



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Prática de Jogos Tradicionais Portugueses e Preferência de Brincadeiras em Crianças do Ensino Pré-Escolar e do 1º CEB

Departamento de Educação, Desporto e Intervenção Social

Mestrado em Jogo e Motricidade na Infância

2024, Nilza Maria Simionato de Oliveira



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Nilza Maria Simionato de Oliveira

Prática de Jogos Tradicionais Portugueses e Preferência de Brincadeiras em Crianças do Ensino Pré-Escolar e do 1º CEB

Dissertação de Mestrado em Jogo e Motricidade na Infância apresentada ao Departamento de Educação, Desporto e Intervenção Social da Escola Superior de Educação de Coimbra para obtenção do grau de Mestre em Jogo e Motricidade na Infância

Trabalho realizado sob a orientação do

Professor Doutor Rui Manuel Sousa Mendes

e

Professor Doutor Gonçalo Dias

Julho, 2024

Agradecimentos

A concretização deste trabalho de mestrado foi possível devido a um conjunto de pessoas que contribuíram decisivamente para a sua realização, pelo que devem ser mencionadas num reconhecido agradecimento:

Ao Professor Doutor Rui Mendes que, com sabedoria, frontalidade e disponibilidade total, apoiou em todas as fases e momentos do estudo;

Ao Professor Doutor Gonçalo Dias, pela disponibilidade e ajuda.

Prática de Jogos Tradicionais Portugueses e Preferência de Brincadeiras em Crianças do Ensino Pré-Escolar e do 1º CEB

Resumo

Este estudo teve como objetivo principal analisar a prática de jogos tradicionais portugueses e preferência de brincadeiras em crianças do ensino pré-escolar e do 1º CEB. A amostra foi constituída por 1270 pais e/ou responsáveis legais das crianças, 1157 do sexo feminino e 113 do sexo masculino. Para efeitos de análise estatística, definiu-se que as crianças do Ensino Pré-Escolar correspondiam à faixa etária dos 3 aos 5 anos de idade e as crianças do 1ºCEB correspondiam à faixa etária dos 6 aos 10 anos de idade. Os resultados permitem concluir que a faixa etária das crianças não influenciou a frequência da prática de jogos/brincadeiras tradicionais portuguesas. Além disso, a faixa etária das crianças influenciou o tipo de brincadeiras preferidas das crianças. Finalmente, a faixa etária das crianças influenciou o tipo de brincadeiras que os adultos preferiam brincar com as mesmas.

Palavras-chave: Jogos Tradicionais, brincadeira, motricidade infantil.

Practice of Traditional Portuguese Games and Play Preference in Preschool and 1st CEB Children

Abstract

The main objective of this study was to analyse the practice of traditional Portuguese games and the preference of pre-school and primary school children for these games. The sample of the study is composed by 1270 guardians, 1157 female and 113 male. For the purposes of statistical analysis, it was defined that pre-school children corresponded to the age group of 3 to 5 years old and primary school children corresponded to the age group of 6 to 10 years old. The results show that the age group of the children did not influence the frequency of practicing traditional Portuguese games/plays. In addition, the children's age group influenced the type of games they preferred to play. Finally, the age group of the children influenced the type of games that adults preferred to play with them.

Keywords: Traditional games, play, children's motor skills.

