

## **JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA FORMAÇÃO DE IDENTIDADES CULTURAIS NO CONTEXTO ESCOLAR**

Beleni Saléte Grando  
Jonathan Stroher. Acadêmico de Educação Física  
Márcia Cristina Rodrigues da Silva Coffani

### **RESUMO**

O presente trabalho de pesquisa investiga os jogos da cultura tradicional como formas de mediações interculturais em relações interétnicas e culturais em Mato Grosso e no processo educativo das crianças buscando compreender suas implicações na sociedade globalizada na escola, em especial na cidade de Cáceres. Por meio das práticas de jogos e brincadeiras da cultura local buscar-se-á compreender como são constituídas as identidades culturais de crianças a partir dos saberes popular e de que maneira isso interfere no processo de aprendizagem delas no contexto escolar. Em andamento, apresentamos os dados parciais da pesquisa.

Palavras Chaves: Jogos, Brincadeiras tradicionais, Identidade Cultural, Escola.

### **ABSTRACT**

The present work of research investigates the games of the traditional culture as forms of mediations interculturais in relations interétnicas and cultural em Mato Grosso and in the educational process of the infants seeking understand its implications in the society globalized in the school, in special in the city of Cáceres. By means of the practices of games and jokes of the local culture will seek be understood like are constituted the cultural identities of infants from him you will know popular and of that way that interferes in the process of learning of them in the school context. In course, we present the partial facts of the research.

Keywords: Games, Jokes traditional, Cultural identity, School.

### **RESUMEN**

El presente trabajo investiga los juegos de la cultura tradicional como formas de mediaciones interculturais el relaciones interétnicas y culturales en Mato Grosso y en el proceso educativo de los niños, para comprende sus implicaciones en la sociedad globalizada en la escuela, en especial en la ciudad de Cáceres. Por medio de las prácticas de juegos y chistes de la cultura local buscará es comprendido como son constituídos las identidades culturales de niños de él usted sabrá popular y de así que interviene en el proceso de aprender de ellos en el contexto de la escuela. En el curso, nosotros presentamos los hechos parciales de la investigación.

Palabras clave: Juegos, Chistes tradicionales, Identidad Culturales, Escuela.

## INTRODUÇÃO

Como forma de lazer, desenvolvimento e educação do corpo, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são introduzidos na vida das pessoas em seu cotidiano desde a infância. Para Huizinga (1999), estas expressões humanas são anteriores à cultura, por compreender que o homem é o *Homo ludens*, aquele que brinca e no brincar produz cultura. Esta compreensão do jogo, como intermediador entre o homem e a cultura, é um dos motivos para que se retome e reavalie sua presença no contexto escolar frente à desvalorização dos saberes da cultura popular impostos pela “globalização da cultura”.

O brincar como a mais pura, genuína e simples maneira de expressar o que as crianças sentem num dado momento é um dos motivos para entender de que modo os jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais influenciam na formação de identidades no meio cultural e social. Tendo por referência a realidade local da criança, busca-se compreender suas práticas sociais específicas inseridas no cotidiano escolar. Essa investigação foi proposta como necessária para entender a realidade e o contexto histórico da criança, tendo por referência os estudos de França e Grandó (In.: GRANDÓ, 2008), que trazem a historicidade da cultura infantil na cidade de Cáceres, entre 1945 a 1965. Fundamentado numa leitura histórica e antropológica, percebeu-se que os jogos possibilitam a compreensão das dimensões que a “educação do corpo” traz para a constituição de uma identidade individual e coletiva (GRANDÓ, 2008).

Assim, esta pesquisa tem por meta compreender como os jogos e brincadeiras influenciam a formação da identidade cultural das crianças no âmbito escolar, no município de Cáceres/MT. Num plano secundário propõe-se: realizar estudos e sistematizar referenciais teórico-metodológicos sobre jogos tradicionais, com fins educacionais e didáticos; desenvolver atividades lúdicas através de brincadeiras tradicionais que possam subsidiar as práticas recreativas e da Educação Física Escolar.

