

Tito Lívio Loureiro Ferreira Souza

SENTIDOS DO BRINCAR NO CONTEXTO FORMATIVO DA UFMG: um relato da experiência de participação de estudantes universitários no projeto %Tarde de Jogos+

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG

2019

Tito Lívio Loureiro Ferreira Souza

SENTIDOS DO BRINCAR NO CONTEXTO FORMATIVO DA UFMG: um relato da experiência de participação de estudantes universitários no projeto **Tarde de Jogos+**

Monografia apresentada à disciplina Seminário de Orientação TCC II da Universidade Federal de Minas Gerais para conclusão da disciplina.

Orientador: José Alfredo Oliveira Debortoli
Coorientador: Luciano Pereira da Silva

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG

2019

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo compreender os sentidos gerados pelos e nos participantes, durante e após o desenvolvimento das oficinas do projeto Tarde de Jogos realizado na Universidade Federal de Minas Gerais. Este projeto consiste em oficinas práticas gratuitas sobre o brincar com jogos analógicos de tabuleiros e cartas com o público presente nos locais em que são realizadas. Para esse estudo foi feito um questionário no Google Forms com perguntas sobre o perfil dos participantes e com uma proposta de narrativa com a seguinte pergunta: "Descreva com suas palavras qual foi a importância do projeto "Tarde de Jogos" para o contexto acadêmico e, também, qual foi a experiência mais marcante para você e porquê?". Esse questionário foi enviado para 108 emails adquiridos do acervo da Tarde de Jogos, sendo que alguns retornaram devido a erros na escrita dos e-mails já fornecidos, tendo no total 22 respostas. Através da análise de conteúdos as respostas foram analisadas com um foco maior nas narrativas e procurado nos textos pontos relacionados ao lazer e aos objetivos da pesquisa. A análise sugere que para os participantes o projeto é importante como meio de conhecimento, como prática de lazer, como um meio de interação social e de descanso. O estudo também sugere, como pesquisas futuras, analisar melhor os perfis dos participantes e se há outros projetos que trabalham o brincar na universidade e como eles se relacionam.

Palavras-chave: Brincar. Lazer. Universidade. Juventude.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1:.....	13
Figura 2:.....	13
Figura 3:.....	14
Figura 4:.....	14
Figura 5:.....	14
Figura 6:.....	15
Figura 7:.....	17
Figura 8:.....	18
Figura 9:.....	18
Figura 10:.....	19
Figura 11:.....	20
Figura 12:.....	20
Figura 13:.....	21
Gráfico 1:.....	23
Gráfico 2:.....	24
Gráfico 3:.....	25
Tabela1:.....	24

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UFMG . Universidade Federal de Minas Gerais

EEFTO - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional

PRAE - Pró-reitoria de Assuntos Estudantis (Prae)

FUMP - Fundação Universitária Mendes Pimentel

PET - Programa de Educação Tutorial de Educação Física e Lazer

FAE . Faculdade de Educação

DCE - Diretório Central de Estudantes

PROEX . Pró-reitoria de Extensão

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 UMA INTRODUÇÃO À TEORIA DO BRINCAR E DOS JOGOS.....	9
3 A HISTÓRIA DA TARDE DE JOGOS	12
4 O QUE OS PARTICIPANTES DO PROJETO TÊM A DIZER SOBRE A IMPORTÂNCIA DESSA EXPERIÊNCIA NA VIDA PESSOAL E NA SUA FORMAÇÃO UNIVERSITÁRIA	22
4.1 Como a pesquisa foi realizada	22
4.2 Percepções do brincar, sentidos do lazer.....	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS.....	31
APÊNDICES	34
APÊNDICE A . SUJEITOS QUE PARTICIPARAM DA PESQUISA.....	34
APÊNDICE B . MODELO DO QUESTIONÁRIO USADO NA PESQUISA.....	36

1 INTRODUÇÃO

Diferentes estudos têm abordado o brincar como uma ação inerente à criança e cotidianamente, este estudo tem se expressado com uma centralidade nas suas formas de conhecimento, desenvolvimento e formas de inserção social. Porém, cabe indagar sua importância e especificidade em que está presente, também, na vida dos jovens e adultos, sobretudo na forma de uma diversidade de jogos.

Cabe destacar que, por meio do brincar podemos reconhecer diferentes processos de aprendizagem e experiência cultural em nosso curso de desenvolvimento como seres humanos. Como enfatiza Tonietto (2006), por meio do brincar podemos contribuir com o desenvolvimento enquanto ser humano, na construção do conhecimento, favorecer a autoestima e a sua interação com os outros, proporcionar situações de aprendizagem e desenvolver as capacidades cognitivas.

Nesses aspectos sobre o brincar, entra em cena a Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO), local do presente estudo. Foi nela que teve início uma ideia de uma atividade com jogos que virou um projeto de extensão e parte fundamental desse trabalho de conclusão de curso. A escola foi fundada em 15 de novembro de 1953 e atualmente oferece 3 cursos: Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional¹. Neste ambiente de construção de conhecimento, a atividade criada mudou o cotidiano de um dia da semana desses três cursos e do contexto acadêmico, para inserir uma prática de lazer como uma opção de utilização do tempo livre, proporcionando momentos de interação e desenvolvimento como ser humano.

O projeto intitulado como "Tarde de Jogos", consiste em oficinas realizadas desde o segundo semestre de 2015, prioritariamente, nos espaços da EEFFTO. Essa atividade é realizada por mim, aluno de graduação que começou pelo meu interesse em jogos e por participar de grupos que trabalham com este tema e que também oferecem oficinas. Os encontros sempre tiveram como objetivo trazer de volta a cultura de jogos de cartas e tabuleiros (jogos analógicos),

¹Disponível em: http://www.eeffto.ufmg.br/eeffto/institucional/exibe/1/sobre_a_eeffto/ Acesso em: 24 set.2017.

convidando quem estivesse no local a participar. É uma atividade gratuita que convida as pessoas que passam pelo local a participarem e se interagirem por meio dos jogos.

Ao procurar por estudos nas ferramentas de busca Google Acadêmico e Scielo que relacionam vivências de jogos analógicos ou o brincar com o contexto de uma Universidade como forma de lazer, pude notar que é um tema pouco pesquisado, faltando referenciais e experiências sobre. Procurei por autores com trabalhos que tenham alguma semelhança ao meu, sendo eles: Eugenio Tadeu Pereira que estudou as relações dos adolescentes com o brincar (PEREIRA, 2002) e essa relação no contexto escolar (PEREIRA, 2000), Mariana Soares Ferraz Malta que pesquisou a relação lazer, juventude e escola, nas relações que acontecem entre alunos e alunas para além das paredes das salas de aula (MALTA, 2015) e Ubiratan Santos Pouzas que investigou as tensões entre o lazer e o processo de escolarização de um colégio de nível médio e técnico (POUZAS, 2017). Devido a toda essa linha de estudos das relações das diversas formas de lazer com os diferentes ambientes escolares vi a necessidade de, por meio deste trabalho, verificar a importância e sentidos que estes jovens participantes do projeto *Tarde de Jogos* atribuem ao brincar no contexto formativo da UFMG.

A *Tarde de Jogos*, também, pode ser considerada um projeto alinhado com a política tanto de permanência dos estudantes e da comunidade acadêmica na Universidade, como é o caso dos projetos da Fundação Universitária Mendes Pimentel . FUMP², quanto com o sentido de produção de conhecimentos que as interações no ambiente da universidade são capazes de possibilitar. Assim, ao mesmo tempo em que me proponho compreender a importância que um projeto desta natureza pode representar para seus usuários, também busco entender os sentidos relacionais de produção do conhecimento que esta experiência de brincar pode fazer emergir nos estudantes universitários.