Sumário

AGRADECIMENTOS.....	I
RESUMO.....	II
ABSTRACT.....	III
ABREVIATURA.....	V
INDICE DE QUADROS.....	V
CAPÍTULO I- INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO II - REVISÃO DA LITERATURA.....	3
2. CONCEITOS E FUNDAMENTOS	13
2.1. JOGO.....	3
2.2. JOGO, BRINCADEIRA E DESENVOLVIMENTO MOTOR.....	3
2.3. JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS.....	3
2.4. PRATICA DE JOGOS TRADICIONAIS PORTUGUESES NA INFANCIA.....	5
CAPÍTULO III - METODOLOGIA	6
3.1. HIPÓTESES ESTATÍSTICAS	6
3.2. VARIÁVEIS.....	7
3.2.1. VARIÁVEIS INDEPENDENTES	7
3.3.2. VARIÁVEIS DEPENDENTES	7
3.3. AMOSTRA	7
3.4. ASPETOS ÉTICOS.....	8
3.5. INSTRUMENTOS.....	16
3.6. PROCEDIMENTOS E RECOLHA DE DADOS	11
3.7. PROCEDIMENTOS ESTATÍSTICOS.....	21
CAPÍTULO IV - RESULTADOS	22
4.1. COMPARAÇÃO DE PERCEPÇÕES FACE A PERGUNTA: "QUAL A FRENQUENCIA COM QUE A CRIANÇA BRINCA COM ALGUMA BRINCADEIRA OU JOGO TRADICIONAL PORTUGUES?.....	12
4.2. COMPARAÇÃO DE PERCEPÇÕES FACE A PERGUNTA: " QUAL O TIPO DE BRINCADEIRA PREFERIDA DA CRIANÇA?".....	13
4.3. COMPARAÇÃO DE PERCEPÇÕES FACE A PERGUNTA: " QUAL O TIPO DE BRINCADEIRA QUE PREFERE BRINCAR COM A CRIANÇA?".....	14
CAPÍTULO V - DISCUSSÃO.....	15
CAPITULO VI - CONCLUSÃO.....	17
REFERÊNCIAS	28

Abreviaturas

DM - Desenvolvimento Motor

JTP - Jogos Tradicionais Portugueses

EPE - Ensino Pré-Escolar

Índice de quadros

Quadro 1. Caraterização das pessoas que responderam ao inquérito.....	12
Quadro 2. Caraterização das crianças.....	13
Quadro 3. Distribuição das percentagens para cada resposta à pergunta <i>“Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?”</i>	17
Quadro 4. Distribuição das percentagens para cada resposta à pergunta <i>“Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?”</i> com base na faixa etária.....	18
Quadro 5. Distribuição das percentagens para cada resposta à pergunta <i>“Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?”</i> com base na faixa etária.....	19

CAPÍTULO I - INTRODUÇÃO

O jogo pode ser definido como uma atividade livre, passível de ser praticada por várias pessoas (Elias, 2021). Em sentido lato, desempenha um papel fundamental na formação e estruturação do processo de desenvolvimento individual. Por exemplo, quando as crianças se envolvem em atividades por meio de jogos, isso tem um impacto positivo em várias áreas do seu desenvolvimento, incluindo aspectos físicos, cognitivos, sociais e emocionais.

Os Jogos e Brincadeiras Tradicionais refletem alguns aspectos da história, dos valores e das tradições de um povo. Deste modo, as crianças são expostas ao patrimônio cultural de seu povo e aprendem a respeitar e valorizar suas raízes. Além disso, são enaltecidos aspectos tradicionais da nossa cultura relacionados com os nossos antepassados, os quais são transportados de geração em geração (Elias, 2021).

De salientar que muitos jogos tradicionais envolvem o uso do corpo de maneira ativa. Estas atividades também incentivam a exploração do ambiente ao ar livre, o que é vital para o crescimento saudável e para a compreensão da natureza. Em harmonia, os jogos e brincadeiras tradicionais desempenham um papel vital na cultura e no desenvolvimento das crianças ao redor do mundo. Ao longo dos anos, mesmo com o avanço da tecnologia e das formas modernas de entretenimento, os jogos tradicionais mantêm sua relevância por causa dos benefícios únicos que oferecem (Silva & Sampaio, 2011).

Em suma, os jogos tradicionais assumem um papel vital na cultura e desenvolvimento das crianças ao redor do mundo. Estas atividades transportam valores culturais, ensinamentos sociais e habilidades físicas que são transmitidos de geração em geração. Deste modo, a cultura é passada através do jogo, esquemas lúdicos e brincadeiras que passam de geração em geração, do adulto para a criança e de criança para criança (Neto 2020).

Face ao exposto, este estudo teve como objetivo principal analisar a prática de jogos tradicionais portugueses e preferência de brincadeiras em crianças do ensino pré-escolar e do 1º CEB. Neste sentido, pretendia-se verificar se as variáveis que representam “Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?”, “Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?” e “Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?” estavam associadas à variável da faixa etária, representada pelas crianças do Ensino Pré-Escolar e das crianças do 1º CEB, de acordo com a percepção dos seus representantes.

