

**UNIVERSIDADE DE COIMBRA**

**FACULDADE DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E EDUCAÇÃO FÍSICA**



**IDENTIFICAÇÃO E ANÁLISE DAS PRÁTICAS LÚDICAS  
E RECREATIVAS DAS CRIANÇAS**

**RECREIOS ESCOLARES EM ESCOLAS DO 1º CICLO DO  
ENSINO BÁSICO DO CONCELHO DE TÁBUA**

Bruno Miguel Nunes Gonçalves

Coimbra, 2008

# INTRODUÇÃO

Este estudo insere-se no âmbito da disciplina de “Seminário” do 4º ano da Licenciatura em Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra, realizado no ano de 2008.

A escolha da temática – Jogos, Brinquedos e Brincadeiras nos recreios escolares – surgiu pelo meu interesse nas áreas lúdicas e recreativas, pelo que decidi investigar as formas de brincar/jogar e os tipos de brinquedos utilizados nos recreios escolares na actualidade.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são manifestações lúdicas que acompanham o Homem desde os seus primórdios, devendo por esse mesmo motivo serem consideradas e interpretadas como a forma mais simples de ocupação dos tempos livres, de convívio, integração grupal, transmissão de conhecimentos e valores sociais. Na actualidade, face à evolução progressiva da sociedade, é notória a criação e desenvolvimento de novas manifestações lúdicas, assim como de novas tecnologias voltadas à indústria do brinquedo, demonstrando adaptação do Homem no tempo e no espaço.

Neste contexto, a investigação levou-me a formular os seguintes objectivos:

- Identificar e Descrever os jogos, brinquedos e brincadeiras utilizadas pelas crianças durante o recreio escolar;
- Identificar e Caracterizar os factores que influenciam as brincadeiras das crianças durante os recreios escolares;

Para a consecução deste estudo, estruturei de forma sequencial a monografia em quatro capítulos:

**O capítulo I**, engloba a revisão da literatura, onde se encontra a fundamentação teórica do trabalho de investigação, abordando as temáticas directamente relacionadas com o tema e contexto do estudo, pelo que recorreremos a autores de várias nacionalidades e de diversas áreas e abordagens directamente relacionadas com esta investigação.

Relativamente ao objecto de estudo, identificámos as várias concepções acerca das definições dos jogos, brinquedos e brincadeiras, apesar de múltiplas e, apesar de algumas apresentarem pontos em comum e poucas diferenças. No entanto é unânime para os diversos autores estudados, a importância dada às diferentes formas de brincar e de jogar, considerando-as fundamentais para a formação e desenvolvimento da personalidade da criança.

**No capítulo II**, é feita uma pequena abordagem e caracterização do meio onde as escolas estão inseridas, assim como a sua caracterização, ainda destacando as principais características dos locais onde decorreram as pesquisas.

**No capítulo III**, referente à metodologia, foram definidas e fundamentadas as opções metodológicas, os objectivos deste trabalho, a justificação do tema, delimitação do estudo, técnica de recolha de dados e técnica de tratamento dos mesmos.

Assim, este estudo insere-se na investigação qualitativa, tendo a nossa principal fonte de informação origem na aplicação da entrevista semi-estruturada, constituída por 2 partes. A primeira parte destinada à caracterização pessoal dos elementos constituintes da amostra e da escola. Uma segunda parte, constituída por cinco questões onde serão abordados os jogos, brinquedos e brincadeiras que as crianças praticam no recreio, na rua e em casa, a forma como brincam e com quem brincam.

Esta técnica foi aplicada a uma amostra de 16 alunos, com idades compreendidas entre os 6 e os 10 anos de idade, que se encontram a frequentar o primeiro ciclo do ensino básico, no Agrupamento de Escolas de Tábua, mais precisamente na Escola Primária de Tábua e na Escola Primária de Ázere.

**No capítulo IV**, denominado por “apresentação dos dados e discussão dos resultados”, estão apresentados e interpretados os resultados obtidos. Foi realizada uma análise categorial temática para mais facilmente se construir e analisar os gráficos, feitos posteriormente, e desta forma se proceder à sua discussão, com o propósito de ficarmos a perceber como brincam as crianças que foram observadas e sujeitas a entrevistas, e de que forma estavam essas actividades relacionadas com o que estava referido na literatura, quer sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras.

**O capítulo V**, diz respeito às Conclusões e Sugestões, assim salientamos entre outras, os aspectos que se consideram mais pertinentes relativos aos jogos, brincadeiras e brinquedos encontrados nos recreios. Tecemos também, algumas recomendações/sugestões para futuras investigações nesta área.

Durante este trabalho, foram encontrados alguns obstáculos que me proporcionaram alguma reflexão, no final penso que todos foram superados, desta forma, contribuíram para um enriquecimento pessoal no âmbito da matéria abordada.

# CAPITULO I

## REVISÃO DA LITERATURA

### 1 – RECREIO

O recreio escolar ou intervalo das aulas é um momento presente na vida de todo o estudante. Acompanha-o da educação infantil à pós-graduação. Sem buscar a delimitação de termos, mas entendendo como fundamental à sua compreensão a análise etimológica da palavra “recreio”, percebe-se que a sua raiz nos leva ao termo recreação: “Período para se recrear, como, especialmente, nas escolas, o intervalo entre as aulas” (Ferreira, 1999, p.1721).

Por recreação entendemos “o momento, ou a circunstância que o individuo escolhe espontânea e deliberadamente, através do qual ele satisfaz os seus anseios voltados ao seu lazer” (Cavallari; Zacarias, 1994, p. 15).

Percebe-se que é possível traçar uma tríade entre os termos recreio, recreação e lazer. Assim como ocorre nos conceitos de recreio e de recreação, o termo lazer também designa um momento em que o individuo busca a sua realização pessoal. Isto está evidente no conceito de lazer: Lazer é o tempo que cada um tem para si, depois de ter cumprido, segundo as normas sociais do momento, suas obrigações profissionais, familiares, sócio-espirituais e sócio-políticas. É o tempo vital que cada um procura defender, contra tudo que o impede de ocupar-se consigo mesmo. É antes de tudo liberação de cada um, seja pelo descanso, seja pela diversão, seja pelo cultivo do intelecto (Dumazedier, 1980, p. 109).

O que nos preocupa, em relação ao recreio escolar, é que esteja a acontecer o mesmo que Marcellino (1987) destaca em relação ao lazer, ou seja, a restrição das actividades a um campo específico de interesse, geralmente não por opção, mas por falta de contacto com outros conteúdos.

O recreio escolar está a passar despercebido no contexto escolar. Isto deve-se ao facto de o recreio ser visto apenas como um momento para dar ao professor uma pausa na sua actividade docente e ao aluno um tempo para extravasar energia, descansar ou

merendar. O recreio é compreendido na maioria das escolas, como um espaço improdutivo.

Neste curto período de tempo (15 a 20 minutos) há uma grande resistência dos professores quando se propõe um trabalho de supervisão, direcção ou orientação de actividades, pois nenhum professor quer abrir mão dos poucos minutos de intervalo a que tem direito, como qualquer outro trabalhador. Neste sentido, percebe-se que as necessidades dos alunos não estão a ser consideradas.

A necessidade da existência de recreio é indiscutível. O recreio, nos dias em que não há Educação Física, tornou-se o único momento que as crianças possuem para se movimentarem. Por isso, ao saírem das salas de aula, após ficarem sentadas por horas, elas explodem em movimento. Isto é normal, pois o movimento humano está nas bases antropológicas do homem. O homem, para Cagigal (1979), vive em movimento, e parece que não subsistiria plenamente como tal, sem a capacidade de exercitação. Ele está capacitado a mover-se, foi feito para mover-se.

Além da importância do brincar, a escola deve proporcionar uma educação que vai além dos tradicionais conteúdos de cada uma das disciplinas, destacando-se a formação ética dos alunos. Neste sentido, o recreio apresenta um amplo campo de oportunidades para o desenvolvimento de valores morais.

No princípio pode-se pensar que o recreio escolar seja um momento mais esperado por todas as crianças, mas por vezes isto não se verifica. Há muitas crianças que no recreio se sentem desprotegidas, principalmente alunos da primeira e segunda classe, estes para se protegerem ficam perto da porta da sala de aula, próximo da salas dos professores e logo que a campainha toque correm de imediato para a sala.

Outras crianças que não praticam desportos, não são convidadas para jogar, outras ainda são provocadas, discriminadas e agredidas por não possuírem o estereótipo masculino ou feminino padrão na sociedade.

## **2 – JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

Com a abordagem desta temática pretendemos, contribuir para uma delimitação mais alargada acerca dos termos jogos, brinquedos e brincadeiras, que em termos gerais, podemos interpretar como uma forma de realização do lúdico.

Corroborando esta ideia, Michaelis (1998) e Rocha (1995) citados por Machado (2004) e Friedmann (1996), sugerem a actividade lúdica como um conceito ampliado do jogo, brinquedo e brincadeira que por sua vez para Bertoldo & Ruschel citado por Gáspari (2004) a tornam mais específica, quando considerando a própria linguagem da criança.

Para enunciarmos um certo grau de diferenciação entre os termos jogo, brinquedo, brincadeira, aceitamos a perspectiva de Porto (2003) quando sugere que o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo um objecto e a brincadeira o simples acto de brincar, o qual é notoriamente visível no jogo como no brinquedo.

As palavras jogos, brinquedos, brincadeiras e crianças, estão directamente ligadas entre si. Algumas sociedades reconhecem o brincar como parte da criança, no entanto, ainda existem algumas, onde a criança não brinca e apenas trabalha.

## *2.1- O Jogo*

### **2.1.1 – O conceito de jogo**

Em termos etimológicos, o vocábulo “jogo” tem origem na palavra grega “paidia”, o qual significa jogo infantil. Contudo, os gregos utilizavam outro termo muito semelhante, “paidéia” significando educação, processo educativo, aprendizagem, surgindo ainda de ambos os termos “paidós”, o qual significa criança. Ao nível da língua Portuguesa a palavra “ludus” é substituída pelo vocábulo “jocus”, significando gracejo piada, graça humor, estando implícito o divertimento no jogo.

Segundo a nova Enciclopédia Larousse (1997), o jogo é definido como “uma actividade física ou intelectual não imposta e gratuita, a que se adere por divertimento, por prazer”. É ainda descrita como “actividade de lazer sujeita a regras convencionais, comportando vencedores e vencidos, em que intervêm as qualidades físicas ou intelectuais, a destreza, a esperteza ou o imprevisto”. Contrapondo este autor, existem jogos em que não existem vencedores e perdedores, por exemplo, o jogo da apanhada.

*“O jogo é uma actividade livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, de observar completamente o jogador, uma acção destituída de todo e qualquer interesse material e toda e qualquer utilidade que se realize num tempo e espaço expressamente circunscritos, se desenvolve com ordem segundo*

*regras dadas e suscita na vida relações de grupo rodeando-se voluntariamente do mistério, ou acentuando pelo disfarce, a sua estranheza face ao mundo habitual”.*

*Huizinga, (1996, p.35)*

Quando sugerimos o jogo ou jogar, recordamos o ser que é a criança, do mesmo modo que também Château (1975) e Amado (1992) são unânimes, considerando o elemento jogo como fazendo parte do universo da criança, através do qual a criança demonstra a sua insistente curiosidade pelo mundo exterior.

Durante os primeiros anos de vida da criança, o jogo é praticamente uma constante, tal como nos justifica Cabral (1990), citado apud Sousa (1997, p.11) “onde houver uma criança tem de haver jogos, quer os adultos se apercebam ou não, quer os adultos se queiram ou não”.

O jogo acompanha de forma paralela a evolução do homem, desde os primórdios até à actualidade, marcando presença constante em todas as civilizações. Tal como nos dizem Ferrand et al (1979) “o jogo é uma componente essencial da vida do homem: em todas as sociedades, em todas as épocas, existem múltiplos jogos que excitam paixões humanas” (citado por Sousa, 1997, p.11).

Há alguns séculos atrás, durante a Idade Média o jogo não era considerado como na actualidade, era visto como algo inútil e como uma coisa não séria, porém, assistia-se a uma diferenciação entre os jogos praticados pela nobreza e pelo povo, alguns jogos nesta época eram associados aos jogos de sorte e azar, encarados pela Igreja Católica como práticas pagãs. No Renascimento o jogo surgiu como algo sério e destinava-se a educar a criança.

Já no período do Romantismo, o jogo era visto como uma conduta típica, livre e espontânea da criança ao mesmo tempo que servia de instrumento de educação na pequena infância. Na actualidade, o jogo apresenta uma dupla faceta, é visto como um meio de recreação das crianças, sem interferência dos adultos, promovendo a verdadeira essência da sua existência e a sua utilização na escola como instrumento pedagógico.

Huizinga foi pioneiro no estudo das questões relacionadas com o jogo. *Homo Ludens*, é a sua obra mais conhecida, esta refere como o jogo está presente em tudo o que acontece em todo o mundo, ultrapassando os limites da actividade puramente física ou biológica, tendo sentido próprio e determinado, este autor considera o jogo como



algo que é anterior à própria civilização e define-o da seguinte forma: *“Acção ou actividade de livre e espontânea vontade, que foi aceite voluntariamente dentro de certos limites fixados de tempo e de espaço, que, executada segundo regras incondicionalmente obrigatórias, tem sua meta em si mesmo e è acompanhada por uma sensação de tensão e alegria e uma consciência de ser diferente da vida normal”*.

Mas afinal o que é o jogo? De facto, devido à multiplicidade do conceito de jogo, torna-se muito difícil a definição e delimitação do mesmo, pois, dificilmente encontramos uma definição clara, satisfatória e abrangente, como o jogo é. Corroborando, Durão (2001, p.31), sobre esta temática salienta: *“A tentativa de delimitar e definir concretamente o jogo é, pois, uma tarefa árdua e com sucesso problemático, dadas as dificuldades referidas: a polissemia do vocábulo, o âmbito da análise e a diferente focalização do pensamento e dos sentidos sobre uma actividade, uma atitude ou a totalidade do universo lúdico”*.

Para Caillois (1990) a terminologia jogo engloba a actividade que lhe está subjacente e todos os instrumentos, imagens e símbolos que no seu conjunto são indispensáveis à realização dessa actividade. No entanto, na perspectiva de Bartolomeis (1968), citado por Sousa (1997) “o jogo é indispensável à socialização, sendo uma forma própria da experiência infantil de invenção e espontaneidade”. Para Piaget (*apud* Martins, 1997), o jogo “estabelece uma relação com o acto de inteligência, opinando que o jogo é essencialmente assimilação, ou assimilação predominando sobre a acomodação”.

Angélico (*apud* Mouga et al, 2004, p.7), *“define o jogo como o grande meio de desenvolvimento das crianças, através da sua interacção com o meio, de forma a desenvolver competências que promovam a sua integração e promovam o desenvolvimento da sua personalidade pelo espírito de iniciativa, autonomia e poder de decisão”*. Segundo este mesmo autor, alguns objectivos que jogo tem em conta são: o desenvolvimento e capacidades físicas e intelectuais, a iniciação estética e científica, não esquecendo a importância na socialização através da sensibilização para o espírito de grupo, a cooperação, a confiança, a interdependência e o desenvolvimento da identidade pessoal.

Depois de analisados vários conceitos e apesar de vários autores tentarem definir o conceito de jogo, ficou bem explícito a dificuldade ou impossibilidade de definição do mesmo, visto que este apresenta-se como um fenómeno dificilmente redutível, isto é,

que se explica por si próprio, indefinível, no entanto a maioria dos autores estudados concorda em que o jogo está intrínseco na criança. Mesmo Huizinga, autor de uma das mais clássicas obras sobre o jogo onde apresenta uma definição, considera que “o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exacta em termos lógicos, biológicos, ou estéticos”.

Considerando as definições propostas por todos estes autores, verificamos que todas elas são pertinentes ao interpretarem as várias características do jogo, mas enquanto educadores o que devemos ter presente é que o jogo é uma forma mais activa e natural do ser humano se divertir, mas ao mesmo tempo de se educar.

### **2.1.2 - As classificações dos jogos**

Na classificação dos jogos, os autores recorreram a diferentes correntes psicológicas e outros em teorias desenvolvimentistas. Existindo inúmeras formas de classificação dos jogos.

De seguida vai ser retratada de forma resumida algumas das classificações apresentadas por alguns autores.

Caillois (1990), elaborou uma categorização mais generalista e mais abrangente de todas, sendo esta, uma categorização que afirma que tanto os jogos infantis como os jogos de adultos podem ser divididos em quatro categorias sendo elas: competição (AGON), sorte (ALEA), simulação (MIMICRY) e vertigem (ILINX). Não sendo estas divisões estanques, podendo alguns jogos serem englobados em mais do que uma categoria.

Um outro tipo de classificação de jogos, que se pensa ser importante a sua abordagem, é a de Bandet (1975), através do qual o autor procura enquadrar no seu modelo os jogos em três domínios, psicológico, biológico e sociológico. Resumidamente, o autor propõe três categorias: numa primeira engloba os jogos denominados de verbais, imitativos, mágicos e de iniciação; numa segunda elabora os jogos denominados de força e de destreza e por último os jogos intelectuais. Este tipo de classificação, é bastante completa e abrangente. No entanto esta classificação apresenta algumas lacunas, o facto de alguns jogos não poderem ser inseridos numa mesma categoria, por exemplo, os jogos desportivos colectivos os quais, mesmo podendo ser

inserido na categoria de jogos de força e destreza, também se poderiam inserir na categoria dos jogos intelectuais, uma vez que para o seu sucesso é necessária uma reflexão rápida.

Erikson, “associou os tipos de jogos a diferentes princípios, designadamente: o princípio do prazer ou luxúria, o princípio da repetição compulsiva e o da defesa contra a ansiedade. Na perspectiva de Erikson, o jogo devia estar intimamente ligado ao desenvolvimento social e emocional da criança” ( Cit in Mouga e tal,2004, p.17).

Jean Chateau, elaborou uma classificação que considera que para “obter uma classificação satisfatória é preciso ter em conta a natureza do jogo, actividade gratuita onde o prazer nascido do sucesso encontrando na realização de funções próprias” (Cit in Prista, S.D, p.32).

Este autor fez uma classificação que se aproxima muito da que fez Piaget, isto é uma teoria explicativa que comanda a classificação, e é uma classificação que se baseia fundamentalmente na evolução da criança. Os dois grandes grupos que Jean Chateau elaborou para realizar a sua classificação foram: os jogos sem regras e os jogos regulados. As classes em que cada grupo está subdividido reflectem o carácter evolutivo em termos das manifestações da inteligência sensório-motora, no caso do grupo dos jogos sem regras, e da relação com os outros no grupo dos jogos regulados.

Os jogos, são em primeiro lugar as acções correspondentes à inteligência concreta da criança nos primeiros tempos de vida para se passar às primeiras afirmações do Eu. Nos jogos regulados por sua vez a evolução manifesta-se através da sociabilidade, visto partir-se dos jogos de grupo segmentado para os de coordenação.

Angélico (Cit in Mouga et al, 2004, p.18 e 19), baseia-se em várias referências e segue uma classificação em que divide os jogos também em quatro tipos antevendo os diferentes níveis de desenvolvimento da criança, sendo eles: jogos de desenvolvimento das capacidades motoras, este desenvolvimento processa-se através de jogos com bola, cordas para saltar e trepar, o jogo das escondidas; o jogo de desenvolvimento da capacidade da linguagem, são um bom exemplo os jogos de roda; um outro tipo de jogo considerado pelo autor são os jogos de desenvolvimento do raciocínio crítico, uma vez que as crianças nascem curiosas e com a capacidade de encontrar soluções para resolver os seus problemas, o educador desempenha assim um papel primordial sendo a sua função a de propor jogos através dos quais surjam, estimuladas as tendências naturais da

criança em busca de soluções, proporcionando o desenvolvimento do raciocínio. O último tipo de jogo designam-se por jogos que desenvolvem o interesse pela ciência, através dos quais pretende-se que a criança tenha a oportunidade de explorar o mundo que o rodeia, podem desta forma aprender importantes conceitos de economia, história e também o interesse, pela cultura tradicional.

