

O RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO COTIDIANO DE CRIANÇAS DA COMUNIDADE DE CANAAN

PURL: <https://purl.org/27363/v3n1a21>

Israel dos Santos ^{a*}, Maria Brena Braga Araújo ^a e José Ricardo Tomé dos Santos ^b

^a Instituto de Pesquisa Vale do Acaraú - IVA, Trairi, Ceará, Brasil.

^b Universidade Anhanguera - UNIDERP, Campo Grande, Mato Grosso do Sul, Brasil.

Resumo

O presente trabalho faz uma análise sobre a importância do ato de brincar para a fase de formação da criança, trazendo como proposta principal o resgate das brincadeiras tradicionais no cotidiano de crianças de uma instituição social do Distrito de Canaan/Trairi/CE. O objetivo deste trabalho é analisar a importância do brincar para a fase de formação da criança, elucidando o resgate das brincadeiras tradicionais no cotidiano de crianças de uma instituição social. Esta pesquisa constituiu-se a partir da abordagem qualitativa e foi desenvolvida como uma pesquisa da observação não participante. Neste trabalho, faz-se uma defesa dos jogos tradicionais como componentes que devem ser resgatados no cotidiano das crianças. Na vivência com os jogos e com as brincadeiras populares, as crianças em um primeiro momento conheceram os brinquedos confeccionados para uma exposição de brinquedos, descobrindo a história de cada um. Em outro momento, as crianças puderam acessá-los para suas práticas, brincado com todos eles e vivenciando essa experiência de como brincar com jogos e brincadeiras tradicionais. Ao analisar essa vivência, de fato as crianças eram atraídas pelo simples, pela estética dos jogos tradicionais. Nesse contexto, as crianças que participaram da pesquisa quiseram desfrutar de cada brinquedo e de cada brincadeira realizada com eles. As observações durante o trabalho de campo fazem concluir que as brincadeiras e jogos populares se constituem como estratégias muito úteis para se trabalhar valores e exercícios da Educação Física com as crianças em idade escolar. Esses resultados também apontam que o resgate destes jogos e brincadeiras populares é muito importante para o desenvolvimento integral das crianças, assim como se propõe na LDB.

Palavras-chave: Educação Física; Jogos e Brincadeiras Tradicionais; Formação Integral.

THE RESCUE OF TRADITIONAL GAMES AND PLAYS IN THE DAILY LIFE OF CHILDREN IN THE COMMUNITY OF CANAAN

Abstract

The present work analyzes the importance of playing for the child's formation phase, bringing as its main proposal the rescue of traditional games in the daily lives of children in a social institution in the District of Canaan/Trairi/CE. The objective of this work is to analyze the importance of playing for the child's formation phase, elucidating the rescue of traditional games in the daily lives of children in a social institution. This research was constituted from a qualitative approach and was developed as a research of non-participant observation. In this work, traditional games are defended as components that must be rescued in children's daily lives. In the experience with games and popular games, the children at first got to know the toys made for a toy exhibition, discovering the history of each one. At another time, the children were able to access them for their practices, playing with all of them and experiencing this experience of how to play with traditional games and games. When analyzing this experience, children were in fact attracted by the simple, by the aesthetics of traditional games. In this context, the children who participated in the research wanted to enjoy each toy and each game played with them. The observations during the field work lead to the conclusion that the games and popular games constitute very useful strategies to work with values and exercises

* Autor para correspondência: jrt.santos2013@gmail.com

of Physical Education with children of school age. These results also indicate that the rescue of these popular games and games is very important for the integral development of children, as proposed in the LDB.

Keywords: Physical education; Traditional Games and Games; Comprehensive Training.