² A Fundação Universitária Mendes Pimentel (Fump) é uma instituição sem fins lucrativos, controlada pela UFMG, e tem como missão prestar assistência estudantil aos alunos de baixa condição socioeconômica da Universidade Federal de Minas Gerais. A Fump desenvolve Programas de Assistência Estudantil que visam facilitar o acesso à alimentação, saúde, moradia, transporte, aquisição de material escolar e outros projetos que auxiliam os estudantes a ter um bom desempenho acadêmico, reduzindo a evasão na Universidade. (UFMG). Disponível em: <http://www.fump.ufmg.br/conteudo.aspx?pagina=5> Acesso em 27 ago. 2017.

Tomando como centralidade a realização e o relato de experiências da *“Arde de Jogos+”*, esse estudo possui como objetivo geral compreender os sentidos gerados pelos e nos participantes, durante e após o desenvolvimento das oficinas do projeto. Este propósito de relato pode ainda ser desdobrado em objetivos mais específicos, que são: constituir registros de narrativas dos sujeitos/estudantes que participam das oficinas; identificar o que confere sentido e importância ao envolvimento de estudantes da UFMG em um projeto de extensão, que tem o brincar como centralidade da experiência; e avaliar a importância do projeto *“Arde de Jogos+”*, para a formação humana e acadêmica de estudantes universitários.

2 UMA INTRODUÇÃO À TEORIA DO BRINCAR E DOS JOGOS

O ser humano tem uma relação profunda com o brincar, sendo bem descrita abaixo por Château (1987, p.13):

O homem só é completo quando brinca; escrevia Schiller, e a frase tem sido constantemente comentada. Arte, ciência e mesmo religião são frequentemente jogos sérios. Brinca-se de pintar ou de rimar como se joga xadrez; e muitas obras que encantam gerações e gerações foram para seus autores meras brincadeiras. Admite-se até que o jogo se insinue em especulações aparentemente bem pouco preocupadas com a satisfação íntima que proporciona a conduta lúdica. Não há algo de jogo nas máximas de La Rochefoucauld? E os mitos que Platão divulga em seus diálogos, não foram também um jogo para o filósofo? Pelo jogo, com efeito, podemos abandonar o mundo de nossas necessidades e de nossas técnicas, este mundo interessado que nos fecha e nos estreita; escapamos da empresa do constrangimento exterior, do peso da carne, para criar mundos de utopia. Pomos então em jogo . . . que admirável a ambiguidade do termo! - funções que a ação prática consideraria inúteis; nós nos realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo.

Sobre essa ambiguidade do termo "jogo", é também abordada por outros autores, o que mostra que seus significados podem ser generalizados. O termo "jogos" usado no projeto também tem um significado amplo, podendo se referir também à brinquedos e brincadeiras, pois vale lembrar que, de maneira geral, esses três termos são muitas vezes usados como sinônimos, o que não é um problema+(PEREIRA, 2002, p. 97). Por isso, irei referir nesse trabalho o termo jogos para todas as atividades do projeto Tarde de Jogos, desde os jogos de tabuleiros e os de cartas até a brincadeira de interpretação de uma luta com espadas de espumas, sendo todos prioritariamente jogos analógicos e de interação.

Ao trazer o jogo para o contexto acadêmico como prática de lazer através de um projeto de extensão, houve um questionamento sobre ele ser ou não adequado nesse tipo de espaço e para esse tipo de público, o que poderá ser respondido através deste trabalho. O jogo pode ser considerado algo frívolo, improdutivo, destinado à infância ou pode ser parte da cultura local e também uma ferramenta pedagógica na escola para ensinar um conteúdo (CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003). Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem+(KISHIMOTO, 1994, p.108), sendo que Caillois (2017 [1958], p.118-119) questiona se as variadas culturas e seus traços particulares podem ter relação com a natureza dos jogos que são populares apenas nelas. Caillois ainda diz que o jogo está

presente no cotidiano, seduzindo não só as crianças como também os adultos, estes se entregando à experiência do jogo como se entregam a sua atividade profissional, desenvolvendo um mundo à parte e revelando os valores de cada sociedade.

O projeto Tarde de Jogos buscou tornar o brincar com os jogos uma atividade cotidiana ao público que atende e fazer dela um espaço para práticas de lazer com seus diversos sentidos e significados. Gomes(2011 *apud* GOMES, 2014, p.9) compreende o lazer como uma necessidade humana e dimensão da cultura que constitui um campo de práticas sociais vivenciadas ludicamente pelos sujeitos, estando presente na vida cotidiana em todos os tempos, lugares e contextos. Marcellino (1987 *apud* DA SILVA *et al.*, 2011) afirma que o lazer é a cultura, no seu sentido mais amplo, quando vivenciada no tempo disponível, buscando apenas a satisfação provocada pela prática. Essa satisfação pode ser relacionada ao jogo, quando analisamos a frase do Huizinga (2005 [1938]) quando diz que o jogo é uma atividade voluntária, podendo ser para o adulto uma necessidade urgente caso o prazer por ele provocado se torne uma necessidade. Caillois (2017[1958], p.39) também diz que o jogo só acontece se quisermos, quando quisermos e pelo tempo que quisermos. Nesse sentido, o jogo é uma atividade livre.

Parando um pouco para refletir sobre os significados do termo jogo, discuto os textos de Huizinga(2005 [1938]), *Homo Ludens*, e de Caillois (2017[1958]), *Os Jogos e os Homens*. Huizinga começa dizendo que o jogo é mais antigo que a cultura e, por isso, a sociedade humana, sendo que até os animais têm o costume de brincar. No livro *Homo Ludens* o autor mostra através de várias descrições e comparações que muitas ações e situações podem ser ou ter características comuns com as características dos jogos, gerando o questionamento se o termo jogo pode ser aplicado também para todos essas ações e situações. Algumas ideias sobre o que são os jogos e seu entendimento, Huizinga (2005 [1938], p.6) diz:

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. (...) A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo. (...) Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.

Huizinga ainda define algumas características fundamentais do jogo, sendo que o próprio jogo é a liberdade, é algo livre e fora da vida real, se passa em outro local e espaço com limites de tempo, ou seja, em determinado momento ele se encerra. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, toma-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento+ (HUIZINGA, 2005[1938], p.12-13). O jogo possui regras e se houver uma quebra dessas regras o jogo perde seu caráter, sendo que o grupo que está jogando está totalmente imerso e dentro do jogo, formando assim o círculo mágico+ que define o espaço e tempo do grupo que está jogando do resto da sociedade, mostrando que quem está de fora pode não entender e compreender tão bem o jogo ao comparar com quem está dentro desse círculo. O jogo pode também ser sério em alguns momentos, da mesma forma que pode ser cômico e lúdico, pois tudo isso depende do momento de tensão do jogo.

Caillois (2017[1958]) define o jogo como uma atividade livre, com espaços e tempos definidos, cujo resultado é incerto e improdutivo, havendo as vezes deslocamentos de propriedades, sendo também submetida a regras e se passando em uma realidade diferente, ou seja, é uma atividade fictícia. Das diferentes possibilidades presentes nos jogos, Caillois (2017[1958]) dividiu em quatro principais grupos/categorias, sendo *Agôn* o grupo com foco na competição em que o esforço físico ou mental define o ganhador (jogar bolinha de gude ou xadrez), *Alea* seria o outro grupo com o foco em jogos que dependem puramente de sorte e do destino ao invés de um esforço próprio (como na loteria e no cara ou coroa), sendo o terceiro grupo *Mimicry* se referindo a jogos de imitação e simulação em um meio imaginário (jogar de brincar de pirata ou representar um personagem) e o quarto grupo seria *Ilinx* em que o objetivo é provocar uma vertigem e confusão através de movimentos de rotação ou queda (como na montanhas-russas ou carrosséis).