CAPÍTULO II - REVISÃO DA LITERATURA

2. CONCEITOS E FUNDAMENTOS

2.1. Jogo

A palavra jogo emerge da palavra latina “*LUDUS*”, que expressa diversão e brincadeira, sendo um recurso capaz de promover um ambiente organizado, motivador e agradável, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades psicomotoras. Nesta ótica, os jogos são intrínsecos à história da humanidade, variando de acordo com os valores e estilo de vida de uma sociedade (Alves & Bianchin, 2010).

O jogo é uma atividade com valor recreativo, orientada por um ou mais jogadores, que se disputam para alcançar metas, respeitando as regras e restrições definidas. A maioria dos conceitos intrínsecos ao mesmo vertidos na literatura da especialidade, faz referência a termos comuns, tais como: regras, metas, diversão e fantasia (cf. Thompson, Berbank-Green, & Cusworth, 2007, Salen & Zimmerman, 2003, citado por Ramos, Lorensen, & Petri, 2016).

O jogo faz com que a criança: “*adquira maior autonomia, flexibilidade e criatividade, edificando e desenvolvendo situações inovadoras que fazem parte integrante da construção da sua personalidade*” (Resendes, 2012, p.43). É através do jogo que pode aprender a respeitar regras, a criar e a transformar o mundo onde está envolvida (Queiroz, 2003). Por seu lado, refere-se a uma atividade livre, que permite ocupar os tempos livres dos participantes de forma divertida e prazerosa. Contudo, também pode ser encarada como uma atividade onde podem existir regras e obedecer a um limite de espaço e tempo estipulados previamente (Elias, 2021).

2.2. Jogo, Brincadeira e Desenvolvimento Motor

O Desenvolvimento Motor, em sentido lato, é um processo contínuo e complexo, que envolve um conjunto de processos de mudança que tem lugar ao longo da vida, mormente na infância e adolescência. Por exemplo, até os 10 anos de idade, as crianças passam por diversas fases de

desenvolvimento motor, que podem influenciar a sua capacidade de se mover, explorar o ambiente e interagir com o mundo ao seu redor (Barreiros & Neto, 2011).

De acordo com Dias e Mendes (2012), o jogo, quando associado à “brincadeira”, em sentido lato, pode influir no desenvolvimento infantil, em vários domínios:

Cognitivo: através da exploração das percepções e no desenvolvimento da imaginação; No domínio cognitivo, o jogo permite que as crianças explorem suas percepções e desenvolvam sua imaginação. Elas podem criar mundos imaginários, resolver problemas e expandir sua criatividade enquanto brincam.

Motor: potenciando o aperfeiçoamento das capacidades motoras de base (e.g., resistência, força, velocidade, entre outras); No aspecto motor, o jogo ajuda as crianças a aprimorar suas habilidades físicas básicas, como resistência, força e velocidade. Através de atividades lúdicas, as crianças desenvolvem sua coordenação motora, equilíbrio e destreza, o que é essencial para o seu crescimento saudável.

Sócio-afectivo: libertando emoções e valorizando a cooperação entre pares; A contribuição socioafetiva, o jogo permite que as crianças expressem suas emoções de forma segura e também valorizem a cooperação com seus pares. Ao brincar juntas, as crianças aprendem a compartilhar, negociar, resolver conflitos e desenvolver habilidades sociais essenciais para interações bem-sucedidas no futuro.

Social: desenvolvendo a inter-ajuda e a solidariedade entre pares; A inter-ajuda se refere à prática em que indivíduos se ajudam mutuamente, compartilhando conhecimento, habilidades, experiências e apoio mútuo. Quando falamos em desenvolver a inter-ajuda e a solidariedade entre pares, estamos incentivando a colaboração, o apoio e a compreensão mútua.

Assim, o jogo é muito mais do que apenas uma atividade divertida para as crianças; é uma ferramenta fundamental que contribui significativamente para o seu desenvolvimento cognitivo, motor, socioafetivo e social, preparando-as para enfrentar os desafios do mundo de maneira saudável e equilibrada.

2.3. Jogos e Brincadeiras Tradicionais

Os jogos tradicionais refletem alguns aspectos da história, dos valores e das tradições de um povo. Deste modo, as crianças são expostas ao patrimônio cultural de seu povo e aprendem a respeitar e valorizar suas raízes. Além disso, são enaltecidos aspectos tradicionais da nossa cultura relacionados com os nossos antepassados, os quais são transportados de geração em geração (Elias, 2021).

