de dificuldades vão aumentando.

STOP – cada criança tem uma folha de papel e um lápis. Na folha há várias colunas onde está escrito no topo de cada uma características específicas como: nome, cidade, flor, fruta etc. Uma criança diz uma letra qualquer do alfabeto e todas têm de escrever palavras que iniciem com aquela letra sobre cada coluna. Quem terminar primeiro diz stop. Todos param e contam os pontos.

SUMO – uma brincadeira de lutinha onde as crianças imitam os lutadores de sumo.

TELEFONE SEM FIO – um grupo de crianças. Em uma das pontas uma diz uma frase no ouvido da outra criança e esta tem de passar a frase ouvida para a outra e assim por diante. Quando chegar no último a frase é dita em voz alta pra ver se é a mesma do início da corrente.

VAMPIRO - brincadeira de faz-de-conta que imita personagens de filmes e novelas de vampiros.

VERDADE OU CONSEQÜÊNCIA – as crianças estão ao redor de uma mesa. Gira-se uma garrafa. Pra onde apontar o fundo da garrafa a criança tem de fazer uma pergunta para aquele ao qual a ponta da garrafa está apontando. A pessoa escolhe responder a verdade ou pagar uma conseqüência escolhida pelo grupo.

ANEXO 4

LISTAGEM DAS BRINCADEIRAS POR TURMAS

1ª série

Vamos pintar os quadradinhos

Se a brincadeira que ele indica for de menino, pinte de azul

Se a brincadeira que ele indica for de menina, pinte de rosa

Se a brincadeira que ele indica for tanto de menino quanto de menina, pinte de verde.

<input type="checkbox"/> Alturinha
<input type="checkbox"/> Abc
<input type="checkbox"/> Adivinhar
<input type="checkbox"/> Alerta
<input type="checkbox"/> Bambolê
<input type="checkbox"/> Basquete
<input type="checkbox"/> Bate-manteiga
<input type="checkbox"/> Bicicleta
<input type="checkbox"/> Boneca
<input type="checkbox"/> Boxe
<input type="checkbox"/> Capoeira
<input type="checkbox"/> Computador
<input type="checkbox"/> Corda
<input type="checkbox"/> Corrida
<input type="checkbox"/> Escolinha
<input type="checkbox"/> Futebol
<input type="checkbox"/> Gato mia
<input type="checkbox"/> Guitarra
<input type="checkbox"/> Handebol
<input type="checkbox"/> Homem aranha
<input type="checkbox"/> Hóquei
<input type="checkbox"/> Joguinhos
<input type="checkbox"/> Judô
<input type="checkbox"/> Karatê

<input type="checkbox"/> Natação
<input type="checkbox"/> Passa-anel
<input type="checkbox"/> Patinete
<input type="checkbox"/> Pattins
<input type="checkbox"/> Pega-congela
<input type="checkbox"/> Pega-pega
<input type="checkbox"/> Pega-racha
<input type="checkbox"/> Pescar
<input type="checkbox"/> Ping-pong
<input type="checkbox"/> Polícia e ladrão
<input type="checkbox"/> Praia
<input type="checkbox"/> Roller
<input type="checkbox"/> Skate
<input type="checkbox"/> Surfe
<input type="checkbox"/> Tênis
<input type="checkbox"/> TV
<input type="checkbox"/> Vídeo Q
<input type="checkbox"/> Vídeo-game
<input type="checkbox"/> Voleibol
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

2ª série

Vamos pintar os quadradinhos

Se a brincadeira que ele indica for de menino, pinte de azul

Se a brincadeira que ele indica for de menina, pinte de rosa

Se a brincadeira que ele indica for tanto de menino quanto de menina, pinte de verde.