Esses grupos definidos pelo autor não aparecem isolados, eles acabam se somando nas brincadeiras. Pereira (2019) observou uma quinta categoria que nomeou de *aenigma* em que se encaixam jogos com a característica principal de serem regidos pelo uso do intelecto, da cognição e da capacidade mental, como os trava-línguas e adivinhas. Neste sentido, visando elucidar o sentido e as características do jogo e do brincar, o tópico seguinte tratará da história de um projeto de extensão que utiliza o brincar como meio de promoção ao lazer.

3 A HISTÓRIA DA TARDE DE JOGOS

Em 2015 no segundo semestre eu, aluno de graduação em Educação Física Licenciatura, dei início a ideia do projeto agora intitulado **Tarde de Jogos**. Nessa data, eu tinha aulas nas quintas-feiras a tarde no campus Pampulha da UFMG e a noite me deslocava para a Praça da Liberdade para participar de um outro projeto intitulado **Jogos do Conhecimento**³ que ocorria e que ainda ocorre no museu Espaço do Conhecimento. Frequentava esse espaço visando conhecer e vivenciar novos jogos analógicos que dispunham ensinar. O projeto, à época, acontecia as quintas-feiras a noite e criei o costume de frequentar o espaço toda semana após as aulas. Além de conhecer os jogos, conhecia novas pessoas, muitas delas ligadas à UFMG, que se tornaram grandes amigos e amigas. Ao conhecer os jogos analógicos mais atuais despertou um grande interesse que me motivou a comprar os jogos que eu tive uma boa experiência ao jogar e assim, criar uma coleção de jogos analógicos.

Como na UFMG minha aula a tarde acabava muito antes do horário que começava o projeto no museu, eu esperava na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO) o tempo passar ou esperava em algum lugar perto do museu. Uma quinta-feira tive a ideia de convidar meus amigos e colegas da disciplina para experimentarem os jogos que havia trazido comigo para a noite. Alguns aceitaram, outros não, mas foi uma experiência boa poder jogar também na faculdade. Essa ideia foi sendo repetida durante todo o semestre, e mais colegas foram participando, até que essa prática se tornou recorrente durante o semestre. Ao fim do segundo semestre de 2015, na transição para 2016, pensei várias vezes sobre a experiência que tive ao jogar na faculdade, pensei nos comentários positivos das pessoas que participaram comigo e isso foi gerando uma ideia que originaria no esboço do projeto.

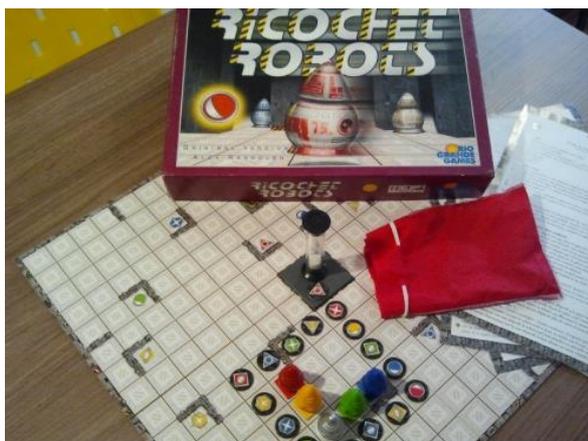
Em 2016 no primeiro semestre, tive a ideia de oportunizar a prática de vivências de jogos analógicos (de tabuleiros e de cartas) que tive em 2015 para mais pessoas, por isso transformei a ideia em oficinas em que levava os jogos para a

³ Jogos do Conhecimento são ações educativas baseadas em jogos de tabuleiro, ligadas ao grupo de estudo em Jogos UFMGames e coordenadas pelo professor da Escola de Belas Artes da universidade Luis Coelho. Disponível em: <http://www.espacodoconhecimento.org.br/acontece/jogos-do-conhecimento/> Acesso em: 27 ago. 2017.

EEFFTO, ocupava uma mesa grande no espaço do xadrez, sendo esse espaço bem movimentado por estar perto da portaria e das salas, e convidava o público presente no local a conhecer os jogos e experimentá-los em um momento de lazer. Além de ser uma prática de lazer no tempo livre entre as aulas, a ideia era resgatar o costume de brincar com os jogos analógicos, uma prática bem presente na infância e juventude, principalmente quando havia momentos de chuva ou queda de luz.

Alguns dos jogos vivenciados e também usados nas oficinas foram: Robô Ricochete (jogo de raciocínio rápido), Zombie Dice (jogo de sorte e estratégia), Coup (jogo de interação entre os participantes e de blefe), Bohnanza (jogo de estratégia e controle de venda), Time Line (jogo de conhecimento sobre acontecimentos da história), Hanabi (jogo de cooperação).

Figura 1: Jogo Robô Ricochete



Fonte: <https://www.ludopedia.com.br> acesso em 02 dez. 2019

Figura 2: Jogo Zombie Dice



Fonte: <https://www.ludopedia.com.br> acesso em 02 dez. 2019

Figura 3: Jogo Coup



Fonte: <https://www.ludopedia.com.br> acesso em 02 dez. 2019

Figura 4: Jogo Bohnanza



Fonte: <https://www.ludopedia.com.br> acesso em 02 dez. 2019

Figura 5: Jogo Timeline



Fonte: <https://www.ludopedia.com.br> acesso em 02 dez. 2019

Figura 6: Jogo Hanabi

Fonte: <https://www.ludopedia.com.br> acesso em 02 dez. 2019

A partir desse semestre as oficinas começaram a ser semanais, comecei a criar e a chamar o projeto: *Tarde de Jogos+*. Essas oficinas começaram a ocorrer nas segundas-feiras no horário de 13h às 14h30min na EEFFTO, por ser um dia que não havia aulas a tarde no prédio e devido à reunião do grupo de ensino, pesquisa e extensão que participava desde outubro de 2015 começar às 15h. O meu acervo de jogos foi aumentando para, cada vez mais, gerar vivências com diferentes jogos e estratégias. As escolhas dos jogos foram feitas a partir das experiências que tive e também através de pesquisas na internet sobre os diferentes jogos. Durante as oficinas, os participantes eram sempre convidados a voltarem e também a trazerem seus próprios jogos para ensiná-los. A partir desse semestre comecei a passar listas de presenças nas oficinas, em que continham o nome do participante e o curso que fazia. De acordo com as listas guardadas, participavam em média três pessoas por oficina, sendo a maioria do curso de Educação Física. Pessoas dos cursos de Fisioterapia e Terapia Ocupacional também participaram.

No segundo semestre de 2016, atendi a sugestões dos participantes que pediram para realizar as oficinas em um prédio mais central no campus Pampulha da UFMG, para assim mais cursos participarem. Foi feito um pedido à diretoria da Faculdade de Educação (FAE) para o projeto também usar um espaço do prédio para realizar as oficinas. A escolha da FAE foi devido ao prédio estar mais no centro que a EEFFTO e porque todos os cursos de Licenciatura possuem matérias naquele prédio, o que o faz ser bem frequentado e movimentado. Por isso, a Tarde de Jogos

continuou a ser nas segundas-feiras na EEFETO e no mesmo horário e, também as terças-feiras na FAE no mesmo horário das segundas-feiras. Nesse período as oficinas tinham em média de cinco participantes na EEFETO e de dois na FAE. No segundo local não havia um espaço adequado para a realização porque ficávamos no prédio que estava em construção, sendo ele bem empoeirado no início.

Houve um diálogo com os professores José Alfredo e Rogério Correa sobre as possibilidades das oficinas e um diálogo com o vice-diretor da FAE João Valdir sobre o projeto e sua adequação ao espaço. Mesmo após as reuniões, não foi possível encontrar uma mesa para a realização das oficinas, porém foi disponibilizado cadeiras. Com isso, as oficinas ocorreram no chão em cima de panos, mas houve reclamações de quem participou sobre o incômodo de sentarem no chão por muito tempo. Nesse período ocorreram as ocupações das escolas e alguns prédios da UFMG também foram ocupados. Devido a ocupação e com o intuito de apoiá-la, tive a ideia de levar um momento de lazer com jogos analógicos para o cotidiano das pessoas presentes nos prédios ocupados. O projeto realizou algumas oficinas de jogos em alguns dos prédios como programação das ocupações. Foi uma experiência enriquecedora ver tanta gente jogando e socializando, mesmo com tantos desafios que surgiram nesse movimento. A parceria com a FAE durou apenas esse semestre, mas a ideia de realizar as oficinas em outros prédios continuou como uma futura proposta.