Kodym define cinco categorias para a classificar os jogos, partindo do modo como os requisitos psicológicos das provas atléticas são requeridas pelos participantes sendo elas:

*“Jogos de coordenação óculo-manual, onde a exigência predominante é a da concentração. Coordenação de todo o corpo através do espaço, onde os requisitos predominantes são o equilíbrio, o controlo e a consciência da resposta aos movimentos. Mobilização geral da energia corporal em termos de potencia e resistência, nos quais os requisitos predominantes são a disciplina, a tolerância ao cansaço e a motivação. Actividades em que é eminente o perigo de lesões e de morte, exigindo dos participantes força mental, auto confiança, controlo, reacção rápida e habilidade de realização debaixo de tensões extremas. Antecipação e movimentos em relação aos outros, categorias que exige destreza estratégia e a reacção a situações dinâmicas” (Cit in Prista S.D., p.27).*

Guedes (1980) considera que a classificação dos jogos deve ser de uso rápido e cómodo. Para isso, esta autora baseia-se na utilização da classificação em termos de uso prático para a Educação Física. Assim, Graça Guedes dividiu os jogos segundo o local onde se podem praticar, sendo este dividido em três grandes grupos: jogos de interior, jogos de pátio e jogos de rua e de campo.

Em cada um destes grupos foram agrupados famílias de acordo com as capacidades psicomotoras que dominantemente solicitam. Esta classificação acaba por ter uma utilidade prática para o ramo educacional pois, através dela encontram-se rapidamente os jogos apropriados segundo o local disponível e os objectivos pretendidos, em especial ao nível do desenvolvimento motor.

Concluindo, a elaboração de uma teoria universal de classificação dos jogos é uma tarefa que se apresenta complexa e mesmo improdutiva, face à diversidade de jogos

existentes em todo o mundo. Desta forma, mais que a elaboração de uma grelha de classificação que possa ser unânime aceite por todos, temos de nos manter críticos e receptivos a possíveis críticas.

### **2.1.3 – Teorias Clássicas do Jogo**

Nesta temática existe uma grande variedade de teorias explicativas do jogo, demonstrativo da sua diversidade, nomeadamente quanto à sua natureza. Pretende-se apenas apresentar algumas das teorias existentes.

Temos então, a teoria do Recreio, defendida por Schiller (1875) citado por Negrine (2000), segundo o qual a finalidade intrínseca do jogo é permitir à pessoa recrear-se. Outra das teorias, defendida por Lazarus (1873) citado por Negrine (2000), é a teoria do Descanso segundo este, o jogo é uma actividade que serve para descansar e para restabelecer energias consumidas nas actividades denominadas sérias.

Hall (1906) citado por Cilla & Omenãca (1999), sustenta a teoria da Recapitulação, esta fundamenta-se na lei biogenética de Haeckel, em que o jogo é reduzido a uma lei fisiologia, evoluindo o jogo através de uma sucessão de estádios em que os seus conteúdos correspondem a actividades ancestrais em que a ontogénese recapitula as diferentes etapas da filogénese.

Por sua vez, a teoria do Pré-exercício, defendida por Groos (1902) citado por Cilla & Omenãca (1999) segundo este, o jogo é uma actividade intuitiva, tendo como principal função, o desenvolvimento de aptidões necessárias para a vida adulta ou seja, como preparação para a vida séria.

Segundo Spencer (1897) citado por Volpato (2002), existe a teoria do Excesso de Energia, que nos diz que o jogo é uma forma de equilíbrio energético, jogando a criança pelo facto de estar carregada de energia, acrescentando que o excesso de energia deriva do funcionamento do sistema nervoso, que ao acumular, necessitará mais tarde de a descarregar.

Todas as teorias citadas devem ser analisadas no âmbito da sua natureza de origem, ou seja, no espaço e no tempo em que foram produzidas, entre outros aspectos. Todas estas teorias contribuem para a compreensão deste fenómeno que é o jogo, pois todas elas oferecem visões parcelares de um universo muito amplo.

#### **2.1.4 – As funções de jogo**

O jogo é um fenómeno biológico, cultural e social.

A interpretação do jogo como uma função biológica é explicada, pois este é uma actividade relacionada com a natureza do organismo humano. Na teoria do excesso de energia, na teoria do pré-exercício e na teoria na recapitulação, podemos encontrar fundamentos para a compreensão do jogo como tendo na sua base uma função essencialmente biológica.

Em termos do jogo como uma função cultural, sugere-se a importância do mesmo como um fenómeno cultural. Segundo Huizinga (1996) e Caillois (1990) estão de acordo, pois defendem o jogo como uma manifestação de cultura de uma sociedade, uma caricatura de uma sociedade.

A concretização do jogo como uma função social, existe a rejeição da explicação do fenómeno jogo em alusão à função e explicação como um elemento biológica e cultural. Este tipo de função Crespo (1979), Durkheim (1973) citado por Serra (2004) e Feio (1985) defendem que o jogo deve ser interpretado como uma manifestação específica da sociedade e um facto social, não deve ser visto como um elemento cultural, podendo se considerar como uma parte da história de uma comunidade.

Concluindo, associando-se as diferentes funções dos jogos, estas contribuem para exteriorizar a importância com que este fenómeno é interpretado por diferentes autores e respectivas explicações de jogo, sendo através da sua complementaridade, que o homem valoriza a sua existência enquanto fenómeno biológico, social e cultural.

É importante salientar também, que as teorias e as classificações dos jogos devem ser interpretadas segundo o momento histórico no qual estas foram elaboradas, compreendendo-se de uma melhor forma, as diferentes posições tomadas pelos diferentes autores.

#### **2.1.5 – O jogo e a criança**

A criança encara toda a actividade como um jogo, pois é através deste que ela descobre os movimentos e que vai tomando conhecimento de novos domínios, que se manterão ao longo do seu desenvolvimento.

Para Claparède (citado por Chateau, 1975, p.7), “a criança serve para jogar e para imitar”. Posto isto, ao estudarmos o crescimento e o desenvolvimento das funções da criança sem fazer apelo ao jogo é como esquecer um impulso resistível pelo qual a criança talha a sua própria silhueta.

Por sua vez Piaget (1978) citado por Kishimoto (1999), acreditava que o jogo era essencial na vida da criança, sendo uma das condições para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. Para este autor, de início existe o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado os seus efeitos depois de ter experimentado.

Dos sete aos doze anos, as crianças aprendem o jogo de regras, que prevalece durante toda a vida do indivíduo e que são transmitidos socialmente de criança para criança esta é uma conduta lúdica, que pressupõe relações sociais, pois as regras são controladas pelo grupo. Este autor refere ainda, que o jogo na criança, inicialmente é egocêntrico e espontâneo mas ao longo da vida, vão-se tornando um acto social, no qual as relações inter individuais são fundamentais.

O jogo, na criança, responde à necessidade de experimentar as suas capacidades de compreensão, execução e as suas forças. As crianças são colocadas em situações globais, lúdicas e concretas, que levam as mesmas a resolver problemas temporais, espaciais, corporais e de relações umas com as outras, tudo isto devido ao conjunto de regras presentes no jogo que implicam uma necessidade de ter em consideração os companheiros de jogo, o que revela à criança a existência de proibições e desenvolve a consciência do outro.

Kishimoto (1999), “ define o jogo como uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta. O conhecimento das modalidades lúdicas garante a aquisição de valores para a compreensão do contexto” (citado por Mouga e tal, 2004, p.13).

No jogo a criança mostra não só a sua inteligência, mas também a sua vontade, a seu carácter dominante, numa palavra, a sua personalidade ajudando-a a sentir-se mais segura no seu meio e a tomar atitudes mais determinadas.

Grande parte dos jogos tem uma função evidente de divertimento, de humor e de alegria, o que permite a criação de um ambiente agradável e regulador dos estados

afectivos dos seus praticantes, como também a alternância dos estados do tónus e de relaxamento muscular, experimentados durante os jogos, são benéficos para o desenvolvimento postural de todo o corpo.

Embora a criança que joga possa, de facto, preparar os músculos para tarefas futuras, a verdade é que não o sabe, ou pelo menos, não se preocupa nem pensa nisso como um objectivo ou nos seus efeitos, porque para ela o jogo vale naquele instante, não tem objectivos a longo alcance, joga por jogar.

No entender de Guedes (1980), na criança, o jogo é uma resposta à necessidade de experimentar as suas forças, as suas capacidades de compreensão e de execução, da sua vontade. Assim como o trabalho é a actividade séria para o homem, o jogo é a actividade séria da criança (p.69).

O jogo na criança é inteiramente diferente que no adulto. Na criança o jogo apresenta um carácter de honestidade, possuindo quase sempre regras rígidas, comportando fadigas e levando muitas vezes ao esgotamento. Segundo Château, (1975, p.16) “Não é um simples divertimento mas muito mais”

Geralmente o adulto considera o jogo como um mero passatempo, uma forma de distrair a criança dos seus estudos. Por esse motivo a sua intervenção limita-se na maioria dos casos a acabar com o jogo, pois para este, este é uma mera perda de tempo.

Durante o jogo a criança corre, salta, imita gestos, lança e apanha objectos e desenvolve o seu sentido rítmico. Por outro lado, as situações dos jogos ao repetirem-se muitas vezes não fazem com que a criança se canse de jogar mas sim suportam uma boa forma de entretenimento, de desenvolvimento das suas habilidades e capacidades motoras bem como o desenvolvimento dos mais variados domínios do comportamento (sócio-afectivo, cognitivo e psicomotor).

Na perspectiva de Vasconcelos (1989), a criança reflecte nos seus jogos a vida que a rodeia. Isto manifesta-se no conteúdo do próprio jogo, nos papéis que as crianças interpretam, no modo como encaram as coisas, nas relações entre si, nas respostas e nas conversas das próprias crianças, na forma como caracterizam as personagens e os seus actos.

Se realmente existem muitos temas verdadeiros e constantes para todas as crianças, independentemente da região em que vivem e do meio em que estão inseridas, já a



forma como brincam, varia segundo a época, de região para região, de cidade para cidade, de aldeia para aldeia e de meio familiar para meio familiar.

Logo, o jogo está consolidado no mais profundo dos povos, cuja identidade cultural se encontra através dos jogos e brinquedos por eles criados. As práticas e objectos lúdicos são infinitamente variados e profundamente marcados pelas especificidades étnicas e sociais.

O jogo é sem dúvida um enorme contributo para o desenvolvimento da criança, pois esta, através do jogo vivência novas experiências lúdicas que lhe permitem desenvolver um conjunto de capacidades e domínios motores que irão ser importantes para o seu crescimento enquanto ser humano.

Concluindo, sendo o jogo a principal ocupação da criança, importa proporcionar o prazer do jogo pelo jogo.

### **2.1.6 – O jogo, seus aspectos lúdicos e educativos**

O jogo na educação escolar foi evoluindo ao longo do tempo. Inicialmente a criança ia para a escola para aprender e não para se divertir, isto devido à escola apresentar um carácter disciplinador, contrapondo-se com o verdadeiro objectivo do jogo. Para a mudança de atitudes contribuiu a evolução do conceito de criança, isto sucedeu através da delimitação da faixa etária da infância no século XVII.

Na Idade Média a criança era visto como um adulto em miniatura, era imposto pela Igreja Católica que o jogo fosse banido e se prestasse uma educação disciplinadora. A partir do Renascimento o jogo é novamente reabilitado, passando este a ser visto como um meio útil para a transmissão e aprendizagem dos conteúdos escolares.

Segundo Durkheim (1984) refere-nos que podemos delimitar a relação do jogo com a educação em três ideias fundamentais, sendo elas, o uso do jogo enquanto recreação, o uso do jogo como diagnostico da personalidade infantil e o uso do jogo para favorecer o ensino dos conteúdos escolares. Visto isto, o jogo funciona para o adulto como uma fonte de dados, onde a criança é considerada a cobaia para compreender como se dá o desenvolvimento infantil.

A escola deve preocupar-se com a formação da criança e não em estabelecer barreiras, deve-se interpretar o jogo como um aliado na educação. A utilização do jogo

na escola, de forma sustentada, podemos auxiliar a criança a desenvolver a sua curiosidade, a imaginação, a criatividade construindo a inteligência ajudando a mesma a socializar-se, ou seja promovendo o desenvolvimento físico, cognitivo e social da criança.

O jogo sendo um instrumento controlado pelo adulto, incita estabelecer um meio para atingir um fim, neste caso considerado artificial. Assim, a criança neste tipo de situação é possuidora de um elemento intrínseco o qual denominamos de código universal, sabendo assim distinguir quando o adulto não joga com as mesmas intenções que ela. Uma das úteis artimanhas pedagógicas será assim o de inculcar na consciência prática do jogo na criança as características do fictício e ao mesmo tempo do real.

O jogo na escola tem sido utilizado como meio pedagógico com o intuito de inculcar na criança uma parte do programa, estamos a corromper o sentido primário com que o jogo foi inicialmente designado, mas estamos também a usufruir das potencialidades inculcadas a este material como uma forma para atingir fins primários mesmo que por utilização de meios readaptados a sua função original.

O lúdico é uma parte fundamental na fase da infância, visto ser aqui que predomina a fantasia, o divertimento, podendo a criança com alguma autonomia, usufruir de uma liberdade infinita destinada a criar. É através do jogo que a criança primeiramente descobre o prazer e a satisfação, expressando de modo simbólico todas as suas fantasias, sendo inegável a acção do lúdico na construção da identidade da criança.

Contrariando alguns autores, Camargo (1998) citado por Machado (2004) refere uma visão crítica quanto à utilização do lúdico, este descreve quatro preconceitos para com o lúdico. A diversão como preocupação dos ricos, o trabalho como sendo mais importante que o lúdico, a diversão como um entrave ao trabalho e por último a visão do trabalho como sendo uma tarefa difícil e divertir-se como sendo fácil.

Concluindo, devemos considerar o jogo como um importante aliado do ensino e promotor do desenvolvimento físico e intelectual. No entanto, para além da escola também a família, pode explorar as vantagens do jogo, enquanto contribui para a educação moral e social da criança.

## 2.2– O Brinquedo

Um brinquedo é um objecto, é geralmente associado a crianças. Na pedagogia, um brinquedo é qualquer objecto que a criança possa usar no acto de brincar. Alguns brinquedos permitem às crianças divertirem-se enquanto ao mesmo tempo lhes ensinam sobre um dado assunto. Os brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente naqueles usados em jogos cooperativos, pois proporcionam a socialização e a interacção com outras crianças.

Os brinquedos são de vital importância para o desenvolvimento e para a educação da criança, por propiciar o desenvolvimento simbólico, estimular sua imaginação, sua capacidade de raciocínio e sua auto-estima. Podem ser utilizados em tratamento psicoterapêutico, com crianças com problemas emocionais causados por múltiplos factores, ou que apresentam distúrbios de comportamento ou baixo rendimento escolar. Carrinhos em miniatura, bonecas, bolas, ursos e ioiôs são exemplos de brinquedos. O acto de brincar em si, geralmente não exige um brinquedo, que seja um objecto palpável, pode acontecer como jogos simbólicos (faz-de-conta).

No que diz respeito à origem dos brinquedos Bandet (1975), Olivier (1976) e Friedmann (1996), estão em concordância, referindo que o primeiro brinquedo da criança é o próprio corpo. Sucedendo numa ordem cronológica a origem dos brinquedos surgiu do espírito de emulação das crianças, através da imitação das atitudes dos adultos. Com a evolução dos tempos, o brinquedo estava associado ao trabalho.

O brinquedo encontra-se associado a factores históricos e culturais, este é representativo de uma certa ordem social, nomeadamente quando o adaptamos a cada sexo, por exemplo a boneca para as meninas e o pião para os rapazes, desta forma é um importante veículo de transmissão cultural.

### **2.2.1 – O brinquedo como instrumento lúdico da criança**

Ao contrário do jogo e da brincadeira, os quais se baseiam essencialmente na acção, o brinquedo necessita de um suporte material, de um elemento físico, devendo-se assim considerar como indispensável a presença de um objecto ou do próprio corpo.

Brinquedo, segundo o Novo Dicionário de Língua Portuguesa, é todo o “objecto que serve para a criança brincar”; brincar é a acção de divertir-se, entreter-se, distrair-se, folgar, enquanto que a brincadeira é, por consequência, o acto ou efeito de brincar, divertimento e passatempo.

Para Nicolau citada por Gáspari (2004), o brinquedo constitui-se na própria essência da infância porque, sendo extremamente dinâmico, favorece comportamentos espontâneos e improvisados. Para a referida autora, o brinquedo, contemplando o envolvimento afectivo, o convívio social e uma gama de operações cognitivas, funciona como um dos veículos promotores do desenvolvimento infantil.

Logo, o desenvolvimento humano é fortemente influenciado pelo brinquedo quando a criança o utiliza para estabelecer relações entre as situações imaginadas e as reais, atribuindo novos significados e valores de acordo com as suas motivações e anseios, esquivando-se a qualquer tipo de proibições ou restrições sociais.

É através do brinquedo que se consegue identificar culturas, valores, crenças e concepções do mundo dentro de um contexto que varia entre as diversas áreas culturais. Estes têm também utilidades e propriedades específicas que as crianças devem descobrir para os utilizar, contribuindo essa procura para o enriquecimento da criança.

Existem inúmeros brinquedos que são basicamente imitativos, adequados para mundos em miniatura onde a criança pode “fazer o mesmo” que vê os adultos fazerem, numa escala adequada ao seu nível mental e ao seu grau de controlo e livre de consequências das suas acções. O adulto ao ver a criança entretida com brincadeiras representativas de algumas das suas actividades considera-as, muitas das vezes, como uma preparação para a vida adulta.

Segundo Ponte (1993), as bonecas destinavam-se às crianças, não só como mero brinquedo, mas também como preparação para a vida familiar e social futuras.

Para os psicanalistas a presença do brinquedo é um sinal de saúde mental, o que por oposição, é na actualidade interpretada como um sintoma de doença física ou mental, ou seja, uma criança que não brinca, não se aventura na descoberta de novas sensações, enquanto uma criança que brinca, fantasia, revela em si o desafio do crescimento e do seu desenvolvimento.

Deste modo, o brinquedo é um estimulante pois faz fluir a imaginação infantil, não é utilizado de forma rígida, a criança pode utilizar o mesmo brinquedo de múltiplas

formas e atribuindo-lhe os mais variados significados. Na nossa actualidade, esta circunstância é raro acontecer, pois o brinquedo tem em si insinuado um modelo padronizado de orientação, apresentando-se totalmente oposto com os brinquedos do passado.

Por outro lado, o brinquedo desempenha também ele em consonância com o jogo, um importante papel educativo imprescindível para o desenvolvimento físico e social da criança. Contudo, sabendo nós que a sua orientação e função pedagógica estão dependentes dos interesses e interferências dos adultos, não se pode esquecer que a função primaria da utilização do brinquedo pelas crianças e pelo qual foi concebido, é desta forma permitir dar suporte ao crescimento e desenvolvimento infantil espontâneo.

De acordo com Kishimoto (1999) em estudos realizados na década de 1930, a respeito das preferências das crianças em relação aos brinquedos, este aponta para a existência de discriminação sexual acerca dos valores que estes assumiam na sociedade daquela época, os jogos que envolviam o faz de conta é da exclusividade feminina, enquanto que os jogos que envolviam objectos, como bolas ou carrinhos, eram destinados ao sexo masculino.

Como forma de explicação para a não participação feminina nos jogos/ brincadeiras associados ao género masculino, a autora fundamenta esta discriminação na divisão dos locais próprios para a realização das actividades, que, para os rapazes seria a rua, enquanto que as meninas seriam em locais mais fechados e isolados, tais como quintais ou dentro de casa. Também o menor tempo concedido às meninas para brincar, em virtude destas terem de ajudar nas tarefas domésticas, seria outro factor de diferenciação entre brincadeiras de rapazes e de raparigas.

A imagem do brinquedo está assim dependente do contexto social, dos valores e modos de vida de onde está inserido o brinquedo, porque a criança faz de qualquer matéria um brinquedo, sendo a matéria somente um pretexto sensível para a elaboração mental do jogo.

O brinquedo surge como um convite a expressão e afirmação da criança, mas esse não pode permanecer muito tempo como elemento único, e necessário estabelecer um conjunto de relações e situações em diferentes momentos da brincadeira para que a criança não perca o interesse, daí, seja frequente observarmos mudanças repentinas na forma de agir utilizando o mesmo brinquedo, ou introduzindo outros, dando um carácter

totalmente diferente à sua acção, o que, de certo modo, é revelador da imaginação e criatividade da criança. Deste modo também o ambiente condiciona o tipo de brincadeiras, uma vez que os temas destas retratam o contexto da vida diária, e enquanto aquilo que rodeia a criança muda, também as brincadeiras se alteram.