<input type="checkbox"/> Alerta
<input type="checkbox"/> Amarelinha
<input type="checkbox"/> Bandeira
<input type="checkbox"/> Barata-tonta
<input type="checkbox"/> Barbie
<input type="checkbox"/> Basquete;
<input type="checkbox"/> Batata quente
<input type="checkbox"/> Bicicleta;
<input type="checkbox"/> Caçador
<input type="checkbox"/> Casinha;
<input type="checkbox"/> Computador;
<input type="checkbox"/> Corda
<input type="checkbox"/> Elástico
<input type="checkbox"/> Escolinha;
<input type="checkbox"/> Esconde-esconde;
<input type="checkbox"/> Esconde-pega
<input type="checkbox"/> Futebol;
<input type="checkbox"/> Gato e rato;
<input type="checkbox"/> Gato-mia
<input type="checkbox"/> Joguinhos de tabuleiro

<input type="checkbox"/> Parque
<input type="checkbox"/> Patinete;
<input type="checkbox"/> Pega-congela;
<input type="checkbox"/> Pega-pega;
<input type="checkbox"/> Piscina
<input type="checkbox"/> Polícia e ladrão;
<input type="checkbox"/> Roda;
<input type="checkbox"/> Roller
<input type="checkbox"/> Skate;
<input type="checkbox"/> Stop
<input type="checkbox"/> Surf
<input type="checkbox"/> Tênis;
<input type="checkbox"/> Vampiro;
<input type="checkbox"/> Video-game;
<input type="checkbox"/> Voleibol;
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

3 série

Vamos pintar os quadradinhos

Se a brincadeira que ele indica for de menino, pinte de azul

Se a brincadeira que ele indica for de menina, pinte de rosa

Se a brincadeira que ele indica for tanto de menino quanto de menina, pinte de verde.

<input type="checkbox"/> Amarelinha	<input type="checkbox"/> Estátua	<input type="checkbox"/> Pega-congela
<input type="checkbox"/> Bambolê	<input type="checkbox"/> Exército	<input type="checkbox"/> Pega-pega
<input type="checkbox"/> Banana podre	<input type="checkbox"/> Fantoche	<input type="checkbox"/> Peteca
<input type="checkbox"/> Baralho	<input type="checkbox"/> Fita	<input type="checkbox"/> Ping-pong
<input type="checkbox"/> Basquete	<input type="checkbox"/> Forca	<input type="checkbox"/> Pipa
<input type="checkbox"/> Batata quente	<input type="checkbox"/> Futebol	<input type="checkbox"/> Piscina
<input type="checkbox"/> Bate-manteiga	<input type="checkbox"/> Futebol de botão	<input type="checkbox"/> Polícia e ladrão
<input type="checkbox"/> Bicicleta	<input type="checkbox"/> Futvolei	<input type="checkbox"/> Quebra cabeça
<input type="checkbox"/> Bola	<input type="checkbox"/> Gangorra	<input type="checkbox"/> Rede
<input type="checkbox"/> Bola de gude	<input type="checkbox"/> Gato-mia	<input type="checkbox"/> Roda
<input type="checkbox"/> Boneco	<input type="checkbox"/> Handebol	<input type="checkbox"/> Rooler
<input type="checkbox"/> Cabeleireiro	<input type="checkbox"/> Iô-iô	<input type="checkbox"/> Salada de fruta
<input type="checkbox"/> Caça palavras	<input type="checkbox"/> Jogo da matemática	<input type="checkbox"/> Salto em distância
<input type="checkbox"/> Carrinho	<input type="checkbox"/> Jogo da memória	<input type="checkbox"/> Sete erros
<input type="checkbox"/> Casinha	<input type="checkbox"/> Jogo da velha	<input type="checkbox"/> Sete marias
<input type="checkbox"/> Cavalo	<input type="checkbox"/> Mão	<input type="checkbox"/> Sinuca
<input type="checkbox"/> Coelho sai da toca	<input type="checkbox"/> Maquiagem	<input type="checkbox"/> Skate
<input type="checkbox"/> Corda	<input type="checkbox"/> Médico	<input type="checkbox"/> Stop
<input type="checkbox"/> Corrida	<input type="checkbox"/> Mímica	<input type="checkbox"/> Tabuleiro
<input type="checkbox"/> Disco	<input type="checkbox"/> Natação	<input type="checkbox"/> Telefone sem fio
<input type="checkbox"/> Elástico	<input type="checkbox"/> Paciência	<input type="checkbox"/> Tênis
<input type="checkbox"/> Elefante colorido	<input type="checkbox"/> Palitos	<input type="checkbox"/> Voleibol
<input type="checkbox"/> Escolinha	<input type="checkbox"/> Passa-anel	
<input type="checkbox"/> Esconder	<input type="checkbox"/> Patinete	
<input type="checkbox"/> Escorregar	<input type="checkbox"/> Patins	

4 série

Vamos pintar os quadradinhos

Se a brincadeira que ele indica for de menino, pinte de azul

Se a brincadeira que ele indica for de menina, pinte de rosa

Se a brincadeira que ele indica for tanto de menino quanto de menina, pinte de verde.

