

JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES TRADICIONAIS APLICADOS À EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

Sarah Galdino dos Santos ¹
Gardênia Coelho Viana ²
Tiago Luiz Macêdo Madureira ³
Itamárcia Oliveira de Melo ⁴
Daniele da Silva Nascimento ⁵

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo identificar a presença dos Jogos e Brincadeiras Populares Tradicionais como conteúdo da disciplina de Educação Física e verificar a receptividade do conteúdo pelos escolares. O estudo foi realizado por meio de uma pesquisa participante e teve uma abordagem metodológica de cunho qualitativo. Foi realizada na cidade de Fortaleza – CE e concretizada durante o mês de janeiro e fevereiro de 2019, sendo realizada com professores atuantes nos níveis de Ensino do Fundamental, séries iniciais e séries finais (1º ano ao 9º ano). Foi realizada com professores de Educação Física, todos atuantes na Rede Básica de Ensino, em escolas de unidades mantenedoras públicas e privadas. A coleta de dados foi realizada através de um questionário semiestruturado com 10 perguntas. Concluiu-se que os professores atuantes na Rede Básica de Ensino, utilizam os Jogos e Brincadeiras Populares Tradicionais como conteúdo e que o mesmo tem um valor significativo para o processo de aprendizagem dos escolares.

Palavras-chave: Educação Física Escolar, Lúdico, Jogos e Brincadeiras Tradicionais.

INTRODUÇÃO

A memória do homem preserva todas as suas histórias, seus costumes e suas crenças. Antigamente, a cultura popular costumava ser passada e ensinada de pai para filho, de geração para geração, através da oralidade. Os Jogos e Brincadeiras Populares Tradicionais (JBPT) refletem uma cultura local; tornando-se imprescindível rememorar os momentos de harmonia social que os mesmos perpassam para as crianças, jovens e adultos em conformidade com sua cultura (COIMBRA, 2007).

Os referidos jogos podem ser definidos por atividades lúdicas e recreativas culturais que se eternizam por gerações, através da oralidade, observação e imitação (DIAS, 2010). Mediante

¹ Graduada em Licenciatura em Educação Física - Universidade Estadual do Ceará (UECE), sarahgaldino93@gmail.com;

² Especialista em Psicomotricidade - Faculdade Lourenço Filho – FLF , gardeniacviana@gmail.com;

³ Graduando em Licenciatura em Educação Física – Estácio Fic, tiago.tu.f@hotmail.com;

⁴ Mestranda do Curso de Mestrado Acadêmico em Educação da Universidade Estadual do Ceará- UECE, itamarciaom@gmail.com;

⁵ Especialista em Educação Física Escola – Universidade Estadual do Ceará (UECE), danyasilvan@hotmail.com

isso, Farias (2016), caracterizou a ludicidade como uma das atividades interativas de grande significado, entendida como essencial para a cultura (não somente na infância, mas, também para a fase adulta), no processo de humanização da criança e na aprendizagem, que pode ser desenvolvida através do lúdico.

Hoje, com as inovações tecnológicas, insegurança social, entre outros fatores, pode-se notar a ausência de crianças brincando nas ruas, praças e outros locais tradicionais; logo, faz-se necessário um reforço na abordagem do conteúdo de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar (EFE).

Com isto, geram-se questionamentos sobre a presença desse conteúdo no contexto escolar e como essa prática é recebida pelos escolares. Desta forma, a presente pesquisa tem como objetivo identificar a presença dos Jogos e Brincadeiras Populares Tradicionais como conteúdo da disciplina de Educação Física e verificar a receptividade do conteúdo pelos alunos.

O estudo foi realizado com professores de Educação Física da Rede Básica de Ensino Fundamental (pública e particular) séries iniciais e séries finais (1º ano ao 9º ano). Foi aplicado um questionário semiestruturado onde os pesquisados possibilitaram a reflexão sobre a presença e a recepção do conteúdo em suas aulas. Após a coleta e análise dos dados, obteve-se que todos os participantes abordam o conteúdo e que a temática é bem aceita pela maioria dos escolares.

Assim, a partir dos dados que foram coletados consideremos que os professores participantes, atuantes na Rede Básica de Ensino, utilizam os Jogos e Brincadeiras Populares Tradicionais como conteúdo e que o mesmo tem um valor significativo para o processo de aprendizagem dos escolares.