Foi o reconhecimento da infância como fase específica da vida, como suas características e necessidades, que possibilitou identificar o brinquedo como objecto da criança, que ao utilizá-lo vai desenvolver o seu desenvolvimento a sua psicomotricidade, coordenação, sociabilidade, criatividade, afectividade, enculturação, etc., abrindo o espírito da criança para a vida em comunidade e à consciência dos outros.

### **2.2.2 – O brinquedo e a indústria**

Antigamente os brinquedos eram compartilhados com os adultos, a partir da revolução industrial datada do século XVIII, esta posição sofreu importantes alterações.

Segundo alguns autores a divisão histórica dos brinquedos pode ser realizada em três períodos assim sendo, o primeiro período compreende os brinquedos criados pela própria criança. Uma segunda divisão na qual o brinquedo seria produto da produção artesanal de um determinado meio e por fim, uma terceira divisão na qual evidencia a produção do brinquedo a nível industrial e desta forma concebidos de forma diferente dos brinquedos de origem artesanal. Sendo assim, tomamos consciência prática que a invenção e produção de brinquedos deixou de ter estritamente uma origem artesanal, ora nas crianças, avós e pais, aproximando-se cada vez mais de um produto manufacturado, ou seja, a produção em massa. Contudo, esta revolução tecnológica veio contrariar a opinião de Amado (2002), pois retira à criança de forma progressiva, a vontade destinada ao espírito inventivo, a criação uma vez que constitui-se este acto como uma forma de brincar, como resultado muitas das vezes do aproveitamento lúdico que os objectos sugerem na sua imaginação ou mesmo de artefactos da vida quotidiana.

No mundo contemporâneo actual, onde se evoca tão sistematicamente o choque tecnológico, o brinquedo é a materialização do projecto adulto e controlado pelo mesmo, possuindo a este propósito a característica de consumo. É deste modo com bastante naturalidade que na diversidade de culturas existentes na aldeia global, os brinquedos deixam de ser produções das crianças, tornando-se estes estranhos à mesma. Logo a criatividade, o imaginário infantil são ameaçados pela interferência e pela

emergência de uma poderosa indústria, a qual vai gradualmente diminuindo e circunscrevendo os espaços e meios para a criança brincar.

Um fenómeno presente na actualidade, é a influência nos gostos das crianças, isto sucede devido aos meios de comunicação, ou seja, a televisão e a uma feroz máquina publicitária, designando-se esta de “TaylorismoLúdico”.

Concluindo, podemos considerar o brinquedo nos dias que correm uma actividade geradora de lucros, que desprioriza a verdadeira origem e forma de brincar da criança.

## 2.3– A Brincadeira

### 2.3.1 – A importância da brincadeira para a criança

Depois de ter abordado algumas opiniões e recolhido os dados de diversos autores sobre o tema dos jogos e dos brinquedos, iremos agora abordar o tema da brincadeira.

A brincadeira pode ser interpretada como a forma mais primitiva da expressão infantil, sendo por isso considerada a actividade mais típica e deste modo a fase mais importante da infância. É através da brincadeira que a criança realiza as primeiras descobertas, este espaço lúdico é um meio fundamental para a criança se desenvolver, expressar e aprender.

Durante a brincadeira a criança não se limita a obedecer a regras impostas, age sim no sentido de transformá-las e recriá-las de acordo com as suas necessidades de interesse, procurando sempre tirar o máximo de prazer daquilo que está a fazer. Não se trata de uma mera aceitação, mas de um processo de construção que se efectua com a sua participação, em que a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção.

Como actividade lúdica voluntária, a brincadeira é a melhor forma da criança comunicar, de se relacionar com outras crianças, pois brincando, a criança adquire experiência, ao contrário da criança que não brinca, esta não desenvolve todo o processo de crescimento físico e cognitivo. A brincadeira não alcança os seus objectivos, quando

o prazer e o divertimento deixam de estar presentes, a partir daqui a criança não encontra mais interesse o motivo para brincar.

“Brincar é a maior expressão do desenvolvimento humano na infância, e por si só, é a expressão livre do que está dentro da alma de uma criança”. (Froebel citado por Kishimoto, 1999)

Quanto mais tempo a criança tiver para brincar, maior será a riqueza dos seus comportamentos, bem como a potencialidade em adaptar-se a novas circunstâncias. Brincando cria situações imaginárias. Em contrapartida, quanto mais de pressa entrar numa normalidade, menos flexível se torna e conseqüentemente menos tempo terá para desenvolver uma inteligência criativa.

Numa mesma sociedade, a brincadeira não é considerada nem apreciada de igual modo por todos, embora seja reconhecida como uma necessidade humana. Nas brincadeiras utilizadas pelas crianças, tal como acontece com os brinquedos, também se notam sinais de diferença entre as brincadeiras de rapazes e de raparigas.

Corroborando, Bomtempo (2001) citado por Silva (2004), sugere que as brincadeiras as brincadeiras tendem a reflectir papéis sociais e isso pode ser averiguado nas actividades de faz-de-conta, em que estas reproduzem tais papéis, as meninas tendem a reproduzir papéis ligados á mulher, tais como mãe, tia, professora, enquanto que os meninos tendem a representar figuras mais fortes, como por exemplo, o pai, ladrão, policia e heróis, entre outras.

Simões (2004) enumerou como brincadeiras, as escondidas, a cabra cega, o saltar a corda, ramalhete, a apanhada, a cantarinha as pedrinhas, entre outras, realizadas predominantemente na rua, brincando rapazes e raparigas, havendo contudo algumas brincadeiras onde apenas brincavam raparigas. Em termos de aprendizagem, esta era realizada na sua maioria através dos amigos/ colegas, constatando-se pelas brincadeiras enunciadas, a simplicidade dos materiais e ao nível do tempo destinado, variando entre o domingo, ou seja, o momento em que havia um certo intervalo nas tarefas diárias, o intervalo das aulas e o final das aulas.

Através das actividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e a receber ordens, a esperar a sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a



compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade.

O segredo da liberdade da actividade lúdica nas crianças, concretamente tornada realidade através do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras, e o de permitir que de uma forma livre, possam compreender o mundo real sem nunca negar as incursões no sentido de descobrirem mundos imaginários.

Deste modo, apesar da brincadeira, o brinquedo e o jogo apresentarem fins pedagógicos para a criança no sentido do adulto, enquanto função lúdica, possibilitam ensinar sempre algo que completa o conhecimento da criança.

Devemos assim tornar real a máxima “a criança aprende brincando e brincando ela é feliz”.

### **3 – ALGUNS ESTUDOS SOBRE RECREIOS**

Segundo um estudo elaborado por Gomes, Queirós e Santana, no que diz respeito aos jogos do recreio escolar quanto aos estereótipos femininos e masculinos, com o objectivo e analisar como as crianças de ambos os sexos com 6, 8 e 10 anos de idade percebem cinco jogos característicos do recreio, sendo estes, luta, macaca, futebol, caçadinhas, saltos à corda/elásticos, como sendo apropriados ao sexo feminino, masculino ou ambos os sexos. Este estudo envolveu 235 alunos do 1º ciclo do ensino básico da região do grande Porto (Matosinhos, Gaia e Porto cidade), sendo 100 alunos do sexo feminino e 135 do sexo masculino.

Como forma de colheita de dados, foi elaborado um formulário onde se questionava se a luta, a macaca, futebol, as caçadinhas e o saltar à corda e ao elástico seriam jogos de rapazes, de raparigas, ou de ambos os sexos. Estas autoras chegaram as seguintes resultados, estes indicam a existência de dois jogos percebidos como predominantemente femininos, dois masculinos e um jogo apropriado a ambos os sexos. Já aos 6 anos, tanto os rapazes como as raparigas, atribuem uns jogos ao sexo masculino (luta e futebol), outros ao sexo feminino (macaca, saltar à corda e ao elástico) e um outro como apropriado a ambos os sexos caçadinhas. Esta percepção dos jogos segundo o sexo é coincidente nas raparigas e nos rapazes e vai de encontro à divisão culturalmente estabelecida: jogos de raparigas/jogos de rapazes.

Outro estudo elaborado por Gomes, Marques e Nunes, com o objectivo de analisar se existem diferenças de opinião de raparigas e rapazes, de diferentes contextos culturais (Viseu e Território de Macau), de 6, 8 e 10 anos, quanto ao modo como percebem 5 jogos usuais no recreio escolar: se são apropriados ao género feminino, ao masculino ou a ambos os géneros. O estudo de 1995, realizado no Grande Porto, indicava que quando se comparam as respostas das raparigas e dos rapazes, apenas no *futebol* (aos 6 anos) e no jogo de *saltar à corda/elástico* (aos 10 anos) se evidenciavam diferenças de opinião estatisticamente significativas. No presente estudo pretendemos saber se a tendência daqueles resultados se verifica em Viseu e em Macau.

A amostra foi constituída por 408 crianças de 6, 8 e 10 anos de idade do 1º ciclo do Ensino Básico de Viseu e de Macau, sendo 195 do sexo feminino e 213 do sexo masculino. Foi utilizado o questionário elaborado para o estudo de Botelho Gomes et al. (1995). Traduziu-se o questionário para a língua chinesa, para a sua aplicação no território de Macau, dado que as crianças macaenses também realizam estes jogos no seu recreio escolar (Santos, 1997).

Concluíram que na generalidade, a percepção dos jogos, segundo o género, é coincidente nas raparigas e nos rapazes de cada contexto. Nos dois contextos, e para todos os sexos e intervalos de idade, a *luta e o futebol* são jogos característicos do género masculino. O jogo das caçadinhas é apropriado a ambos os géneros. Em Viseu, a *macaca* é percebida, em todas as idades e para ambos os sexos, como um jogo característico do género feminino. Em Macau, exceptuando a opinião dos rapazes de 10 anos, que a consideram como um jogo de raparigas, é sentida como sendo própria a ambos os géneros. O jogo *saltar à corda/elástico* é considerado como um jogo apropriado a raparigas, sendo os rapazes e raparigas de 6 anos de Macau as únicas vozes discordantes, ao considerá-lo como um jogo apropriado a ambos os géneros. No *futebol e na luta*, a valorização da classificação "ambos os géneros" aumenta com a idade, tanto nos rapazes como nas raparigas de Viseu. Em Macau acontece precisamente o oposto.

Quando as raparigas de Viseu classificam os jogos no feminino, à medida que avançam em idade, concedem menos espaço à classificação "ambos os géneros". Já quando os identificam como sendo apropriados ao género masculino, valorizam a classificação "ambos os géneros".

Os resultados observados em Viseu seguem a tendência encontrada no estudo realizado no Grande Porto, em 1995.

## **CAPITULO II**

### **CARACTERIZAÇÃO DO MEIO E DAS ESCOLAS**

#### **1– CARACTERIZAÇÃO DO MEIO**

##### **1.1– Localização Geográfica**

O agrupamento de Escolas de Tábua constitui uma unidade de ensino formada por Escolas do Concelho de Tábua, cuja sede é a Escola Básica do 2º Ciclo de Tábua, situada na vila, freguesia e concelho de Tábua, pertencente ao distrito de Coimbra.

O concelho de Tábua está inserido na zona do planalto Beirão, com fortes ligações à sub-região agrícola do Alto Mondego, integrado na zona do Pinhal Interior Norte e situado na área de influência do distrito de Coimbra, Viseu e Guarda. Tem como limítrofes: Arganil, Carregal do Sal, Oliveira do Hospital, Penacova e Santa Comba Dão.

È composto por 15 freguesias, cuja população total é de 12.611 Habitantes, distribuídos por 7.906 fogos (segundo CENSOS de 2001).

Das 15 freguesias, 4 têm os seus alunos agrupados, desde o início do ano lectivo 2002/2003, ao agrupamento de escolas de Midões, respectivamente: Covas, Midões, Póvoa de Midões e Vila Nova de Oliveirinha. As restantes freguesias, cujos alunos têm o seu percurso escolar assegurado no Agrupamento de Escolas de Tábua, são as seguintes: Ázere, Candosa, Covelo, Espariz, Meda de Mouros, Mouronho, Pinheiro de Coja, São João da Boavista, Sinde e Tábua.

##### **1.2 – Identificação do Meio**

###### **1.2.1 - Caracterização Sócio – Económica**

A população a exercer uma população é de 3581, enquanto que o número de inactivos é de 7574. No concelho de Tábua existem 339 desempregados, 80 pessoas à procura de 1º emprego, 259 pessoas à procura de emprego e 1122 em outras situações.

O número de inactivos é preocupante, se perspectivámos a tradução deste número na carência económica dos meios familiares do qual são oriundos muitos dos alunos destas escolas, indo estes dados, também, ao encontro do envelhecimento da população.

### 1.2.2 - Caracterização – Sócio cultural

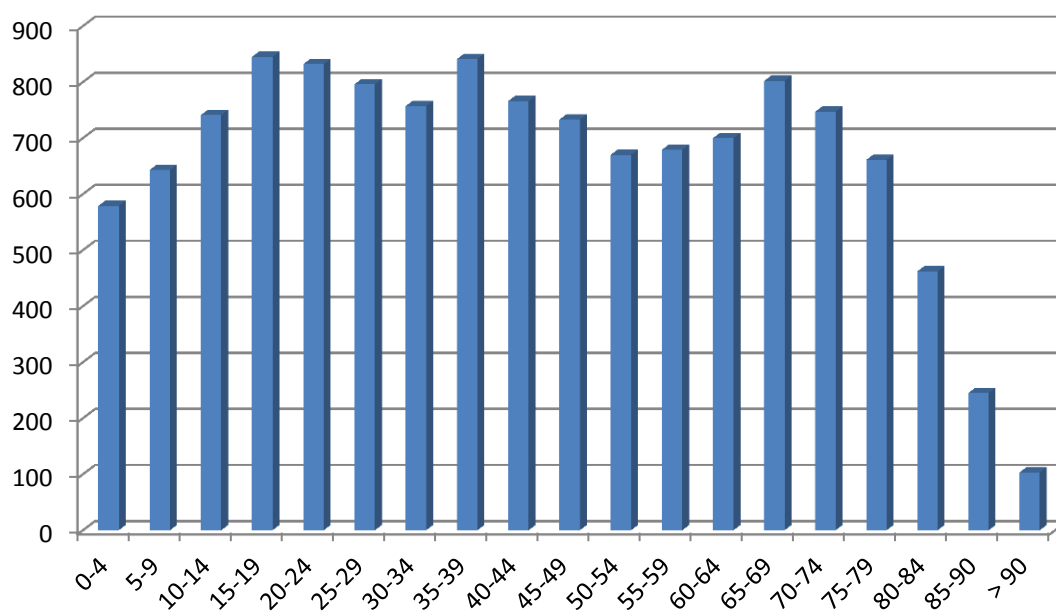


Gráfico 1: Estrutura etária da população.

É possível verificar que a população apresenta tendência notória, para o envelhecimento.

### Estrutura profissional

Existem 349 empresas no total no concelho de Tábua. Estes distribuem-se pelas seguintes actividades: 4,3% empresas ligadas à agricultura, silvicultura, caça e pesca; 0,6% ligadas às indústrias extractivas; 15,8% de empresas ligadas à indústria transformadora; 0,3% ligadas à produção e distribuição de electricidade, gás e água; 17,5% de empresas ligadas à construção e obras públicas; 40,1% das empresas do concelho destinam-se ao comércio, hotelaria e restauração; 3,7% ligados ao transporte, armazenagem e comunicações; 10,9% das empresas estão ligadas a actividades financeiras, imobiliárias, serviços às empresas e por último 6,9 % das empresas destinam-se à administração pública, saúde e outros.

## 2 – CARACTERIZAÇÃO DAS ESCOLAS

### 2.1 – Caracterização da Escola Básica do 1º Ciclo de Tábua

Nestas fotografias podemos observar a fachada principal do edifício mais antigo, assim como o pátio, sendo este um dos locais onde as crianças costumam brincar.

Este pátio (fig.2), encontra-se vedado para não existir o perigo das crianças irem para a estrada, encontram-se algumas árvores, sendo o seu pavimento repartido de duas formas, terra batida e cimento.

Nestas imagens que se seguem, podemos observar as traseiras dos dois blocos que constituem esta escola.

Na figura 3, é um espaço de maiores dimensões, amplo, constituído por algumas árvores, sendo o seu pavimento todo em terra.



Figura1: Fachada principal da escola

Na figura 4, podemos verificar que também é um espaço amplo, onde as crianças se divertem em tempo de chuva pois é aqui que se encontra o maior espaço coberto da escola. A parte que não está coberta nesta área, apresenta um pavimento em alcatrão, enquanto que a parte coberta é em cimento.

Nas imagens ( fig. 4 e 5 ), encontramos os restantes espaços cobertos que a escola possui, onde as crianças se podem repartir, quando chove ou faz sol.

Na figura 6, observamos um espaço coberto com um piso específico de borracha e constituído por um escorrega de plástico que é o fascínio das crianças mais novas.

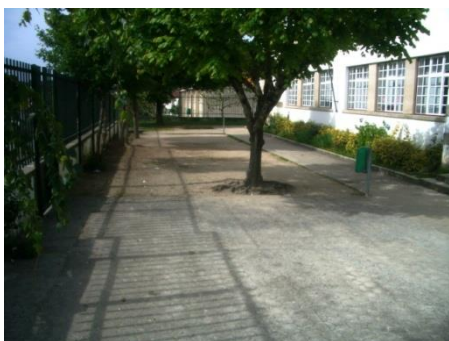


Figura 2: Pátio da Frente do Bloco Principal da Escola



Figura 3: Pátio da parte de trás do bloco principal da escola.



Figura 4 Pátio da parte de trás do segundo bloco da escola.



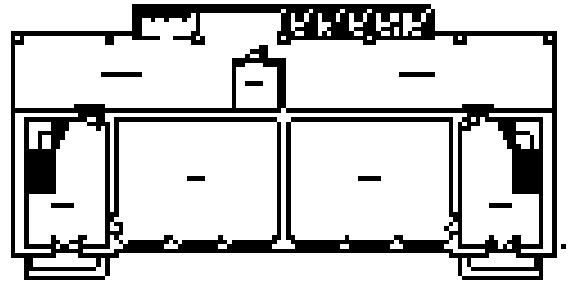
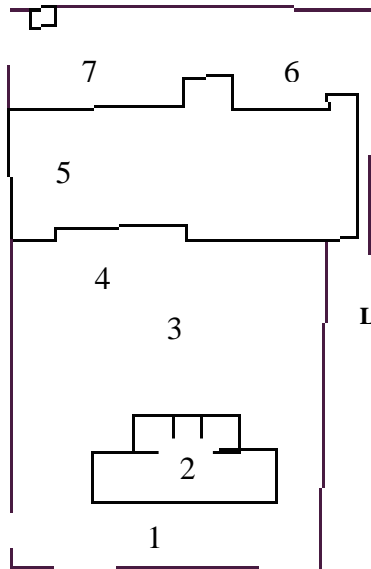
Figura 5:Zona coberta no bloco mais antigo da escola.



Figura 6: Zona coberta no bloco mais recente da escola.



Figura 7: Zona coberta na parte de trás do bloco mais recente da escola.



**Legenda:**

- 1- Pátio da parte da frente da escola;
- 2- Bloco com 4 salas de aula;
- 3- Pátio da parte de trás do bloco principal da escola;
- 4- Zona coberta da parte da frente do bloco mais recente da escola;
- 5- Bloco mais recente da escola com várias salas de aula;
- 6- Zona coberta da parte de trás do bloco mais recente.
- 7- Pátio da parte de trás do bloco mais recente da escola;

Esquema 1: Esquema do átrio e planta do edifício mais antigo da Escola Primária de Tábua.

Escola do plano centenário tipo rural 2, construída em 1950 no lugar da vila de Tábua, com o objectivo de apoiar famílias da freguesia de Tábua do Concelho de Tábua pertencente ao Distrito de Coimbra. A escola é constituída por dois blocos de salas de aula, o edifício mais antigo é constituído por quatro salas de aula, o bloco mais recente é constituído por quatro salas de aula, várias casas de banho para os alunos e para os professores.

Quanto às dimensões dos espaços do recreio apresentam-se adequados relativamente às dimensões da escola, mas com uma área coberta muito pequena que dificulta os recreios em dias de chuva. Este espaço de recreio é constituído por três espaços distintos, um com pavimento em alcatrão este de maiores dimensões, outro com um pavimento em cimento mais pequeno e por último um espaço de pequenas dimensões onde se encontra um escorrega com várias funções.

Esta escola é frequentada por 201 alunos, divididos por 12 turmas do (1º ao 4º ano de escolaridade) do 1º Ciclo Ensino Básico. O corpo docente é formado por 12 professores. Nesta escola há 4 auxiliares de acção educativa.