<input type="checkbox"/> Bicicleta
<input type="checkbox"/> Bandeira
<input type="checkbox"/> Barbie
<input type="checkbox"/> Basquete
<input type="checkbox"/> Bate manteiga
<input type="checkbox"/> Bicicleta
<input type="checkbox"/> Boneca
<input type="checkbox"/> Cabo-de-guerra
<input type="checkbox"/> Caçador
<input type="checkbox"/> Carrinho
<input type="checkbox"/> Cavalinho
<input type="checkbox"/> Computador
<input type="checkbox"/> Corda
<input type="checkbox"/> Corrida
<input type="checkbox"/> Disco
<input type="checkbox"/> Elefante colorido
<input type="checkbox"/> Esconde-esconde
<input type="checkbox"/> Futebol
<input type="checkbox"/> Handebol
<input type="checkbox"/> Joguinhos
<input type="checkbox"/> Manda-rua
<input type="checkbox"/> Montinho
<input type="checkbox"/> Natação
<input type="checkbox"/> Paciência

<input type="checkbox"/> Parque
<input type="checkbox"/> Patinete
<input type="checkbox"/> Pé na bola
<input type="checkbox"/> Pega-pega
<input type="checkbox"/> Pião
<input type="checkbox"/> Ping-pong
<input type="checkbox"/> Quebra-cabeça
<input type="checkbox"/> Roda
<input type="checkbox"/> Roller
<input type="checkbox"/> Salto em distância
<input type="checkbox"/> Skate
<input type="checkbox"/> Stop
<input type="checkbox"/> Sumo
<input type="checkbox"/> Surf
<input type="checkbox"/> Tênis
<input type="checkbox"/> Touro mecânico
<input type="checkbox"/> Verdade ou consequência
<input type="checkbox"/> Vídeo-game
<input type="checkbox"/> Voleibol
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

ANEXO 5

RELATOS DE OBSERVAÇÃO

TABELAS DE OBSERVAÇÃO NA HORA DO RECREIO

OBSERVAÇÃO Nº 01 Data: 24/02/03 15:00 – 15:15h

Evento	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	-	7	1ª	Pátio	Alturinha (pega-pega)	As meninas ficaram “provocando” a menina que deveria pegá-las, chegavam perto e saíam correndo quando ela se movia. Uma menina conduzia a brincadeira e dava as ordens, dizia quem deveria pegar e até onde ela poderiam correr, conduzia também as formas de provocação – era a dominante.
02	1	-	1ª	Pátio	Motora	O menino ficava jogando a lancheira para cima e pegando-a, fazendo estes movimentos repetitivos até o final do recreio.
03	30	-	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	Um menino ditava as regras do jogo. Ninguém mais podia entrar na brincadeira, se alguém saísse tinha que comunicar o líder). 4 meninas observavam o jogo e tentaram entrar, porém os meninos não deixaram. Elas ficaram então apenas observando do lado de fora da quadra. Alguns meninos comiam seus lanches enquanto corriam atrás da bola.
04	20	-	1ª e 2ª	Quadra 2	Futebol	3 crianças dominavam a brincadeira citando ordens, porém parece que este tinha menos regras que o outro jogo (da outra quadra), pois as crianças pegavam a bola na mão, o goleiro frequentemente trocava de posição e era substituído, as crianças entravam e saíam do jogo quando bem entendiam.

Quando o sinal bateu indicando o final do recreio muitas crianças (impossível quantificar) começaram a gritar e a correr pelo pátio antes de formarem as filas.

