

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: UMA PONTE O ENSINO SUPERIOR E DA EDUCAÇÃO BÁSICA NA IV MOSTRA DAS REGIÕES BRASILEIRAS

JULIANA POZZEDINI CUNHA¹; **MARIA REGINA CAETANO COSTA²**; **VERA LÚCIA DOS SANTOS SCHWARZ³**

¹*Universidade Federal de Pelotas – pozzedinjuliano@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – maria.regina@ufpel.edu.br*

³ *Universidade Federal de Pelotas – verasschwarz@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A cultura popular é rica em manifestações que expressam a identidade, hábitos e costumes que representam os modos de vida daqueles que habitam determinados espaços geográficos. Entre danças, músicas, festas religiosas, saberes tradicionais, culinária e vestimentas, destacamos os jogos e as brincadeiras. Nesse sentido, o presente trabalho trata de apresentar proposta sobre jogos e brincadeiras, atividade planejada e aplicada durante as ações vinculadas ao projeto de extensão, denominado de “IV Mostra das Regiões Brasileiras”, realizado no dia 12 (doze) de agosto de 2025.

A ação contou com o apoio de estudantes bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência — (PIBID). O referido programa oferece bolsas para estudantes em formação inicial, de cursos de licenciatura, para que desenvolvam atividades de ensino, pesquisa e extensão junto a escolas da rede pública de ensino da educação básica. Enquanto bolsista do PIBID, da área das Ciências Sociais, vinculada ao núcleo I, estive inserida na organização da IV Mostra das Regiões, em ações de: preparo de materiais para exposição de conteúdo e de materiais associados aos jogos e brincadeiras da cultura popular das regiões brasileiras.

Para GRAMSCI (2007), a cultura também é um campo de disputa, quando jogos tradicionais deixam de ser praticados, substituídos por jogos que necessitam do uso de tecnologia, consequentemente, mudanças culturais vão acontecendo. De acordo com COTONHOTO, ROSSETTI E MISSAWA (2019), as brincadeiras surgem como uma possibilidade de resgatar os espaços de lazer e conhecimento.

Estudos sobre os benefícios do uso de jogos e brincadeiras, em sala de aula, indicam que a sua adoção no processo de ensino e aprendizagem promove o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Soma-se aos benefícios do seu uso, no ambiente escolar, o fato de promover e intensificar o estabelecimento de relações entre os sujeitos, consequentemente produzindo o desenvolvimento de capacidades sociais, cognitivas e afetivas. Assim, corroborando com está visão, apresentamos e desenvolvemos algumas brincadeiras e jogos durante a IV Mostra das Regiões, no sentido de trabalhar a cultura material e imaterial das cinco regiões do Brasil.

2. METODOLOGIA

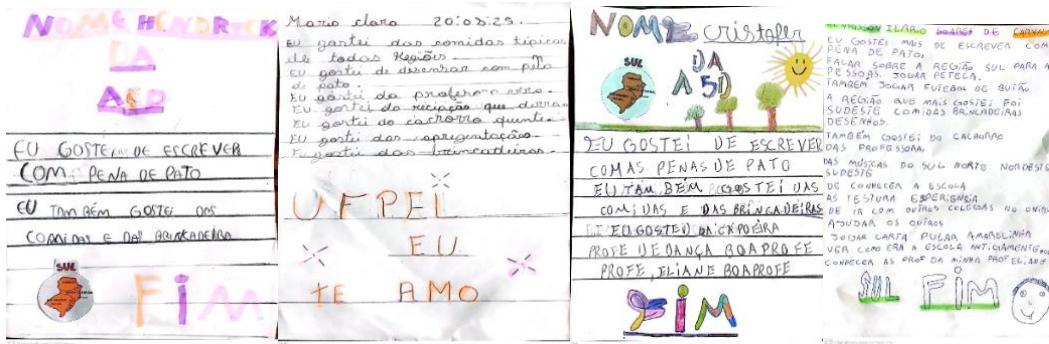
A IV Mostra das Regiões foi organizada e desenvolvida a partir de duas etapas, simultâneas. A primeira etapa do processo: formação de equipe - um grupo foi constituído a partir de professores do ensino superior e da educação básica, técnicos administrativos e estudantes de cursos de graduação e pós-graduação da UFPel. Um coletivo que foi sendo constituído a partir das diferentes áreas do saber e que assumiu a responsabilidade pela construção e organização de uma a proposta de atividades culturais representativa dos objetivos do projeto Mostra das Regiões Brasileiras. Nesse sentido, foram responsáveis 'por providenciar a estrutura e os insumos necessários para a realização das atividades previstas.