Como actividades de enriquecimento curricular, ensino do Inglês para o 3º e 4º ano; educação musical e expressão físico motora para o 1º, 2º, 3º e 4º anos. Horários: Actividades lectivas: 9h00/12h00 e 13h30/16h45

## 2.2 – Caracterização da Escola Básica do 1º Ciclo de Ázere

Na figura 8, observamos uma perspectiva da fachada do edifício, é uma escola de pequenas dimensões, onde o espaço de recreio é reduzido, no entanto é suficiente para o número de alunos que frequentam a escola. Observamos também na figura 9, o pátio, este apresenta um pavimento em terra batida e uma parte em cimento.



Figura 8: Fachada principal da escola

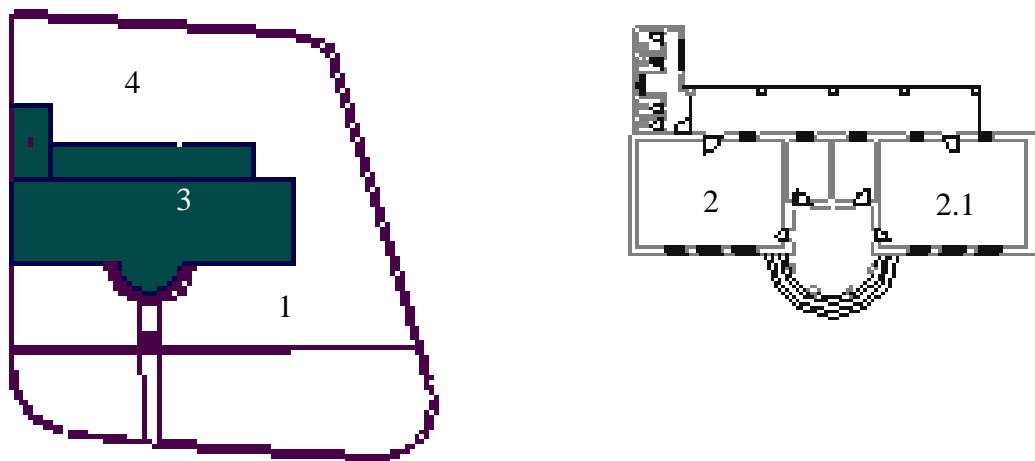


Figura 9: Pátio da parte da frente da escola

Nesta figura encontramos a parte de trás da escola, também em terra batida e possui um pequeno coberto onde as crianças brincam em tempo de chuva. Este coberto é de pequenas dimensões, além do que se encontra ocupado por lenha, utilizada no aquecimento da escola no Inverno, isto torna as brincadeiras mais limitadas.



Figura 10: Pátio da parte de trás da escola



Esquema 2: Esquema do átrio e Planta do edifício da Escola Primária de Ázere.

**Legenda:**

- 1-Pátio da parte da frente da escola;**
- 2- e 2.1- Salas de aulas;**
- 3-Zona coberta da escola;**
- 4-Pátio da parte de trás da escola.**

Escola do plano centenário tipo rural, construída em 1900 no lugar de Ázere com o objectivo de apoiar famílias da freguesia de Ázere do concelho de Tábua. Esta escola é constituída por duas salas de aulas, 3 casas de banho e um arrumo.



As dimensões do espaço de recreio apresentam-se adequadas relativamente às dimensões da escola, mas com uma área coberta muito pequena que dificulta os recreios em dias de chuva. Este espaço de recreio é constituído por coberto com um pavimento em cimento.

Esta escola é frequentada por 11 alunos, que constituem a única turma da escola, constituída por alunos do 1º ao 4º ano. O corpo docente é formado por 2 professores, sendo um destes, professor de apoio, não existindo nenhuma auxiliar de acção educativa.

Como actividades de enriquecimento curricular, encontramos o ensino do Inglês para o 3º e 4º anos, educação musical e expressão físico motora para o 1º, 2º, 3º e 4º ano.

Horários: Actividades lectivas: 9h00/12h00 e 13h30/16h45.

## CAPITULO III

### METODOLOGIA

#### 1 – TIPO DE ESTUDO

Após uma breve revisão bibliográfica e reflexão acerca do tipo de estudo que considerava mais adequado ao tema, optei por orientar a elaboração deste estudo com o método etnográfico de natureza qualitativa.

O método etnográfico consiste no levantamento de todos os dados possíveis sobre uma determinada comunidade com a finalidade de melhor conhecer o estilo de vida ou a cultura específica da mesma.

Este método é um processo de investigação que melhor se aplica a este estudo, este baseia-se em três aspectos característicos segundo Almeida (1995), citado por Rodrigues (2002), estes são: primeiramente a intensidade que tem a ver com a multiplicidade de facetas a explorar na análise da unidade de investigação e com a profundidade do estudo; em segundo lugar, a flexibilidade deste método que se traduz numa selecção e utilização normalmente mais livres e amplas das técnicas disponíveis; por último a quantidade de material informativo recolhido sobre o objecto em análise, material que resulta de diversos níveis de análise e da utilização de diferentes técnicas.

Existem dois métodos utilizados na pesquisa social, ou seja, o método quantitativo e o método qualitativo como atesta também Richardson (1998). No nosso estudo é utilizado o método qualitativo, pois pretendemos identificar os jogos e brincadeiras praticadas pelas crianças no recreio escolar.

A investigação qualitativa é designada de naturalista, “porque o investigador frequenta os locais em que naturalmente se verificam os fenómenos nos quais está interessado” (Guba, 1978 e Wolf, 1978, citados por Bogdan e Biklen, 1994, p.17).

A investigação qualitativa é uma,

*“ forma de estudo da sociedade que se centra na forma como as pessoas interpretam e dão sentido às suas experiências e ao mundo em que elas vivem. Existem diferentes abordagens que se consideram no âmbito deste tipo de investigação, mas a maioria tem o mesmo*

*objectivo: compreender a realidade social das pessoas, grupos e culturas. Os investigadores usam as abordagens qualitativas para explorar o comportamento, as perspectivas e as experiências das pessoas que eles estudam”* (Holloway (1999) citado por Queirós (2001, p. 2)

As vantagens da utilização do método qualitativo consistem na produção de informações ricas e pormenorizadas, sem alteração das perspectivas dos informantes.

## **2 – OBJECTIVOS DO ESTUDO**

Os objectivos propostos para este trabalho foram os seguintes:

- Identificar e Descrever os jogos, brinquedos e brincadeiras utilizadas pelas crianças durante o recreio escolar;
- Identificar e Caracterizar os factores que influenciam as brincadeiras das crianças durante os recreios escolares;

## **3 – JUSTIFICAÇÃO DO ESTUDO**

Com os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, a criança desenvolve a sua afectividade, o seu conhecimento e a sua compreensão, constrói as suas condutas sociais e as suas atitudes, logo é fundamental que as escolas tenham presente estas actividades, de forma a desenvolver a cidadania e a autonomia dos seus educandos.

Segundo Freire, citado por Gáspari (2004), a escola pautada nos pressupostos do conhecimento cognitivo-afectivo-social não deve nem pode descartar, no rol das suas estratégias operacionais, as actividades lúdica e expressiva, porque com elas e por meio delas pode a criança exercitar “a paixão de conhecer o mundo”.

Logo este estudo dos Jogos, brinquedos e brincadeiras, como vertente lúdica na edificação da criança, pode ser uma das soluções para resolver e minimizar alguns dos problemas que assombram a realidade actual das escolas, tais como, a indisciplina e o insucesso escolar, pois estas actividades lúdicas estimulam o interesse e a concentração das crianças naquilo que estão a realizar.

A escolha desta temática surge do interesse pelos jogos, brinquedos e brincadeiras presentes nos recreios escolares e sobretudo pelo desenvolvimento e mudanças ocorridas ao longo dos tempos, nessas actividades lúdicas. Outra das razões para a realização deste estudo, é a falta de estudos referentes a esta temática.

Analisando estas perspectivas e compreendendo as actividades lúdicas praticadas pelas crianças actualmente nos recreios escolares, tentou-se contribuir um pouco para o seu conhecimento e divulgação, mas fundamentalmente enriqueceu-me como profissional e educador que um dia irei ser.

#### **4 – DELIMITAÇÃO DO ESTUDO**

A escolha do local do estudo deveu-se por conveniência, sendo o presente estudo delimitado à região do concelho de Tábua, ao Agrupamento de Escolas de Tábua, especificamente a Escola Primária de Tábua e a Escola Primária de Ázere.

Este estudo foi aplicado a um grupo de crianças de ambos os géneros, sendo escolhidas de forma aleatória duas crianças de cada ano, independentemente do número de turmas existentes em cada ano.

#### **5 – DESCRIÇÃO DA AMOSTRA**

Este estudo abrangeu uma população de 206 alunos, sendo a nossa amostra constituída por 8 alunos de cada uma das escolas, perfazendo um total de 16 crianças, sendo 6 rapazes e 10 raparigas.

A amostra do estudo foi constituída por 2 alunos (1 rapaz e 1 rapariga) de cada ano de escolaridade do 1º ciclo, nas duas escolas observadas. Os alunos têm idades compreendidas entre os 6 e os 10 anos.

#### **6 – PROCEDIMENTOS**

Após se ter escolhido o Agrupamento de Escolas de Tábua, para a realização do estudo, foi realizado um contacto informal com o Presidente do Conselho Executivo do mesmo, no sentido de me dar uma autorização prévia para a realização do meu estudo

na Escola Primária de Tábua e na de Ázere, solicitando um requerimento por escrito por parte da faculdade.

Solicitada a autorização ao Ex.mo Senhor Presidente do Conselho Executivo do referido agrupamento através de um requerimento (Apêndice I) onde consta a natureza deste estudo.

Deste modo, uma vez obtida a autorização (Anexo I) para a elaboração do estudo, procedeu-se ao início do trabalho de campo.

No sentido de uma adaptação dos alunos à nossa presença, foram feitas várias visitas a ambas as escolas, onde nos limitámos a circular pelo espaço de recreio e a observá-los, sem elaborar qualquer registo.

Posteriormente, regressou-se novamente às Escolas, desta vez para a elaboração dos meus registos de observação e para a realização de um inquérito/entrevista aos alunos. Durante este processo, deparei-me com algumas dificuldades, nomeadamente na Escola Primária de Tábua, pois não se conseguiu ter uma visualização completa do recreio, tendo de circular pelos vários espaços, na Escola Primária de Ázere, devido ao facto de existirem poucos alunos, estes inicialmente ficavam constrangidos com a nossa presença e não brincavam, posteriormente já queriam que se participasse nas brincadeiras agarrando-se muito ao observador.

Segundo Fortin (1999), neste estudo foram respeitados os cinco direitos fundamentais dos seres humanos que participam em investigações, sendo os quais, a autodeterminação, a intimidade, o anonimato e confidencialidade, a protecção contra o desconforto, o prejuízo e o tratamento justo e equitativo.

#### *7 – DESCRIÇÃO DA TÉCNICA DE RECOLHA DE DADOS*

Recolher jogos, brinquedos e brincadeiras constituirá sempre um desafio interessante que poderá ser concretizado de muitas formas. Dado o carácter exploratório e o número de participantes, optou-se, como instrumento de colheita de informação, a observação directa das crianças no recreio escolar e pela entrevista semi-estruturada.

Descrição da técnica de observação directa: quando as crianças brincam e jogam livremente, entregues a si próprias, oferecem, normalmente, óptimas oportunidades para serem observadas, oferecem a possibilidade de serem vistas em situações espontâneas

em que são elas a escolher e a organizar as suas actividades, a decidir a escolha dos seus parceiros a partir de uma autogestão e longe do controlo e até das sugestões dos adultos. São portanto, mais elas próprias.

Aproveitar os intervalos das aulas, nos recreios, os tempos livres em geral, para, procurando não perturbar o ambiente, circular entre eles e olhar com atenção tudo o que se passa, identificando o que, como e com quem se brinca.

A observação directa visa descrever os componentes de uma dada situação social (pessoas, lugares, acontecimentos, etc.). Para registar os dados observados e melhor sintetizar a informação recolhida, foi construída uma grelha de observação (Apêndice II) constituída por várias categorias de interesse relativas à escola, esta grelha apresenta um cabeçalho, onde tem inserido a data da observação, as condições climatéricas no dia da observação, o tempo de intervalo, na restante grelha apresenta-se o espaço disponível para o recreio, e o tipo de jogos e brincadeiras efectuadas pelas crianças, o material utilizado nessas actividades e a origem dos mesmos, a interacção entre sexos e entre idades, a caracterização do recreio quanto à orientação. No final da grelha existe um espaço destinado a alguma informação que se ache pertinente.

Desta forma os comportamentos observados serão registados em categorias, estas são elementos chave do código do investigador e, por isso, existe uma necessidade de tratar todo o material existente, ou seja, codificá-lo, que segundo Bardin (1977), “corresponde a uma transformação – efectuada segundo regras precisas”.

Para complementar e compreender a informação retirada através da observação directa, foi elaborado um guião de entrevista de acordo com a faixa etária dos entrevistados para ser aplicado na amostra em estudo.

O guião (Apêndice IV) da entrevista encontra-se dividido em duas partes. A primeira parte destinada à caracterização pessoal dos elementos constituintes da amostra e da escola. Uma segunda parte, constituída por cinco questões onde serão abordados os jogos, brinquedos e brincadeiras que as crianças praticam no recreio, na rua e em casa, a forma como brincam e com quem brincam.

Queirós (2001) afirma que, a vantagem de um guião orientador da entrevista é que torna as entrevistas a um número de pessoas, mais sistemático e mais compreensivo ao determinar os temas que se deveram realçar no momento da entrevista.

As questões presentes no guião foram realizadas a todos os sujeitos da amostra, se bem que cada entrevista foi desenvolvida de acordo com a sua própria evolução. A forma como estas decorreram, demonstraram que a opção foi correcta, uma vez que os entrevistados nunca se limitaram a responder apenas às questões inicialmente elaboradas.

Fortin (1999), reforça esta ideia, defendendo que a entrevista semi-estruturada deve ser flexível e interactiva, permitindo que a informação colhida seja mais ampla e profunda.

Através das entrevistas, procurou-se recolher o máximo de informações pertinentes junto da amostra, acerca da forma como jogam, brincam e com o que brincam e com quem brincam durante o período de receio escolar e fora deste, de modo a se elaborar um enquadramento das actividades que realizam com o meio envolvente e a situação que vivenciam.

## **8 – TRATAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS**

Após a colheita de dados através da observação e da entrevista, é necessário iniciar a análise da informação recolhida, usando assim a análise de conteúdo, para melhor compreensão dos dados. Esta análise de conteúdo tem como objectivo primordial preservar o que é único em cada experiência de vida do sujeito em causa, permitindo assim uma compreensão mais profunda do fenómeno em estudo (Franco, 2003).

Para realizar a análise de conteúdo foi construída uma matriz de categorização (Apêndices VI ao XXI), ou seja, a técnica de análise por categorias. A matriz em causa é uma representação organizada dos dados, distribuídos por categorias e sub-categorias, identificando-se ainda os indicadores e exemplos através dos discursos dos entrevistados.

Através da matriz foi possível organizar a aglomeração de unidades de registo, de modo a ganharem significado na análise e interpretação dos diferentes dados.

De acordo com Vala (1986), categorização é

*“... uma tarefa que realizamos quotidianamente com a vista a reduzir a complexidade do meio ambiente, estabilizá-lo, ordená-lo*

*atribui-lhes um sentido. A prática de análise de conteúdo baseia-se nesta elementar operação do nosso quotidiano e, tal como ela, visa simplificar para potenciar a apreensão e se possível a explicação”.*

Depois de recolhidos os dados através dos meios anteriormente referidos, procedeu-se à análise dos referidos dados e da sua organização, para posterior apresentação e discussão. Deste modo, em termos organizativos, numa primeira fase procedeu-se à transcrição de todas as entrevistas (Apêndice V), padronizando a numeração das mesmas de C1 a C16.

Assim, codificámos cada uma das entrevistas com a letra C de criança e o respectivo número, exemplo C1, C2 até C16.

Seguidamente elaborou-se as categorias e sempre que se achou pertinente as subcategorias, identificando também os indicadores para cada um dos discursos das crianças em análise. Generalizando, as categorias são deste modo os elementos chave no trabalho do investigador, uma vez que permitem codificar todos os dados recolhidos.

Foi ainda elaborado para cada jogo, brinquedo e brincadeira, um quadro síntese onde foram todo um conjunto de itens permitindo uma melhor compreensão dos mesmos.

Para o tratamento dos dados recolhidos através da entrevista e grelha de observação, decidiu-se registar os mesmos no programa do Microsoft Excel 2007. Para a análise dos dados utilizou-se a estatística descritiva, através da apresentação de gráficos, tendo como objectivo analisar e interpretar a informação quantitativa.

Desta forma, sempre que se achou pertinente foi confrontada a informação recolhida com a revisão da literatura apresentada, com o intuito de confirmar ou contrapor esses resultados obtidos.



## CAPITULO IV

### APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo pretende-se apresentar, analisar e discutir as respostas obtidas com a aplicação da entrevista e o observado durante o Recreio, elaboradas com a finalidade de identificar os jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças. Visamos assim, compreender as diferentes formas de jogar, o modo como brincam e com o que brincam/jogam.

Este capítulo está estruturado em três partes, a caracterização da amostra quanto ao género e idades e posteriormente a análise em torno do tema jogos, brinquedos e brincadeiras nos recreios escolares, o que foi observado e o que foi mencionado pelas crianças, englobando ainda alguns pontos em comum ou em desacordo entre estas ambas as escolas. Na terceira parte faz-se uma breve abordagem, aos jogos, brincadeiras e outras actividades praticadas em casa e na rua que foram mencionadas pelos alunos, bem como, com quem brincam fora da escola e onde gostam mais de brincar.

#### 1 – CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

##### 1.1 – Idades

Pela leitura deste gráfico, verificamos que nas duas escolas estudadas, a nossa amostra é composta por: oito crianças têm 9 anos de idade, seguindo-se duas com 8 anos, cinco com 7 anos de idade e uma com 6 anos. Estas faixas etárias reportam-se a crianças que se encontram a frequentar o ensino primário, ou seja, do 1º ao 4º ano.

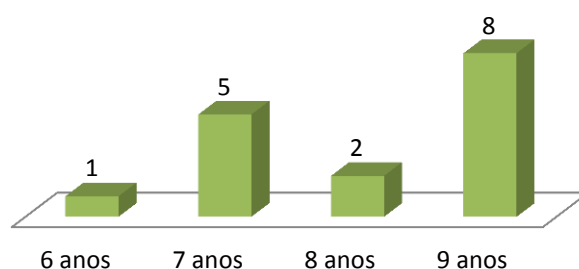


Gráfico 2: Distribuição das idades da amostra.

## 1.2 - Género da População das escolas

Através da análise dos gráficos quanto à distribuição dos géneros pelas escolas, verificou-se que a escola de Ázere é a que apresenta uma maior discrepância, pois o género feminino é constituído por 9 crianças e o género masculino por 2.

Na escola de Tábua a distribuição é repartida de igual forma entre ambos os géneros, esta é constituída por 101 raparigas e 100 rapazes.

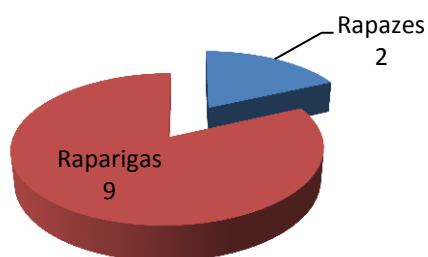


Gráfico 3: Género da população da Escola de Ázere

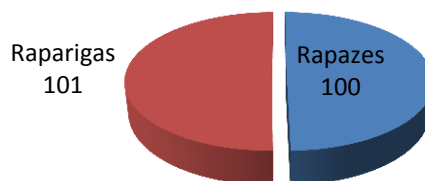


Gráfico 4: Género da população da Escola de Tábua

No conjunto das duas escolas, existem 212 alunos na sua totalidade, não se verificando discrepâncias entre os géneros, sendo esta população, constituída por 110 raparigas e 102 rapazes.

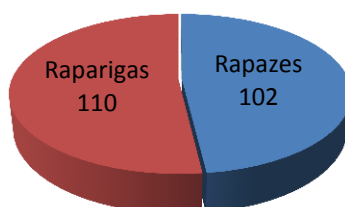


Gráfico 5: Género da população pertencente às duas escolas.