A proposta é levar os jogos e brincadeiras da cultura tradicional infantil para o contexto escolar, como conteúdo da Educação Física para crianças das primeiras séries da Educação Fundamental, e analisar o comportamento das crianças com relação a formas de identificação que estas têm diante destes jogos no contexto escolar.

Por fim, parte-se do princípio de que os jogos e as brincadeiras, além de ser uma especificidade do conteúdo da Educação Física, são fundamentais para o desenvolvimento humano, principalmente na infância. Como conteúdo metodologicamente aplicado na aula, garantindo que o lúdico se estabeleça como mediação educativa, acredita-se que seja possível observar a constituição das identidades culturais das crianças, observando as formas de significação destes saberes em diálogo com saberes anteriores, reestabelecendo um diálogo com a cultura tradicional local.

Com Huizinga (1999), compreendemos que todas as formas de jogo são indispensáveis na relação com a cultura e suas “manifestações sociais”. Isso nos leva à hipótese de que a partir destas manifestações, possamos compreender as identidades culturais e sociais das crianças.

## FUNDAMENTOS TEÓRICOS

É pelo corpo que a cultura também se estabelece e se manifesta, tal como Alves e Sommerhalder (2006) afirmam “O corpo é nosso primeiro e mais versátil brinquedo” (p. 128). Nele são inscritas as formas com as quais cada grupo social recorre para identificar suas formas de fazer, de interagir com o outro e com o meio, de constituir-se como pessoa com competências técnicas adequadas ao seu meio.

As características do jogo, como compreendido por Huizinga (1999), são de fundamental importância no que diz respeito à identificação das práticas realizadas pelas crianças no âmbito escolar e fora dele, pois o jogar depende da vontade da pessoa no movimentar-se no espaço e tempo em que as regras não dependem da realidade e das relações sociais consolidadas (ser professora, ser aluno), mas ganham contornos específicos que expressam valores e princípios presentes ou possíveis na sociedade na qual ela está inserida.

Isso representa que “o corpo aprende e é cada sociedade específica, em seus diferentes momentos históricos e com sua experiência acumulada que o ensina. E, no que ensina o corpo, nele se expressa: no andar, dormir, dançar (...)”. (MAUSS apud. KOFES, 1989, p.47).

Pautando-nos na literatura, compreendemos de que “o corpo representa os valores comuns da vida em sociedade, de formas diferenciadas, no tempo e no espaço” (BRUNHS, 2000, p. 90).

Com isso, a expressão prática corporal é tomada de Silva (2005, p. 23), para quem

[...] o termo prática deve ser compreendido em sua acepção de “levar a efeito” ou “exprimir” uma dada intenção ou sentido e fazê-lo, neste caso, por meio do corpo, como indica e permite plenamente a língua portuguesa. Esta expressão mostra adequadamente o sentido de construção cultural e linguagem presentes nas diferentes formas de expressão corporal (SILVA e DAMINANI, 2005, p. 23).

A educação que se dá no corpo, imprime-lhe a marca da sociedade na qual se constitui como pessoa. Ao assegurar às futuras gerações as práticas de jogos e brincadeiras, busca-se manter vivos os saberes vividos nos e pelos sujeitos. A partir da compreensão de que o jogo e o brincar educam os corpos em relação e imprimem uma forma de educar os sujeitos em sociedade, as formas de constituição das identidades coletivas e individuais das crianças também devem ser uma preocupação da educação escolar.

Isso significa tomar a educação como uma prática social. A escola, como um processo de construção histórica resultante das ações humanas, um espaço típico no qual se organizam linguagens pedagógicas. Na percepção de Dayrell (1996), a educação escolar pode ser descrita como espaço sócio-cultural, ordenada pelo dinamismo de seus atores sociais e institucionalmente organizada por normas e regras que dirigem a ação desses sujeitos. No cotidiano se expressa por uma complexa rede de relações sociais que incluem a apropriação de normas, saberes e práticas elaboradas e reelaboradas no interior da própria cultura escolar pela ação recíproca dos sujeitos que a constituem.