OBSERVAÇÃO Nº 02 Data: 25/02/03 9:00 – 9:15

Evento	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	11	1	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	Com uma bola de borracha. Um grupo de meninos parou para discutir, um empurrava o outro e saíram rindo. A menina parecia ser a líder de um dos times, pois estava dando ordens, indicando quem chutava a bola, e colocando a bola nos lugares indicados.
02	-	5	1ª	Pátio	Pega-pega	As meninas estavam conversando e de repente saíram correndo. Uma das meninas tinha de pegar as outras. Elas corriam até uma parede, e enquanto estavam encostadas nela, não podiam ser pegadas. Sorriam e conversavam enquanto estavam apoiadas na parede.
03	15	-	1ª e 2ª	Quadra 2	Futebol	

Quando o sinal bateu uns saíram correndo e outros conversando em direção as filas. Um grupo da 2ª série esperou o monitor ir chamá-los para então irem para a fila.

OBSERVAÇÃO Nº 03 Data: 11/03/03 15:00 – 15:15

Evento	Composição do grupo		Série	Local	Natureza o evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	15	-	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	4 meninas observando o futebol enquanto lancham
02	4	-	2ª	Quadra 2	Basquete	Picando a bola e tentando acertar no aro. Quem pegava a bola tinha o direito a arremessar. Ia até um ponto da quadra e jogava a bola.
03	6	-	2ª	Quadra 2	Futebol	Com uma bola de borracha, o lanche na mão enquanto jogam e chutam a bola da direção do gol. Um menino parou e pediu uma mordida do lanche do outro.
04	-	2	2ª	Pátio	Brincadeira motora	As duas meninas de mãos dadas corriam em volta do mesmo eixo.
05	2	-	1ª	Pátio	Lutinha	Com as lancheiras, batendo uma na outra como se fossem espadas.

Ao bater o sinal muitas crianças começaram a correr em direção as filas. Algumas que estavam sentadas começaram a correr pelo pátio antes de irem para a fila.

OBSERVAÇÃO Nº 04 Data: 13/03/03 9:00 – 9:15

Evento	Composição do grupo		Série	Local	Natureza o evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	-	4	1ª	Entrada	Pega-pega	Como lanche na mão uma criança corria atrás das outras que fugiam dela.
02	10	01	3ª	Quadra 1	Futebol	Com uma bola de borracha, em meia quadra. A menina fez um gol e o goleiro começou a gritar e a empurrar os outros. Havia um só goleiro para os dois times. 2 meninos começaram a brigar e a menina apartou os dois. Ela é a mais alta de todos.
03	-	07	1ª e 2ª	Pátio	Pular corda	Duas meninas bambolevavam a corda e uma pulava até errar. Quando errava trocava com quem estava bamboleando. As meninas da primeira série estavam dispostas em forma de fila, mas não pulavam, apenas observavam e conversavam.
04	01	04	1ª	pátio	Pega-pega	O menino falava algo para elas que corriam atrás dele.

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 05 Data: 18/03/03 9:00 – 9:15

Evento	Composição do grupo		Série	Local	Natureza o evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	15	-	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	
02	-	06	1ª	Corredor	Pega-pegas	Lanchando e puxando quem estava sentada no banco
03	10	02	1ª e 2ª	Quadra 2	Futebol	Os meninos estavam com o uniforme da escola. As meninas estavam com camisetas de times de futebol por cima do uniforme da escola. As meninas apenas corriam, não chegaram a encostar na bola
04	-	01	2ª	Quadra 2	Basquete	Picando a bola no chão, andando ao redor da quadra.
05	-	02	1ª	Pátio	Pega-pegas	Uma pegou a lancheira da outra e saiu correndo, a outra, tentando pegar, corria atrás.
06	01	-	1ª	Pátio	Boneco	O menino co dois bonecos na mão. Fazia gestos como que os bonecos estivessem voando, dava voltas no mesmo lugar
07	06	-	1ª	Pátio	Pega-pegas	Os dois meninos, um correndo atrás do outro. Surgiu um novo menino. Os dois olharam para ele e fugiram. O menino começou a correr atrás deles. O grupo foi aumentando até chegar a 6 meninos.