## 1.3 – Género da amostra

Quanto à amostra seleccionada para o estudo, achou-se pertinente verificar a desigualdade existente entre géneros, pois isso poderia influenciar de alguma forma o tipo de jogos, brinquedos e brincadeiras por eles mencionados.

A distribuição desigual entre géneros, sucedeu devido ao facto de só estarem inscritos 2 rapazes na escola de Ázere, estando inicialmente estipulado ser uma criança do género masculino e outra do género feminino de cada classe correspondente a cada ano do ensino primário.

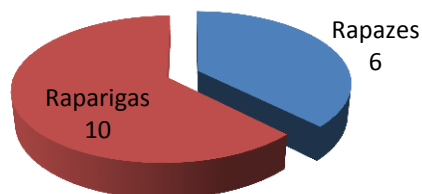


Gráfico 6: Género da amostra

## **2 - JOGOS, BRINCADEIRAS E OUTRAS ACTIVIDADES NO RECREIO**

### **2.1 – Escola Primária de Tábua**

#### **2.1.1 - Informação Recolhida através da Observação**

A observação realizada na Escola de Tábua, ocorreu nos dias 28 de Abril, 2 e 19 de Maio do corrente ano, no período da manhã, visto que o recreio no período da tarde era muito curto, de apenas 10 minutos.

Durante estas observações, tentámos sempre passar um pouco despercebidos entre os alunos, para não corrermos o risco de influenciar os jogos e brincadeiras por eles realizadas, para que isto sucedesse de forma natural, houve a necessidade de visitá-los algumas vezes, antes das observações para a recolha de dados.

Devido à Escola de Tábua ter um número elevado de alunos e múltiplos espaços de recreio, a recolha de dados tornou-se mais complexa, tendo a necessidade de circular por todo o espaço do recreio.

Os dias mencionados anteriormente, foram cuidadosamente seleccionados tendo em conta dias de bom tempo, para a possibilidade de observar uma maior variedade de jogos e brincadeiras, constatando ainda, ser o tempo de recreio nesta escola, vigiado por várias auxiliares de acção educativa, no entanto, este não é orientado. Apesar de serem

encontrados vários brinquedos no espaço de recreio, a escola só disponibilizava cordas grandes e cordas pequenas, para a brincadeira de saltar à corda.

Durante estes três dias de observação, foram vários os jogos, brincadeiras e outras actividades observadas. Relativamente aos jogos, observámos serem os mais praticados, o jogo da macaca, o jogo de futebol e o jogo de raquetas. No que diz respeito às brincadeiras, observámos uma maior variedade, destacando-se, andar de baloiço, andar de escorrega, andar à luta, malabarismo com pedras, brincar ao faz de conta, saltar à corda, brincar à apanhada, brincar ao caracol, jogos de roda cantados e jogos cantados com palmas. No que concerne a outras actividades observámos ler livros e revistas, a fazerem buracos na terra e a trepar árvores.

No que se refere ao desenvolvimento das práticas referidas e relativamente ao género, observámos que estas eram praticadas por ambos os sexos, no entanto existem alguns que são praticados maioritariamente por um dos sexos (Apêndice XIX).

Relativamente aos espaços e às interacções, os rapazes do 3º e 4º ano ocupam o maior espaço existente no recreio, enquanto que, os rapazes e raparigas do 1º e 2º ano interagem mais uns com os outros, ocupando o espaço onde se encontra o escorrega com túneis, materiais existentes no recreio para a realização das práticas lúdicas, as raparigas do 3º e 4º ano costumam ocupar o espaço deixado livre pelos rapazes, e aqui existe uma maior separação entre géneros, existindo nestes anos grupos individualizados.

### **2.1.2 – Informação Recolhida através da Entrevista**

Nesta temática vão ser apresentados os jogos, brinquedos e outras actividades realizados no recreio, pelas raparigas e rapazes da Escola de Tábua.

Relativamente aos jogos realizados no recreio, as raparigas referem participar no jogo de futebol durante o intervalo e este foi o único jogo referido pelas mesmas.

No que diz respeito às brincadeiras existe uma maior diversidade, sendo duas as mais representativas, com quatro nomeações, saltar à corda e brincar à apanhada, seguido das escondidas, no entanto existem quatro brincadeiras com uma só nomeação como são os casos da ginástica, do brincar ao faz de contas, da mama dá licença e do brincar ao camaleão.

Em termos representativos de outras actividades, está o ler livros com uma nomeação e a dança com igual valor.

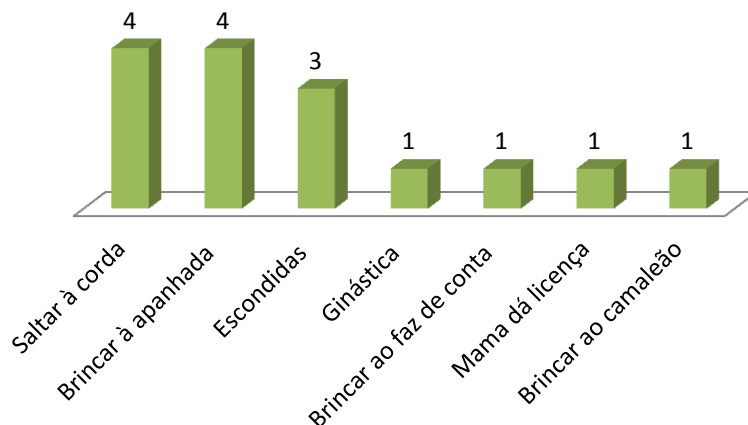


Gráfico 7: Brincadeiras realizadas pelas raparigas no recreio.

Relativamente ao género masculino, em termos de jogos temos, o jogo de futebol com quatro nomeações e o jogo das raquetas com uma.

Em termos de brincadeiras mais referidas, temos: com quatro nomeações, brincar à apanhada, com três nomeações, o saltar à corda e as escondidas, com duas nomeações temos o brincar ao faz de conta e por último com uma, a mama dá licença e as corridas. No que diz respeito às outras actividades existe uma só representação, que é fazer desenhos.

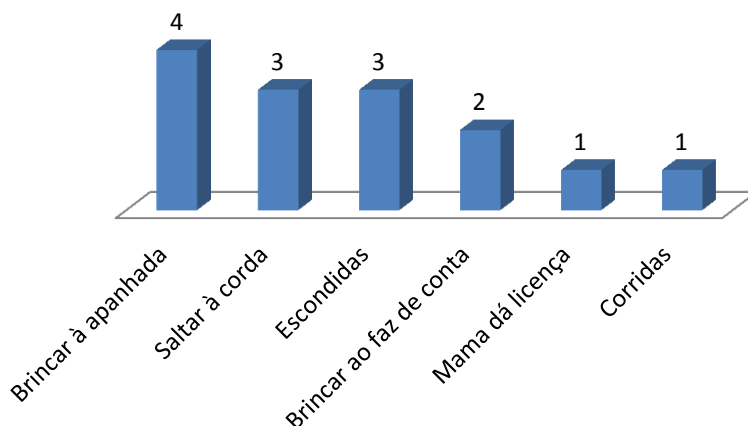


Gráfico 8: Brincadeiras realizadas pelos rapazes no recreio.

### **2.1.3 – Conclusões sobre o observado e o entrevistado**

Com a observação e com a entrevista aplicadas às crianças, a informação que pretendia recolher foi-se complementando, o que levou a um conhecimento mais aprofundado de tudo o que rodeia o recreio.

Através da observação visualizamos os espaços que cada ano ocupa, assim como as brincadeiras e jogos que praticam aí especificamente, sendo possível verificar a interacção entre as diferentes faixas etárias, bem como os géneros.

Com a junção destes dois métodos de recolha de dados, foi possível concluir que existem algumas divergências, nomeadamente no que diz respeito aos jogos e brincadeiras mencionados. Enquanto algumas crianças referiram que durante o recreio costumam fazer ginástica, brincar às escondidas, entre outros, no entanto estas brincadeiras não foram observadas. Também sucedeu que foram observadas determinadas actividades que não foram referidas, nomeadamente, andar de escorrega e baloiço, andar à luta, entre outras. (Apêndices VI, VII e XIX).

## **2.2 – Escola Primária de Ázere**

### **2.2.1 - Informação Recolhida através da Observação**

A observação realizada na Escola de Ázere, ocorreu nos dias 21 de Abril, 6 e 13 de Maio do corrente ano, no período da manhã, visto que o recreio no período da tarde era muito curto, de apenas 10 minutos. A recolha de dados tornou-se simples, pois era possível visualizar todo o espaço da escola, sem se ter de sair do mesmo sítio.

Durante estas observações, tentámos sempre passar um pouco despercebidos, mas tal facto não foi possível pois o número de alunos desta escola era muito reduzido, deste modo atenção dos alunos voltava-se para nós, deixando mesmo de brincar e questionando várias vezes sobre o que nós estávamos ali a fazer. Houve a preocupação de lhes explicar o que iríamos fazer e que apenas estávamos ali para os ver brincar.

Os dias mencionados anteriormente, foram cuidadosamente seleccionados tendo em conta dias de bom tempo, para a possibilidade de observar uma maior variedade de brincadeiras.

O tempo de recreio nesta escola não é vigiado por nenhuma auxiliar de acção educativa, é vigiado apenas pela professora no entanto, este não é orientado. Os

brinquedos disponibilizados pela escola são escassos, sendo apenas cordas grandes, cordas pequenas, arcos e bolas, no entanto a professora não deixa brincar com bola, com o receio de que esta saia para fora do recinto da escola.

Durante estes três dias de observação, foram vários os jogos, brincadeiras e outras actividades observados, relativamente aos jogos, encontrou-se o jogo da macaca e do lencinho. No que diz respeito às brincadeiras, observou-se uma maior variedade das mesmas, respectivamente, brincar com bola, brincar com arcos, andar á luta, saltar à corda e brincar à apanhada.

Pelo facto de nesta escola o número de alunos ser reduzido, praticamente todos os alunos interagem uns com os outros, brincando quase sempre nas mesmas actividades. Estes jogos, brincadeiras e outras actividades são praticados por ambos os sexos. (Apêndice XX).

### 2.2.2 – Informação Recolhida através da Entrevista

Relativamente aos jogos realizados no recreio, as raparigas referem participar no jogo do lencinho nomeado por três vezes, no jogo da macaca com duas nomeações e por último o macaquinho do chinês apenas com uma nomeação. No que diz respeito às brincadeiras existe uma maior diversidade, sendo duas as mais representativas, com seis nomeações, saltar à corda, com cinco brincar à apanhada, seguido de brincar com bola e brincar às escondidas referidas três vezes cada uma, com duas nomeações brincar ao faz de conta e com uma só nomeação o brincar com arcos. Na categoria de outras actividades, não existiram nomeações.

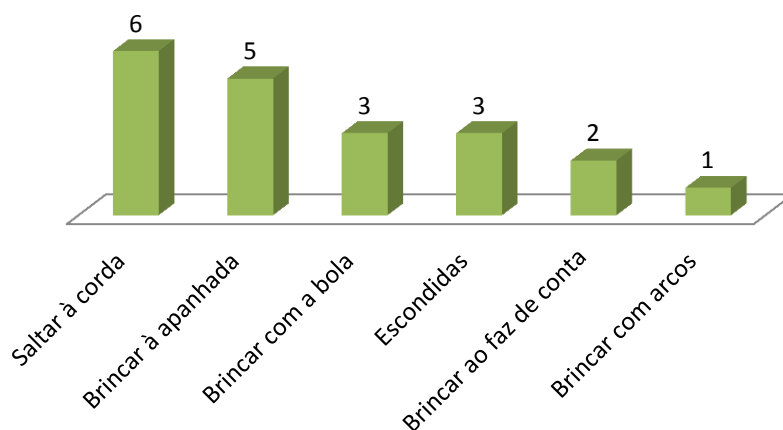


Gráfico 9: Brincadeiras realizadas pelas raparigas no recreio.

Relativamente ao género masculino, em termos de jogos temos apenas o jogo das raquetas referido apenas por um rapaz, enquanto que em termos de brincadeiras mais referidas, temos: com duas nomeações, o saltar à corda e brincar com bola, com uma nomeação temos o andar à luta, brincar à apanhada e o brincar às escondidas. No que diz respeito às outras actividades não houve qualquer referência.

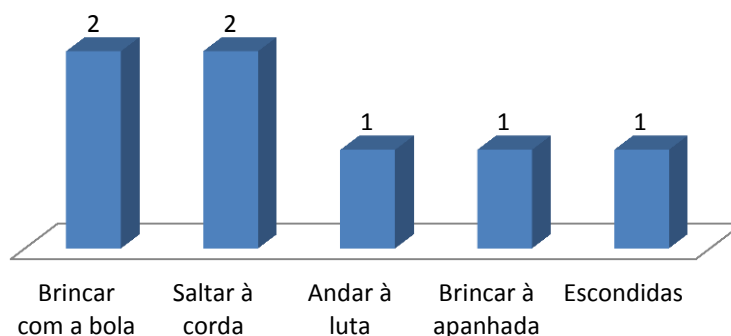


Gráfico 10: Brincadeiras realizadas pelos rapazes no recreio.

### 2.2.3 – Conclusões sobre o observado e o entrevistado

Nesta escola tornou-se mais fácil a observação durante o recreio, pois o espaço era reduzido e a escola era frequentada apenas por 11 alunos. Como desses 11 alunos foram entrevistados 8, existiram menos discrepâncias entre os jogos e brincadeiras observados e os referidos pelos alunos. Existiu apenas um jogo que foi referido, no entanto não foi por nós observado, o macaquinho do chinês e no que diz respeito às brincadeiras foram referidas duas, brincar ao faz de conta e às escondidas que igualmente não foram observadas nestes dias. (Apêndices VIII, IX e XX).

## 2.3 – Conclusões sobre os Jogos, Brincadeiras e outras Actividades relativas ao recreio em ambas as escolas

Ao fim de analisarmos as entrevistas e os registos de observação de ambas as escolas, pode-se concluir que existem jogos e brincadeiras que se praticam de igual forma nestas escolas. No entanto, existem jogos e brincadeiras que apenas são praticados em Ázere, como por exemplo o jogo do lencinho e o brincar com arcos.

Em Tábua, devido a ser um meio menos rural, observou-se um maior número de actividades, algumas destas também só praticadas nesta mesma escola, tais como, jogar



à bola e às raquetas no que diz respeito aos jogos e quanto às brincadeiras, o andar de baloiço e esportes, brincar ao faz de conta, entre outras. Em relação a outras actividades observadas no recreio, apenas constatámos na escola de Tábua, nomeadamente, ler livros e revistas, fazer buracos na terra e trepar às árvores (Apêndice XXI).

Através da observação feita às duas escolas, podemos verificar que existe uma maior diversidade de jogos, brincadeiras e outras actividades na escola de Tábua, talvez devido à existência de um número muito elevado de alunos, quando comparada com a escola de Ázere.

É importante também salientar, que devido a esta discrepância existente no que se refere ao número de alunos, em termos de interacções, a escola de Ázere era a mais coesa, visto, todas as crianças interagirem umas com as outras, quase sempre participando todos nas mesmas brincadeiras independentemente do ano em que se encontravam. Contrariamente, na escola de Tábua, estavam mais presentes os chamados “grupos”, pois agrupavam-se muito segundo as idades, os géneros e o ano que frequentavam.

Durante este período de observação, constatámos que em ambas as escolas durante o recreio, este era vigiado e não orientado.

Este estudo não vai de encontro ao estudo elaborado por Gomes, Queirós e Santana (1995), pois no nosso estudo não existe uma divisão clara quanto aos jogos e brincadeiras apropriados a cada género, tal como existe no estudo destas autoras.

### **3– JOGOS, BRINCADEIRAS E OUTRAS ACTIVIDADES EM CASA E NA RUA**

#### **3.1 – Jogos, Brincadeiras e outras Actividades das raparigas e rapazes da escola de Tábua praticadas em casa.**

Quando questionadas sobre que jogos e brincadeiras praticam em casa, as crianças referem que no que diz respeito aos jogos, duas raparigas referem que jogam computador e uma refere que joga playstation (Apêndice X).

Relativamente às brincadeiras que realizam em casa, existe uma grande variedade, brincar ao faz de conta é nomeada por três vezes, seguida de brincar à apanhada que foi referenciada duas vezes, brincar com bonecas e escondidas ambas com duas nomeações, andar à luta e saltar à corda ambas com uma nomeação.

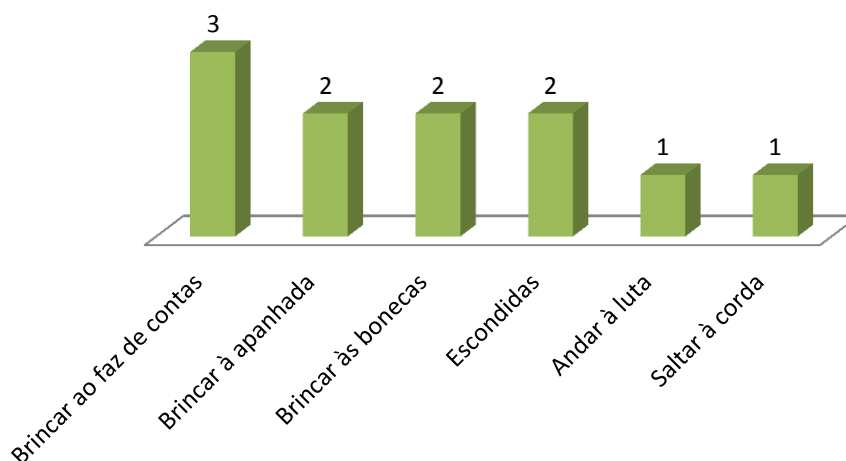


Gráfico 11: Brincadeiras realizadas pelas raparigas em casa.

No que se refere a outras actividades, apenas ver televisão foi referida por duas crianças.

Os rapazes referem que em casa costumam jogar computador, referido por três vezes e jogar playstation referido por uma vez (Apêndice XI).

Quanto às brincadeiras, referiram menos que as raparigas, sendo elas, brincar ao faz de conta referido duas vezes e brincar com a bola e apanhada referidas uma vez.

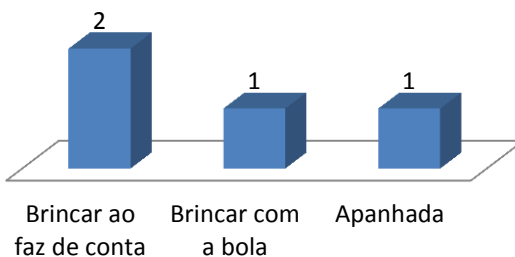


Gráfico 12: Brincadeiras realizadas pelos rapazes em casa.

Tal como as raparigas, também os rapazes referem ver televisão como outras actividades que realizam em casa, esta foi referida por duas vezes.

### 3.2 – Jogos, Brincadeiras e outras Actividades das raparigas e rapazes da escola de Ázere praticadas em casa.

Quando questionadas sobre que jogos e brincadeiras que praticam em casa, as crianças referem que no que diz respeito aos jogos, uma rapariga referem que joga ao macaquinho do chinês

Relativamente às brincadeiras que realizam em casa, existe uma grande variedade, como por exemplo, brincar apanhada e escondidas ambas nomeadas por cinco vezes, seguida de brincar ao faz de conta que foi referenciada quatro vezes, brincar com bonecas, saltar à corda e brincar com a bola todas referidas por uma vez.

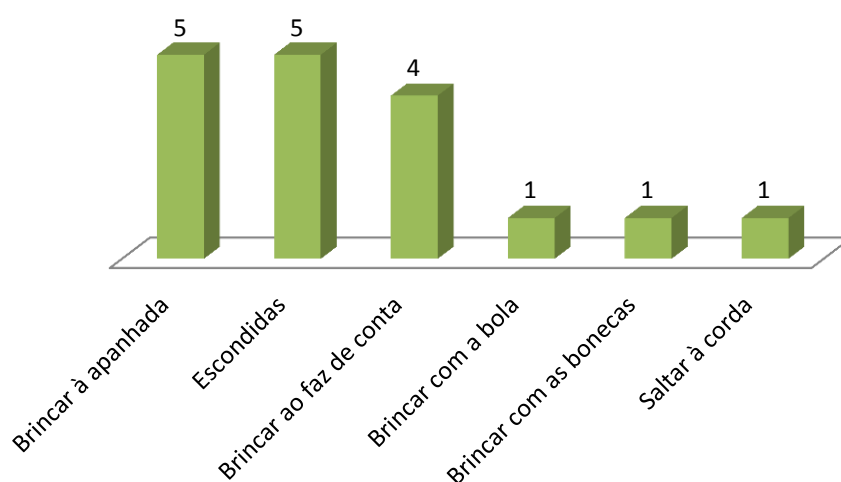


Gráfico 13: Brincadeiras realizadas pelas raparigas em casa.