METODOLOGIA

O estudo foi realizado por meio de uma pesquisa participante, caracterizada por ser uma metodologia de pressuposições gerais de pesquisa, que contornam diferentes modos de ações investigativas, priorizando objetivos (ROCHA, 2003).

A pesquisa teve uma abordagem metodológica de cunho qualitativo. Foi realizada na cidade de Fortaleza – CE e concretizada durante o mês de janeiro e fevereiro de 2019, sendo realizada com professores atuantes nos níveis de Ensino do Fundamental, séries iniciais e séries finais (1º ano ao 9ºano).

A pesquisa foi realizada com professores de Educação Física, todos atuantes na Rede Básica de Ensino, em escolas de unidades mantenedoras públicas e privadas. Foram incluídos no estudo, professores licenciados em Educação Física que atuassem por, pelo menos um ano, nos níveis de Ensino Fundamental séries iniciais e finais e que aceitassem participar voluntariamente da pesquisa. Para participar, a o responsável pela Instituição de Ensino deveria assinar o Termo de Anuência e os sujeitos da pesquisa deveriam assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

A coleta de dados foi realizada através de um questionário semiestruturado que, para Boni e Quaresma (2005), pode combinar perguntas abertas e fechadas, na qual o participante tem a possibilidade de descrever sobre o tema proposto. O questionário foi elaborado pela pesquisadora e contém 10 questões.

A aplicação do questionário se deu por meio de uma ferramenta da plataforma Google, sendo utilizado o Formulário Eletrônico no Drive do Google, este contém informações breves e objetivas sobre a pesquisa; termo para aceitar participar da pesquisa e as questões referentes ao estudo.

Por decorrer de uma pesquisa de campo, a análise dos resultados foi feita por meio do método conhecido como “Análise de Conteúdo”, do tipo análise temática de conteúdo que, segundo Bardin (2009), caracteriza-se por técnicas de investigações de comunicações, utilizando métodos mais interpretativos e relevantes referentes ao objetivo visado.

DESENVOLVIMENTO

Para Freitas e Salvi (2007), o conceito de ludicidade, atribuído por meio da etimologia da palavra lúdico, tem origem no latim “ludus”, que significa “jogo”. O lúdico faz parte das atividades dinâmicas dos seres humanos e tem como característica ser espontâneo e satisfatório.

Pode-se associar a ludicidade com algo alegre e prazeroso. Nessa perspectiva, Debortoli (1999) nos informou que a ludicidade pode ser uma possibilidade ou a capacidade de se brincar com a realidade. O mesmo autor tratou a ludicidade como linguagem lúdica, ou gesto lúdico, no qual retrata essa linguagem ou gesto como uma expressão do sujeito criador, apto para ressignificar ou transformar o mundo.

A ludicidade é uma circunstância interna, que pode provir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas, assim afirmou Luckesi (2014); não sendo,

necessariamente, proveniente do entretenimento ou de brincadeiras, mas advindo de qualquer atividade que nos traga gratificação.

Para Dias, Franzen e Teixeira (2017), o lúdico é entendido como um agente da imaginação, da criatividade e do sonho, como dimensões do homem; vendo assim a ludicidade como um combustível para a subjetividade da criança, quando a mesma tem contato com outras formas de compreensão da realidade, por meio das atividades lúdicas desenvolvidas. De acordo com Bezerra (2017), a ludicidade é uma atividade de desenfadamento, que se baseia no prazer dos indivíduos, relacionando-o ao ato de brincar.

Segundo Santos (2017), a ludicidade é uma abordagem que faz parte do processo de ensino-aprendizagem, no decorrer da vida escolar da criança; onde, com recursos pedagógicos, encontram formas lúdicas para que a criança possa aprender, de maneira prazerosa e divertida.

O jogo pode ser retratado como componente básico para mudanças das necessidades e da consciência do indivíduo. Quando uma criança joga, a mesma opera o significado de suas ações e desenvolve suas vontades e, ao mesmo tempo, transfigura-se, consciente de suas decisões. Já a brincadeira seria a ação desempenhada pela criança, ao efetivar as regras do jogo e, assim, entregar-se à ludicidade (TRINQUINÁLIA; SOUZA, 2010).