De salientar que muitos jogos tradicionais envolvem o uso do corpo de maneira ativa. Estas atividades também incentivam a exploração do ambiente ao ar livre, o que é vital para o crescimento saudável e para a compreensão da natureza. Em harmonia, os jogos e brincadeiras tradicionais desempenham um papel vital na cultura e no desenvolvimento das crianças ao redor do mundo. Ao longo dos anos, mesmo com o avanço da tecnologia e das formas modernas de entretenimento, os jogos tradicionais mantêm sua relevância por causa dos benefícios únicos que oferecem (Silva & Sampaio, 2011). Pressupõem ainda existência de regras e de um tempo e local determinados previamente para a sua realização (Elias, 2021).

2.4. Prática de jogos tradicionais portugueses na infância

A inclusão de jogos tradicionais na escola pode ser realizada por meio de atividades extracurriculares, por exemplo, em aulas de educação física, projetos interdisciplinares e eventos culturais, entre outras formas. Estes jogos, para além da educação físico-motora e educação física, atendendo ao seu caráter interdisciplinar, podem ter um papel importante no desenvolvimento de projetos e ações a integrar no plano educativo das escolas (Serra, 2017).

Não obstante o exposto, parece ser essencial reconhecer que a “popularidade” dos jogos e brincadeiras tradicionais tem diminuído em algumas áreas devido à influência da tecnologia no mundo em que vivemos. Logo, tende a ser importante que as comunidades, escolas e famílias se esforcem para manter essas tradições vivas, incentivando as crianças a participarem e desfrutarem dessas atividades enriquecedoras (Mota, 2009).

CAPÍTULO III - METODOLOGIA

3.1. HIPÓTESES ESTATÍSTICAS

Foram consideradas as seguintes hipóteses estatísticas:

Comparação de percepções com base na faixa etária face à pergunta: “Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?”

H0: As variáveis “Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?” e a variável faixa etária são independentes, ou seja, não existe associação entre as mesmas.

H1: As variáveis “Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?” e a variável faixa etária não são independentes, ou seja, existe associação entre as mesmas.

Comparação de percepções com base na faixa etária face à pergunta: “Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?”

H0: As variáveis “Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?” e a variável faixa etária são independentes, ou seja, não existe associação entre as mesmas.

H1: As variáveis “Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?” e a variável faixa etária não são independentes, ou seja, existe associação entre as mesmas.

Comparação de percepções com base na faixa etária face à pergunta “Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?”

H0: As variáveis “Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?” e a variável faixa etária são independentes, ou seja, não existe associação entre as mesmas.

H1: As variáveis “Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?” e a variável faixa etária não são independentes, ou seja, existe associação entre as mesmas.

3.2. VARIÁVEIS

3.2.1. VARIÁVEIS INDEPENDENTES

Faixa etária das crianças.

3.3.2. VARIÁVEIS DEPENDENTES

Respostas dos pais e/ou representantes legais das crianças.

3.3. AMOSTRA

A amostra foi constituída pelos pais e/ou responsáveis legais das crianças (ver, em detalhe, Quadro 1).

Quadro 1. Caraterização dos respondentes ao inquérito.

Amostra Total	n Total	n Feminino	n Masculino	Média de Idades (em anos)
	1270	1157	113	41 ± 6
		91,1%	8,9%	

Considerando o quadro 1, da amostra total, 1157 dos participantes eram do sexo feminino e 113 do sexo masculino.

O Quadro 2 mostra a caracterização das crianças.

Quadro 2. Caracterização das crianças.

Amostra Total	n Total	n Feminino	n Masculino	Média de Idades (em anos) Moda (análise de variável nominal)
	1270	615 48,4%	655 51,6%	8
Faixa etária 3-5 anos (EPE)	426 33,5% da amostra total	196 46%	230 54%	5
Faixa etária 6-10 anos (1ºCEB)	844 66,5% da amostra total	419 49,6%	425 50,4%	8

Considerando a caracterização da amostra, para efeitos de análise estatística, como podemos verificar mais à frente, definiu-se que as crianças do Ensino Pré-Escolar correspondiam à faixa etária dos 3 aos 5 anos de idade e as crianças do 1º CEB correspondiam à faixa etária dos 6 aos 10 anos de idade.

3.4. ASPETOS ÉTICOS

Todos os participantes da amostra possuíam competência e capacidade legal para participarem de livre vontade na investigação. De forma a garantir o anonimato e a confidencialidade, a amostra foi protegida no decorrer do estudo. Ou seja, os seus dados pessoais nunca foram divulgados durante e após a realização do mesmo.