No que se refere a outras actividades, apenas ver televisão foi referida por duas crianças (Apêndice XII).

Os rapazes relativamente aos jogos não fazem qualquer tipo de referência, no que respeita às brincadeiras, referiram várias, sendo as mais representativas com duas nomeações, a apanhada e as escondidas e com uma nomeação temos o brincar com a bola e brincar com carrinhos.

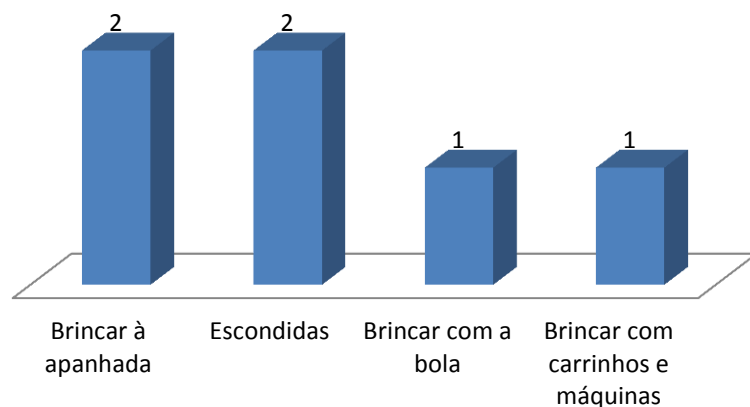


Gráfico 14: Brincadeiras realizadas pelos rapazes em casa.

Relativamente às outras actividades que realizam em casa, não há nenhuma referência por parte dos rapazes (Apêndice XIII).

### 3.3 – Jogos, Brincadeiras e outras Actividades das raparigas e rapazes da escola de Tábua praticadas na rua.

Quando questionadas sobre os jogos e brincadeiras que praticam na rua, as raparigas não fazem qualquer referência no que diz respeito aos jogos, por sua vez existe uma maior referência às brincadeiras, sendo as mais nomeadas o andar de bicicleta e brincar com a bola, com três nomeações cada, seguido do brincar com bonecas, brincar ao faz de conta e andar de trotineta, todas com duas nomeações, por último com uma referência temos andar à luta e andar de patins (Apêndice XIV).

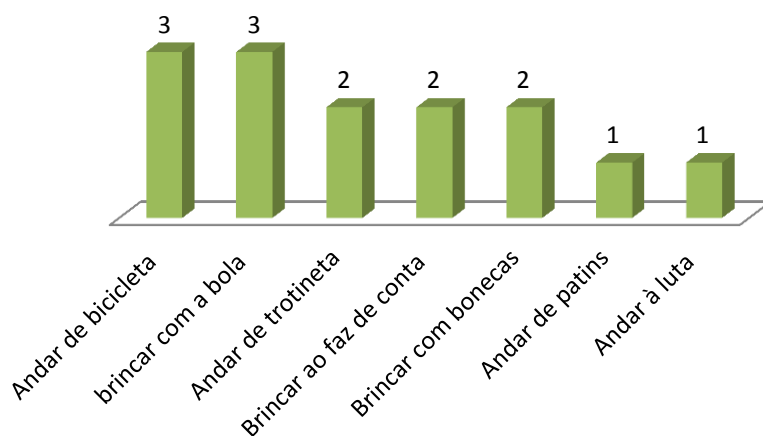


Gráfico 15: Brincadeiras realizadas pelas raparigas na rua.

No que concerne às outras actividades realizadas na rua, são referidas o passeio com animais e apanhar flores com uma nomeação cada.

Relativamente aos rapazes e as actividades que realizam na rua, não existe referência aos jogos, mas relativamente às brincadeiras há várias tais como: andar de bicicleta, brincar com a bola e a apanhada, todas com quatro nomeações, seguido das corridas com uma nomeação. Na categoria das outras actividades há referência a preparar às árvores, jardinagem e passear animais com uma referência cada (Apêndice XV).

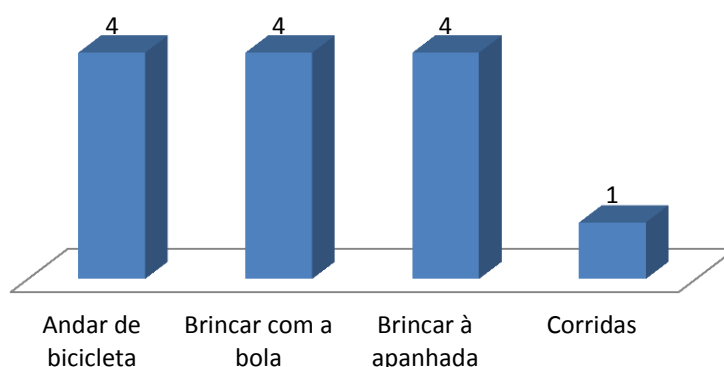


Gráfico 16: Brincadeiras realizadas pelos rapazes na rua.

### 3.4 – Jogos, Brincadeiras e outras Actividades das raparigas e rapazes da escola de Ázere praticadas na Rua.

Quando questionadas sobre que jogos e brincadeiras que praticam na rua, as raparigas no que diz respeito aos jogos, referiram a macaca com duas nomeações, por sua vez há uma maior referência às brincadeiras, sendo as mais nomeadas, o andar de bicicleta, brincar com a bola e a apanhada, com quatro nomeações cada, seguido do brincar ao faz de conta com três nomeações, por último com uma referência temos escondidas e ginástica. Relativamente à categoria de outras actividades, temos duas, ambas com uma nomeação, preparar às árvores e o passear animais (Apêndice XVI).

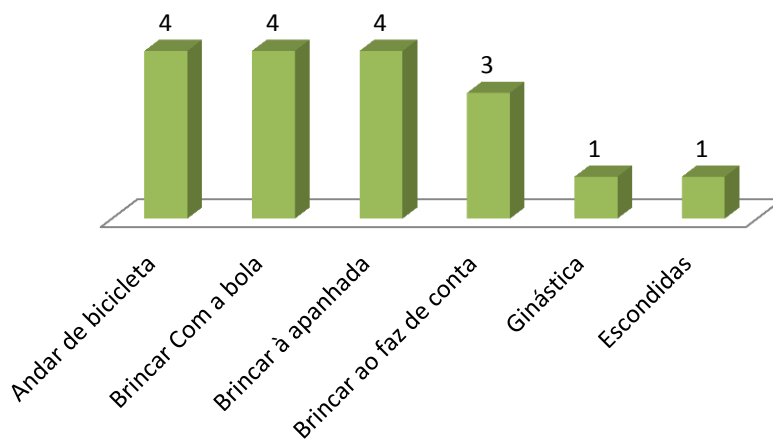


Gráfico 17: Brincadeiras realizadas pelas raparigas na rua.

Relativamente aos rapazes e as actividades que realizam na rua, não existe referência aos jogos, mas relativamente às brincadeiras há uma grande variedade, sendo as mais representativas andar de bicicleta, brincar com a bola e a apanhada, todas com duas nomeações, seguido das escondidas e brincar com carrinhos com uma nomeação cada. Na categoria das outras actividades não há referências (Apêndice XVII).

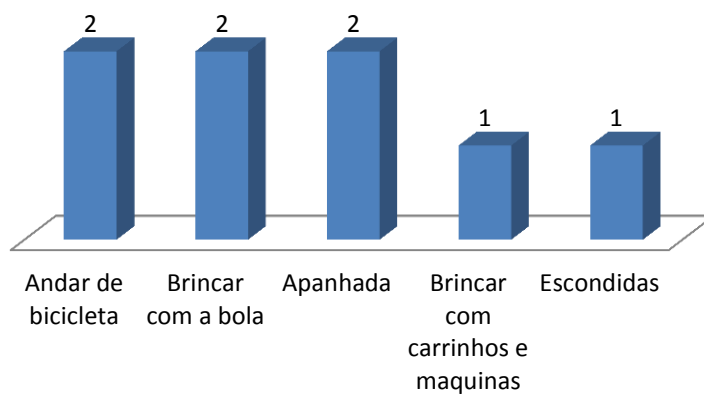


Gráfico 18: Brincadeiras realizadas pelos rapazes na rua.

### 3.5 - Locais onde brincam e com quem costumam brincar fora da Escola

Quanto questionados sobre os locais onde brincam quando estão fora da escola, através da análise do gráfico seguinte, verificamos que as crianças brincam predominantemente em casa, no entanto, também se verificou que existe uma grande percentagem de crianças que referem que brincam na rua, corroborando com Gonçalves

(2004), como sendo este um espaço amplo e promotor de liberdade de movimentos. Com este gráfico constatou-se também que existem poucas crianças que mencionam “casa das amigas”, como local onde é costume brincar.

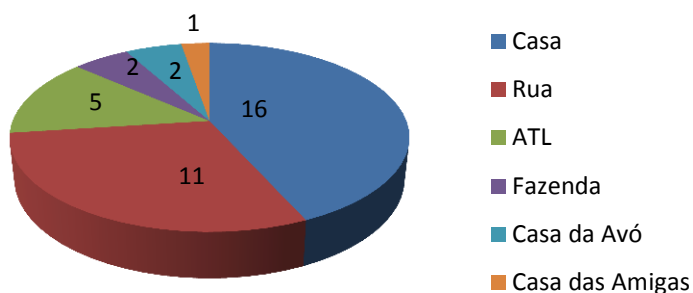


Gráfico 19: Locais onde as crianças brincam quando estão fora da escola.

Quando questionados sobre com quem brincam quando estão em casa, a grande maioria referiu que brinca com os irmãos, seguidamente com os vizinhos e sozinhos.

Através deste gráfico extrai-se que são poucos os alunos que mencionam que brincam com os pais, este facto deve-se talvez, à falta de tempo que hoje em dia os pais passam em casa e se dedicam aos filhos. Segundo Oliveira (2008), existe um estudo europeu recente que revela que “os portugueses são os que menos brincam com os filhos, só 6% dos mais pequenos brincam diariamente com os seus pais”, como verificamos na nossa amostra, apenas 3 crianças referem que brincam com os pais.

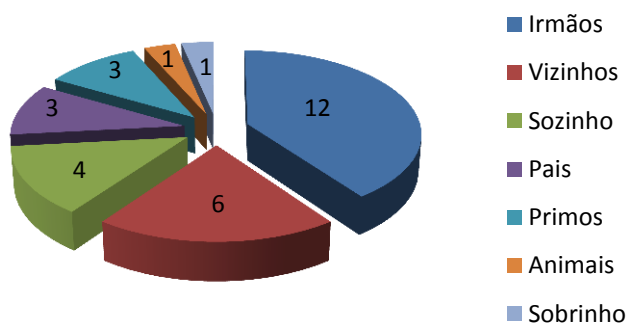


Gráfico 20: Com quem brinca as crianças fora da escola.

### 3.6 – Gostas mais de brincar onde? Em casa ou na Escola?

No gráfico 21, constatou-se que a maioria dos alunos prefere brincar na escola, pois mencionam que lá têm mais amigos e podem realizar mais jogos e brincadeiras, e referem também que o facto de existir mais amigos, torna as brincadeiras e os jogos mais divertidos.

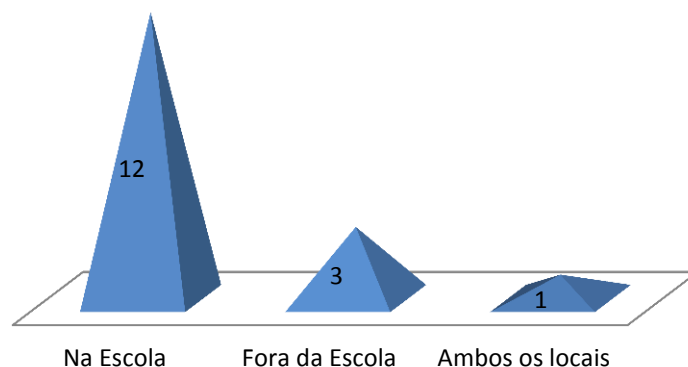


Gráfico 21: Local onde as crianças mais gostam de brincar

Apenas três alunos, responderam que preferem brincar em casa, ou seja, fora da escola, como justificação mencionaram que em casa têm mais brinquedos e pessoas da família.

### 3.7– Brinquedos mais utilizados no Recreio

Neste gráfico, verifica-se que os brinquedos predominantes no recreio e que foram referidos pelas crianças, são a corda e a bola, respectivamente para as brincadeiras de saltar à corda e de jogar à bola. Este foi um resultado obtido através das entrevistas, no entanto, através da observação directa dos alunos em situação de recreio, registou-se exactamente a mesma coisa.



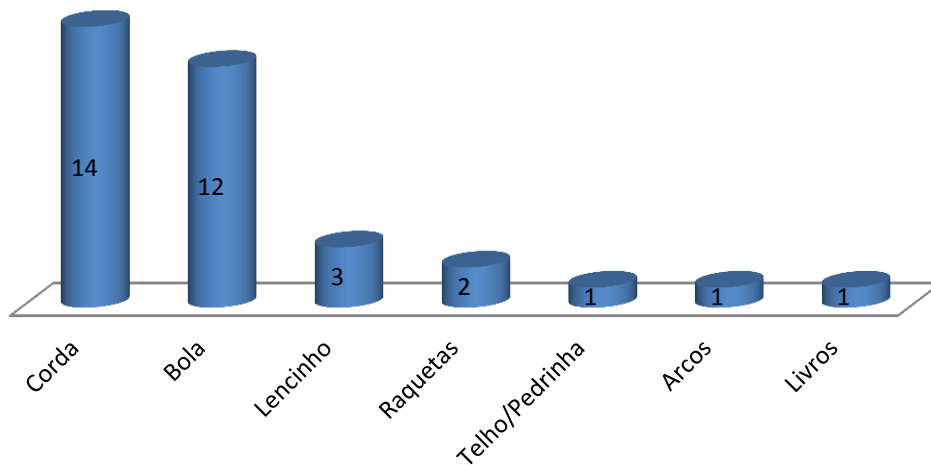


Gráfico 22: Brinquedos mais utilizados nos recreios

No que diz respeito a estes brinquedos, à salientar que os mesmos são pertencentes aos alunos, uma vez que a escola disponibiliza pouco material e pouca variedade de brinquedos para as suas actividades no recreio.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

Terminado este estudo, chega agora o momento de reflectir sobre os resultados obtidos, perante os objectivos a que me propus, de forma a retirarmos as principais conclusões.

Neste último capítulo, vamos abordar as principais conclusões deste estudo, bem como fazer algumas recomendações para futuros trabalhos nesta área.

Iniciou-se este estudo com o intuito de identificar e descrever os jogos, brinquedos e brincadeiras utilizadas pelas crianças durante o recreio escolar; e também com o propósito de identificar e caracterizar os factores que influenciam as brincadeiras das crianças durante os mesmos.

Os jogos, brincadeiras e outras actividades mais relatados em situação de recreio, pelas raparigas da escola de Tábua foram maiores em relação às brincadeiras, por exemplo, o brincar à apanhada e o saltar à corda, estas são as mais referenciadas. As raparigas da escola de Ázere, referem em maior número os jogos, o lencinho, a macaca e o macaquinho do chinês.

Quanto aos rapazes no que se refere aos jogos, brincadeiras e outras actividades mais relatados em situação de recreio, os rapazes da escola de Tábua referiram os jogos de futebol como o jogo mais praticado por eles, relativamente às brincadeiras, o brincar à apanhada é a mais referenciada. Os rapazes da escola de Ázere, quanto às brincadeiras, referem o saltar à corda e o brincar com a bola são as mais referidas.

Em ambas as escolas os jogos e as brincadeiras encontradas e relatadas foram idênticas, no entanto, na escola primária de Tábua verificámos uma maior variedade.

Constatou-se em ambas as escolas que os jogos e as brincadeiras durante o recreio, eram realizados praticamente sem qualquer tipo de material. No que concerne aos brinquedos fornecidos pelas mesmas, estes são escassos, e os que são fornecidos, são apenas a corda e a bola, impossibilitando desta forma uma múltipla variedade de jogos e brincadeiras.

Conclui-se também que hoje em dia, tanto rapazes como raparigas, brincam e jogam aos mesmos jogos, não existindo uma separação clara. No que diz respeito aos jogos e brincadeiras mais referidos pelos rapazes, encontramos jogar à bola, jogar às raquetas e andar a luta, as raparigas referem saltar à corda, jogar à apanhada e jogar às escondidas

Quando questionados sobre que jogos e brincadeiras praticam em casa, as crianças referiram alguns que também se repetem no recreio. Algumas crianças referiram ainda jogos e brincadeiras que apenas têm possibilidade de os realizar em casa, como ver televisão, jogar computador e jogar playstation.

Através das entrevistas realizadas às crianças, reparou-se que apenas algumas crianças da escola de Tábua, referiram que jogam computador e playstation, tal facto pode dever-se ao facto de Ázere ser um meio economicamente desfavorecido.

Conclui-se também que a grande maioria das crianças, a seguir à escola, referem a casa como o local onde brincam com mais regularidade e os irmãos os seus companheiros de brincadeiras. Seguidamente à casa, as crianças referem que brincam também na rua. Os jogos e brincadeiras praticados na rua pelas crianças, são idênticos aos praticados no recreio, excepto o andar de bicicleta.

No que diz respeito aos factores que influenciaram os jogos e as brincadeiras no recreio, conclui-se que o facto de existirem pouco alunos na escola de Ázere, levou a que as actividades lúdicas fossem mais limitadas e absorvessem por completo todos os alunos da escola. Como existiam também poucos materiais, isto reflecte-se também no tipo de brincadeiras praticadas pelas crianças.

Como qualquer trabalho de investigação, muitos aspectos poderiam ser melhorados neste estudo. Ainda assim, penso ter atingido os objectivos a que me propus, realizando um trabalho que me ajudou a compreender várias questões relacionadas com as actividades lúdicas, melhorando assim as minhas competências nessa área.

Desta forma sugiro algumas recomendações para futuras investigações sobre esta temática.

Para futuros trabalhos sugiro que a realização deste estudo seja aplicada a uma amostra mais abrangente, como por exemplo, aumentando o número de alunos e também o número de escolas.

Interessante seria também que ambos os sexos, estivessem representados de forma igual, com o mesmo número de rapazes e de raparigas.

Este estudo também poderia ser aplicado numa cidade, por exemplo, Coimbra, para verificarmos se os tipos de jogos e brincadeiras seriam os mesmos, ou se existiria muitas discrepâncias com o meio rural.

Concluindo, como os jogos e as brincadeiras são actividades ricas e fascinantes, logo existem muitas hipóteses que poderiam ser estudadas em trabalhos semelhantes.

## BIBLIOGRAFIA

- ✓ **Amado, João da Silva & Hasse M.** (1992) – **Jogos e Brinquedos Tradicionais**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- ✓ **Amado João da Silva** (2002) – **Universo dos brinquedos populares**. Coimbra: Quarteto Editora.
- ✓ **Bandet, J. & Sarazanas, R.** (1975) – **A criança e os brinquedos**. 2ª Edição. Editorial Estampa.
- ✓ **Bardin, Laurence** (1977) – **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70.
- ✓ **Bogdan, R; Biklen, S.** (1991) – **A investigação qualitativa em Educação**. Porto Editora.
- ✓ **Cabral, A.** (1990) – **Teoria do Jogo**. Editorial Noticias.
- ✓ **Cagigal, J.M.** (1979) – **Cultura intelectual e cultura física**. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- ✓ **Caillois, A.** (1990) – **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, Lda. ISBN – 972-9013-28-4.
- ✓ **Cavallari, R.C.; Zacarias, V.**(1994) – **Trabalhando com recreação**. 2.ed. São Paulo: Ícone.
- ✓ **Château, J.** (1975) – **A criança e o jogo**. Coimbra. Atlântica Editora.
- ✓ **Cilla, R.O. & Omenâca, J.V.R.** (1999) – **Juegos Cooperativos y educación física**. Colección Deporte. Editorial Paidotribo.
- ✓ **Dumazedier, J.**(1980) – **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: SESC. (Série Lazer).
- ✓ **Durão, M.** (2001) – **Jogos tradicionais transfronteiriços**. Estudo comparativo entre as actividades lúdicas de Aldeia Velha e Novas Frias; Trabalho de projecto. Instituto Politécnico da Guarda – ESE.
- ✓ **Durkheim, É.** (1984) – **Sociologia, Educação e Moral**. Porto, Rés.
- ✓ **Feio, N.** (1985) – **Portugal, desportos e sociedade**. Lisboa: Terra livre.