Para Kishimoto (2014), os jogos e brincadeiras tradicionais são resultados de práticas antigas de elaboração de brinquedos com materiais recicláveis e naturais, ou de uso doméstico, por exemplo, um pedaço de elástico, que se tornou uma brincadeira de rua, do uso de uma corda para pular, retratando cantos populares, tais como: “o homem bateu em minha porta”, “suco quente”, “suco gelado”, etc.. Diante desta perspectiva, Silva (2016, p. 49), nos relatou que:

Os brinquedos pertencem a imaginação e culturas da infância, pois são as crianças que transformam tudo em brinquedo: tampinha de garrafa PET dão lugar a uma corrida *cross*; um cano PVC transforma-se numa metralhadora de água. [...] O brinquedo é uma máquina de alegria. Foi inventado para gerar felicidade. Na imaginação infantil o brinquedo é vivo: à noite eles saem das caixas para brincar. Todo brinquedo tem uma intenção: fazer-nos brincar (SILVA, 2016, p. 49).

Podemos perceber que as crianças estão afeiçoadas fundamental e culturalmente ao desenvolvimento do seu imaginar e a um mundo de diversão e jogos. Por meio dos jogos,

elas se tornam donas do seu próprio destino, competindo e cooperando com seus amigos, compreendendo a arte do brincar (GOMES, 2016, p. 13).

Os jogos tradicionais e suas regras são criados por grupos sociais que os praticam, dependendo de sua região, de suas condições espaciais e perduram de acordo com os hábitos de vida daqueles que os criaram e os desenvolvem (MARIN et al., 2012).

Garkov (1990) nos informou que os jogos tradicionais são aqueles transmitidos de uma geração a outra, de forma expressiva, corporificado pelas crianças de maneira espontânea, podendo variar suas regras de uma cultura à outra, mudando a sua forma, sem modificar o seu conteúdo tradicional.

Os jogos tradicionais retratam uma cultura local, podendo ser vista como um meio da cultura folclórica, tornando-se imprescindível rememorar os momentos de harmonia social que os mesmos perpassam para as crianças, jovens e adultos, em conformidade com sua cultura (COIMBRA, 2007).

Assim como os jogos tradicionais, as brincadeiras populares tradicionais também são consideradas como parte da cultura, que perpassa de geração em geração, principalmente por intermédio da oralidade; mas, diferente do jogo, que está sempre sujeito a modificações em suas regras (dependendo da cultura e do local), a maioria das brincadeiras tradicionais costuma manter-se em seu arranjo inicial, outras acabam se modificando e recebendo novos conteúdos (FADELI; FERRI; GONÇALVES JUNIOR, 2013).

Conforme Feitosa et al. (2017), as brincadeiras tradicionais têm como finalidade principal o prosseguimento da herança cultural lúdica de um povo, trazendo a sua estrutura inicial; porém, algumas podem ter acréscimos de novos elementos.

Ainda em conformidade com Fadeli, Ferri e Gonçalves Junior (2013), uma brincadeira está relacionada à ação desenvolvida por uma ou mais crianças, onde as regras formais se fazem ausentes; além disso, relaciona as brincadeiras tradicionais, não só com a cultura, mas, também, com desenvolvimento motor e a criatividade desenvolvida pela criança.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No que concerne às questões que se especificam sobre a abordagem e a receptividade dos escolares acerca dos Jogos e Brincadeiras Populares tradicionais nas aulas ministradas pelos professores, as respostas foram totalmente positivas, pois todos relataram abordar o conteúdo em suas aulas e, além disso, a temática é bem aceita pela maioria dos alunos.

No estudo de Darido (2005) sobre os conteúdos da Educação Física Escolar, inicialmente, a mesma, nos traz um breve conceito sobre conteúdo:

[...] seleção de formas ou saberes culturais, conceitos, explicações, raciocínios, habilidades, linguagens, valores, crenças, sentimentos, atitudes, interesses, modelos de conduta, etc, cuja assimilação é considerada essencial para que se produza um desenvolvimento e uma socialização adequada ao aluno.

ressaltando que nem todos os saberes e formas culturais estão propensas a se integrarem como conteúdos curriculares. Nessa perspectiva, os JBPT fazem parte dos conteúdos da Educação Física Escolar, ainda apoiada em Darido (2005), a EFE também tem suas abordagens pedagógicas, uma delas é a abordagem construtivista que tem a intencionalidade de construção de conhecimento partindo da interação do indivíduo com o mundo, assim, dentro desta concepção:

[...] o importante para a Educação Física na escola seria resgatar a cultura de jogos e brincadeiras dos alunos envolvidos no processo ensino aprendizagem aqui incluídas as brincadeiras de rua, os jogos com regras, as rodas cantadas e outras atividades que compõem o universo cultural dos alunos. Assim, o jogo enquanto conteúdo/estratégia tem papel privilegiado. É considerado o principal modo de ensinar, é um instrumento pedagógico, um meio de ensino, pois enquanto joga ou brinca a criança aprende (DARIDO, 2005).

