

VIVÊNCIAS DE JOGOS POPULARES COMO UM RESGATE DA CULTURA POPULAR NO ÂMBITO ESCOLAR¹

Bruna Lopes de Alcântara; UFPA²
Dalita Vieira de Campos; UFPA³
Gabriela Souza dos Santos; UFPA⁴
João Gabriel Reis e Silva; UFPA⁵
Fernanda Yully dos Santos Monteiro; UFPA⁶

RESUMO

A consolidação do meio técnico-científico-informacional e o avanço da tecnologia, incidiram diretamente sobre os jogos populares que estão sendo pouco praticados pelas crianças, tanto na escola como nos momentos de lazer. Dessa maneira, a revisão de literatura buscou investigar os principais motivos desse fato e buscou mostrar a importância e os benefícios das vivências desses jogos durante a primeira infância nas aulas de Educação Física. Para coleta de dados, utilizamos as bases de dados SciELO, Periódico Capes e Google Acadêmico, para a obtenção de artigos, que foram selecionados de maneira sistemática, ou seja, os textos foram analisados integralmente para verificar se atendiam aos critérios da pesquisa. Desse modo, observou-se que, a utilização dos jogos populares como ferramenta de ensino-aprendizagem e sociabilidade se faz imprescindível para o desenvolvimento de crianças de séries iniciais, uma vez que proporciona experiências lúdicas que abrangem o resgate da cultura popular, bem como o aprimoramento de habilidades motoras, psico-pedagógicas e sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos populares; Cultura; Educação Física; Séries iniciais.

ABSTRACT

The consolidation of the technical-scientific-informational environment and the advancement of technology impact on popular games that are little played by children at school and during leisure time. The literature review sought to investigate the main reasons for this fact and sought to show the importance and benefits of the experiences of these games during early childhood in Physical Education classes. For data collection, we used the SciELO, Periódico Capes and Google Scholar databases to obtain articles, which were systematically selected, that is, the texts were fully analyzed to verify if they met the research criteria. It was observed that the use of popular games as a teaching-learning and sociability tool is essential for the development of children in the early grades, since it provides playful experiences that cover

¹ O presente trabalho (não) contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para realização

² Graduanda em educação Física da Universidade Federal do Pará, e-mail: brualcantara7@gmail.com

³ Graduanda em educação Física da Universidade Federal do Pará, e-mail: dalitacampos87@gmail.com

⁴ Graduanda em educação Física da Universidade Federal do Pará, e-mail: gabriela.santos0204@gmail.com

⁵ Graduando em educação Física da Universidade Federal do Pará, e-mail: jgabrielreis@gmail.com

⁶ Mestre em Educação pelo Programa de Pós- Graduação em Educação da Universidade Federal do Pará (PPGED/UFPA). Professora da Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará (EAUFPA). e-mail: fernandayully@ufpa.br

the rescue of popular culture, as well as the improvement of motor, psycho-pedagogical and social skills.

KEYWORDS: Popular games; Culture; Physical Education; Initial series

RESUMEN

La consolidación del entorno técnico-científico-informativo y el avance de la tecnología han tenido un impacto directo en los juegos populares poco practicados por los niños, tanto en la escuela como en el tiempo libre. De esta forma, la revisión de la literatura buscó investigar las principales razones de este hecho y buscó mostrar la importancia y los beneficios de las experiencias de estos juegos durante la primera infancia en las clases de Educación Física. Para la recolección de datos, se utilizaron las bases de datos SciELO, Periódico Capes y Google Scholar para obtener artículos, los cuales fueron seleccionados sistemáticamente, es decir, los textos fueron analizados en su totalidad para verificar si cumplían con los criterios de investigación. De esta forma, se observó que el uso de los juegos populares como herramienta de enseñanza-aprendizaje y sociabilidad es fundamental para el desarrollo de los niños en los primeros grados, ya que brinda experiencias lúdicas que abarcan el rescate de la cultura popular, así como la mejora de las habilidades motrices, psicopedagógicas y sociales.

