



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

Jonathan Stroher. Acadêmico de Educação Física, Bolsista FAPEMAT -ME
Beleni Saléte Grando. Dra. COEDUC/Unemat
Márcia Cristina Rodrigues da Silva Coffani. Ms. COEDUC /Unemat
João Batista Franco Borges Ms. COEDUC/Unemat

Resumo: O presente projeto de pesquisa está vinculado ao Projeto Corpo e Educação: festas e jogos como formas de mediações interculturais em relações de fronteiras étnicas e culturais em Mato Grosso, onde são investigados 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, e 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 populares e de que maneira isso interfere no processo de aprendizagem delas no contexto escolar. Em andamento, apresentamos os dados da primeira etapa da pesquisa.

Introdução: Inicialmente com a bolsa da FAPEMAT e posteriormente como bolsista do Ministério do Esporte, a pesquisa que integra o Projeto financiado pelo FIDEPEX/UNEMAT, busca a valorização dos brinquedos, jogos e brincadeiras tradicionais como manifestações de lazer, desenvolvimento e educação do corpo, pois esses são introduzidos na vida das pessoas em seu cotidiano desde a infância. Huizinga (1999) afirma que 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”, ou pela cultura massificada pelos meios de comunicação.

Essa investigação foi proposta como necessária para entender a realidade e o contexto histórico da criança, tendo por referência os estudos de França e Grando (In.: GRANDO, 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 (GRANDO, 2008).

Dessa forma temos por meta compreender como os jogos e brincadeiras podem influenciar 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 por meio de brincadeiras tradicionais que possam subsidiar as práticas recreativas e da Educação Física Escolar, pois trata-se de uma especificidade do conteúdo da Educação Física, disciplina curricular, fundamentais para o desenvolvimento da criança.

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, podemos compreender as identidades culturais e sociais das crianças.

Material e Métodos: Problematiza-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 foram 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. 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.

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 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, *lócus* da pesquisa.

Depois da análise dos dados coletados e compreensão das práticas de jogos e brincadeiras realizadas antigamente, fundamenta-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 no escolar. Analisaremos assim os materiais obtidos, para análise e relação entre os comportamentos durante essas práticas, a fim de entender as brincadeiras tradicionais da cidade, pois se pretendemos 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.

Resultados e Discussões: 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 às novas gerações, relatado pelos sujeitos, 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.).

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 (bola de gude), 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 altazinho [...] nos fazia festa, ai os guri, meus irmãos, cortava pau, preparava... Dizia que era mastro; fazia altazinho, 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.).

A partir do conhecimento das memórias da infância, percebeu-se que os filhos imitam 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. A festa de santo é o ritual que divertia e integrava a todos, nas brincadeiras, meninos e meninas, que foram de grande importância para manutenção e transmissão de saberes populares das Festas de Santos, hoje presentes na cidade, conforme pesquisas recentes desenvolvidas pelo grupo de pesquisa (GRANDO, 2008). Assim, compreender o homem como formador de cultura por meio das 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.

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 conclui:

[...] 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).

Portanto, esses artefatos da cultura lúdica são elementos orientadores do processo de investigação no contexto escolar, no qual, pretende-se aplicar metodologicamente os jogos e as brincadeiras como estratégias de ensino e analisar sua influência na identificação cultural do aluno.

Conclusão: Por meio dos saberes populares 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. Criança brinca porque gosta de brincar, para Huizinga (1999) “é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”. A brincadeira é uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. A brincadeira distingue-se da vida comum, tendo um caminho e um sentido próprio, começa e, em certo momento, “acabou”: brinca-se até que se chegue a um certo fim.

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 estudo, pois podemos encontrar corpos sedentários em frente a esta nova forma de brincar, o que em nosso entendimento prejudica em muito seu desenvolvimento psicomotor e a saúde da criança, portanto, a cultura do brincar tradicional pode adquirir uma dimensão mais complexa de educação do corpo.

Com a pesquisa compreende-se que a pedagogização dos jogos e brincadeiras tradicionais na escola, promove 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. Na 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.
- BROUGÈRE**, Gilles. *Brinquedo e Cultura*. São Paulo: Cortez, 2004.
- DAOLIO**, J. Educação física escolar. In: PICOLLO, V. L. N. (org.). *Educação física escolar: ser... Ou não ter*. Campinas: Unicamp, 1995.
- CAILLOIS**, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- 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.
- SILVA**, A. M. e **DAMIANI**, I. R. (org.). *Práticas Corporais: Gênese de um Movimento Investigativo em Educação Física*. Florianópolis: Nauembla Ciência & Arte, 2005.