A informação sobre privacidade dos dados foi a seguinte: “Nota de Privacidade. Este inquérito é anónimo. A resposta ao inquérito não contém nenhuma informação identificativa a seu respeito (nome, etc.), pois nenhuma pergunta o pede expressamente.

Como o inquérito não utiliza um código identificativo de quem responde, não é possível relacionar as respostas com a sua identidade. Assim, não receberá nenhuma comunicação não solicitada que tenha como origem qualquer informação dada por si. Os dados obtidos são geridos e analisados pela ESE-IPC e seus parceiros, não sendo cedidos a outra instituição, nem utilizados para outro fim que não a realização do estudo científico”.

3.5 INSTRUMENTOS

Com base nos estudos de Selltiz, Wrightsman e Cook (1987) e Günther, Brito e Silva (1989), foi aplicado um questionário com questões abertas e fechadas, nas quais as categorias de resposta foram previamente definidas. A matriz das questões que suportaram o questionário foi adotada, entre outros, dos estudos de Dias e Mendes (2010) e Almeida (2016).

O questionário aplicado, intitulado *“Brincar até aos 10 anos em Portugal: inquérito 2022”*, foi idealizado pelo Professor Doutor Rui Mendes, da Escola Superior de Educação - Instituto Politécnico de Coimbra, no quadro da coordenação e investigação do Mestrado em Jogo e Motricidade na Infância e, antecipando a implementação, na mesma Instituição do Ensino Superior, da Pós-graduação em Atividade Física e Brincar na Infância.

O questionário foi elaborado em parceria com o Instituto de Apoio à Criança - Setor de Atividade Lúdica e o Estrelas e Ouriços.

O questionário foi inicialmente validado, para o efeito:

1. Pré-teste - O questionário (versão 1) foi escrito e enviado em suporte de papel para alvo de revisão crítica por quatro peritos na área:
 - a. Professor do ensino superior, doutorado em Ciências do Desporto, especialista em elaboração, validação estatística e aplicação de questionários, com experiência letiva na formação de educadoras de infância e professores do 1º CEB;

- b. Professora do ensino superior, doutorada, especialista em elaboração, validação estatística e aplicação de questionários, com experiência na orientação de teses de mestrado e doutoramento em pesquisa qualitativa e quantitativa envolvendo questionários;
 - c. Educadora de infância, com o grau de mestre em supervisão pedagógica, sobre o tema de Jogos Tradicionais Portugueses, e responsável pedagógica por creche e jardim-de-infância em Coimbra;
 - d. Professor do 1º CEB, com o grau de mestre, e 34 anos de serviço letivo no respetivo nível de ensino.
2. Incorporadas as sugestões e críticas recolhidas dos quatro revisores:
- a. O questionário (versão 2) foi aplicado em papel a 50 encarregados de educação, de crianças de 1 a 10 anos de idade, em dois agrupamentos de escolas do concelho de Coimbra;
 - b. A aplicação decorreu em pequenos grupos, por conveniência, sendo recolhida informação individual no final, sobre a dificuldade em perceber e responder às questões, sugestões de correção e propostas de alterações, inclusão e ou exclusão de respostas;
3. Avaliação por peritos - Considerando a versão corrigida do questionário (versão 3), esta foi preenchida para a plataforma digital, no Google Forms, e disponibilizada a oito peritos, que a preencheram, reportando análise crítica:
- a. Um membro do Instituto de Apoio à Criança - Setor de Atividade Lúdica, com formação na área lúdica e do direito ao brincar, que geriu um painel de colaboradores do IAC neste processo;
 - b. Um membro do Estrelas e Ouriços, responsável na direção da empresa, também com painel de colaboradores do EO;
 - c. Seis professores/as (2 homens e 4 mulheres) do ensino superior, com formação e publicações científicas na área da motricidade e jogo na infância, de diferentes zonas de Portugal: Castelo Branco, Lisboa, Viana do Castelo, Coimbra e Porto.

4. Finalmente, a versão 4 do questionário, em suporte digital, foi ainda revista pelo consórcio de trabalho, dando origem à versão pública para início do trabalho (versão 5).