Em 2017 foi feita uma parceria com o Programa de Educação Tutorial (PET) de Educação Física e Lazer⁴ e as oficinas passaram a ser parte das atividades do grupo. Entrei neste grupo em outubro de 2015 e saí dele em agosto de 2018. Por ser membro desse grupo e as oficinas da Tarde de Jogos terem uma temática e objetivos semelhantes, surgiu a ideia de o grupo ser parceiro do meu projeto. Desde então e até hoje o PET é parceiro da Tarde de Jogos. Essa parceria envolveu os membros do grupo que começaram a participar das oficinas, aprendendo os jogos e me auxiliando a realizá-las. Além disso, o grupo também realiza a compra de jogos que são usados nas atividades, auxilia na divulgação das oficinas pelos próprios

⁴ É um dos Programas de Educação Tutorial gerenciados pelo Ministério da Educação (MEC) com a temática "Educação Física e Lazer", sendo um grupo que trabalha a tríade universitária: ensino-pesquisa-extensão. Este PET teve início em 2003 com o tutor professor Dr. Hélder Ferreira Isayama e agora tem como tutor o professor Dr. Luciano Pereira da Silva.

meios digitais de divulgação e ajudam a emitir certificados de participação que podem ser contados como créditos na graduação.

Ao divulgar para o público acadêmico do prédio sobre as oficinas e que elas valem créditos para a graduação, a quantidade de pessoas que participaram das atividades aumentou. As oficinas também começaram a ser realizadas nas atividades do grupo, como as %Recepções de calouros+, os %Tô de boa, Tô no campus+, as %Colônias de Férias+. Também foram realizadas no %Encontro Regional de Estudantes de Economia (ERECO Sudeste 2017)+ e na %Semana do Esporte+ organizada pelo Diretório Central de Estudantes (DCE-UFMG). Durante esse ano, a Tarde de Jogos foi realizada na EEFFTO nas segundas-feiras de 13h30min às 15h como horário padrão e, nesse período, teve auxílio de estagiários e dos membros do grupo PET. No curso do bacharelado em Educação Física há as matérias de Estágio Obrigatório e um dos campos que podem ser realizadas é o lazer, por isso o grupo PET teve estagiários por um tempo, sendo que uma das atividades que os estagiários auxiliavam era de serem monitores da Tarde de Jogos.

Figura 7: Oficina da Tarde de Jogos no DCE



Fonte: Acervo do projeto tarde de jogos

Figura 8: Oficina da Tarde de Jogos na EEFFTO



Fonte: Acervo do projeto tarde de jogos

Figura 9: Oficina da Tarde de Jogos na EEFFTO



Fonte: Acervo do projeto tarde de jogos

No primeiro semestre de 2018 a Tarde de Jogos continuou a ser realizada as segundas-feiras no período de 13h30min às 15h na EEFFTO. Nesse período comecei um estágio não-obrigatório em uma escola em Nova Lima, o que me fez não ter tempo para pensar em expandir o projeto, porém participei de um edital de apoio a projetos estudantis que resultou na parceria com a PRAE até o fim do ano.

No segundo semestre de 2018 decidi sair do estágio na escola e me focar mais no projeto e no fim do curso.

Com o apoio da PRAE a Tarde de Jogos teve mais uma verba para adquirir material para as oficinas, como jogos, toalha de mesa, mesa e itens de escritório. Por ter um tempo maior e com o intuito de aumentar o número de participantes, as oficinas passaram a ocorrer as quartas-feiras de 13h30min às 17h30min, o que gerou resultados. Nas oficinas o número comum de participantes passou a ser entre quinze a vinte, chegando as vezes em trinta pessoas, além de aparecer pessoas de cursos diversos como museologia, medicina veterinária, pedagogia entre outros. Outros participantes não eram alunos de graduação, eram funcionários, alunos de outros projetos de extensão e pais desses alunos.

Figura 10: Oficina da Tarde de Jogos na EEFFTO



Fonte: Acervo do projeto tarde de jogos

Foi no segundo semestre de 2018 que o Projeto Tarde de Jogos foi incorporado no sistema da UFMG como um projeto de extensão com o tutor Luciano Pereira, também tutor do grupo PET. Com isso houve uma separação formal do PET e da atividade Tarde de Jogos, sendo dois grupos diferentes, mas mantendo as parcerias. Com isso mais pessoas que me auxiliavam nas oficinas entraram como monitores voluntários da Tarde de Jogos.

Figura 11: Oficina da Tarde de Jogos na EEFFTO



Fonte: Acervo do projeto tarde de jogos

As divulgações do projeto foram feitas pela página da EEFFTO, pelo grupo PET Educação Física e Lazer, pela página da PROEX, foram colocados cartazes pelo campus, houve uma matéria na TV UFMG⁵ e foi pedido aos colegiados para compartilharem o convite das oficinas. Os jogos que são vivenciados foram escolhidos pelo criador do projeto e também pelos membros do grupo PET.

Figura 12: Oficina da Tarde de Jogos na EEFFTO



Fonte: Acervo do projeto tarde de jogos

⁵ A matéria pode ser acessada nesse link. Visualizado dia 08/03/2019
<<https://ufmg.br/comunicacao/noticias/projeto-promove-tarde-de-jogos-na-ufmg>>

2.1 O principal espaço das oficinas

Falarei agora sobre o principal espaço em que ocorreram as oficinas, começando pelo espaço da EEFFTO. Esse espaço possui bancos e uma mesa bem comprida no centro, cercada por três corredores em que há cadeiras espalhadas e cercada pela parte de trás da escada que leva ao último andar do prédio. É um espaço central no prédio, ficando perto da cantina, das salas de aulas, dos departamentos da Educação Física, da biblioteca, da enfermagem, do xerox, de uma portaria e de outros departamentos e laboratórios. O acadêmicos que convivem nesse espaço o apropriam de diversas formas, como: usar os corredores para estudos, tanto em grupos como individual e tanto a parte teórica quanto a prática; usar as tomadas presentes nos corredores para recarregarem os aparelhos eletrônicos; utilizar o local como palco e arquibancada para apresentações de danças; usar o local para vender produtos disponibilizados por lojas ou pelos estudantes; utilizar o local como ponto de encontro ou simplesmente para esperar; usar os corredores para se exercitar; utilizar espaço para expor um trabalho ou como parte de um evento. Desde 2016, esse espaço também foi utilizado para realizar a Tarde de Jogos, tanto os seus corredores como a mesa central e, desde então, as oficinas de jogos passaram a ser uma das formas de utilizar esse espaço e foi sendo notada cada vez por mais pessoas.

Figura 13: Oficina da Tarde de Jogos na EEFFTO



Fonte: Acervo do projeto tarde de jogos

4 O QUE OS PARTICIPANTES DO PROJETO TÊM A DIZER SOBRE A IMPORTÂNCIA DESSA EXPERIÊNCIA NA VIDA PESSOAL E NA SUA FORMAÇÃO UNIVERSITÁRIA

4.1 Como a pesquisa foi realizada

Essa pesquisa propôs através de questionários online, contendo perguntas e elaboração de narrativa, com os participantes do Projeto Tarde de Jogos, compreender os sentidos e relações da experimentação da oficina %Tarde de Jogos+. Foi utilizado um aplicativo online com o intuito de conseguir coletar com quem participou das oficinas passadas.