EL RESCATE DE JUEGOS Y OBRAS TRADICIONALES EN LA VIDA COTIDIANA DE LOS NIÑOS DE LA COMUNIDAD DE CANAÁN

Resumen

El presente trabajo analiza la importancia del juego para la fase de formación del niño, trayendo como propuesta principal el rescate de los juegos tradicionales en la vida cotidiana de los niños en una institución social en el Distrito de Canaán / Trairi / CE. El objetivo de este trabajo es analizar la importancia del juego para la fase de formación del niño, dilucidando el rescate de los juegos tradicionales en la vida cotidiana de los niños en una institución social. Esta investigación se constituyó desde un enfoque cualitativo y se desarrolló como una investigación de observación no participante. En este trabajo se defienden los juegos tradicionales como componentes que deben ser rescatados en la vida cotidiana de los niños. En la experiencia con juegos y juegos populares, los niños al principio conocieron los juguetes hechos para una exposición de juguetes, descubriendo la historia de cada uno. En otro momento, los niños pudieron acceder a ellos para sus prácticas, jugando con todos ellos y experimentando esta experiencia de cómo jugar con juegos y juegos tradicionales. Al analizar esta experiencia, los niños se sintieron de hecho atraídos por lo simple, por la estética de los juegos tradicionales. En este contexto, los niños que participaron en la investigación quisieron disfrutar de cada juguete y de cada juego jugado con ellos. Las observaciones durante el trabajo de campo llevan a la conclusión de que los juegos y juegos populares constituyen estrategias muy útiles para trabajar con valores y ejercicios de Educación Física con niños en edad escolar. Estos resultados también indican que el rescate de estos juegos y juegos populares es muy importante para el desarrollo integral de los niños, como se propone en la LDB.

Palabras clave: Educación física; Juegos y Juegos Tradicionales; Formación integral.

1. Introdução

O presente trabalho faz uma análise sobre a importância do brincar para a fase de formação da criança, trazendo como proposta principal o resgate das brincadeiras tradicionais no cotidiano de crianças de uma instituição social do Distrito de Canaán/Trairi/Ce. Este esforço se torna importante na disciplina de Educação Física à medida em que aborda o tema de jogos e brincadeiras tradicionais, está estimulando a prática da atividade física e da reflexão cognitiva pelas crianças, pois concordamos com Kishimoto (1993) quando apresenta o jogo como uma forma de conhecimento.

Neste contexto, essa pesquisa pretendeu contribuir em duas frentes principais nos estudos que mesclam os Jogos Tradicionais e a Educação Física: em primeiro lugar, resgatar essa cultura do brincar na infância, pois o contexto tecnológico/digital seguramente têm redefinido as formas pelas quais as crianças se socializam e se entretém. Em segundo lugar, estimular a compreensão de que a prática de atividade física através dos jogos tradicionais no cotidiano da criança contribui com seus desenvolvimentos físico e intelectual (LOPES, 2008).

Acreditamos que a escola e instituições sociais que tem a educação como objeto de trabalho são espaços de oportunidade para o resgate e valorização de brincadeiras tradicionais. Os jogos infantis populares, os brinquedos – podemos chamar de tradicionais – são compreendidas como elementos pertencentes ao campo da Educação e como destaca Kishimoto (1999) foram sendo esquecidos ou perdidos. O autor sustenta que os “jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados

foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos tempos, possivelmente como consequência dos processos de crescimento das tecnologias, da urbanização e da industrialização” (KISHIMOTO, 1999, p. 14).

Desprende-se da reflexão do autor supracitado que os jogos populares infantis são importantes para a construção de conhecimentos e habilidades da criança, todavia, estão se tornando escassos, se perdendo, quando não desvalorizadas na sociedade digital contemporânea. O momento tecnológico contemporâneo tem contribuído para que se esvaziem as oportunidades de transmissão entre as gerações dos jogos populares. Ao que parece, na estética contemporânea, é mais conveniente dar brinquedos prontos ou um aparelho eletrônico para as crianças, os quais não exigem tanto tempo e dedicação como o ensino das brincadeiras tradicionais.

O interesse em pesquisar esse tema surgiu justamente a partir da verificação empírica do fenômeno apontado por Kishimoto (1999). As observações feitas no dia a dia de algumas crianças trouxeram ao conhecimento que as brincadeiras populares estavam sendo substituídas por celulares e outros aparelhos eletrônicos e, concomitantemente, a interação entre elas tem diminuído. Outro motivo para esta pesquisa consiste no fato de que as brincadeira e jogos populares estiveram no meu cotidiano quando criança. Muitas crianças tomavam as estradas e os quintais para brincar com brinquedos inventados em suas imaginações e construídos com suas próprias mãos. Quando não era assim, então nossos pais, primos, avós nos ensinavam modos de brincar. Essas atividades foram muito importantes em minha geração e acredito que possuem particular relevância na proposição de uma outra estética para esta geração com olhos. (SANTOS, 2018).

Neste sentido, o problema desta pesquisa se definiu a partir dos seguintes questionamentos: como a prática de jogos e brincadeiras tradicionais ajuda a cultivar a sociabilidade entre as crianças? Qual a importância dos jogos tradicionais no cotidiano educativo de crianças?