3.6. PROCEDIMENTOS E RECOLHA DE DADOS

Os procedimentos adotados (i.e., questões e forma de aplicação do questionário) foram iguais para todos os participantes;

1. Durante 6 semanas: a EO, IAC e ESE-IPC divulgaram nos seus sítios da Internet, *newsletters*, páginas de redes sociais e via e-mail o *link* e o convite à participação no estudo.
2. O questionário foi aplicado via Google Forms, respondendo os participantes pelo preenchimento do questionário por acesso ao *link* do mesmo.

3.7. PROCEDIMENTOS ESTATÍSTICOS

Procedeu-se à análise de dados, recorrendo a estatística descritiva, considerando variáveis de dispersão e tendência central.

A aplicação dos testes estatísticos foi efetuada através do programa IBM SPSS Statistics (versão 25), sendo usado um nível de significância de 5%.

CAPÍTULO IV - RESULTADOS

Neste capítulo são apresentados os resultados estatísticos com base em testes de associação de variáveis que permitem analisar se duas variáveis estão associadas. Neste caso pretende-se analisar se a variável faixa etária está ou não associada com as variáveis relacionadas com os jogos tradicionais e com as brincadeiras das crianças.

4.1. Comparação de percepções face à pergunta: “Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?”

De forma a verificar a associação da variável “*Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?*” e da faixa etária, realizou-se um Teste de Qui-Quadrado para variáveis independentes.

Quadro 3. Distribuição das percentagens para cada resposta à pergunta “*Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?*” com base na faixa etária.

<i>“Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?”</i>	Faixa etária 3-5 anos	Faixa etária 6-10 anos	Total
Nunca	46,7%	53,3%	100%
Brinca Raramente	30,6%	69,4%	100%
Brinca com alguma frequência	33,6%	66,4%	100%
rinca com muita frequência	42,3%	57,7%	100%

Verificou-se que não existia associação entre ambas as variáveis, para um nível de significância de 5%, com estatística de teste $X^2=7,656$ e $p=0,054$. Deste modo, a faixa etária das crianças não influenciou a frequência da prática de jogos/brincadeiras tradicionais portuguesas.

4.2. Comparação de percepções face à pergunta: “Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?”

De forma a verificar a associação da variável “*Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?*” e da faixa etária, realizou-se um Teste de Qui-Quadrado para variáveis independentes (Quadro 4).

Quadro 4. Distribuição das percentagens para cada resposta à pergunta *“Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?”* com base na faixa etária.

<i>“Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?”</i>	Faixa etária 3-5 anos	Faixa etária 6-10 anos	Total
Brincadeiras Lúdico-Desportivas (ex. Jogar à bola)	20,0%	80,0%	100%
Jogos eletrónicos	30,0%	70,0%	100%
Brincadeiras de pintura ou desenho	39,5%	60,5%	100%
Jogos de tabuleiro	17,4%	82,6%	100%
Brincadeiras de faz-de-conta (ex: Brincar aos médicos)	43,4%	56,6%	100%
Brincadeiras associadas a histórias e leitura	50,5%	49,5%	100%
Brincadeiras de construção (ex: legos, puzzles)	44,4%	55,6%	100%
Jogos e brincadeiras tradicionais	23,1%	76,9%	100%
Brincadeiras de exploração livre	0,0%	100,0%	100%
Dá preferência à escolha da criança/não tem preferência	58,1%	41,9%	100%
Livros	100,0%	0,0%	100%

Verificou-se que existia associação entre ambas as variáveis, para um nível de significância de 5%, com estatística de teste $\chi^2=98,526$ e $p=0,001$. Desta forma, a variável faixa etária influenciou o tipo de brincadeiras preferidas das crianças, sendo ainda possível aferir que esta associação era moderada baixa (o intervalo de moderada é entre 0,2 e 0,6), através da análise do valor de V de Cramer ($V= 0,279$), que permitiu a analisar o efeito desta associação.

4.3. Comparação de percepções face à pergunta “Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?”

De forma a verificar a associação da variável “Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?” e da faixa etária, realizou-se um Teste de Qui-Quadrado para variáveis independentes.

Quadro 5. Distribuição das percentagens para cada resposta à pergunta “Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?” com base na faixa etária.

“Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?”	Faixa etária 3-5 anos	Faixa etária 6-10 anos	Total
Brincadeiras Lúdico-Desportivas (ex. Jogar à bola)	22,4%	77,6%	100%
Jogos eletrónicos	7,6%	92,4%	100%
Brincadeiras de pintura ou desenho	37,9%	62,1%	100%
Jogos de tabuleiro	8,9%	91,1%	100%
Brincadeiras de faz-de-conta (ex: Brincar aos médicos)	46,0%	54,0%	100%
Brincadeiras associadas a histórias e leitura	43,3%	56,7%	100%
Brincadeiras de construção (ex: legos, puzzles)	43,0%	57,0%	100%
Jogos e brincadeiras tradicionais	18,4%	81,6%	100%
Livros	100,0%	0,0%	100%
Brincadeiras de exploração livre	100,0%	0,0%	100%
Não identificam uma preferência	30,4%	69,6%	100%

Verificou-se que existia associação entre ambas as variáveis, para um nível de significância de 5%, com estatística de teste $X^2=109,316$ e $p=0,001$. Desta forma, a variável faixa etária influenciou o tipo de brincadeiras que os adultos preferiam brincar com as crianças, sendo ainda possível constatar que esta associação era moderada baixa (o intervalo de moderada é entre 0,2 e 0,6), através da análise do valor de V de Cramer ($V= 0,293$), que permitiu a analisar o efeito desta associação.

CAPÍTULO V – DISCUSSÃO

Este estudo teve como objetivo principal analisar a prática de jogos tradicionais portugueses e preferência de brincadeiras em crianças do ensino pré-escolar e do 1º CEB. Neste sentido, pretendia-se verificar se as variáveis que representam “Qual a frequência com que a criança brinca alguma brincadeira ou jogo tradicional português?”, “Qual o tipo de brincadeira preferida da criança?” e “Qual o tipo de brincadeira que prefere brincar com a criança?” estavam associadas à variável da faixa etária, representada pelas crianças do Ensino Pré-Escolar e das crianças do 1º CEB, de acordo com a percepção dos seus representantes.

Os resultados mostraram que a idade das crianças não afetou a frequência com que elas praticavam jogos e brincadeiras tradicionais portuguesas. Mesmo assim, é importante destacar que estudos anteriores indicam que brincar é essencial para o desenvolvimento das crianças e pode trazer benefícios em várias áreas, como física, cognitiva, social e emocional (Dias & Mendes, 2012). De maneira geral, brincando, a criança pode aprender a seguir regras, a criar e a transformar o mundo ao seu redor (Queiroz, 2003), proporcionando uma maneira divertida e agradável de ocupar o tempo livre, dentro de limites, regras, espaço e tempo previamente definidos (Elias, 2021).

Os dados também indicaram que a faixa etária das crianças influenciou suas preferências por determinados tipos de brincadeiras, embora essa relação tenha sido moderadamente baixa. Nesse contexto, é importante reconhecer que os jogos tradicionais refletem aspectos da história, valores e tradições de um povo, expondo as crianças ao patrimônio cultural e ensinando-as a respeitar e valorizar suas raízes. Além disso, eles destacam aspectos tradicionais da nossa cultura, transmitidos de geração em geração (Elias, 2021).

Importa ressaltar que muitos jogos tradicionais envolvem atividades físicas, incentivando a exploração ao ar livre, essencial para o crescimento saudável e a compreensão da natureza. Assim, os jogos e brincadeiras tradicionais desempenham um papel vital na cultura e no desenvolvimento infantil globalmente (Elias, 2021).

Dessa forma, a inclusão de jogos tradicionais na escola pode ser promovida por meio de atividades extracurriculares, como aulas de educação física, projetos interdisciplinares e eventos culturais. Esses jogos, além de contribuírem para a educação físico-motora, possuem um caráter interdisciplinar importante para o desenvolvimento de projetos e ações no plano educativo das escolas (Serra, 2017).

Contudo, é essencial reconhecer que a popularidade dos jogos e brincadeiras tradicionais tem diminuído em algumas áreas devido à influência da tecnologia. Portanto, é crucial que comunidades, escolas e famílias se esforcem para manter essas tradições vivas, incentivando as crianças a participarem e aproveitarem essas atividades enriquecedoras (Mota, 2009).