PALABRAS CLAVE: Juegos populares; Cultura; Educación Física; Serie inicial.

INTRODUÇÃO

O jogo encontra-se presente no cotidiano das pessoas ao longo de suas vidas. Na escola é um conteúdo apreciado da educação infantil ao Ensino médio. Segundo Huizinga (2000, p.24) o jogo antecede até mesmo a cultura e pode ser definido como “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo”, além disso, o jogo é acompanhado de um sentimento de tensão e alegria diferente da vida cotidiana. Callois (2017) subdivide os jogos em quatro rubricas principais, conforme se destaque a competição (agôn), o simulacro (mimicry), a vertigem (ilinx), ou o acaso (alea).

Os jogos populares são considerados manifestações da cultura de diferentes povos e são transmitidos de geração para geração através da oralidade (DIAS; MENDES, 2010). No contexto atual, os jogos populares estão perdendo espaço para os jogos advindos das novas tecnologias que se atualizam a todo momento, o que causa a diminuição da vivência lúdica e cultural dos jogos populares. Os jogos populares possuem, como uma das principais características, a perpetuação da cultura popular. Porém, de acordo com Vasconcellos (2008):

Os jogos tradicionais foram olhados com desconfiança pela escola, sendo que esta se apressou em separá-los em “bons e maus jogos”, sendo aqueles que não foram diretamente “para o lixo” sofreram um processo de assepsia pedagógica e seus conteúdos culturais foram retirados e muitas vezes

substituídos por outros de caráter eminentemente “pedagógico” (VASCONCELLOS, 2008, p. 50).

Este lugar do jogo e das práticas corporais enquanto objeto que deve se encaixar a um viés pedagógico faz parte da construção da escola enquanto um espaço de saber que ainda é tradicional e que não compreende a singularidade da educação física e seus conteúdos como um conhecimento útil aos educandos.

A partir do exposto, a pesquisa objetiva analisar a importância e os benefícios da vivência dos jogos populares nas séries iniciais durante as aulas de Educação Física, visando a valorização do jogo popular como ferramenta crítico-pedagógica e cultural de ensino.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo trata-se de uma pesquisa exploratória a partir de uma revisão sistemática de literatura que tem como enfoque a importância da vivência de jogos populares durante as aulas de Educação Física nas séries iniciais. De acordo com Gil (2007), esse tipo de metodologia é desenvolvido com base em material já elaborado e possui caráter exploratório pois permite maior familiaridade com o problema, aprimoramento de ideias ou descoberta de intuições. No estudo em questão, utilizaram-se bancos de dados virtuais, sendo eles: SciELO, Periódicos Capes e Google Acadêmico. Para a seleção dos artigos, utilizaram-se as palavras-chave “jogos populares”, “séries iniciais” e “educação física”. Em um primeiro momento, fez-se uma busca abrangente, mais sensível do que específica, na tentativa de incluir todos os estudos relacionados ao tema. Após, fez-se uma seleção de maneira independente e com base nos critérios de elegibilidade da revisão, definidos a partir do problema de pesquisa que busca analisar a importância e valorização dos jogos populares dentro das séries iniciais nas aulas de Educação Física (GALVÃO; PEREIRA, 2014). Fez-se uma leitura dos resumos a fim de mapear a temática do estudo. Assim, os artigos restantes foram avaliados em texto completo, observando-se então se de fato atendem aos critérios da pesquisa, sendo estes usados para a formulação deste estudo.

OS JOGOS POPULARES COMO PRÁTICA SOCIAL E CULTURAL

Entendemos como cultura tudo aquilo fruto do comportamento humano, carregados de sentidos e significados os quais são construídos pelo próprio homem. A história da humanidade é um processo cultural, e conforme Souza (2009) o conhecimento não nasce e

termina com o sujeito. Toda experiência de um indivíduo é transmitida aos outros, criando um interminável processo de acumulação, no qual se adquire o novo, conservando o antigo.