O questionário foi elaborado e disponibilizado pelo aplicativo online Google Forms no período de 25/09/2018 até o fim do dia 16/10/2018. Foram utilizadas as listas de presença das oficinas para adquirir os e-mails dos participantes, o que possibilitou enviar o convite de participação da pesquisa. Foram enviados 108 e-mails, sendo que alguns retornaram.

O questionário consistiu em três etapas: a primeira foi a aceitação do termo de consentimento livre e esclarecido que descrevia a pesquisa e a utilização dos dados; a segunda foram perguntadas o nome, o período de participação, idade, sexo, vínculo com a UFMG, nível de escolaridade e como conheceu a oficina, sendo que exceto o nome, todas foram repostas obrigatórias; e a terceira etapa foi pedido uma narrativa com a seguinte pergunta %*Descreva com suas palavras qual foi a importância do projeto "Tarde de Jogos" para o contexto acadêmico e, também, qual foi a experiência mais marcante para você e porquê?*+ O questionário está no APÊNDICE B deste trabalho.

A análise das narrativas foi feita pensando em encontrar nelas os temas em que do ponto de vista do lazer mais chamam a atenção. Para isso as narrativas foram lidas várias vezes e destacado delas os pontos que dialoguem com os temas do lazer, usando a %análise de conteúdo+. De acordo com Chizzoti:

a Análise de Conteúdo é uma dentre as diferentes formas de interpretar o conteúdo de um texto que se desenvolveu, adotando normas sistemáticas de extrair os significados temáticos ou os significantes lexicais, por meio dos elementos mais simples de um texto[...] consiste em relacionar a frequência da citação de alguns temas, palavras ou ideias em um texto para medir o

peso relativo atribuído a um determinado assunto pelo seu autor(2010, p.114 *apud* GONÇALVES, 2016).

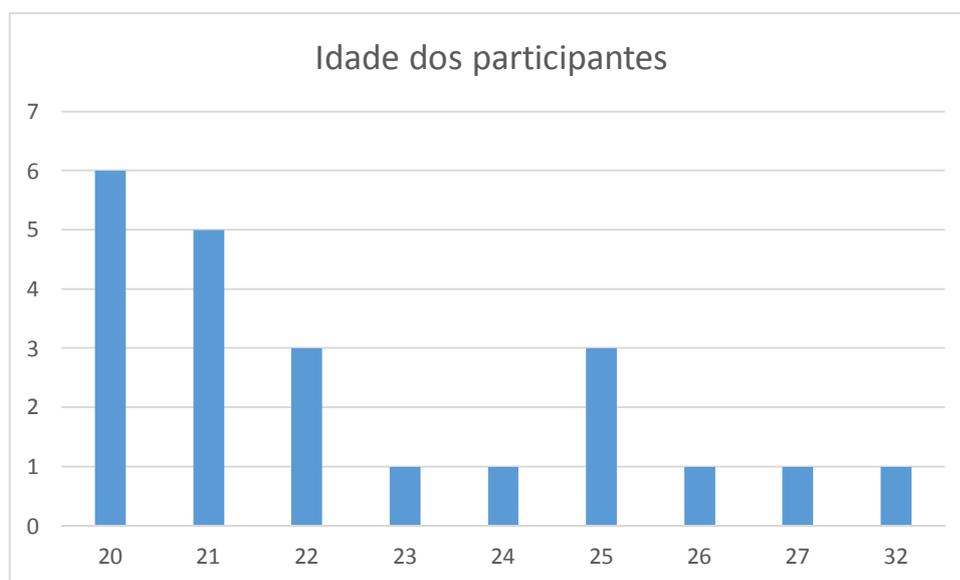
4.2 Percepções do brincar, sentidos do lazer

Participaram da pesquisa 22 pessoas, sendo que todas escreveram a narrativa. Metade das respostas foram de pessoas do sexo feminino e jovens tiveram a maior participação na pesquisa. Os gráficos e tabelas abaixo mostram uma descrição sobre esses participantes e sobre como conheceram o projeto.

Gráfico 1: Sexo dos participantes



Fonte: Elaboração própria.

Gráfico 2: Idade dos participantes

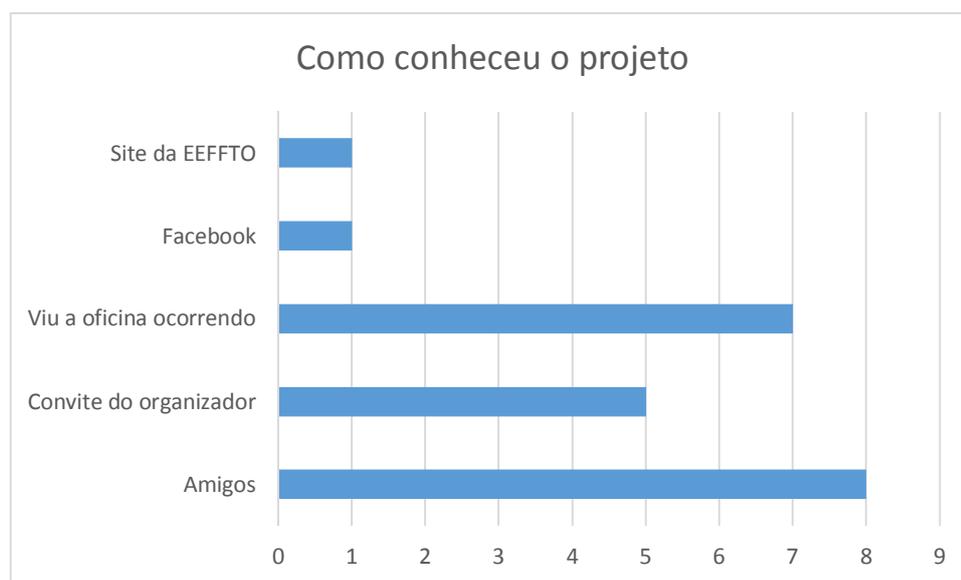
Fonte: Elaboração própria.

Tabela 1: Quantidades de participantes de cada curso

Curso na UFMG	Quantidade
Acadêmica de Terapia Ocupacional	1
Estudante de graduação	7
Estudante de mestrado	1
Estudante de Educação Física	3
Estudante de Nutrição	1
Estudante de Educação Física e PIBID	1
Estudante de Fisioterapia	2
Estudante de Turismo	3
Estudante de Pedagogia, extensão e estágio	1
Ex aluna de Educação Física	1
Licenciatura pela UFMG e iniciação científica (PROefe)	1

Fonte: Elaboração própria.

Gráfico 3: Como conheceu o projeto



Fonte: Elaboração própria.

Uma apresentação dos participantes da pesquisa está no APÊNDICE A deste trabalho. Dessas 22 narrativas, 12 abordaram de alguma forma o termo lazer, comparando as oficinas do projeto Tarde de Jogos como um momento de lazer. Destaco algumas abaixo:

Diana⁶: %A importância do projeto foi me proporcionar **um momento de lazer**, dentre o turbilhão de obrigações que o meio acadêmico estava exigindo, e ter a oportunidade de compreender que estes momentos não são só perda de tempo.+

Gabriel: %Acredito que o projeto é uma ótima maneira de reunir a comunidade acadêmica e promover **momentos de lazer** e ruptura da rotina diante dentro da universidade.+

Roberta: %A Tarde de Jogos é **uma forma importante de lazer** para os estudantes que muitas vezes estão atarefados e estressados. Ela nos acalma, diverte bastante e nos relaxa, além de nos ensinar bastante coisas novas.+

Samuel: %É uma boa **opção de lazer** enquanto esperamos para as aulas.+

Uyara: %É **um momento de lazer** em que é possível nos distanciarmos da vida acadêmica corrida, mesmo estando nas dependências da universidade.+

Também é possível ver relações entre essas falas com pensamentos de renomados autores. Gomes (2011 *apud* GOMES, 2014, p.9), por exemplo, compreende %o lazer como uma necessidade humana e dimensão da cultura que

⁶ Os nomes dos sujeitos apresentados são nomes fictícios com o intuito de manter o anonimato.

constitui um campo de práticas sociais vivenciadas ludicamente pelos sujeitos, estando presente na vida cotidiana em todos os tempos, lugares e contextos+ Marcellino (1987 *apud* DA SILVA *et al.*, 2011) afirma que o lazer é a cultura, no seu sentido mais amplo, quando vivenciada no tempo disponível, buscando apenas a satisfação provocada pela prática.