- ✓ **Ferreira, A. & Ferreira, J. (1999) – Olhar sobre a Educação Física em Portugal nos finais do antigo regime.** Revista Portuguesa de Pedagogia, Ano XXXIII, n.º2, Coimbra, (p. 1721).
- ✓ **Férran et al (1979) – Na escola do Jogo.** Lisboa: Editorial Estampa.
- ✓ **Fortin, M. (1999) – O processo de investigação: da concepção à realização.** Loures: Lusociência, ISBN – 972-8383-10-X.
- ✓ **Franco, M.L.P.B. (2003) – Análise de Conteúdo.** Brasília: Plano Editora; ISBN: 85-85946-75-X.
- ✓ **Friedmann, A. (1996) – Brincar: crescer e aprender.** O resgate do jogo infantil. Editora Moderna.
- ✓ **Gáspari, J.C. (2004) – O lúdico e as inteligências múltiplas: caminhos a desvelar.** In Schwartz., G.M (2004). Dinâmica lúdica: novos olhares. Barueri, São Paulo: Editor Manole.
- ✓ **Gomes, P.B; Queirós, P; Santana, P (1995) – Jogos do Recreio Escolar, Estereótipos femininos e masculinos.** In Revista Horizonte, n.º65.
- ✓ **Gomes, P.B; Marques, A.I; Nunes, M. - Comparação de opiniões de raparigas e de rapazes de Viseu e do Território de Macau, quanto ao género de jogos do recreio escolar.** In <http://www.efdeportes.com/>.
- ✓ **Gonçalves, L. (2004) – Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos – jogos e brinquedos e brincadeiras de outros tempos;** tese de obtenção de licenciatura em Ciências de Educação Física e Desporto. Universidade de Coimbra – FCDEF.
- ✓ **Guedes, M. G. (1980) – Jogos tradicionais portugueses: Estudos e investigação.** Instituto Nacional dos Desportos.
- ✓ **Huizinga, R. (1996) – Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura.** 4ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva S.A.
- ✓ **Kishimoto, T.M. (1999) – O jogo e a educação infantil.** In Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3ª Edição. São Paulo: Cortez editora.

- ✓ **Machado, F.M** (2004) – **O lúdico como um referencial no despertar da criatividade**. In Shwartz., G.M. (1999). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo: Editora Manole, (p. 171-187).
- ✓ **Marcellino, N. C.** (1987) – **Lazer e Educação**. Campinas, SP: Papirus.
- ✓ **Martins, E.** (1997) – **Jogos tradicionais e aprendizagem motora. Estudo realizado no concelho de Fornos de Algodres com crianças dos 6 aos 10 anos**; Trabalho de Projecto. Instituto Politécnico da Guarda – ESSE.
- ✓ **Mouga, A. et al.** (2003/2004) – **Os jogos tradicionais portugueses nos jardins-de-infância de Coimbra**; Teses de obtenção de Licenciatura em Educação de Infância. Instituto Politécnico de Coimbra – ESSE.
- ✓ **Negrine, A.** (2000) – **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. In Santos., S.M.P. (1999). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. São Paulo: Editora Vozes.
- ✓ **Nova enciclopédia Larousse** (1997). Circulo de Leitores, Lda e Larousse.
- ✓ **Oliveira, S.R** (2008) – **Geografia da Brincadeira sofre Mutações**. In <http://www.educare.pt/educare>.
- ✓ **Olivier, C.** (1976) – **A criança e os tempos livres**. Publicações Europa-América.
- ✓ **Ponte, S.** (1993) – **Figurinhas femininas de osso, inéditas, de Conímbriga**. Conímbriga.
- ✓ **Prista, A.** – **O homem e o Jogo – significado, origem, características e função**. S.D. (p 27-.32).
- ✓ **Porto, C.L.** (2003) – **Brincadeira ou actividade lúdica**. In [www.tvebrasil.com.br](http://www.tvebrasil.com.br).
- ✓ **Queirós, Ana** (2001) – **Investigação qualitativa: a fenomenologia na investigação**. Características do método fenomenológico aplicado à investigação científica, disponível em [www.anaqueiros.com](http://www.anaqueiros.com).
- ✓ **Richardson, R. J. et al** (1989) – **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 2ª Edição. São Paulo: Editora Atlas.

- ✓ **Rodrigues, M. (2002) – O jogo do Beto no concelho da Lousã;** Tese de obtenção de Licenciatura em Ciências da Educação Física e Desporto. Universidade de Coimbra – FCDEF.
- ✓ **Silva, R. L. (2004) – Lazer e género: suas relações com o lúdico.** In Shwartz., G. M. (2004). Dinâmica Lúdica: novos olhares. Barueri, São Paulo. Editora Manole.
- ✓ **Simões, L. (2004) – Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos: jogos, brinquedos e brincadeiras das nossas avós: um estudo do género.** Universidade de Coimbra – FCDEF.
- ✓ **Serra, M. C. (2004) – O jogo e o trabalho. Episódios lúdico festivos nas ocupações agrícolas e pastoris colectivas.** Edições Colibri. INATEL.
- ✓ **Sousa, C. (1997) – Os jogos tradicionais como unidade didáctica do programa de Educação Física – fundamentos para um plano de actividades do Ensino Básico Mediatizado; Trabalho de Projecto.** Instituto Politécnico da Guarda – ESSE. (p.11).
- ✓ **Vala, J. (1986) – A análise de conteúdo.** In Silva, A., & Pinto, J. M. (org.). Metodologia das Ciências Sociais. Porto: Edições Afrontamentos.
- ✓ **Vasconcelos, O. (1989) – Os jogos tradicionais portugueses, sua importância no desenvolvimento ontogénico da organização, orientação e estruturação espacial na criança e no jovem adolescente.** In seminário, primeiro encontro de jogos da malha, Oliveira de Azeméis.
- ✓ **Volpato, G. (2002) – Jogo, brincadeira e brinquedo. Usos e significados no contexto escolar e familiar.** Florianópolis: Cidade Futura.



# **ANEXOS**

**ANEXO I – Autorização concedida para a Recolha de Dados**



# **APÊNDICES**

## **APÊNDICE I – Carta ao Conselho Executivo**

Ao Exmo. Presidente do Conselho  
Executivo do Agrupamento de  
Escolas de Tábua.

Eu, Bruno Miguel Nunes Gonçalves, estudante do 4º Ano do Curso de Licenciatura em Ciências do Desporto e Educação Física, na Universidade de Coimbra, com o n.º de aluno 20031808, pretendo realizar um trabalho de Investigação cujo o tema é “Brinquedos e Brincadeiras nos recreios escolares”, sob orientação do Senhor Dr., Professor Paulo Coelho.

O objectivo geral deste trabalho consiste em descrever as brincadeiras e os brinquedos mais utilizados durante o recreio escolar, em crianças que frequentam o Ensino Primário.

Deste modo, depois de um contacto prévio com o Vice Presidente deste Conselho Executivo, Dr. Joaquim Bispo venho por este meio solicitar a Vossa Exa. autorização para a recolha de informação, tendo como modo de abordagem primeiramente apenas a observação, e à posteriori, a realização de uma entrevista/questionário a pais e alunos. Todo este processo tem inerente o compromisso de cumprimento das normas éticas e deontológicas que norteiam este tipo de trabalho.

Previamente grato pela colaboração que me venha a ser prestada, colocando-me à disposição para esclarecimento de qualquer tipo de dúvida.

Agradeço toda a atenção concedida no sentido da progressão na realização do meu trabalho com a maior brevidade possível.

Com os mais respeitosos cumprimentos.

Coimbra, 14 de Janeiro de 2008

O estudante,

964290801

\_\_\_\_\_  
(Bruno Miguel Nunes Gonçalves)

O Professor Orientador,

\_\_\_\_\_  
(Paulo Coelho)

**APÊNDICE II – Grelha de Observação**

**Ficha de Observação - Actividades de Recreio Escolar**

<b>Nome da escola:</b>		<b>Localização:</b>						<b>Nº de Alunos:</b>	
<b>Data:</b> / /	<b>Início:</b>	<b>Clima:</b>						<b>Ano:</b>	
		<b>Fim:</b>							
<b>a) Recreios/Interações</b>				<b>Observações</b>					
Tipologia de espaço		G / F	G / A	P / F	P / A	Cimento	Terra		
Interação (sexo)		Rz/Rz	Rz/Rg	Rg/Rg	NI				
Interação (idade)		I	A	D	A	B	C	D	
Características do recreio quanto à orientação		O	NO	V	NV				
Equipamento / Materiais		Nat.	Art.	Ind.					
<b>b) Jogos/brincadeiras</b>				<b>Observações</b>					
Jogos Desportivos		Fut	Basq	Vol	Outros:				
Jogos Recreativos		Cord	Piã	Berl	Ap	Esc	Outros:		
Jogos de Luta		Luta	Outros:						
Jogos Cantados		Mac	Rod	123	Len	Cad	JM	Outros:	
Jogos Electrónicos		TM	Pc	JP	Outros:				
									Outros:
									Outros:
<b>OBSERVAÇÕES:</b>									

**LEGENDA:**

O	ORIENTADOS	FUT	FUTEBOL
NO	NÃO ORIENTADOS	BASQ	BASQUETEBOL
V	VIGIADOS	VOL	VOLEIBOL
NV	NÃO VIGIADOS	CORD	CORDA
G/F	GRANDES FECHADOS	BERL	BERLINDES
G/A	GRANDE ABERTO	AP	APANHADA
P/A	PEQUENO ABERTO	ESC	ESCONDIDAS
P/F	PEQUENO FECHADO	MAC	MACACA
I	IGUAL	ROD	RODA
D	DIFERENTE	123	123 MACAQUINHO DO CHINES
A	1º ANO	LEN	LENÇINHO
B	2º ANO	CAD	CADEIRA
C	3º ANO	JM	JOGO DE MÃOS
D	4º ANO	TM	TELEMÓVEL
NI	NÃO INTERAÇÃO	PC	COMPUTADOR
NAT	NATURAL	JP	JOGOS PORTÁTEIS
ART	ARTESANAL		
IND	INDUSTRIAL		

**APÊNDICE III – Exemplo de Informação Recolhida durante o Recreio**

Ficha de Observação - Actividades de Recreio Escolar

Nome da escola: Escola Primária de Ázere		Localização: Ázere		Nº de Alunos: 11	
Data: 28/04/08	Início: 10h30 Fim: 11h05	Clima: Bom Tempo - Sol			Ano: 1º; 2º; 3º; 4º
a) Recreios/Interações			Observações		
Tipologia de espaço	G / F	<del>G / A</del>	<del>P / A</del>	<del>Cimento</del>	<del>Grass</del>
Interação (sexo)	Rz/Rz	Rz/Rg	Rg/Rg	NI	
Interação (idade)	I	A B C D	D	A B C D	
Características do recreio quanto à orientação	O	<del>V</del>	<del>V</del>	NV	
Equipamento / Materiais	Nat.	Art.	<del>Ind</del>		
b) Jogos/brincadeiras			Observações		
Jogos Desportivos	<del>Ind</del>	Basq	Vol	Outros:	
Jogos Recreativos	<del>Ind</del>	Cord	Piã	Berl	Ap Esc Outros:
Jogos de Luta	<del>Ind</del>	Outros:			
Jogos Cantados	Mac	Rod	123	Len	Cad JM Outros:
Jogos Electrónicos	TM	Pc	JP	Outros:	
					Outros: Brincar com Arcos
					Outros:
OBSERVAÇÕES:					

LEGENDA:

O	ORIENTADOS	FUT	FUTEBOL
NO	NÃO ORIENTADOS	BASQ	BASQUETEBOL
V	VIGIADOS	VOL	VOLEIBOL
NV	NÃO VIGIADOS	CORD	CORDA
G/F	GRANDES FECHADOS	BERL	BERLINDES
G/A	GRANDE ABERTO	AP	APANHADA
P/A	PEQUENO ABERTO	ESC	ESCONDIDAS
P/F	PEQUENO FECHADO	MAC	MACACA
I	IGUAL	ROD	RODA
D	DIFERENTE	123	123 MACAQUINHO DO CHINES
A	1º ANO	LEN	LENÇINHO
B	2º ANO	CAD	CADEIRA
C	3º ANO	JM	JOGO DE MÃOS
D	4º ANO	TM	TELEMÓVEL
NI	NÃO INTERAÇÃO	PC	COMPUTADOR
NAT	NATURAL	JP	JOGOS PORTÁTEIS
ART	ARTESANAL		
IND	INDUSTRIAL		

## APÊNDICE IV – Guião de Entrevista

### Guião de Entrevista/Inquérito

1ª Parte

Escola: \_\_\_\_\_

Ano de Escolaridade: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_ Género: \_\_\_\_\_

2ª Parte

- 1- Que jogos é que costumás brincar no recreio da escola? Como se jogam/brincam?
- 2- Fora da escola, aonde é que costumás brincar?
- 3- Em casa costumás brincar com quem (sozinho, com os pais, irmãos, primos, amigos)? Que tipo de brincadeiras é que fazes e como se jogam?
- 4- Brincas na rua? Costumas brincar com quem (sozinho, com os pais, irmãos, primos, amigos)? Que tipo de brincadeiras é que fazes e como se jogam?
- 5- Gostas mais de brincar na escola ou fora da escola? Porquê?

## **APÊNDICE V – Exemplo de uma entrevista transcrita**

### **Entrevista**

#### **1.) Que jogos é que costumam brincar no recreio da escola? Como se jogam/brincam?**

- Relativamente a esta pergunta, o aluno do 1º ano de escolaridade entrevistado respondeu dizendo que, no recreio da escola costuma saltar à corda; jogar bola; jogar apanhada.

- No jogo de saltar à corda, o aluno referiu que costuma saltar sozinho.

- No jogo de futebol, o aluno descreveu que são formadas duas equipas de rapazes e jogam no pátio em que o pavimento é em alcatrão, em que uma baliza é o portão que dá para a rua e do outro lado a baliza são duas pedras.

#### **2.) Fora da escola, aonde é que costumam brincar?**

- Relativamente a esta pergunta, o aluno referiu que normalmente brinca em casa,

#### **3.) Em casa costumam brincar com quem (sozinho, com os pais, irmãos, primos, amigos)? Que tipo de brincadeiras é que fazes e como se jogam?**

- Nesta pergunta o aluno respondeu que normalmente brinca com o irmão, ou sozinho.

Sozinho o aluno normalmente joga computador e vê televisão.

Com o irmão joga a apanhada e anda de bicicleta.

#### **4.) Brincas na rua? Costumam brincar com quem (sozinho, com os pais, irmãos, primos, amigos)? Que tipo de brincadeiras é que fazes e como se jogam?**

- Relativamente a esta pergunta, o aluno respondeu que brinca na rua com o irmão. Segundo o aluno as brincadeiras são jogar à bola (passes e remates); andar de bicicleta e jogar a apanhada.

#### **5.) Gostas mais de brincar na escola ou fora da escola? Porquê?**

- Em relação a esta pergunta o aluno refere que gosta mais de brincar em casa dado que, tem mais brinquedos para as suas brincadeiras.

Observações:

**APÊNDICE VI – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelas raparigas da Escola de Tábua que realizam no Recreio (Entrevistas)**



Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Jogos	Destreza	óculo-pedal	Jogar à bola (C9;C13; C15)	“Jogamos futebol”(C13)	3

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Destreza		Ginástica (C9)	“faço o pino e a roda”(C9)	1
	Imitação		Brincar ao faz de conta (C9)	“fingimos ser professor e aluno”(C9)	1
			Mama dá licença (C9)	“Jogamos ao mama dá licença”(C9)	1
	Saltos		Saltar à Corda (C9;C11; C13;C15)	“Saltamos à corda”(C15)	4
	Corridas		Brinco à apanhada (C9;C11; C13;C15)	“Corremos e tentamos a apanhar o colega”(C11)	4
	Percepção		Escondidas (C9; C13; C15)	“Às escondidas, em que um conta e os outros vão-se esconder”(C13)	3
			Brincar ao Camaleão (C11)	“Jogamos por vezes ao camaleão”(C11)	1

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Outras Actividades	Intelectuais		Ler livros (C9)	“Gosto muito de ler livros”(C9)	1
	Expressão		Dança (C9)	“faço danças com as colegas”(C9)	1

**APÊNDICE VII – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelos rapazes da Escola de Tábua que realizam no Recreio (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Jogos	Destreza	óculo-pedal	Jogar à bola (C10;C12; C14; C16)	“Jogamos futebol”(C14)	4
		óculo-manual	Jogos Raquetes (C14)	“Jogamos raquetas com colegas”(C14)	1

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Imitação		Brincar ao faz de conta (C10;C14)	“fingimos ser professor e aluno”(C10)	2
			Mama dá licença (C10)	“Jogamos ao mama dá licença”(C10)	1
	Saltos		Saltar à Corda (C12; C14;C16)	“Saltamos à corda”(C16)	3
	Corridas		Brinco à apanhada (C10;C12; C14; C16)	“Corremos e tentamos a apanhar o colega”(C12)	4
			Corridas (C10)	“Corro com os carros”(C10)	1
	Percepção		Escondidas (C10;C12;C14)	“Às escondidas, em que um conta e os outros vão-se esconder”(C10)	3

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Outras Actividades	Plásticas		Fazer Desenhos (C14)	“Faço desenhos”(C14)	1

**APÊNDICE VIII – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelas raparigas da Escola de Ázere que realizam no Recreio (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N
Jogos	Corrida	Lencinho (C2;C3;C7)	“Tentamos roubar o lenço”(C3)	3
	Equilíbrio	Macaca (C3;C4)	“Jogo da macaca no chão”(C4)	2
		Macaquinho do Chinês (C4)	“Também jogamos ao macaquinho do chinês”(C4)	1

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Destreza	Geral	Brincar com Arcos (C7)	1
		Óculo-pedal	Brincar com bola (C1;C2;C5)	3
	Imitação	Brincar ao faz de conta (C1;C5)	“fingimos ser professor e aluno”(C1)	2
	Saltos	Saltar à Corda (C1; C2;C3;C4;C5;C7)	“Saltamos à corda”(C7)	6
	Corridas	Brinco à apanhada (C1; C2;C3;C4;C5)	“Corremos e tentamos a apanhar o colega”(C5)	5
	Percepção	Escondidas (C1;C4;C5)	“As escondidas, em que um conta e os outros vão-se esconder”(C1)	3

**APÊNDICE IX – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelos rapazes da Escola de Ázere que realizam no Recreio (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Jogos	Destreza	óculo-manual	Jogos Raquetes (C6)	“Jogamos raquetas com colegas”(C6)	1

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Destreza	Óculo-pedal	Brincar com bola (C6:C8)	“Giramos os arcos no corpo”(C6)	2
		Geral	Andar à luta (C8)	“Andamos à luta a brincar”(C8)	1
	Saltos		Saltar à Corda (C6;C8)	“Saltamos à corda”(C8)	2
	Corridas		Brinco à apanhada (C6)	“Corremos e tentamos a apanhar o colega”(C6)	1
	Percepção		Escondidas (C6)	“Às escondidas, em que um conta e os outros vão-se esconder”(C6)	1

**APÊNDICE X – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelas raparigas da Escola de Tábua que realizam em Casa (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Jogos	Destreza	Digital	Playstation(C11)	“jogo ps”(C11)	1
			Computador (C9;C11)	“Jogo jogos no pc”(C11)	2

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Destreza	Geral	Andar à luta (C13)	“Ando à luta a brincar”(C13)	1
	Saltos		Saltar à Corda ( C13)	“Saltamos à corda”(C13)	1
	Imitação	Brinco às bonecas (C13;C15)		“Brinco aos pais e mães com bonecas”(C15)	2
		Brincar ao faz de conta (C9;C13;C15)		“Finjo ser cozinheira”(C13)	3
	Corridas		Brinco à apanhada (C13; C16)	“Corro por casa”(C5)	2
	Percepção		Escondidas (C9; C11)	“jogamos às escondidas”(C9)	2

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N
Outras actividades	Intelectuais	Ver Televisão (C13;C15)	“Vejo televisão”(C13)	2

**APÊNDICE XI – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelos rapazes da Escola de Tábua que realizam em Casa (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Jogos	Destreza	Digital	Playstation(C10;C12)	“jogo ps”(C10)	2
			Computador (C10;C14;C16)	“Jogo jogos no pc”(C14)	3