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 06 Data: 18/03/03 15:00 – 15:15

Evento	Composição do grupo		Série	Local	Natureza o evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	10	-	2ª	Quadra 2	Futebol	Em meia quadra. Alguns estavam com o lanche na mão.
02	08	-	3ª	Quadra 1	Basquete	Em meia quadra, um picando a bola no chão e os outros atrás tentando pegar a bola dele.
03	-	04	2ª	Portão	Escalando	As meninas estavam se pendurando na cerca para ver o lado de fora.
04	20	-	4ª	Quadra 1	Futebol	
05	01	-	3ª	Portão	Cartas	O menino estava com várias cartas de papel cartão feitas por ele mesmo. Embaralhando e olhando para elas.
06	-	03	2ª	Pátio	Pega-pegas	Lanche na mão
07	08	-	1ª	Mesas	Montagem	Os meninos estavam ao redor da mesa, lanchando e montando um helicóptero de plástico. Depois de montado um saiu fingindo que o helicóptero voava, os outros apenas olharam e alguns saíram.
08	-	07	2ª	Mesas	Trocando conchas do mar	

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 07 Data:01/04/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	4	-	1ª	Pátio	Pega-pegas	
02	15	2	4ª	Quadra	Futebol	
03	12	1	3ª	quadra	Futebol	A menina era mais alta que os meninos
04	5	1	2ª	portão	Pega-congela	
05	1	4	3ª	corredor	Banana podre	

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 08 Data:03/04/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	9	-	4ª	Meia Quadra	Futebol	
02	1	-	3ª	Meia Quadra	Basquete	Picando com a bola e tentando acertar na cesta
03	4	-	3a	Meia Quadra	Basquete	
04	4	-	1ª	Meia quadra	Futebol	3 meninos com o lanche na mão
05	1	-	1ª	Corredor	Boneco	Com o boneco na mão, falando com ele e gesticulando.

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 09 Data:04/04/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	15	2	3ª	Quadra	Futebol	A menina mais alta é a líder, dá ordens, escolhe quem vai jogar no seu time. 2 estão com o lanche na mão.
02	8	1	2ª	Quadra	Futebol	A menina está como goleira
03	6	5	2ª	Portão	Pega-congela	Com o lanche na mão. Os meninos pegam as meninas.
04	2	1	2ª	Pátio	Pega-pegas	Meninas correndo atrás de um menino que entrava no banheiro masculino.
05	4	-	1ª	Pátio	Pega-pegas	Estão com o lanche na mão.
06	5	1	1ª	Pátio	Pega-pegas	Os meninos gritam o nome da menina e fazem caretas. Ela corre atrás deles
07	2	-	2ª	Pátio	Futebol	Chutando uma garrafa de plástico
08	1	-	1ª	Corredor	Recortar	Com papel e tesoura na mão recortando figuras.
09	-	4	1ª	Pilares do corredor	Esconder	O monitor chamando para a fila e as meninas se escondendo dele atrás dos pilares. Quando ele as via saíam correndo, rindo e gritando, procurando outro pilar.

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 10 Data:09/04/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	9	1	2ª e 3ª	Quadra 1	Futebol	Lanche na mão. A menina só corria atrás da bola. Os meninos não passavam para ela. Em determinado momento outra menina entrou, parecia ser a líder do time, pois pegou a bola na mão, dava ordens e eles obedeciam
02	15	2	4ª	Quadra 2	Futebol	Uma menina no gol, o lanche (um pacote de salgadinho) pendurado na roupa).
03	1	5	2ª	portão	Pega-pega	Meninas sentadas, lanchando, menino em pé, fazendo caretas e saindo correndo. Meninas correm atrás dele.
04	-	6	2a	pátio		Uma menina com a lancheira, batendo na cabeça das outras que tentavam segurá-la.
05	-	5	1ª	Portão	Pega-congela	
06	3	3	4ª	pátio		Meninas sentadas no chão, lanchando. Os meninos se escondiam atrás dos pilares e as chamavam, elas não olhavam.
07	3	-	1ª	pátio	Pega-congela	
08	1	-	1ª	pátio	Motora	Olhando a brincadeira dos outros (pega-congela) sorrindo e pulando com os braços para cima enquanto lanchava – dava gargalhadas.
09	4	1	3ª	pátio	Pega-pega	A menina, que era mais alta que os meninos, pegava. Eles entravam no banheiro masculino para fugir dela

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 11 Data:09/04/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	11	-	1ª	Quadra 1	Futebol	Em meia quadra – com o lanche na mão.
02	2	-	3ª	Quadra 1	Basquete	Em meia quadra. Arremessando na cesta
03	15	-	4ª	Quadra 2	Futebol	Jogando com o lanche na mão
04	-	2	3ª	portão	Pega-pega	Com o lanche na mão
05	5	-	3ª	pátio	Coleção	Sentado, lanchando e olhando figurinhas dos salgadinhos.
06	-	2	3ª	Pátio	Boneca	Andando e conversando com a boneca na mão. Olhando para a boneca e mexendo nela.