Neste sentido, tem-se a clareza que ao educarmos crianças por meio das práticas corporais, em específico, os jogos e brincadeiras com sentidos e significados históricos e culturais específicos do contexto local, se busca uma nova possibilidade de intervenção na própria sociedade cacerense, valorizando as pessoas comuns que com seus saberes e práticas produzem a vida coletiva no cotidiano da cidade.

## METODOLOGIA

Problematisa-se o esquecimento da cultura popular dentro do cotidiano escolar e das crianças, mais especificamente as brincadeiras tradicionais e suas implicações na formação cultural e educacional. Os dados são coletados na relação entre pesquisadores e sujeitos, orientada por procedimentos etnográficos como a observação, descrição e

análise dos sujeitos e suas formas de comportamento, em dois momentos diferentes. O primeiro com as autoridades culturais com a revitalização de suas memórias educativas lúdicas e no segundo, com uma proposta construída com a escola sobre o ensino das brincadeiras e jogos da memória lúdica tradicional com as crianças que nela vivenciam a educação formal.

Para a apropriação teórico-metodológica dos conceitos de jogo, brincadeiras e brinquedos a pesquisa pauta-se na revisão da literatura para melhor compreender como os autores defendem esses conceitos e as práticas vivenciadas nas escolas, através dos jogos e brincadeiras. Essa compreensão é necessária, pois inseridas em um meio social, as crianças como sujeitos de pesquisa, tendem a manifestar sua cultura livremente através dos jogos e das brincadeiras.

A pesquisa é organizada em dois principais momentos. Na primeira fase, aplicou-se entrevista semi-estruturada com um grupo de rezadeiras e cururueiros. Indagou-se esses sujeitos sobre sua memória lúdica e visão sobre a prática de jogos e brincadeiras realizadas pelas crianças na atualidade. Essa estratégia possibilitou prioritariamente a construção de um registro sobre os jogos, brincadeira e os brinquedos tradicionais vivenciados no cotidiano e na infância dos entrevistados em Cáceres – MT, *locus* da pesquisa.

Depois da análise dos dados coletados e compreensão das práticas de jogos e brincadeiras realizadas antigamente, fundamentou-se a segunda fase da pesquisa, no formato de pesquisa-ação que estabelece à interação entre pesquisador e sujeito, buscando assim um envolvimento e a participação dos sujeitos da pesquisa.

Na segunda etapa da pesquisa, os sujeitos são as crianças entre oito a nove anos, e a proposta será a realização de oficinas de jogos, brincadeiras e confecção de brinquedos tradicionais, no contexto do ensino escolar. Dessa forma serão obtidos materiais para análise e relação entre os comportamentos durante essas práticas, a fim de entender as brincadeiras tradicionais da cidade, pois se pretende que com esse conhecimento levar saberes relevantes para a educação escolar. Com os saberes da pesquisa, buscar-se-á entender como esses processos contribuem para a constituição das identidades culturais das crianças no contexto escolar e social, avaliando o desenvolvimento das crianças durante o ensino proposto com jogos, brincadeiras e brinquedos.

## ANÁLISE PRELIMINAR DOS DADOS DA PESQUISA

A partir dos dados obtidos com as entrevistas feitas com os cururueiros e rezadeiras, em Cáceres-MT, e literaturas estudadas, entende-se que os jogos e as brincadeiras fizeram e fazem parte do cotidiano das crianças dessa comunidade. A partir desses conhecimentos transmitidos pelas antigas gerações, identificaram-se os tipos de brincadeiras, brinquedos e jogos tradicionais, presentes em seu contexto cultural, tal como as falas abaixo ilustram:

Ah, nos brincava de brincadeira de boneca [...] nas brincadeiras que a gente brincava tinha aquelas vazilinha de terra ai nos fazia panelinha, essas coisinha que nos fazia comidinha mais tudo de barro [...] Peteca, esse o jogo que eu gostava, todo domingo depois da missa a gente ia jogar peteca. Agora! Jogava peteca até! (A. de S.M.).

Ah, nos brincava era de boneca esse de nos fazer quitute, desse é que eu sei contá [...]. (A.C. de S.).



Saia peloteando com estilingue pro mato ai.., bolita, essas coisas. [...] tinha o recreio, o jogo de bola [...]. (N.C. da S.)

Entre os jogos e as brincadeiras comentadas pelos entrevistados a brincadeira de boneca, casinha e quitute são as mais praticadas pelas meninas, pois representavam o cotidiano vivido pelas mães na época. Já os meninos brincavam de bolita, estilingue e jogar bola, pois na maioria das vezes eram levados desde crianças para o trabalho no campo ocupando assim o tempo que lhes era destinado ao lazer, mesmo com as dificuldades advindas da vida no campo, encontravam espaço e tempo para brincar.

Outra evidência era a reprodução em miniatura da Festa de Santo, tanto pelos meninos quanto pelas meninas.

[...] nos fazia aquela altorzinho [...] nos fazia festa, ai os guri, meus irmãos, cortava pau, preparava... Dizia que era mastro; fazia altorzinho, botava bastante daquele vidrinho... a gente naquele tempo, ai fazia luz, ai nos fazia aquelas candeinha, botava aqueles paviozinho de algodão, então a gente botava dentro daquela candeinha, botava gordura ascendia e dizia que era né [luz], mas aquele tempo, esses tempo nos brincava lá mesmo, fazia comida pras guria, nós varia, nós fazia aquela brincadeira, ai os guri diz que tocava aquela violinha de taquara, ai nós dançava tudo lá... Mas aquele tempo a gente dançava sem brigá, todos se respeitavam né! (A.F.M.).

Siriri, brinquedo de roda, baile às vezes, mas a gente não brincava de baile mesmo, brincava era de Siriri, brinquedo de roda assim [demonstra], não brincava na festa nós brincava com os irmão em baixo do sombrinho [sombrinha], então ele apanhava a viola... apanhava a bruaca pra fazer tamborim, mas na festa nós não brincava, nós brincava era particular. Assim... ai que nós aprendemo! (A. C. de S.).

[...] dessa veiarada que brincava de dançá baile, sabe como que começava? Nois chegava rapaziada, eu gurizada, chegava lá os companheiro... Já fazia aquela casinha de palha e nois ficava lá brincando de tocá ganzá e levantando mastro de taquara [...] as criançada fazia violinha de taquara pra tirá São Gonçalo, pintava o mastro pra levantá lá no mato, nois não escuta conversa, não na reza. [...]. (N.F.M.).

A partir do conhecimento das memórias da infância, percebeu-se que os pais repassavam aos filhos os costumes religiosos, festivos, expressos nas Festas de Santos, um evento esperado pelas crianças e representado posteriormente por elas nas brincadeiras, imitando os adultos, com a reza, o dançar o cururu e o siriri, e o ritual que divertia e integrava a todos, nas brincadeiras, meninos e meninas. Essas reproduções foram de grande importância para manutenção e transmissão de saberes populares das Festas de Santos, hoje presentes na cidade, conforme pesquisas recentes. Assim, compreender o homem como formador de cultura através de práticas realizadas de forma lúdica é entender o jogo como “[...] fato mais antigo que a cultura” (HUIZINGA, 1999), inferindo essas práticas como forma de propagação da cultura popular.

Os relatos deixaram claro as crianças de antigamente, agora no papel de pais e avós, não repassaram muitos desses saberes de como criar os brinquedos aos seus filhos, devido à comodidade e facilidade de comprar os brinquedos e da propaganda que os influenciam.

Dos diversos tipos de brinquedos citados, pode-se destacar o processo de criação desses artefatos e a forma como são construídos. Muitos dos materiais eram retirados da natureza e uma das características desses brinquedos era a tentativa de reproduzir o cotidiano e as atitudes dos pais pelas crianças. Nesse processo a imaginação e a criatividade é estimulada pelos materiais utilizados para a fabricação dos brinquedos, que remetem crianças, adultos e idosos à “memória do brincar” (AMADO, 1992, p. 50).

O autor ainda complementa:

[...] brinquedos outrora produzidos pela própria criança ou pelos familiares mais próximos, a partir de diversos materiais existentes no meio, da terra ao fogo, passando pela água e pelo vento, sem esquecer ramos folhas, flores e frutos [...]. Apesar da sobriedade destes materiais, da efemeridade das suas vidas e da modéstia do seu aparato, pode-se afirmar que foi com esses brinquedos populares, transmitidos num milenar diálogo de espaços e de tempos pela faixa infantil da cultura, que a geração anterior ao plástico aprendeu o fundamental das suas vidas (AMADO, 1992, p.51).

Esses são os elementos que direcionarão o processo de investigação no contexto escolar, no qual, requer-se aplicar metodologicamente os jogos e as brincadeiras como estratégias de ensino, que podem influenciar a constituição da identidade cultural do aluno.

#### ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Por meio do conhecimento popular passados por diversas gerações, tem-se que os jogos e as brincadeiras tradicionais influenciam no processo de aprendizagem, pois como consequência da criação e da transmissão dos saberes adquiridos, as crianças se integram à cultura regional e, com isso, entende-se que essas práticas contribuem na formação educacional e cultural das crianças.

Perceber que a cultura popular está perdendo espaço para jogos audiovisuais cada vez mais imobilizadores (computadores, vídeo games, e outros), nos auxilia a problematizar o sedentarismo das crianças que vem prejudicando seu desenvolvimento psicomotor e desvalorizando a cultura do brincar como uma forma tradicional de identificação com a cultura dos pais e avós.

Ainda em processo, com a pesquisa compreende-se que a pedagogização dos jogos e brincadeiras tradicionais na escola, promove-se o movimento e a qualidade de vida, a interação social, a afetividade e o enriquecimento dos saberes tradicionais, adaptando-os jogos, brincadeiras e brinquedos para o cotidiano da vida atual. A fase final, cuja relação se estabelecerá no cotidiano da escola, a pesquisa buscará compreender de que forma as brincadeiras influenciam o currículo nos momentos de recreação, das aulas de Educação Física ou da sala de aula.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMADO, J. S. *Jogos e Brincadeiras Tradicionais*. Lisboa, Portugal, Gráfica 2000, 1992.  
ALVES, F. D. SOMMERHALDER, A. *O brincar: linguagem da infância, língua infantil*. In: Revista Motriz, Rio Claro, v.12, n 2, p. 125-132. mai/ago. 2006.  
BRUNHS, H. T. (org.). *Conversando Sobre o Corpo*. Campinas: Papirus, 1989.  
DAOLIO, J. Educação física escolar. In: PICOLLO, V. L. N. (org.). *Educação física escolar: ser... Ou não ter*. Campinas: Unicamp, 1995.

DAYRELL, J. A escola como espaço sócio-cultural. In: DAYRELL, J. (org.). *Múltiplos olhares sobre educação e cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996. (???)

GRANDO, B. S. (org). *Corpo, educação e cultura: tradições e saberes da cultura mato-grossense*. Cáceres-MT : Editora UNEMAT, 2007.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. – Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo : Ed. Perspectiva, 1999.

KOFES, S. E sobre o corpo, não é o próprio corpo que fala? Ou, o discurso desse corpo sobre o qual se fala. In: BRUNHS, H. T.(org.). *Conversando sobre o corpo*. 3ª ed. Campinas: Papirus, 1989.

SILVA, A. M. e DAMIANI, I. R. (org.). *Práticas Corporais: Gênese de um Movimento Investigativo em Educação Física*. Florianópolis: Nauemblu Ciência & Arte, 2005.

Beleni Saléte Grando

Rua F, 344 – B9/202 – Residencial Aclimação – Bosque da Saúde – Cuiabá-MT

beleni.grando@gmail.com