Com base nesse processo de interação entre homens é que os jogos foram surgindo em diferentes ambientes, momentos históricos, grupos sociais, sendo transformados conforme as particularidades dos jogadores envolvidos e tendo as características pertencentes ao contexto ao qual é inserido, sendo um elemento cultural. O conceito de jogo é ampliado por Caillois (2017), estabelecendo seis qualidades oriundas da atividade de jogar. São elas: livre (sem a obrigação de jogar), delimitada (limites de espaço e tempo), incerta (sem determinação de resultados), improdutiva (sem geração de bens), regulamentada (sujeita às convenções e leis) e fictícia (não faz parte da vida “real”).

Os jogos e brincadeiras populares são práticas corporais imersas dentro da realidade social e cultural de uma determinada comunidade e a partir desta premissa apontamos que este conteúdo deve ser tratado dentro de uma abordagem histórico-crítica que permita que as aqueles que usufruam dos jogos populares possam compreender o processo identitário desses jogos, além de desenvolver sua capacidade social, física, psicológica, emocional, psicomotora e cognitiva.

OS JOGOS POPULARES COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física vista como componente curricular obrigatório da Educação Básica (LDB 9394/96) possibilita uma ação educativa (BNCC, 2022) que objetiva potencializar no aluno a aquisição de inúmeros conhecimentos acerca da cultura corporal (COLETIVO DE AUTORES, 1992). Dentro dessa perspectiva, o jogo pode ser usado como instrumento de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Segundo Santos (2009):

Na perspectiva de recurso pedagógico vemos o jogo sendo utilizado como um meio, um instrumento educativo para o ensino de outro determinado conhecimento. Nesse aspecto ao se aplicar o jogo o professor tem a oportunidade de relacionar um assunto que está sendo estudado, durante a realização do jogo. Tem a possibilidade de problematizar determinado conteúdo nos diferentes momentos e ações realizadas pelos alunos no jogo escolhido (SANTOS, 2009, p.4).

Os jogos populares como conteúdo em educação física podem abranger outros conhecimentos não se restringindo somente às habilidades que estão relacionadas com sua ação. Para além disso, deve voltar-se para a compreensão do momento da prática ampliando os conhecimentos das crianças e servindo como objeto de discussão e reflexão da sua própria

realidade, sendo extremamente importantes para o desenvolvimento cognitivo das crianças durante o período escolar. De acordo com Lopes (2000), essas brincadeiras têm efeito principalmente na melhora da criatividade e na capacidade de as crianças terem autonomia e concentração, colaborando também para o processo de aprender a ganhar e perder nos jogos e como superar isso.

Portanto, o jogo, mesmo tendo suas qualidades para a dinâmica nas aulas de Educação Física, deve-se atentar para a realização deste, pois o jogo deve ser posto de uma maneira onde as crianças não só sintam prazer ao realizar as atividades, mas também, que desperte nelas a compreensão das suas capacidades e seus limites. Deste modo, com o método correto, a criança consequentemente irá obter resultados surpreendentes e ampliar suas capacidades, potencialidades e habilidades (KISHIMOTO, 2006).

Para Kishimoto (1996) esses jogos têm como característica a mudança e a universalidade, pois apesar de apresentarem a estrutura inicial de sua origem, sofrem transformações ao longo dos anos recebendo novos conteúdos. No âmbito escolar, os conhecimentos adquiridos pelas crianças através da vivência de jogos devem ser considerados como ponto de partida para novas aprendizagens no cenário educacional. De acordo com Spodek e Saracho (1998) os professores necessitam estar atentos às aprendizagens incidentes de seus estudantes, nomeadamente aquelas provenientes de jogos, brincadeiras e atividades desafiadoras, para maximizar novas aquisições.