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 12 Data: 14/04/03 9:00 – 9:15 h

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	25	4	3ª e 4ª	Quadra 2	Futebol	As meninas com o lanche na mão, corriam atrás da bola, mas ninguém passava para elas.
02	3	2	2a	portão	Pega-congela	O grupo ia aumentando e quando um membro novo chegava começava como o que pegava.
03	-	4	1ª	portão	Pega-pegas	
04	-	6	2ª	pátio	Pega-pegas e faz-de-conta	1 menina com duas bonecas na mão (das meninas super-poderosas) fugindo de outras 5 que queriam pegar as bonecas. Em determinado momento a menina fingia desmaiar e outras 2 a carregavam para algo que chamavam de médico. Ao final todas estavam puxando a menina que tentava fugir.
06	3	-	2ª	Pátio	Lutinha	
07	7	-	2ª	mesas	Cartas	2 jogavam e os outros 5 davam sugestões. Estavam com o lanche na mão. As cartas tinham figuras de desenhos animados.

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 13 Data: 14/04/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	3	-	3ª	Quadra 1	Basquete	Na metade da quadra tentando acertar a cesta.
02	13	-	1ª e 2ª	Quadra 1	Futebol	4 crianças jogando com o lanche na mão. Metade da quadra
03	15	-	3ª e 4ª	Quadra 2	Futebol	3 crianças jogando com o lanche na mão.
04	1	3	3ª	Pátio	Pega-pegas	O menino fugia para o banheiro masculino para que as meninas não o pegassem.

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 14 Data: 24/04/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	15	02	4ª e 3ª	Quadra 1	Futebol	2 crianças correndo com o lanche na mão. A menina mais alta dava ordens e comandava a bola quando ela saía da quadra.
02	05	-	2ª	Escada da quadra	Baralho com figuras	2 jogando e 3 olhando e falando
03	03	15	2ª	Portão	Pega-congela	
04	-	4	3ª	Corredor	Banana-podre	Uma menina estava sorrindo e falando que nunca foi banana-podre, apenas uma vez
05	10	02	1ª e 2ª	Quadra 2	Futebol	

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 15 Data:29/04/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	05	01	3ª	Quadra 1	Basquete	Menina não toca na bola. Estavam utilizando apenas metade da quadra Chamavam o monitor para resolver brigas. Estavam utilizando apenas metade da quadra Algumas crianças com o lanche na mão O menino procurava as meninas Com o lanche na mão.
02	13	-	1ª e 2ª	Quadra 1	Futebol	
03	14	-	3ª e 4ª	Quadra 2	Futebol	
04	-	05	1ª	Corredor	Pega-pega	
05	01	04	3ª	Corredor	Esconder	
06	-	02	4ª	Pátio	Pega-pega	

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 16 Data:06/05/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	11	2	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	Dois lutando enquanto um cuidava se o monitor estava olhando. Quando o monitor olhava a criança avisava as outras que paravam de lutar. Escalavam a grade do portão para ver quem chegava primeiro no topo. Quando o monitor se aproximava saiam correndo.
02	3	-	3ª	Quadra 1	Lutinha	
03	1	05	2ª	Portão	Barata-tona	
04	15	1	1ª e 2ª	Quadra 2	Futebol	
05	-	2	1ª	Portão	Escalando	

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 17 Data 06/05/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	01	05	2ª	Pátio	Esconder	Observação
02	02	-	2ª	Corredor	Pega-pega	
03	-	04	1ª	Portão	Pega-pega	
04	15	01	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	
05	13	02	1ª e 2ª	Quadra 2	Futebol	

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 18 Data:13/05/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	13	1	1ª e 2ª	Quadra 2	Futebol	
02	15	02	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	A menina liderava o grupo, dava ordens e conduzia o jogo a sua maneira
03	04	-	3ª e 4ª	Pátio	Carrinho	Com alguns carrinhos de brinquedo na mão corriam com eles.
04	-	7	1ª	Portão	Barata tonta	
05	04	-	1ª	Pátio	Pega-pegas	