Pensando nas falas dos autores acima quanto ao divertimento, satisfação e descanso, destaco partes de algumas das 9 narrativas que também falam dos mesmos pensamentos e pontos:

Bruno: %A experiência mais marcante para mim foi em uma quinta feira a tarde, no ano de 2016 em que estávamos jogando o jogo do "lobisomem". Para mim esse foi o momento mais marcante simplesmente por estar jogando com vários de meus amigos na mesa, o que fazia com que eu me **sentisse muito bem.**+

Hélder: %A iniciativa funcionou como uma **válvula de escape**, aliviando um pouco o stress da rotina acadêmica e estreitando laços com colegas de curso.+

Matheus: %A importância para mim foi ter um momento de ludicidade onde pude **escapar** um pouco **das responsabilidades** da faculdade e me **concentrar** no meu **bem-estar**. Isso me mostrou que o ensino precisa as vezes de algumas escapadas para uma arejada na mente.+

Quirino: %Muito boa. Gostei muito da guerra de espadas, bom **momento de relaxar** e se **divertir** no meio do dia.+

Tereza: %Gostei bastante de ter participado, de poder aprender jogos diferentes, de **esquecer um pouco o estresse das provas** e de ter conhecido pessoas novas e me aproximado ainda mais daquelas que já conhecia, mas não tive tanto contato, **foi muito divertido.**+

Podemos pensar que o jogo e o brincar têm uma relação muito próxima com a ludicidade, sendo que Debortoli (2006, p.82) diz que %a ludicidade, como dimensão humana, é essa humana capacidade de brincar com a realidade: atribuímos permanentemente significado às coisas. +Debortoli (2006, p.75) ainda diz que %bós, seres humanos, construímos o mundo, muitas vezes como quem %brinca+ com a realidade: também elaboramos o mundo através da fantasia, da imaginação, das experiências lúdicas.+ Ainda no pensamento da ludicidade, destaco uma fala da Gomes:

A ludicidade estimula os sentidos, exercita o simbólico e exalta as emoções, mesclando alegria e angústia, relaxamento e tensão, prazer e conflito, regozijo e frustração, liberdade e concessão, entrega, renúncia e deleite. Esses aspectos acabam perpassando os lazeres vividos pelos sujeitos ao longo de suas vidas. (2014, p.13)

Outro assunto que se deu muito presente nas narrativas sobre as oficinas foi a interação social, aparecendo em 14 delas. Destaco algumas abaixo:

Andréia: %Em meu curso, a atividade é algo extremamente importante, e os jogos que aprendi nesse projeto me ajudaram a aprimorar habilidades de raciocínio e observação, além de proporcionar **interação social** entre os participantes.+

Caio: %Além disso existe a questão da sociabilidade, por ser aberta ao público que se encontra no local, **é possível interagir com alunos, funcionários, pessoas que participam de algum projeto de extensão.** Essa possibilidade de interação com outras pessoas através dos jogos é o que me chamou mais a atenção, principalmente hoje em dia com tantas pessoas conectadas ao celular e desconectadas do mundo ao seu redor.+

Iago: %O evento supracitado, além de proporcionar o contato com manifestações de cunho lúdico, possibilita a **interação de pessoas** que, talvez, não se relacionariam se não fosse pela dinâmica das atividades desenvolvidas na "Tarde de Jogos".+

Jean: %No contexto acadêmico foi/está sendo importante pois possibilita a **interação entre alunos de diferentes cursos** e proporciona também um momento de lazer para estes. Quanto a minha experiência mais marcante penso que seja o fato de me interagir com pessoas que até então não tinha tido contato.+

Samuel: %A experiência mais marcante foram **as amizades que criei** depois que frequentei a tarde de jogos pois valorizo muito os laços.+

Uyara: %Acredito que todas as experiências nos acrescentam algo, mas poder conhecer outras pessoas - **a interação social** . que estudam, e passam por nós todos os dias é bem bacana, pois normalmente não temos um espaço assim no prédio.+

Vânia: %A melhor experiência pra mim é a possibilidade de lazer, socialização e aprendizado que desenvolvemos em equipe. No começo não conhecia ninguém e não sabia como jogar os jogos, mas depois **fui fazendo amigos** e aprendendo muito.+

Sobre essas falas acima sobre a interação social, cito alguns autores que discutiram sobre esse tema, como Pereira (2019, p.53) que diz que %brincar é uma forma de estar com o outro, de se dispor a estar em relação de trocas de afetos, de desafetos, de conflitos e acertos, de alegrias e decepções.+Pereira (2019, p.54) ainda diz que durante o jogo, %os brincantes escolhem as ações e declaram: %Estamos no jogo+. Ou seja, estamos juntos.+ Ao pensar sobre a linguagem correlacionada com a interação, Debortoli diz:

Quando as crianças ou os jovens brincam, jogam, namoram, praticam esportes, estudam, veem televisão, conversam com seus pais, colegas e professores, elas experimentam e partilham regras, conceitos, ideias, valores, etc. Cada coisa que fazemos faz parte de uma cultura, de uma tradição, faz parte de nosso sistema de significações. (2006, p.74)

Para finalizar esse capítulo, a última palavra-chave analisada nas narrativas foi sobre a importância das oficinas do projeto Tarde de Jogos e da importância da experiência com o brincar e com os jogos. Encontrei sobre esse tema 7 narrativas, destaco algumas abaixo:

Elísio: **É importante** pois divulga os jogos de tabuleiro modernos e ocupa um espaço ocioso para uma atividade de lazer lúdica e acessível a variados públicos.+

Jean: No contexto acadêmico **foi/está sendo importante** pois possibilita a interação entre alunos de diferentes cursos e proporciona também um momento de lazer para estes.+

Roberta: Tarde de Jogos **é uma forma importante** de lazer para os estudantes que muitas vezes estão atarefados e estressados. Ela nos acalma, diverte bastante e nos relaxa, além de nos ensinar bastante coisas novas.+

Vânia: Acho interessante a socialização das pessoas por meio do lazer. **É de extrema importância** a promoção de eventos como esse, para que haja uma maior integração de forma leve e divertida entre os estudantes de educação física, fisioterapia e terapia ocupacional, que ocupam o mesmo prédio, mas que nem sempre dialogam entre si.+

Dentro deste contexto de importância desses tipos de evento, podem ser relacionados com as políticas de permanência na universidade, já que:

para garantir aos estudantes o direito às condições necessárias à sua vida acadêmica, a UFMG pratica uma política de assistência estudantil elaborada pela Pró-reitoria de Assuntos Estudantis (Prae) e executada pela Fundação Universitária Mendes Pimentel (Fump). Essa política é integrada por um conjunto de ações que incluem o acesso aos restaurantes universitários, às moradias estudantis, ao transporte, à aquisição de material escolar, à assistência à saúde, ao enriquecimento cultural, à expansão da formação acadêmica, entre outras⁷.

Vendo que o cotidiano desses estudantes é sobrecarregado de tarefas, percebendo que não há tempo suficiente para o descanso e socialização e que há uma necessidade de práticas que os apoiem e auxiliem, como as práticas de lazer, passo para a próxima etapa do trabalho com as conclusões.