Portanto, tendo em vista o horizonte de resgate dos jogos tradicionais no cotidiano educativo de crianças da Pastoral do Menor em Canaan, esse estudo tem como proposta fazer uma retomada das brincadeiras tradicionais a partir de vivências educativas em Educação Física. Neste espaço, busca-se efetivar o reconhecimento destas brincadeiras como elemento importante para a aprendizagem e ao desenvolvimento sociocultural das crianças.

Assim, não se pretende só afirmar a importância das brincadeiras tradicionais, mas também propor uma coletânea de brincadeiras para serem utilizadas nas aulas de recreação na disciplina de Educação Física no ambiente educacional. Esse inventário, será relevante para a socialização das brincadeiras entre as crianças. Notadamente, muitas delas não entendem o que são esses jogos, como se brinca, portanto, é de suma importância neste trabalho instigar as crianças a curiosidade para pesquisar mais sobre as brincadeiras, perguntando aos seus, pais ou tios, formando um diálogo mais próximo entre si e seus familiares.

Diante da realidade em que os jogos e brincadeiras tradicionais vem desaparecendo e sendo substituído pelos jogos eletrônicos na vida da criança, surge antemão a necessidade em fazer o resgate desses jogos e brincadeiras tradicionais no cotidiano das mesmas, na tentativa de incentivá-las a prática do brincar nessa fase de suma importância para seu desenvolvimento intelectual e social.

Dessa forma, objetivou-se analisar a importância do brincar para a fase de formação da criança, elucidando o resgate das brincadeiras tradicionais no cotidiano de crianças de uma instituição social do Distrito. Para tanto, a fim de trilhar esse percurso e chegar ao objetivo desejado, contaremos com os seguintes objetivos específicos: fazer um levantamento dos jogos

tradicionais que as crianças da Pastoral do Menor conhecem e construir um inventário que possa servir ao acesso às crianças; e, apresentar essas brincadeiras em atividades recreativas com crianças na Pastoral do Menor.

1.1 *O Jogo E Educação: Espaços De Construção De Conhecimentos Pela Criança*

Os jogos se constituem em importantes etapas da socialização das crianças. Por meio delas, as crianças aprendem a elaborar as realidades, a ambientar-se em sua cultura e a dialogar com a regras sociais existentes. Os jogos populares e brincadeiras são construções que atravessam gerações, possuindo capacidade de gerar conhecimento. Sobre estes jogos e brincadeiras tradicionais, compreendemos como Vasconcelos (2008).

Chamamos de “tradicionais” aos jogos que antecedem a Modernidade. Quando falamos aqui em Moderno estamos falando do período histórico e aí é importante lembrar que não passamos de uma era a outra em função apenas desse ou daquele fato histórico, como se fosse uma demarcação em um calendário. Essa passagem é gradual, construída sóciohistoricamente. Passamos da Idade Média a Moderna porque os modos de produção da existência mudaram essencialmente. E passamos a compreender a nós mesmos e ao mundo de uma outra maneira. Ou seja, ressignificamos a experiência humana (VASCONCELOS Sd. *apud* BRASIL, 2008, p. 49).

Evidentemente que o jogo não pode ser concebido imediatamente com esporte, pois as relações que são construídas geralmente possuem outra finalidade. No entanto,

Como fenômeno social, os jogos e brincadeiras relacionam-se aos processos de produção que vem acontecendo desde a sua invenção. Portanto, o corpo e as práticas corporais são vinculados aos interesses do capital, os quais influenciam a Educação Física na escola, devendo os mesmos serem abordados conforme a realidade regional e cultural do grupo. Os jogos e brincadeira possuem regras, mas há a liberdade dos alunos auxiliarem na construção dessas regras, segundo as necessidades e os desafios a serem enfrentados (LOPES, 2008, p. 19).

O destaque de Lopes (2008) sobre o caráter de especificidade regional e cultural dos jogos é muito importante para a compreensão de jogos que ensaiamos neste trabalho. Procuramos conceber os jogos e brincadeiras tradicionais o máximo próximo daquilo que é vivenciado há gerações na comunidade de Canaan, acreditando que manter essa aproximação fortalecem vínculos com a cultura local. Embora os jogos permitam que a liberdade de criar seja possível, é necessário manter respeito pelas características locais e regionais que lhes dão forma no cotidiano.

Nesta discussão é válido acrescentar que desde os primórdios das civilizações, como afirma Carvalho (1992) o jogo na vida da criança assume fundamental importância. Conforme aponta o autor, ao brincar, a criança aprende a conhecer o mundo, aproveita cada momento, explora o espaço e o que está disposto à sua volta através de esforços físicos e mental – os quais são fundamentais para seu desenvolvimento integral.