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 19 Data:13/05/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	08	-	2ª	Quadra 2	Futebol	Lanche na mão. O grupo aumentava, pois outras crianças começavam a entrar na brincadeira. Utilizaram apenas meia quadra.
02	07	-	3ª	Quadra 2	Basquete	Utilizaram apenas meia quadra. Um menino da 5ª série estava junto e não deixava as crianças pegar na bola.
03	05	-	4ª	Quadra 1	Futebol	Com o lanche na mão
04	01	02	3ª	Pátio	Pega-pegas	Meninas pegavam o menino.
05	-	01	2ª	Pátio	Motora	Pulando nos bancos.
06	2	-	1ª	Pátio	Correndo	

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 20 Data:20/05/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	4	3	1ª e 2ª	Portão	Escalando	Tentando escalar o portão. Quando chegavam no alto desciam e subiam novamente.
02	15	01	1ª e 2ª	Quadra 2	Futebol	
03	13	02	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	A menina era a líder.
04	04	-	1ª	Corredor	Carrinho	
05	-	03	1ª	Corredor	Pega-pegas	Com o lanche na mão
06	03	-	1ª	Pátio	Pega-pegas	
07	-	05	2ª	Pátio	Pega-pegas	Uma menina pegava um objeto e saía correndo dizendo “é meu”, as outras tentavam pegar e corriam atrás dela.
08	02	-	1ª	Pátio	Lutinha	

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 21 Data:20/05/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	03	01	1ª	corredor	Carrinho	A menina só olhava e sorria.
02	-	03	2ª	Portão	Barata tonta	
03	20	01	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	A menina era a mais alta. Era ela quem batia os pênaltis para o grupo.
04	02	03	2ª	Portão	Pega-pega	
05	-	05	2ª	Portão	Pega-congela	
06	03	-	3ª	Quadra 1	Lutinha	

Ao monitor chamar para o fim do recreio as crianças começaram a correr e a gritar para depois formar as filas.

OBSERVAÇÃO Nº 22 Data:22/05/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	04	-	3ª	Quadra 2	Basquete	Utilizando apenas a metade da quadra e com o lanche na mão
02	15	-	2ª	Quadra 2	Futebol	Utilizando apenas a metade da quadra.
03	12	-	3ª e 4ª	Quadra 1	Futebol	Alguns com o lanche na mão
04	-	05	4ª	Pátio	Pulando corda	Com o lanche na mão. O grupo aumentava cada vez mais.
05	-	04	2ª	Pátio	Pega-pega	

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 23 Data:29/05/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	04	-	3ª	Quadra 1	Basquete	Utilizando apenas a metade da quadra.
02	12	-	2ª	Quadra 1	Futebol	Utilizando apenas a metade da quadra.
03	15	-	4ª	Quadra 2	Futebol	
04	-	03	2ª	Quadra 2	Cata-vento	Correndo com um cata-vento que foi construído por uma das meninas.

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.

OBSERVAÇÃO Nº 24 Data:29/05/03 15:00 – 15:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	05	-	3ª	Quadra 2	Basquete	Utilizando apenas a metade da quadra.
02	14	-	2a	Quadra 2	Futebol	Utilizando apenas a metade da quadra.
03	15	-	4ª	Quadra 1	Futebol	Com o lanche na mão.
04	-	04	4ª	Pátio	Pulando corda	
05	01	05	2ª	Pátio	Pega-pega	As meninas tentavam pegar o menino

Ao bater o sinal algumas crianças começaram a correr.

OBSERVAÇÃO Nº 25 Data:30/05/03 9:00 – 9:15

Eventos	Composição do grupo		Série	Local	Natureza do evento	Observação
	Meninos	Meninas				
01	03	-	3ª	Quadra 1	Basquete	Utilizando apenas a metade da quadra.
02	10	-	2a	Quadra 1	Futebol	Utilizando apenas a metade da quadra.
03	18	-	4ª	Quadra 2	Futebol	Alguns com o lanche na mão.
04	-	04	2ª	Pátio	Pega-pega	
05	03	-	1ª	Pátio	Pega-pega	

Ao monitor chamar para a fila muitos começaram a correr pelo pátio e ao redor do local das filas.