A segunda, contou com a organização dos estudantes em grupos representativos das cinco regiões brasileiras. Os estudantes estavam matriculados nas seguintes disciplinas: Formação Territorial do Brasil e Juventude Rural e o Espaço Geográfico (curso de licenciatura em Geografia) e Prática de Ensino I e PIBID (Licenciatura em Ciências Sociais). Os estudantes foram orientados a procederem pesquisa sobre as características sociais, políticas, econômicas e culturais das regiões brasileiras.

A pesquisa resultou em trabalho escrito (avaliado na disciplina de Prática de Ensino I e na produção de material visual tanto dos estudantes matriculados na disciplina como os que se encontram no PIBID. O trabalho sobre brincadeiras e jogos foi exposto no evento em estação denominada de "jogos e brincadeiras dos folclore regionais".

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

A riqueza do folclore brasileiro foi trazida por estudantes do curso de licenciatura em Ciências Sociais (ingressantes e estudantes pibidianos) o que possibilitou perceber a diversidade cultural do país. As brincadeiras tradicionais não podem ser entendidas como apenas "coisas do passado", mas elementos culturais que possibilitam compreender a sociedade, as transformações de hábitos e costumes, as transformações das relações entre os indivíduos. Brincadeiras fazem parte da vida social de todas as culturas, assim com os jogos. Dentre a variedade existente no território brasileiro, os estudantes trouxeram para o evento cultural as seguintes: amarelinha, pião, bolinha de gude, trancelim, cama de gato, brincadeiras de roda, cabo de guerra, pula corda, passa anel, cinco marias, peteca, futebol de botão, etc. Essas para o campo da Sociologia não podem ser consideradas exclusivamente como atividades de diversão, mas comprrendidas a partir dos significados que representam a partir de contextos históricos, culturais, e econômicos da sua região. Abaixo, imagens da avaliação da IV Mostra das Regiões brasileiras, realizadas no dia 12 de agosto de 2025. Os estudantes foram convidados a proceder avaliação das atividades, e o resultado foi positivo para o trabalho geral, e em especial para a estação que retomou algumas brincadeiras e jogos tradicionais, ainda praticados, de forma tímida em algumas regiões, por conta das mudanças de comportamento causadas pelo avanço da tecnologia.



Fonte: avaliação dos alunos da educação básica enviada pela professora responsável, em 20.08.2025.

4. CONSIDERAÇÕES

Além de reforçar o pertencimento étnico e social, jogos e brincadeiras auxiliam a promover a interface entre gerações, soma-se a isso, funcionam como prática de resistência cultural. Tanto a LDB de 1996 quanto a BNCC de 2019 reconhecem a importância do uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem. Independente do nível de ensino dos estudantes, práticas pedagógicas baseadas na sua utilização devem ser incentivadas dentro e fora do ambiente de ensino. As avaliações obtidas a partir dos alunos da educação básica corroboram a importância dos jogos e brincadeiras, durante as atividades realizadas na IV Mostra das Regiões Brasileiras. As escritas dos alunos da escola corroboram os estudos sobre os aspectos da pontencialidade do uso de formas de caráter lúdico para construção do conhecimento e socialização dos envolvidos. O uso dessas atividades permite que as crianças pratiquem o raciocínio, a resolução de problemas e a interação social, habilidades essenciais para o seu crescimento e aprendizagem futura.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COTONHOTO, L. A; ROSSETTI, C. B; MISSAWA, D. D. A. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Construção Psicopedagógica**, São Paulo , v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 01 ago. 2025.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 1988. 1ª edição.

GRAMSCI, A. Cadernos do cárcere: temas de cultura: ação católica: americanismo e fordismo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007, 2.ed. v. 4.

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

UFRGS. **O lúdico e os jogos educacionais** (FALKEMBACH, Gilse A. Morgental, 2009). Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, 14 07. 2016. Artigos. Acessado em 26 ago. 2025. Online. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf