

AS BRINCADEIRAS POPULARES: REGASTES E VIVÊNCIAS EM INHANGAPI, PA

THE POPULAR JOKES: REGISTRIES AND LIVING IN INHANGAPI, PA

LOS JUEGO POPULARES: RESCATES Y VIVENCIAS EN INHANGAPI, PA

Iara Rodrigues dos Santos

iararodrigues.ir62@gmail.com

Thayara Maize da Silva Tabayara

maizetabayara@gmail.com

Antonielly Oliveira da Silva

antonielly_@hotmail.com

Universidade Federal do Pará, *campus* Castanhal (UFPA)

PALAVRAS-CHAVE: *Brincadeira; Cultura; Vivência.*

INTRODUÇÃO

O Ser humano sempre apresentou formas de se expressar e interagir com o que faz parte do universo. Como ação/interação no mundo, são refletidas em suas práticas formas diversas de ver, sentir e pensar.

As brincadeiras, os jogos e outras atividades lúdicas também podem ser entendidas como meio das pessoas, em especial a criança, de se comunicar e fortalecer suas práticas culturais. Promover e estimular à prática do brincar e outras ações lúdicas reforçam valores, ampliam a cultura lúdica e possibilitam o conhecimento necessário ao desenvolvimento de cada pessoa. Pois, ao serem vistas como meio de aprendizagem, as manifestações lúdicas surgem como dimensões educativas (KISHIMOTO, 2011).

Assim, o presente trabalho torna-se interessante, pois tem por objetivo a socialização da vivência realizada pela turma 2018.2 de Educação Física do Campus de Castanhal/PA, que desenvolveram brincadeiras populares como amarelinha, bandeirinha e outras, praticadas com maior expressividade na primeira metade do século XX, com o intuito de possibilitar as crianças de duas escolas do município de Inhangapí/PA, conhecimento sobre as brincadeiras elaboradas e momentos de diversão, resgatando vivências pouco perceptíveis nas práticas das crianças atuais.



O USO DAS BRINCADEIRAS COMO FORTALECIMENTO CULTURAL

O ato de brincar desenvolve diversos aspectos na vida das pessoas como, por exemplo, a interação social e outras. De acordo com a etimologia da palavra, brincar significa “vínculo”, que deriva do latim vinculum (FORTUNA, 2013 *apud* TUBELO, 2018). Por meio das brincadeiras, as pessoas podem criar laços consigo mesmo, com os ambientes, as demais pessoas e, também com o tempo que marcaram suas gerações, em que foram experienciados momentos de diversão e ações lúdicas como as brincadeiras, os jogos e outras.

Com o passar dos anos algumas brincadeiras podem tornar-se pouco perceptíveis nas práticas das crianças. Atualmente, brincadeiras como amarelinha, pula corda, bandeirinhas e outras, quase não são observadas nos momentos de diversão das crianças. No entanto, essas atividades já estiveram mais presentes em outros períodos, fazendo com que as mesmas se tornassem elemento fortalecedor de cultural e possibilidades de manter diferentes gerações unidas por meio da prática do brincar.

Há fenômenos que a geração mais nova considera parte do “passado” e que para os mais velhos continuam fazendo parte de “nosso tempo”, não só porque os mais velhos ainda recordam pessoalmente esses fenômenos mas sobretudo porque eles ainda fazem parte de sua cultura (HUIZINGA, 2014, p. 217).

O presente trabalho tem por objetivo socializar a experiência da turma 2018.2 de Educação Física do Campus de Castanhal/PA, que desenvolveram brincadeiras como a queimada, a amarelinha e outras com o intuito de resgatar e possibilitar as crianças de duas escolas do município de Inhangapi/PA, vivências como meio de estimular e fortalecer a prática dessas brincadeiras nos seus momentos de diversão.

As atividades ocorreram no município de Inhangapi/PA, como parte integradora do projeto “Educação Física, Esporte e Escola: cultura corporal e práticas pedagógicas para a formação humana”, desenvolvido e coordenado pelo coletivo de docentes e discentes do Curso de Educação Física de Castanhal/PA, tendo como um dos seus objetivos oferecer experiências pedagógicas no âmbito da cultura corporal, especialmente nos conteúdos de esporte, jogos, brincadeiras, danças e lazer para estudantes de escolas públicas do município de Inhangapi/PA.

A turma foi dividida em 7 grupos, ficando cada um responsável por uma brincadeira. As atividades aconteceram em um único dia, e para a execução das mesmas os materiais usados foram disponibilizados pela Faculdade de Educação Física.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término da ação, os alunos puderam adquirir experiências diretas com um público real, as crianças, sendo possível compartilhar com as mesmas conhecimentos e estimular a socialização entre os participantes e os discentes por meio das brincadeiras elaboradas, havendo trocas de experiências.

REFERÊNCIAS

- HUIZINGA. J. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. 8a. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KISHIMOTO. T. M. O jogo e a educação infantil, In: Kishimoto, Tizuko Morchida (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14a. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- TUBELO. L. C. P. *A antropologia do brinquedo*. São Paulo: Ed. Supimpa, 2018.