Em relação às contribuições do jogo no desenvolvimento infantil, Rojas (2007) diz que essa linguagem de interação possibilita a descoberta e o conhecimento sobre si, sobre o outro, sobre o mundo que nos rodeia. Para tal, é importante levar em consideração as experiências pré-existentes dos alunos em relação aos jogos populares dentro dos conteúdos a serem trabalhados durante as aulas de Educação Física. De acordo com Sacristán (2000), é necessário o educador considerar o aluno enquanto sujeito do processo, ou seja, permitir ao aluno participar das decisões referentes aos conhecimentos trabalhados, devendo, assim, suas experiências e saberes extraescolares serem valorizados neste contexto.

Refletir sobre os jogos populares na Educação Física é essencial para proporcionar vivências, mas também, estimular competências relacionadas à autonomia, argumentação, pensamento científico, crítico-criativo, como também, instigar a compreensão dos profissionais da área de Educação Física quanto a propiciar em seus alunos a compreensão dos jogos populares como um todo, conscientizando-os que podem ser transformados e adaptados a sua realidade.

CONCLUSÃO

Em síntese, a utilização dos jogos populares como recurso pedagógico promove o desenvolvimento infantil, ao instigar a criatividade e autonomia dos alunos, aperfeiçoando suas habilidades e contribuindo para uma melhor socialização por meio dos jogos. Valle (2013) ratifica que, os jogos populares além de oportunizar diversão e aprendizado como própria função pedagógica devem considerar também o relacionamento com os indivíduos incluídos.

É importante salientar que, os jogos populares são capazes de oportunizar vivências de resgate de cultura popular aos alunos, uma vez que promove a ampliação do conhecimento e da criatividade, bem como a sociabilidade, argumentação e autonomia. A prática desses jogos populares na escola também contribui para o trabalho do conflito entre gêneros, pois a realização de brincadeiras com crianças de diferentes gêneros acarreta uma maior relação entre eles. Desta maneira, auxiliando-os ao exercício do respeito às diferenças e o combate do preconceito entre gêneros.

Nesse sentido, o estudo busca estimular a compreensão dos profissionais da área de Educação Física quanto ao uso de jogos populares como objeto de conhecimento visto sua grande gama de benefícios sociais, pedagógicos e culturais. Além de promover o resgate dos jogos que permitirão aos alunos o contato e conhecimento de sua história promovendo a apreensão da cultura e de valores, ao mesmo tempo que ensinam sobre um determinado assunto, tornando-os sujeitos ativos no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 01 de julho de 2022.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes, 2017.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo Cortez, 1992.

DIAS, G.; MENDES, R. Jogos tradicionais portugueses – retrospectiva e tendências futuras. **Exedra**, nº 3, 2010.

GALVÃO, T. F.; PEREIRA, M. G. Revisões sistemáticas da literatura: passos para sua elaboração. **Epidemiol Serv Saude**, 2014.

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Atlas: São Paulo, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 183p, 1996.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). O jogo e a educação infantil. In: __. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006. p. 13-43.

LOPES, M. G. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. 3ª Edição. São Paulo. Editora Cortez: 2000.

SACRISTÁN, J. G. **O currículo: uma reflexão sobre a prática**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SANTOS, Giselle Franco de Lima. Origens dos Jogos Populares: em busca do “elo” perdido. **In: Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar, 4. 2009, Londrina**. Anais. Londrina: UEL, 2009.

SOUZA, M. S. **Possibilidade superadora no plano da cultura corporal**. São Paulo: ícone, 2009.

SPODEK, B.; SARACHO, O. **Ensinando crianças de três a oito anos**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

VALLE, L. de L. D. **Jogo, Recreação e Educação**. São Paulo: Fael, 2013.

VASCONCELLOS, T. JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO ESCOLAR. Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas (2ª edição): **Salto para o futuro**. Ano XVIII boletim 07 (maio), p. 48-56, 2008.