Os resultados indicaram que a faixa etária das crianças influenciou as brincadeiras preferidas pelos adultos para jogar com elas, embora essa associação seja moderadamente baixa. Este dado é relevante, pois os Jogos e Brincadeiras Tradicionais refletem aspectos da história, valores e tradições de um povo, expondo as crianças ao patrimônio cultural e ensinando-as a respeitar e valorizar suas raízes. Além disso, esses jogos destacam aspectos tradicionais da nossa cultura relacionados aos nossos antepassados, transmitidos de geração em geração (Elias, 2021).

Considerando o parágrafo anterior, é importante ressaltar que muitos jogos tradicionais envolvem atividades físicas ativas, incentivando a exploração ao ar livre, essencial para o crescimento saudável e a compreensão da natureza. Em harmonia, os jogos e brincadeiras tradicionais desempenham um papel vital na cultura e no desenvolvimento das crianças ao redor do mundo. Ao longo dos anos, mesmo com o avanço da tecnologia e das formas modernas de entretenimento, os jogos tradicionais mantêm sua relevância devido aos benefícios únicos que oferecem (Silva & Sampaio, 2011).

Além disso, esses jogos assumem um papel crucial na transmissão de valores culturais, ensinamentos sociais e habilidades físicas, passando de geração em geração, do adulto para a criança e de criança para criança (Neto, 2020). Dessa forma, a cultura é perpetuada por meio de jogos, esquemas lúdicos e brincadeiras que atravessam gerações.

CAPÍTULO VI – CONCLUSÃO

A faixa etária das crianças não influenciou a frequência da prática de jogos/brincadeiras tradicionais portuguesas.

A faixa etária das crianças influenciou o tipo de brincadeiras preferidas das crianças, sendo esta associação moderada baixa.

A faixa etária das crianças influenciou o tipo de brincadeiras que os adultos preferiam brincar com as mesmas, embora esta associação seja moderada baixa.

REFERÊNCIAS

- Alves, & Bianchin. (2010). O jogo como recurso de aprendizagem. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 26(2), 247-254.
- Barreiros, & Neto. (2011). Estudos em desenvolvimento motor da criança VII. [Artigo]. ResearchGate.
- Dias, G., & Mendes, R. (2010). Jogos tradicionais Portugueses - retrospectiva e tendências futuras. [Artigo]. *Exedra: Revista Científica de Educação Física*, 4(3), 51-58.
- Dias, G., & Mendes, R. (2012). As potencialidades do jogo no desenvolvimento da criança. [Artigo]. *Educação Física e Desporto*, 17(3).
- Dias, G., & Mendes, R. (2012). Prática dos Jogos Tradicionais Portugueses no 1º ciclo do ensino básico. [Artigo]. *Educação Física e Desporto*, 17(5).
- Elias, S. (2021). Jogos tradicionais como promotores de sociabilidade em educação pré-escolar e 1º ciclo do Ensino Básico. [Dissertação de mestrado, Instituto Politécnico de Beja]. Repositório Científico do Instituto Politécnico de Beja.
- Günther, Brito, & Silva. (1989). Relação entrevistador-entrevistado: Um exemplo de técnica de entrevista com grupos marginalizados: Meninos na rua. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 4(1/2), 12-23.
- Mota, P. (2009). Jogos no ensino da matemática. Porto: Universidade Portucalense Infante D. Henrique.
- Neto, C. (2020). *Libertem as Crianças - A urgência de brincar e ser ativo*. Lisboa: Contraponto.
- Queiroz, T. D. (2003). *Dicionário Prático de Pedagogia*. São Paulo: Rideel.
- Ramos, Lorenset, & Petri. (2016). Jogos Educacionais: contribuições da neurociência à aprendizagem, 10(2), 1-17.
- Resendes, R. C. S. (2012). *As Potencialidades do Jogo Infantil no Desenvolvimento da Criança: Uma abordagem a Práticas da Educação Física na Educação Básica*. [Dissertação de mestrado]. Universidade dos Açores.
- Selltiz, Wrightsman, & Cook. (1987). *Métodos de pesquisa nas relações sociais*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Serra, M., & Serra, N. (2017). Os Jogos Tradicionais em Portugal: Situação atual e perspectivas de sobrevivência e desenvolvimento. [Artigo]. *Análise Associativa, Revista da Confederação Portuguesa das Coletividades de Cultura, Recreio e Desporto*.
- Silva, & Sampaio. (2011). Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento. [Artigo]. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, 19(1), 72-86.