Para Vygotsky (2007), ao nascer, a criança já está sujeita a um contexto social, e a brincadeira faz com que ela se adapte ao mundo, atue na internalização dos conceitos desse ambiente externo a ela. Assim, entendemos que quando criança brinca com jogos tradicionais estabelece uma relação

de conhecimento com indivíduos de sua comunidade, possibilitando a apropriação de sua cultura (KISHIMOTO, 1993).

Muitos não conseguem entender ou ignoram, mas as brincadeiras de infância em alguma medida revelam reflexos dos desafios da vida adulta. A brincadeira é compreendida como uma fase de construção, ou seja, a criança pode expressar emoções, sensações, desenvolver a motricidade e aprender acerca do meio social em que vive enquanto brinca (OLIVEIRA, 2000). Todas essas relações possibilitam criar contexto de vida por meio do lúdico.

Para a criança é importante brincar. O ato de brincar desempenha um papel importante na infância, pois é brincando que a criança aprende e se desenvolve, experimenta e interage, relacionando aquilo que vivência com o que observa a sua volta, estabelecendo as relações necessárias para a aquisição do conhecimento (MARINHO, 2007, p.94).

A Educação como espaço de construção integral da criança deve ter sensibilidade sobre a importância do jogo para o desenvolvimento integral da criança. Da mesma forma que sobre a prática da Educação Física. É claro, que como destacamos, o jogo não pode ser compreendido imediatamente como esporte, ainda que possua suas regras, mas isso não reduz o fato de que, enquanto a criança joga, se movimenta, e, em alguma, medida realiza atividades físicas.

A Educação Física se constitui numa disciplina que abarca o movimento, o exercício físico, mas também a criação, a imaginação e o compromisso com o desenvolvimento integral do ser humano. Não por acaso que uma prática pedagógica em Educação Física pode integrar a estética dos jogos tradicionais e transformar o cotidiano da Disciplina. Um olhar pelas escolas do Brasil pode revelar que a Disciplina de Educação Física tem se construído fortemente, apegada a uma ideia de prática esportiva, tendo o futebol e o futsal como expressões deste investimento. É claro que estes esportes também conservam diferenças de gênero, expondo quase sempre as mulheres do campo de atividades.

Entretanto, o que se propõe aqui é pensar uma Educação Física que seja mais ampla, mais aberta a imaginação, ao fazer com outras ferramentas, ao exercício do movimento com outros movimentos. Neste sentido, os jogos tradicionais podem ser ferramentas muito úteis para transformar o cotidiano educativo em Educação Física, pois entendemos que:

[...] educação, e conseqüentemente a Educação Física, evolui à medida que se processa a evolução cultural dos povos. Assim, a sua orientação no tempo e no espaço está diretamente ligada com os sistemas políticos, sociais, econômicos e científicos nas sociedades humanas (LOPES, 2008, p.3).

Nestas condições, o lúdico, a brincadeira, os jogos tradicionais podem emergir numa dinâmica pedagógica que tenha Educação Física como pano de fundo. E as relações de aprendizagem que podem aparecer desta dinâmica quiçá podem contribuir para o resgate das tradições pela coletividade (SANTOS, 2012).

2. Metodologia

Esta pesquisa constituiu-se a partir da abordagem qualitativa, a qual como aponta Minayo (2001, p. 21-22) “trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo

das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”. Isso significa que a pesquisa qualitativa trabalha com um universo particular, respondendo questões com outro nível de especificidade.

Nesse contexto, essa pesquisa foi desenvolvida como uma pesquisa ação, ou seja, num contexto de trabalho de campo. Cruz Neto (2001, p. 51) afirma que o trabalho de campo se constitui como “uma possibilidade de conseguirmos não só uma aproximação com aquilo que desejamos conhecer e estudar, mas também de criar um conhecimento, partindo da realidade presente no campo”.

Na pesquisa ação, o nível de envolvimento do pesquisador com o objeto de pesquisa também foi diferenciado, podendo este atuar com finalidade de elaborar uma ação que venha a contribuir para solucionar determinado problema da realidade investigada. Assim, a pesquisa ação pode ser definida de acordo com Thiollent (1985, p. 14), *apud* Gil (2008, p. 30).

[...] um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos do modo cooperativo ou participativo.