⁷Disponível em: <https://ufmg.br/cursos/apoio-a-permanencia/assistencia-estudantil> Acesso em: 25 set. 2017.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após conhecer a proposta dessa pesquisa, saber sobre o que já foi pesquisado, a relação teórica do brincar e do lazer com autores renomados, ser apresentado à história do projeto e das motivações para que ele continuasse a ocorrer e crescer, entender como foi a pesquisa e o que ela produziu de conhecimento, chego ao fim deste trabalho, um passo para futuras pesquisas, com as conclusões abaixo.

Este estudo conseguiu registrar um conjunto de relatos de vinte e dois participantes das oficinas Tarde de Jogos com narrativas sobre as atividades, sendo estes relatos importantes por conterem várias relações e opiniões de estudantes sobre o lazer, a Universidade e o brincar no período atual e como foco a Tarde de Jogos. O estudo mostrou que, para os participantes, o projeto é importante como meio de conhecimento, prática de lazer, meio de interação social e de descanso, mostrando que o projeto e sua ideia são uma necessidade para este grupo de pessoas por estes motivos. Por isso é necessário pensar se há mais práticas e propostas com esses mesmos ideais na universidade que atendem os alunos. Todos estes pontos puderam ser relacionados ao brincar na Universidade e esse brincar conferiu sentido e importância para os estudantes participar das oficinas, sendo isso um ponto para estudar mais profundamente as nuances entre esta prática e este lugar.

Sobre o lazer a pesquisa trouxe pontos notáveis presentes no cotidiano universitário, como o excessivo cansaço presente na vida dos alunos e alunas e sua rotina exaustiva. Porém, uma prática de lazer e brincadeira pôde ajudar essas pessoas mentalmente e socialmente, através de diversão e interação social. Fazendo com que nessa rotina os tempos de ócio se tornaram tempos de atividades prazerosas e proveitosas, tornando o cotidiano acadêmico menos exaustivo. Nestes pontos, o lazer pôde não ter sido pensado em ser praticado e oferecido simplesmente como uma necessidade em si mesmo, mas como forma de conseguir algo. Ao analisar parte das universidades mineiras, Pereira também percebeu que essas veem que:

o lazer e o esporte (como uma de suas manifestações) são concebidos enquanto estratégia de promoção à saúde e à qualidade de vida da

comunidade acadêmica; estratégia assistencial servindo de condição para a manutenção e permanência dos estudantes na instituição ou como condição de minimização das dificuldades, tensões e conflitos que emergem no cotidiano da vida acadêmica; e, enquanto possibilidade de contato, interação social e troca de experiências. (2018, p.140)

Para pesquisas futuras e maior desdobramento desse estudo, seria ideal coletar um material com um número maior de participantes. Também, focar no perfil dos participantes do projeto e quais relações eles desdobram no espaço, seria outro ponto que complementaria esse estudo. Outro ponto possível que este estudo não se aprofundou foi sobre outras práticas do brincar na UFMG e em outras universidades e suas relações nesses espaços. O estudo conseguiu ver os pontos de vista de alguns alunos e alunas, mas não chegou a abranger a outra parte da comunidade acadêmica, como servidores, professores e visitantes. Por isso estudos sobre a participação desses grupos nas atividades de lazer da universidade e se o brincar teria sentidos como uma dessas práticas seriam também temas importantes a serem estudados.

REFERÊNCIAS

- ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL UFMG. Disponível em: <https://ufmg.br/cursos/apoio-a-permanencia/assistencia-estudantil/>. Acesso em: 25 set. 2017.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes, 2017. p.105-120.
- CAMPOS, L. M. L; BERTOLOTO, T. M; FELÍCIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia**: uma proposta para favorecer a aprendizagem. 2002. Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2018.
- CHÂTEU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987. p.13.
- CHIZZOTTI, A. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2010 *apud* GONÇALVES, A. T. P. **Análise de conteúdo, análise do discurso e análise de conversação**: estudo preliminar sobre diferenças conceituais e teórico-metodológicas. Administração: Ensino e Pesquisa, Rio de Janeiro, v.17, n.2, 2016. p.275-300.
- DA SILVA, D. A. M. *et al.* **Importância da recreação e do lazer**. Brasília: Gráfica e Editora Ideal, 2011. p.17.
- DEBORTOLI, J. A. O. A criança e a brincadeira. *In*: CARVALHO, A.; SALLES, F.; GUIMARÃES, M. **Desenvolvimento e aprendizagem**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p.77-88.
- _____. Linguagem: marca da presença humana no mundo. *In*: CARVALHO, A.; SALLES, F.; GUIMARÃES, M. **Desenvolvimento e aprendizagem**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p.73-76.
- FUNDAÇÃO UNIVERSITÁRIA MENDES PIMENTEL. Disponível em: <http://www.fump.ufmg.br/conteudo.aspx?pagina=5/>. Acesso em: 27 ago. 2017.
- GOMES, C. L. Estudos do lazer e geopolítica do conhecimento. **Revista Licere**, Belo Horizonte, v. 14, n. 3, 2011. p. 1-25 *apud* _____. **Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura**. Revista Brasileira de Estudo do Lazer, Belo Horizonte, 2014. p.3-20.
- _____. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudo do Lazer**, Belo Horizonte, 2014. p.3-20.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 12, n. 22, jan, 1994. p. 105-128.

LUDOPEDIA. **Jogo bohananza.** Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/bohananza/imagens/110932>. Acesso em: 02 dez. 2019.

_____. **Jogo coup.** Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/coup/imagens/57320>. Acesso em: 02 dez. 2019.

_____. **Jogo robô ricochete.** Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/ricochet-robots/imagens/31809>. Acesso em: 02 dez. 2019.

_____. **Jogo timeline.** Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/timeline-diversity/imagens/18080>. Acesso em: 02 dez. 2019.

_____. **Jogo zombie dice.** Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/zombie-dice/imagens/92518>. Acesso em: 02 dez. 2019.

_____. **Jogo hanabi.** Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/hanabi/imagens/663>. Acesso em: 02 dez. 2019.

MALTA, M. S. F. **O lazer, os jovens e a escola: territórios, acontecimentos e conhecimentos no cotidiano de uma escola pública, de ensino fundamental, no município de Belo Horizonte.** 2015.93 f. Tese (Mestre em Lazer, Cultura e Educação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2015.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação.** Campinas, Papyrus, 1987 *apud* DA SILVA, D. A. M. *et al.* **Importância da recreação e do lazer.** Brasília, Gráfica e Editora Ideal, 2011, p. 17.

PEREIRA, B. A. **Políticas culturais de lazer e esporte nas universidades públicas federais de minas gerais.** Orientador: Luciano Pereira da Silva. 2018. 151 f. Tese (Mestre em Estudos do Lazer) . Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

PEREIRA, E. T. **Brincar na adolescência: uma leitura no espaço escolar.** 2000.252 f. Tese (Mestre em Educação e Linguagem) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2000.

_____. O brincar e a adolescência. *In:* CARVALHO, A.; SALLES, F.; GUIMARÃES, M. **Adolescência.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002. p.95-102.

_____. A experiência de brincadeira. *In:* GOMES, C. L.; DEBORTOLI, J. A. O.; DA SILVA, L. P. **Lazer, práticas sociais e mediação cultural.** Editora Autores Associados, Campinas, 2019. p.43-54.

POUZAS, U. S. Lazer na escola: as tensões estabelecidas entre os processos de escolarização e o lazer em um colégio de nível médio/técnico. Belo Horizonte, **Licere**, v.20, n1, 2017. p. 334-371.

SOBRE A EEFFTO. Disponível em: http://www.eeffto.ufmg.br/eeffto/institucional/exibe/1/sobre_a_eeffto/. Acesso em: 24 set. 2017.

