



JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA INFÂNCIA DE ESCOLARES

Elielson Felipe Rodrigues Alves

Marcelo Rodrigues Ribeiro dos Santos

Rogério Zaim- de-Melo

Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

A mistura de culturas nos dificulta identificar a origem de muitos jogos e brincadeiras praticadas por nós brasileiros (Kishimoto, 2011). Com o passar dos anos, a memória coletiva contribui para a permanência dos jogos e brincadeiras tradicionais, passados de geração para geração. Com os avanços tecnológicos, melhoria na pavimentação de ruas e aumento da violência urbana modificaram-se os espaços para a prática de jogos e brincadeiras tradicionais, o que antes era praticado nas ruas e espaços públicos, ficou restrito aos clubes, condomínios fechados e escolas. Um jogo e uma brincadeira tradicional, na maioria das vezes necessita apenas do espaço e de seus jogadores, quando se inclui a presença e necessidade de algum material para ser realizado, identificamos o brinquedo. Muitos brinquedos possuem componentes simbólicos culturais, merecendo ser considerados patrimônios material da humanidade (CABANNE, 2012). Com o avanço tecnológico, os brinquedos industrializados ganham o seu devido espaço, gerando uma mudança significativa na maneira do brincar, promovendo um esquecimento de alguns jogos e brincadeiras. Nesse contexto, há o questionamento, se as crianças conhecem os brinquedos para os jogos e brincadeiras tradicionais, portanto, este trabalho teve como objetivo identificar se alunos do 6º ano do Ensino Fundamental possuíam conhecimento de brinquedos tradicionais da cultura brasileira. A pesquisa do tipo quanti-qualitativa do tipo exploratória e de corte transversal aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, foi realizada na cidade de Corumbá-MS em quatro escolas, sendo duas públicas municipais e duas privadas. Para participarem da pesquisa foi lido aos alunos o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) e enviado aos pais e/ou responsáveis, mediante ao seu retorno e autorização, o levantamento dos dados foi realizado. Participaram da pesquisa 174 alunos, com faixa etária entre 11 e 12 anos, sendo 93 do sexo feminino e 81 do sexo masculino. A pesquisa de campo foi desenvolvida em cada uma das escolas durante as aulas de Educação Física, os alunos recebiam uma caixa com um dos



brinquedos e em seguida respondiam o formulário impresso sobre o brinquedo, com questões abertas e fechadas, sendo que o questionário foi aplicado pelo aluno pesquisador. Para o tratamento dos dados quantitativos, foram utilizadas técnicas de análise descritiva e, para os dados qualitativos utilizou-se a análise de conteúdo, fundamentada em Bardin (2011). Importante ressaltar que os brinquedos escolhidos para a pesquisa foram: Bolinha de gude, as cinco-marias, o elástico, o pião e a pipa. Nos resultados apresentados, foi possível afirmar que os alunos possuíam conhecimento sobre os artefatos, embora nenhum aluno, independente do gênero, conhece o brinquedo cinco-marias. Em relação ao brinquedo bolinha de gude, não houve diferença significativa. Com relação aos brinquedos relativos às tipologias das escolas, sendo pública ou privada, não houve também diferença significativa entre as esferas pesquisadas, exceto no brinquedo elástico, no qual sete alunos de escolas particulares não conheciam o brinquedo. Enquanto 75% dos alunos conheciam os jogos (130 alunos em números absolutos), 65% desses alunos afirmaram ter vivenciado alguns desses jogos, exceto na pipa, em que a maioria foi do sexo masculino e no elástico, em que a maioria foi do sexo feminino. No caso do sexo feminino, os jogos com bolinhas de gude, pião e pipa, embora os dados sejam positivos, a diferença de conhecimento é relativamente grande, quando comparado ao sexo masculino. Os dados também não indicam diferenças de vivências do jogo, quando comparadas as escolas públicas e privadas. Os jogos que tem os brinquedos bolinha de gude, elástico e pipa foram aprendidos e vivenciados com alunos da mesma idade e da mesma rua, portanto, é possível concluir que existe uma pedagogia da rua que prevalece de maneira significativa na cultura lúdica das crianças e objetiva um resgate das tradições, apontando caminhos metodológicos para o ensino dessas práticas no ambiente escolar, assim, contribuir para a permanência dos jogos e brincadeiras tradicionais.

Palavras-chave: Brincadeiras; Cultura Lúdica; Jogos Tradicionais; Educação Física

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

CABANNE, Josseline Ivette. Brinquedo, memória de uma sociedade. **Comunicação & Educação**, v. 17, n. 1, p. 63-72, 2012. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/45439/49048> Acesso em 19 fev. 2023.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 7. reimpr. da 1. ed. de 1994. São Paulo: Cengage Learning, 2011.