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Destreza	Óculo-pedal	Dar toques com a bola (C12)	“Jogo à bola”(C12)	1
	Imitação		Brincar ao faz de conta (C10; C14)	“Finjo ser médico professor”(C10)	2
	Corridas		Brinco à apanhada (C16)	“Corro por casa”(C16)	1

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Outras actividades	Intelectuais		Ver Televisão (C10;C16)	“Vejo televisão”(C10)	2

**APÊNDICE XII – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelas raparigas da Escola de Ázere que realizam em Casa (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N
Jogos	Equilíbrio	Macaquinho do Chinês (C4)	“jogo ao macaquinho do chinês”(C4)	1

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N	
Brincadeiras	Destreza	Óculo-pedal	Dar toques com a bola (C4)	“Jogo à bola”(C4)	1
	Saltos		Saltar à Corda (C1)	“Saltamos à corda”(C1)	1
	Imitação	Brinco às bonecas (C3)		“Brinco aos pais e mães com bonecas”(C3)	1
		Brincar ao faz de conta (C1;C2;C3;C5)		“Finjo ser cozinheira”(C3)	4
	Corridas	Brinco à apanhada (C1; C2;C4;C5; C7)		“Corro por casa”(C5)	5
	Percepção	Escondidas (C1;C2;C4;C5;C7)		“jogamos às escondidas”(C4)	5

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N
Outras actividades	Intelectuais	Ver Televisão (C2;C3)	“Vejo televisão”(C3)	2

**APÊNDICE XIII – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelos rapazes da Escola de Ázere que realizam em Casa (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Destreza	Óculo-pedal	Dar toques com a bola (C6)	“Jogo à bola”(C6)	1
	Imitação		Brinco com carrinhos e máquinas (C8)	“brinco com máquinas a fazer obras”(C8)	1
	Corridas		Brinco à apanhada (C6;C8)	“Corro por casa”(C6)	2
	Percepção		Escondidas (C6;C8)	“jogamos às escondidas”(C8)	2

**APÊNDICE XIV – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelas raparigas da Escola de Tábua que realizam na Rua (Entrevistas)**



Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N	
Brincadeiras	Equilíbrio	Andar de Bicicleta (C9;C13;C15)	“ando de bicicleta”(C13)	3	
		Andar de Trotineta (C11;C15)	“ando de trotineta”(C15)	2	
		Andar de Patins (C9)	“ando de patins”(C9)	1	
	Destreza	Óculo-pedal	Brinco com bola (C11;C13; C15)	“Jogo à bola”(C11)	3
		Geral	Andar à luta (C11)	“Ando à luta a brincar”(C11)	1
	Imitação		Brincar ao faz de conta (C9;C15)	“Finjo ser cozinheira”(C9)	2
			Brinco com bonecos (C13;C15)	“Brinco com bonecos”(C15)	2

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N
Outras Actividades		Passeio animais (C9)	“levo o cão a passear” (C9)	1
		Apanhar Flores (C15)	“gosto muito de apanhar flores”(C15)	1

**APÊNDICE XV – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelos rapazes da Escola de Tábua que realizam na Rua (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Equilíbrio		Andar de Bicicleta (C10;C12; C14;C16)	“ando de bicicleta”(C14)	4
	Destreza	Óculo-pedal	Brincar com a bola (C10;C12; C14;C16)	“Jogo à bola”(C10)	4
	Corridas		Brinco à apanhada (C10;C12; C14; C16)	“brinco à apanhada”(C12)	4
			Corridas (C10)	“corro com amigos”(C10)	1

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Outras actividades			Trepar às árvores (C10)	“Subo às árvores”(C10)	1
			Jardinagem (C10)	“faço jardinagem com o meu pai”(C10)	1
			Passear animais(C14)	“gosto muito de passear o cão”(C14)	1

**APÊNDICE XVI – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelas raparigas da Escola de Ázere que realizam na Rua (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N
Jogos	Equilíbrio	Macaca (C1; C2)	“Jogo à macaca”(C1)	2

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N	
Brincadeiras	Equilíbrio	Andar de Bicicleta (C1;C2;C3;C7)	“ando de bicicleta”(C7)	4	
	Destreza	Óculo-pedal	Brincar com bola (C2;C3;C4;C5)	“Jogo à bola”(C4)	4
		Geral	Ginástica (C7)	“faço a roda e o pino”(C7)	1
	Imitação	Brincar ao faz de conta (C1;C3;C4)	“Finjo ser cozinheira”(C3)	3	
	Corridas	Brinco à apanhada (C1; C2;C4;C5)	“brinco à apanhada”(C5)	4	
	Percepção	Escondidas (C5)	“jogamos às escondidas”(C5)	1	

Categoria	Subcategorias	Indicador	Discurso	N
Outras actividades		Trepar às árvores (C2)	“Subo às árvores”(C2)	1
		Passeio animais (C2)	“gosto muito de andar com o gato”(C2)	1

**APÊNDICE XVII – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas pelos rapazes da Escola de Ázere que realizam na Rua (Entrevistas)**

Categoria	Subcategorias		Indicador	Discurso	N
Brincadeiras	Equilíbrio		Andar de Bicicleta (C6; C8)	“ando de bicicleta”(C6)	2
	Destreza	Óculo-pedal	Dar toques na bola (C6 C8)	“Brinco à bola”(C8)	2
	Imitação		Brinco com carrinhos e máquinas (C8)	“brinco com máquinas a fazer obras”(C8)	1
	Corridas		Brinco à apanhada (C6; C8)	“brinco à apanhada”(C6)	2
	Percepção		Escondidas (C8)	“jogamos às escondidas”(C8)	1

**APÊNDICE XVIII – Matriz resumo de categorias de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades referidas no Recreio, em Casa e na Rua (entrevistas)**

Categoria	Subcategorias		Recreio	Casa	Rua
Jogos	Equilíbrio	Macaca	S	N	S
		Macaquinho do Chinês	S	S	N

		Corridas	Lencinho	S	N	N	
		Destreza	Óculo-pedal	Jogar à Bola	S	N	N
			Oculo-manual	Jogar Raquetas	S	N	N
			Digital	Playstation	N	S	N
			Computador	N	S	N	

Categoria	Subcategorias			Recreio	Casa	Rua
Brincadeiras	Equilíbrio		Andar de Bicicleta	N	N	S
			Andar de Trotineta	N	N	S
			Andar de Patins	N	N	S
	Destreza	Óculo-pedal	Jogar à bola	N	S	S
		Geral	Brincar com arcos	S	N	N
	Andar à luta		S	S	S	
	Ginástica		S	N	S	
	Imitação		Brincar com bonecas	N	S	S
			Brincar ao faz de conta	S	S	S
			Brincar com carrinhos e máquinas	N	S	S
			Mamã dá Licença	S	N	N
	Saltos		Saltar à corda	S	S	N
	Corridas		Correr atrás de animais	N	N	S
			Jogar à apanhada	S	S	S
			Toca e Foge	S	N	N
			Corridas	N	N	S
	Percepção		Escondidas	S	S	S
			Brincar ao Camaleão	S	N	N
	Expressão		Dança	S	N	N

Categoria	Subcategorias			Recreio	Casa	Rua	
Outras actividades	Intelectuais		Ler Livros	S	N	N	
	Plásticas		Fazer Desenhos	S	N	N	
	Outras actividades			Ver televisão	N	S	N
				Trepar árvores	N	N	S
				Jardinagem	N	N	S
				Apanhar Flores	N	N	S

**APÊNDICE XIX – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades realizadas por raparigas e rapazes da Escola de Tábua, através da observação.**

Categoria	Subcategorias			Raparigas	Rapazes
-----------	---------------	--	--	-----------	---------

Jogos	Equilíbrio		Macaca	S	N
	Destreza	Óculo-pedal	Jogar à Bola	S	S
		Oculo-manual	Jogar Raquetas	N	S

Categoria	Subcategorias			Raparigas	Rapazes
Brincadeiras	Equilíbrio		Andar de Baloço	N	S
			Andar de Escorrega	S	S
	Destreza	Geral	Andar à luta	N	S
		Óculo Manual	Malabarismo com Pedras	N	S
	Imitação		Brincar ao faz de conta	S	S
	Saltos		Saltar à corda	S	S
	Corridas		Brinco à apanhada	S	S
	Percepção		Brinco ao Caracol	S	S
	Expressão		Jogos de Roda cantados	S	N
			Jogos Cantados com Palmas	S	N

Categoria	Subcategorias			Raparigas	Rapazes
Outras actividades	Intelectuais		Ler Livros e Revistas	S	S
	Outras actividades		Buracos na Terra	N	S
			Trepar árvores	N	S

**Legenda:** S – Sim; N- Não

**APÊNDICE XX – Matriz de Jogos, Brincadeiras e outras Actividades realizadas por raparigas e rapazes da Escola de Ázere, através da observação.**

Categoria	Subcategorias		Raparigas	Rapazes
Jogos	Equilíbrio	Macaca	S	S
	Corridas	Lencinho	S	S

Categoria	Subcategorias		Raparigas	Rapazes	
Brincadeiras	Destreza	Óculo-pedal	Brincar com a bola	N	S
		Geral	Brincar com arcos	S	S
	Andar à luta		S	S	
	Saltos		Saltar à corda	S	S
	Corridas		Brinco à apanhada	S	S

**Legenda:** S – Sim; N- Não

**APÊNDICE XXI – Matriz de Categorias de Jogos, Brincadeiras e outras Atividades observadas em ambas as Escolas**

Categoria	Subcategorias		E.P	E.P
-----------	---------------	--	-----	-----

			Tábua	Ázere	
Jogos	Equilíbrio		Macaca	S	S
	Corridas		Lencinho	N	S
	Destreza	Óculo-pedal	Jogar à Bola	S	N
		Oculo-manual	Jogar Raquetas	S	N

Categoria	Subcategorias			E.P Tábua	E.P Ázere
Brincadeiras	Equilíbrio		Andar de Baloço	S	N
			Andar de Escorrega	S	N
	Destreza	Óculo-pedal	Brincar com a bola	N	S
		Geral	Brincar com arcos	N	S
			Andar à luta	S	S
		Óculo Manual	Malabarismo com Pedras	S	N
	Imitação		Brincar ao faz de conta	S	N
	Saltos		Saltar à corda	S	S
	Corridas		Brinco à apanhada	S	S
	Percepção		Brinco ao Caracol	S	N
	Expressão		Jogos de Roda cantados	S	N
			Jogos Cantados com Palmas	S	N

Categoria	Subcategorias			E.P Tábua	E.P Ázere
Outras actividades	Intelectuais		Ler Livros e Revistas	S	N
	Outras actividades		Buracos na Terra	S	N
			Trepar árvores	S	N

**Legenda:** S – Sim; N- Não

**APÊNDICE XXII – Descrição dos Jogos e Brincadeiras referidos e observados no recreio, em casa e na rua.**



### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Saltar à corda.

**Local:** Recreio; Rua;

**Nº de jogadores:** Vários jogadores ou apenas 1;

**Intervenientes:** Um rapaz ou uma rapariga;

**Material:** Uma corda de grandes dimensões;

**Procedimentos:** **Saltar à corda;** colectivamente, em que dois alunos fazem rodar a corda e um grupo variado de alunos tenta entrar na corda em movimento e realiza um salto ou vários consoante tenha estipulado com o grupo.

### **Ficha do jogo**

**Nome:** Jogar à bola.

**Local:** Recreio; Rua;

**Nº de jogadores:** Vários jogadores;

**Intervenientes:** Rapaz ou rapariga, na maioria rapazes no entanto também intervinham na máximo duas raparigas mas que eram colocadas na baliza;

**Material:** Uma bola;

**Procedimentos:** Jogar a bola; uma aproximação ao jogo de futebol, em que existem dois guarda-redes e duas equipas, mas não há um cumprimento de muitas regras, sendo um jogo em sobressai o aglomerado de alunos.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Brincar com a bola

**Local:** Recreio; Rua;

**Nº de jogadores:** Poucos jogadores (2,3);

**Intervenientes:** Rapaz;

**Material:** Uma bola;

**Procedimentos:** Jogar bola; aos passes e a dar toques na bola, ou fazer com que a bola bata na parede e depois e o colega que tem de fazer bater a bola na parede (designado de trama).

### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Brincar à apanhada.

**Local:** Recreio; Rua e Casa;

**Nº de jogadores:** Número de jogadores variável;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** não necessita de material;

**Procedimentos:** Jogar apanhada, os alunos organizam-se e escolhem um aluno ao acaso, com uma particularidade em que as árvores que existem no recreio da escola ou os pilares da escola (previamente definido pelo grupo) são as casa onde o aluno que anda a apanhar não pode apanhar o aluno ou alunos que ai esteja.

#### **Ficha de Outras Actividades**

**Nome:** Ver televisão.

**Local:** Casa; Rua

**Nº de jogadores:** Número de jogadores variável;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** Televisor;

**Procedimentos:** Ver televisão, ver programas de desenhos animados.

#### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Brincar com carros e máquinas

**Local:** Casa;

**Nº de jogadores:** Número de jogadores variável;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** carrinhos;

**Procedimentos:** Brincar com os carros, o aluno constrói pistas, faz escavações

#### **Ficha de Jogo**

**Nome:** Jogar computador.

**Local:** Casa;

**Nº de jogadores:** poucos jogadores (1,2);

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** computador;

**Procedimentos:** jogar vários Jogos no computador.

#### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Andar de bicicleta.

**Local:** Rua;

**Nº de jogadores:** um jogador por bicicleta;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** uma bicicleta;

**Procedimentos:** Andar de bicicleta.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome: Brincar ao faz de conta.**

**Local:** Casa; Rua;

**Nº de jogadores:** variável consoante a brincadeira;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** vários objectos; bonecos; tachos; tachares de brincar; etc.

**Procedimentos:** Brincar ao faz de conta, em que os alunos incorporam profissões, como cozinheiras, professores, policcias, ladroes entre muitas outras.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome: Brincar com bonecas.**

**Local:** Casa; Rua;

**Nº de jogadores:** variável consoante a brincadeira;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** vários objectos; bonecos; etc.

**Procedimentos:** Brincar com bonecas, em que os alunos imitam ser pais e mães das suas bonecas/bonecos.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome: Andar de trotineta.**

**Local:** Rua;

**Nº de jogadores:** um jogador por trotineta;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** uma trotineta;

**Procedimentos:** Andar de trotineta.

### **Ficha de Jogo**

**Nome: Jogar raquetas.**

**Local:** Recreio;

**Nº de jogadores:** 2 jogadores;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** duas raquetas e uma bola;

**Procedimentos:** a bola tem de ser passada de um jogador para o outro sem cair no chão.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome: Jogo do rato e do gato.**

**Local:** Recreio;

**Nº de jogadores:** Vários jogadores;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** não necessita de material;

**Procedimentos:** jogo do rato e do gato, os alunos estão numa roda de mãos dadas onde um é o rato e o outro é o gato, o gato tem de passar por todos os lados onde o rato passou é apanhar o rato.

### **Ficha do Jogo**

**Nome:** Jogar playstation.

**Local:** Casa;

**Nº de jogadores:** Vários jogadores;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** playstation;

**Procedimentos:** com a playstation podem ser jogados muitos jogos e de todos os tipos.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Jogo do camaleão.

**Local:** Recreio;

**Nº de jogadores:** Vários jogadores;

**Intervenientes:** Rapazes e Raparigas;

**Material:** não necessita de material;

**Procedimentos:** jogo do camaleão, consiste em um dos alunos do grupo é o camaleão, este tem de dizer uma cor e os restantes alunos tem de correr rapidamente para o local dessa cor, o último a chegar é o camaleão.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Brincar às lutas.

**Local:** Recreio; Casa;

**Nº de jogadores:** Vários jogadores;

**Intervenientes:** Rapazes;

**Material:** não necessita de material;

**Procedimentos:** os alunos tentam deitar o adversário ao chão.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** jogo da mama dá licença.

**Local:** Recreio;

**Nº de jogadores:** Vários jogadores;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** não necessita de material;

**Procedimentos:** jogo da mama dá licença, consiste em que um aluno está junto a uma parede e os restantes alunos estão a 4/5 metros deste, depois cada aluno vai pedindo ao aluno que está na parede quantos passes pode dar e de que forma, ganha o aluno que chegar mais rápido à parede, seguidamente invertem-se os papeis.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Andar de patins.

**Local:** Rua;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes ou raparigas;

**Material:** Patins;

**Procedimentos:** andar de patins e fazer acrobacias.

### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Brincar com arcos.

**Local:** Recreio;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** Arcos;

**Procedimentos:** os alunos fazem rodar os arcos no tronco, nos membros superiores e inferiores, pescoço etc.

### **Ficha do Jogo**

**Nome:** Jogo do lencinho (barra do lenço).

**Local:** Recreio; Rua;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** Lencinho;

**Procedimentos:** no jogo do lencinho, existem dois grupos de alunos que se encontram à mesma distância de um aluno que se encontra no meio, este que vai chamando os seus colegas (que previamente combinaram os seus números) por números e o interesse é chegar mais rápido ao aluno que está no meio e roubar o lenço, se nenhum conseguir roubar o aluno que se encontra no meio pode chamar outro aluno para ajudar o que já lá estava, quem retira-se o lenço e volta-se para o seu local de origem ganhava 1 ponto, se conseguisse ir para o lado oposto ganhava 2 pontos, caso esse aluno fosse tocado o aluno que tocou ganha o ponto.

O aluno que se encontra no meio pode introduzir varias variantes caso diga fogo todos alunos se deslocam ao aluno que tem o lencinho, água ninguém se pode mexer, vinagre os alunos chamados tem de se deslocar ou centro em pé-coxinho, por último vinagre os alunos tem de saltar de pés juntos.

### **Ficha do Jogo**

**Nome: Jogo da Macaca.**

**Local:** Recreio; Rua;

**Nº de jogadores:** Variável, no mínimo 2;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** uma pedrinha ou um telho.

**Procedimentos:** todas as terão que ser percorridas ao pé-coxinho inicialmente, a pedrinha é lançada para a casa número 1, é preciso saltar para a casa 2 e depois percorrer todas as casas, sempre em pé-coxinho excepto nas casas 4 e 5, 7 e 8 onde os dois pés devem ser colocados em simultâneo. Depois de saltar as últimas casas, é necessário efectuar o percurso contrário.

Quando se regressa à casa 1, apanha-se a pedrinha sem colocar os dois pés no chão e em seguida, joga-se a pedrinha para a 2 casa e começa o jogo saltando, em pé-coxinho para a casa 1 e de seguida para a casa 3, continuando depois todo o percurso.

### **Ficha do Jogo**

**Nome: Jogo macaquinho do chinês.**

**Local:** Recreio; Rua;

**Nº de jogadores:** Variável, no mínimo 3;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** nenhum material.

**Procedimentos:** As crianças só se poderão mexer enquanto “macaquinho chinês” estiver de costas voltadas. Junto da parede, está uma criança designada de “macaquinho chinês” mais depressa ou mais devagar, voltando-se apenas quando acaba de dizer a frase.

Enquanto esta criança fala, os outros jogadores aproximam-se o mais possível, esforçando-se para que a outra criança não os veja em movimento.

A que for vista em movimento, regressa ao ponto de partida e ganha o jogo aquele que primeiro chegar até ao “macaquinho do chinês”.

### **Ficha da Outras Actividades**

**Nome: Jardinagem e apanhar flores.**

**Local:** Recreio; Rua;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** muito variável.

**Procedimentos:** tratar de do jardim e colher flores.

#### **Ficha de Outras Actividades**

**Nome:** Trepar às árvores.

**Local:** Recreio; Rua;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** nenhum material.

**Procedimentos:** subir pelas árvores assina.

#### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Brincar com animais.

**Local:** Rua;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** nenhum material.

**Procedimentos:** levar os animais a passear.

#### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Dança.

**Local:** Recreio;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** nenhum material.

**Procedimentos:** dançar e fazer pequenas coreografias.

#### **Ficha da brincadeira**

**Nome:** Ginástica.

**Local:** Recreio;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** nenhum material.

**Procedimentos:** realizar alguns elementos gímnicos como o pino e a roda.

#### **Ficha de outras Actividades**

**Nome:** Fazer desenhos e ler livros.

**Local:** Recreio;

**Nº de jogadores:** Variável;

**Intervenientes:** Rapazes e raparigas;

**Material:** livros, lápis e papel.

**Procedimentos:** ler um livro e fazer desenhos.