

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: A CULTURA POPULAR NA ESCOLA

Adão Roberto Xavier Lima¹; Ângela Feijó² e Elisangela Lima³; Patrícia Weiduschadt⁴

¹*Universidade Federal de Pelotas – esa82lima@yahoo.com.br*

²*Universidade Federal de Pelotas – angelafeijo.v@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – gelaralima@yahoo.com.br*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – prweidus@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A escolha dos jogos populares por parte do professor deve-se levar em consideração destes permitirem novas possibilidades de brincar diante do cenário atual onde a tendência se da pelo predomínio dos jogos eletrônicos.

Esta atividade possibilita o crescimento pessoal dos alunos em consideração a sua relevância social, uma vez que os jogos contribuem para a promoção de uma convivência igualitária responsável e possibilitar aos alunos o acesso a cultura humana do movimento.

A prática desta cultura na escola é favorável uma vez que a modernização e os avanços tecnológicos atuam diretamente nas atividades das crianças. Ao se trabalhar os jogos tradicionais como forma de difundir a cultura popular nas escolas, eles são encontrados em cada criança que brincam nos mais variados lugares conforme os costumes e tradições de sua comunidade.

Os jogos populares são instrumentos educacionais que ajudam a promover os mais diversos aspectos do desenvolvimento infantil.

2. METODOLOGIA

O presente trabalho foi pensado para desenvolver o plano de ensino integrador das áreas de estudos: educação física e estudos sociais, por entender que a aplicação dos jogos populares nas aulas permite uma abordagem ampla através multidisciplinaridade.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os Jogos fazem parte da vida do homem, pois são fruto das interações ocorridas nas comunidades criadas de forma natural nos momentos de lazer. Desta forma este tema se relaciona diretamente com o aprendizado das crianças

que trazem do seu cotidiano esta prática. Essa atividade tem seu valor ainda mais elevado quando se percebe de acordo com Oliveira (2001):

Na contemporaneidade, o fenômeno da urbanização está ligado à crescente troca de casas por apartamentos, ao excesso de veículos nas ruas, ao aumento da violência urbana. O que gera uma redução dos espaços para praticar os jogos. Levando as crianças a brincarem em espaços delimitados, como os playgrounds dos edifícios (limitadores de criatividade e agressivos pela falta de natureza e espaço). Também o aumento do número de brinquedos industrializados de baixo custo, os jogos eletrônicos e o apelo ao consumo, tem dificultado a preservação dos jogos tradicionais.

Estes são de domínio público, caracterizados pela transmissão oral registrada por diferentes gerações, de pais para filhos. Os jogos tradicionais são também denominados jogos populares de acordo com Mello (2006)

Os jogos tradicionais são também denominados de jogos populares, sejam aqueles praticados por adultos ou pela população infantil, principalmente por crianças integrantes de famílias menos privilegiadas. Estes ocorrem com freqüência em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, ao passo que aqueles se tornam parte da vida cotidiana de seus praticantes em seus momentos de tempo livre e oportunidade de encontro grupal.

Essas culturas estão sempre se transformando por ser de domínio das crianças e como elas não obedecem regras, vão transformando os jogos com criações anônimas fugindo das regras já convencionadas.

Esta atividade nos permite trabalhar de forma multidisciplinar abrangendo as disciplinas de educação física e estudos sociais. No mesmo sentido nos permite transversalizar com pressupostos de corporeidade, espaço/tempo e gênero, onde segundo Carlos,

Mais do que temas vinculados aos estudos das possibilidades do se-movimento humano, as práticas corporais sistematizadas, como os jogos populares e tradicionais, incluem as dimensões vivencial e física de tempo e espaço e a dimensão social, pois demandam operar com as noções de época e de espaço geográfico no processo de contextualização. (CARLOS, 2015, p.107)

Os jogos tradicionais, na escola podem ser trabalhado tanto como conteúdo quanto como estratégia de ensino nas disciplinas curriculares e nos temas transversais, segundo Kishimoto (2000),

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais, de educação física nos traz possibilidades de trabalhar corporeidade através dos jogos populares uma vez que o jogo está inserido nos conteúdos a serem desenvolvidos na escola.

Dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta. Estes têm em comum a representação corporal, com características lúdicas, de diversas culturas humanas; todos eles ressignificam a cultura corporal humana e o fazem utilizando uma atitude lúdica. (BRASIL, 1997, p.26)

Desta forma fornecem oportunidades valiosas para a identificação e diferenciação de características e capacidades entre os gêneros, devendo-se procurar explorá-las como forma de orientação para a convivência e respeito mútuo.

Os conhecimentos adquiridos na escola ajudam o educando a compreender o mundo e seus desafios, desta forma buscamos nos jogos populares conforme diz MEIRIEU, 2005. p. 29, “os conhecimentos que são necessários para compreender os desafios de nossas histórias individuais e de nossa história coletiva, para antecipar as consequências possíveis de nossos atos e fazer escolhas pensadas”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao buscar este tema, vejo nele a possibilidade da criança fugir do que a modernidade as impõe. Sendo a escola o espaço onde as crianças interagem com outras de sua idade e também com idades variadas, esta condição oportuniza aprenderem o diferente daquilo que está a sua disposição no seu dia a dia através de vivências diversas que cada aluno traz consigo.

Dai a necessidade de se resgatar a cultura do brincar e a escola é o local propício para que isto aconteça através da incorporação dos jogos populares em suas práticas pedagógicas. Por meio dos conteúdos trabalhados, busca-se a valorização da cultura tradicional, revivendo jogos e brincadeiras que eram praticados pelos seus antepassados.

Todos as atividades propostas nos dão experiência no trato com as crianças, o que é fundamental para entender as crianças e suas necessidades que é o “brincar” e à medida que assim fazem expandem a cultura infantil.

Brincar é repetir e recriar ações prazerosas, expressar situações imaginárias, criativas, compartilhar brincadeiras com outras pessoas, expressar sua individualidade e sua identidade, explorar a natureza, os objetos, comunicar-se, e participar da cultura lúdica para compreender seu universo. Ainda que o brincar possa ser considerado um ato inerente à criança, exige um conhecimento, um repertório que ela precisa aprender (MEC/SEB, 2012, P. 11).

4. CONCLUSÕES

Os jogos populares oferecem um importante caminho para o crescimento social e pessoal das crianças. Ao trabalharmos este tema devemos considerar várias possibilidades recriando os jogos populares sempre que necessário com objetivo de facilitar a aprendizagem e tornar a escola atraente e estimulante para o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1997.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da educação básica. Brinquedos e brincadeiras de creches; **Manual de orientação pedagógica**. Ministério da educação. Secretaria de Educação Básica. – Brasilia.Mec/Seb,2012.

CARLOS, Ligia Cardoso. **Ciencias Humanas no ensino fundamental: Reflexões, iniciativas e propostas / Organização**. Pelotas: Ed UFPel, 2015

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

MELLO, Alexandre Moraes. **Jogos Tradicionais e Brincadeiras Infantis**. Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro. CONFEF, 2006.

OLIVEIRA, Ayra Lovisi – **Jogos e Brincadeiras populares na Educação Física escolar: um exemplo de sistematização do conteúdo**, [Http://www.efdeportes.com/efd162/jogos-populares-na-educação-física-escolar.htm](http://www.efdeportes.com/efd162/jogos-populares-na-educação-física-escolar.htm)- acessado em31/01/2018 às 11:30