SOBRE O GRUPO ESPAÇO DO CONHECIMENTO. Disponível em: <http://www.espacodoconhecimento.org.br/acontece/jogos-do-conhecimento/>. Acesso em: 27 ago. 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Projeto promove tarde de jogos na UFMG**. Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/projeto-promove-tarde-de-jogos-na-ufmg>. Acesso em: 08mar. 2019.

TONIETTO, M. R. *et al.* **Brincar**: numa experiência da teoria de Vygostky. Paraná, 2006. p. 2912-2920.

APÊNDICES

APÊNDICE A É SUJEITOS QUE PARTICIPARAM DA PESQUISA

- **Andréia:** Sexo feminino, 25 anos, graduanda em Terapia Ocupacional, conheceu a oficina através de uma amiga da turma, participou das oficinas em 2017.
- **Bruno:** Sexo masculino, 22 anos, aluno de mestrado, conheceu a oficina através do organizador, participou das oficinas em 2016.
- **Caio:** Sexo masculino, 32 anos, graduando em Educação Física, conheceu a oficina quando ela estava ocorrendo, participou das oficinas em 2018.
- **Diana:** Sexo feminino, 24 anos, graduada em Educação Física, conheceu a oficina através de amigos, participou das oficinas em 2017.
- **Elísio:** Sexo masculino, 25 anos, graduando em Turismo, conheceu a oficina através do organizador, participou das oficinas em 2017.
- **Fernanda:** Sexo feminino, 23 anos, graduanda em Turismo, conheceu a oficina através de amigos, participou das oficinas em 2017 e 2018.
- **Gabriel:** Sexo masculino, 21 anos, graduando em Turismo, conheceu a oficina através de amigos, participou das oficinas em 2017.
- **Hélder:** Sexo masculino, 26 anos, graduando em Educação Física, conheceu a oficina quando ela estava ocorrendo, participou das oficinas em 2018.
- **Iago:** Sexo masculino, 21 anos, graduando em Turismo, conheceu a oficina através de amigos, participou das oficinas em 2017.
- **Jean:** Sexo masculino, 25 anos, graduado em Educação Física e iniciação científica no PROefe, conheceu a oficina através de um amigo, participou das oficinas em 2017.
- **Karen:** Sexo feminino, 22 anos, graduanda em Enfermagem, conheceu a oficina através do Facebook, participou das oficinas em 2018.
- **Leandro:** Sexo masculino, 22 anos, graduando em Educação Física, conheceu a oficina quando ela estava ocorrendo, participou das oficinas em 2017 e 2018.

- **Matheus:** Sexo masculino, 21 anos, graduando em Educação Física e membro PIBID, conheceu a oficina através de amigos, participou das oficinas em 2017.
- **Nayara:** Sexo feminino, 20 anos, graduanda em Educação Física, conheceu a oficina através de amigos, participou das oficinas em 2017.
- **Olivia:** Sexo feminino, 21 anos, graduanda em Fisioterapia, conheceu a oficina quando ela estava ocorrendo, participou das oficinas em 2018.
- **Paula:** Sexo feminino, 27 anos, graduanda em Educação Física, conheceu a oficina através do organizador, participou das oficinas em 2017.
- **Quirino:** Sexo masculino, 20 anos, graduando em Educação Física, conheceu a oficina quando ela estava ocorrendo, participou das oficinas em 2018.
- **Roberta:** Sexo feminino, 21 anos, graduanda em Nutrição, conheceu a oficina através do organizador, participou das oficinas em 2018.
- **Samuel:** Sexo masculino, 20 anos, graduando em Educação Física, conheceu a oficina quando ela estava ocorrendo, participou das oficinas em 2017.
- **Tereza:** Sexo feminino, 20 anos, graduanda em Fisioterapia, conheceu a oficina através do organizador, participou das oficinas em 2018.
- **Uyara:** Sexo feminino, 20 anos, graduanda, conheceu a oficina quando ela estava ocorrendo, participou das oficinas em 2018.
- **Vânia:** Sexo feminino, 20 anos, graduanda em Pedagogia, participa de projeto de extensão e estágio, conheceu a oficina pelo site da EEFFTO, participou das oficinas em 2018.

APÊNDICE B É MODELO DO QUESTIONÁRIO USADO NA PESQUISA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) - Pesquisa do graduando Tito L. L. F. Souza

Prezado(a) Voluntário(a),

É com grande satisfação que convidamos você para participar de uma pesquisa, realizada no contexto do Programa de Graduação em Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Minas Gerais, sobre a experiência de participar da oficina do projeto Tarde de Jogos em Belo Horizonte/MG. Esta temática será abordada considerando suas principais interfaces em relação ao lazer.

Acreditamos que esta pesquisa pode contribuir para a valorização, aprofundamento e sistematização dos estudos do lazer e do projeto Tarde de Jogos. Além disso, pretende-se, incentivar e divulgar o tema, sobretudo, no meio acadêmico, a fim de servir como referência para a elaboração de novos estudos. Por isso a sua participação é muito importante.

Solicitamos sua contribuição a essa pesquisa por meio da escrita de uma narrativa e concessão do uso dela para o estudo. Esclarecemos que sua identidade não será revelada publicamente e a pesquisa não envolve riscos para você. Além disso, não haverá remuneração financeira e nem benefícios de qualquer natureza para a sua participação. Você tem garantido o direito de não aceitar participar ou de retirar sua permissão, a qualquer momento, sem nenhum tipo de prejuízo ou retaliação.

Todas as informações coletadas receberão um tratamento ético de confidencialidade e serão utilizadas somente na pesquisa, sendo mantidas sob sigilo. Quaisquer esclarecimentos adicionais poderão ser obtidos com o orientador da pesquisa Prof. Dr. José Alfredo Oliveira Debortoli (dbortoli@eeffto.ufmg.br); e o Graduando em Educação Física Licenciatura da UFMG Tito Lívio Loureiro Ferreira Souza (titoloureiro@outlook.com), ou pelo telefone (+ 55 31) 99401-8908.

Assim, se você entendeu a proposta da pesquisa e concorda em ser voluntário(a) favor assinalar no espaço abaixo, dando o seu consentimento formal.

Desde já agradecemos pela compreensão e voluntariedade,

*Obrigatório

1. Eu aceito participar da pesquisa sobre as minhas experiências nas oficinas do projeto ÍTarde de Jogos em Belo Horizonte/MG. Portanto, livremente dou o meu consentimento para o uso da narrativa que irei fazer. *

- Eu aceito

Dados do(a) participante

2. Nome completo (Opcional e também será omitido)

3. Qual foi o período que participou das oficinas "Tarde de Jogos"? (ano/semestre) *

4. Idade *

5. Sexo *

- Feminino
- Masculino

6. Qual o seu vínculo com a Universidade

**Federal de Minas Gerais - UFMG? (Ex.:
Cursos; Projetos; Trabalho; ...) ***

7. Nível de escolaridade *

- ENSINO FUNDAMENTAL (1º GRAU) INCOMPLETO
- ENSINO FUNDAMENTAL (1º GRAU) COMPLETO
- ENSINO MÉDIO (2º GRAU) INCOMPLETO
- ENSINO MÉDIO (2º GRAU) COMPLETO
- SUPERIOR INCOMPLETO
- SUPERIOR COMPLETO
- MESTRADO
- DOUTORADO

8. Como ficou sabendo da Tarde de Jogos? *

Narrativa sobre as oficinas da Tarde de Jogos

Para finalizar, responda à pergunta abaixo fazendo um texto sobre as suas experiências com as oficinas do projeto "Tarde de Jogos".

9. Descreva com suas palavras qual foi a importância do projeto "Tarde de Jogos" para o contexto acadêmico e, também, qual foi a experiência mais marcante para você e porquê?

*

Fim do questionário

Para concluir envie o questionário.

Muito obrigado pela participação na pesquisa!

"Nós não paramos de brincar porque envelhecemos,
mas envelhecemos porque paramos de brincar."

Oliver Wendell Holmes