No que corresponde a questão: “quais são os jogos e brincadeiras abordados e quais os recordistas?” , os mais conhecidos, como: pega-pega, carimba, 7 pecados, pula corda, bandeirinha, entre outras brincadeiras de rua (nos dias de hoje, pouco se ver crianças brincando nas ruas) são aplicadas nas aulas dos professores que compõem a amostragem da pesquisa. Dentre elas, a que podemos destacar como recordista, foi o carimba.

O carimba/queimada, assim como os demais JBPT, têm regras flexíveis que despertam nos escolares o divertimento e a criatividade. Oliveira (2016) retrata a queimada como elemento da cultura do jogo, visando essa cultura como conteúdo da EFE, que carece de uma atenção pedagógica que supere a distinção dos “mais habilidosos” em relação aos “menos habilidosos” perante essas práticas corporais historicamente reproduzidas.

Em face disto, apontamos que os professores contemplam seus alunos ao abordarem esses diversos JBPT, retratando manifestações culturais que, hoje, pouco são vistas.

Já na questão referente a avaliação dos professores perante essas aulas, obtivemos que essa avaliação se dá de maneira positiva, contribuindo para o aprendizado e desenvolvimento dos escolares. Entretanto, houve relatos diversos sobre essa avaliação, tais como:

Prof 4: Utilizo sempre no início do conteúdo a avaliação diagnóstica, no decorrer das aulas a formativa (onde eu consigo perceber de fato como a aula estar ocorrendo), porém também faço a somativa (através de apresentações de seminários e até prova escrita mesmo). Normalmente 90% da turma demonstra que de fato se sentem bem através desses jogos.

Prof 6: O ponto central da minha avaliação é a participação com qualidade no que se refere aos aspectos sociais das atividades. Neste conteúdo não costumo avaliar desempenho físico diretamente e, inclusive, teria dificuldades em fazê-lo.

Prof 7: Como havia falado anteriormente, o jogo ele pode desenvolver características importantes de convívio social cooperativo ou competitivo, além disso o contato com a cultura de jogos que muitos não conhecem, o conjunto de regras e condutas dentro de um jogo também estimula ações positivas nos discentes.

Prof 8: Um conteúdo importante da educação física pois pode-se vivenciar e aprender brincadeiras presentes na infância de seus pais e familiares. A história das brincadeiras também carregam um contexto social. Posto pois eles encontram essas proximidade com a infância de seus familiares.

De acordo com Pontes Junior et al. (2011), a avaliação é um assunto habitual presente no contexto escolar e que gera muitas discussões, podendo ser realizada por meio de diversas práticas e instrumentos. No que compete a avaliação do ensino-aprendizagem na Educação Física Escolar, os autores, relataram que irá diferenciar de acordo com a abordagem educacional do professor.

Destarte, dispusemos de metodologias avaliativas diferentes entre os professores da amostragem, mas, pode-se perceber que, boa parte dos professores utilizavam a participação dos escolares como metodologia de avaliação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras nos faz pensar muito sobre a infância e quando retratamos os que correspondem a populares tradicionais, nos faz pensar sobre a cultura de um povo, cultura esta que com o passar do tempo tem sido esquecida. As gerações de hoje quase não “brincam na rua”, pois sua diversão está mais voltada para os jogos eletrônicos.

Quase não vemos crianças brincando nas calçadas, soltando pipa, pulando corda, brincando de pião, jogando de bila, elástico, Jô a cola, pau na lata, entre outros diversos jogos e brincadeiras tradicionais. Hoje, isso acontece por alguns fatores que interferem nesse brincar, como: insegurança, tecnologia, falta de conhecimento, entre outros.

É a partir deste pressuposto que destacamos a importância do ensino sobre essas manifestações culturais nas aulas de Educação Física Escolar, assim podemos resgatar e apresentar para as crianças de hoje o conhecimento do ontem e de sua cultura, pois através dessas podemos despertar o prazer do brincar, fazer com que os escolares esquecem, pelo menos por um momento, das tecnologias e se movimentem de uma forma lúdica desenvolvendo seus aspectos motores, cognitivos e afetivos, por meio dessas manifestações. É a partir deste pressuposto que destacamos a importância do ensino sobre essas manifestações culturais nas aulas de Educação Física Escolar, assim podemos resgatar e apresentar para as crianças de hoje o conhecimento do ontem e de sua cultura, pois através dessas podemos despertar o prazer do brincar, fazer com que os escolares esquecem, pelo menos por um momento, das tecnologias e se movimentem de uma forma lúdica desenvolvendo seus aspectos motores, cognitivos e afetivos, por meio dessas manifestações.

Assim, a partir dos dados que foram coletados consideremos que os professores participantes, atuantes na Rede Básica de Ensino, utilizam os Jogos e Brincadeiras Populares Tradicionais como conteúdo e que o mesmo tem um valor significativo para o processo de aprendizagem dos escolares.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições, v. 70, 2009.
- BEZERRA, Luciana Mendonça Nunes. **O ensino e a ludicidade na educação infantil no município de Alagoa Grande**. [S.l: s.n], 2017.
- BONI, Valdete; QUARESMA, Sílvia Jurema. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Em Tese**, v. 2, n. 1, p. 68-80, 2005.
- COIMBRA, António. **O papel dos jogos tradicionais como actividade lúdica e educacional**. [S.l: s.n], 2007.
- DARIDO, Suraya Cristina. Os conteúdos da Educação Física na escola. In: _____. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. p. 64-78.
- DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. Com olhos de crianças-a ludicidade como dimensão fundamental da construção da linguagem e da formação humana. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 2, n. 1, 1999.
- DIAS, Gonçalo. Jogos tradicionais portugueses-retrospectiva e tendências futuras. **Exedra: Revista Científica**, n. 3, p. 51-58, 2010.
- DIAS, Alex Borges; FRANZEN, Leticia Indart; TEIXEIRA, Viviane Rocha. ATIVIDADES RECREATIVAS E LÚDICAS: um estudo nas escolas estaduais da cidade de Santa Vitória do Palmar, RS–Brasil. **Applied Tourism**, v. 2, n. 3, p. 65-78, 2017.
- FADELI, Thiago Tozetti; FERRI, Marco Antonio Parente; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. Arco da velha: resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares. ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER–LAZER E TRABALHO: NOVOS SIGNIFICADOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA, 15., 2003, Santo André, SP. **Anais...** Santo André, SP: 2003.
- FARIAS, Eliete do Carmo Garcia Verbena. Ações de crianças: práticas lúdicas no espaço-tempo. **Investigar em Educação**, v. 2, n. 4, 2016.
- FEITOSA, Antonio Cordeiro et al. “DANDO LINHA NA PIPA”: uma análise das brincadeiras populares no cotidiano de crianças do bairro da Liberdade em São Luís-MA. **Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade**, v. 3, n. especial, p. 303-315, 2017.
- FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. [S.l: s.n], 2007.
- GARKOV, Adriana Friedmann. **Jogos tradicionais na cidade de São Paulo: recuperação e análise da sua função educacional**. 1990. 255f. Dissertação (Mestrado em Educação) -. Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 1990.
- GOMES, Daniel Pinto. Notas sobre jogos infantis fortalezenses / Daniel Pinto Gomes. – Recife: Imprima, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchidda et al. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espac. blanco, Ser. Indagaciones**, v. 24, n. 1, 2014.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 2014.

MARIN, Elizara Carolina et al. Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. **Movimento**, v. 18, n. 3, 2012.

OLIVEIRA, Victor José Machado de; LUIZ, Igor Câmara. Da queimada “intergaláctica” ao cabo de “três forças”: uma experiência pedagógica sobre os usos dos jogos como conteúdo de ensino da educação física. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 7, n. 1, 2016.

PONTES JUNIOR, José Airton de Freitas. **Conhecimentos do professor de educação física escolar [livro eletrônico]**. Fortaleza, CE: EdUECE, 2017.

ROCHA, Marisa Lopes da; DE AGUIAR, Katia Faria. Pesquisa-intervenção e a produção de novas análises. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 23, n. 4, p. 64-73, 2003.

SANTOS, Lívia Garcia dos. **Ludicidade na educação a ludicidade no processo de aprendizagem**. 2017. 38f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -. Faculdade Anhanguera de Guarulhos, São Paulo, 2004.

TRINQUINÁLIA, Claudinéia dos Santos; SOUZA, Cléia Renata Teixeira de. **Jogos e brincadeiras tradicionais**, [S.l: s.n], 2010.