Gil (2008) complementa afirmando que tanto na pesquisa ação quanto na pesquisa participante, o pesquisador não atua apenas como observador da realidade investigada, mas como um agente que interfere ao deixar-se afetar pela referida realidade. Deste modo, esta pesquisa foi desenvolvida mediante a experimentação de Jogos e Brincadeiras Tradicionais com uma amostra de 15 Crianças (entre 8 e 12 anos) que participam de atividades educativas na Pastoral do Menor, uma Associação da Criança e do Adolescente localizada no Distrito Canaan, no Município de Trairi, interior do Ceará no período de 14 a 25 de outubro do ano de 2019. Assim, a pesquisa contou com a técnica da observação não participante, ou seja, os sujeitos em questão não sabiam que estavam sendo observados, e o observador não teve interação com os mesmos. Ressalta-se que nenhum dado pessoal dos alunos foi consultado.

2.1. Cenário Da Pesquisa

A Associação da Criança e do Adolescente do Distrito de Canaan – Pastoral do Menor nasceu em agosto de 1996, a partir de uma pesquisa que apontou vários problemas vivenciados pelas crianças e adolescentes da comunidade de Canaan. Constatou-se um elevado índice de crianças e adolescentes envolvidos com drogas e exploradas sexualmente. Diante de tal realidade a Senhora Francisca Claudia solicitou uma ajuda à Pastoral do Menor em Fortaleza para iniciar o trabalho em Canaan. Tal iniciativa resultou na formação de um grupo de cinco pessoas com apoio do vigário da Paróquia e da Diocese de Itapipoca-CE. O grupo de cinco agentes começou as atividades através de esportes, visitas às famílias e acompanhamento escolar. Posteriormente surge outro grupo de jovens que além do apoio, engajaram-se nos diversos trabalhos propostos pela entidade.

O Distrito de Canaan apresenta diversos problemas sociais como: drogas, alcoolismo, violências, abuso e exploração sexual de crianças e adolescentes, gravidez precoce, desemprego dentre outros. Nossa comunidade não dispõe de áreas de lazer, de equipamentos sociais como: centro poliesportivo, centro de arte e cultura, centro de convivência. Crianças, adolescentes, jovens e adultos não têm expectativas de uma vida melhor e vivem situação de pobreza, alguns chefes de famílias deixam esposa e filhos, e vão a busca de trabalho na capital (Fortaleza) a fim de melhores condições de vida para seus familiares.

Atualmente, a Pastoral do Menor conta com 1 sala de aula; 1 diretoria; 1 cozinha; 1 almoxarifado; 1 banheiro, 1 galpão e um fundo de terreno aproximadamente 20 m². E contamos ainda com 5 jovens voluntários para realizar as seguintes atividades: acompanhamento escolar, arte, rodas de conversas formativa e informativa; recreação e dança; aulas de violão encontro de formação com os adolescentes (Escola de Cidadania); nas férias escolares são realizadas colônias de férias com atividades de recreação e esportiva; encontro mensal com as famílias das crianças e adolescentes atendidas; visita domiciliares nas residências dos meninos e meninas participantes das ações do projeto e encontro mensal de planejamento e avaliação com os educadores e coordenação. A instituição possui 32 crianças e adolescentes matriculados no ano de 2019.

2.1. Jogos E Brincadeiras Tradicionais Aplicados Em Campo

Este quadro detalha os jogos e brincadeiras populares realizados com as crianças da PAMEM durante a pesquisa de campo.

Jogos com o pião		
Individuais	Ponte ou teleférico: com uma mão, agarra-se os dois extremos do cordel e estica-se. Na ponte que é formada, faz-se o pião “dançar”. Ao levantar uma das duas mãos pode-se inclinar o cordel de tal maneira que o pião deslize.	Fazer o pião “dançar” na mão: Pode-se fazer com que o pião gire em cima da palma da mão. Outra forma é dar-lhe um golpe certo e fazer com que salte em cima da palma da mão onde está.
	Lançamento ao ar: consiste em lançar o pião e antes que este atinja o chão e a corda se desenrole totalmente, se o traga de volta até à mão, fazendo com que o pião fique a rodar ali.	Deslizamento: enquanto o pião gira, com a ajuda do cordel movimenta-se o pião de um lugar para outro.
Coletivos	Sacar objetos: forma-se um círculo no chão, em cujo centro cada jogador coloca uma bola-de-gude, outro pião, ou mais usualmente, uma moeda, e depois de cada um lançar o seu pião, recolhe-se o mesmo na mão e tenta-se lançá-lo contra uma das moedas (ou outro objeto) a fim de tirá-la do círculo, repetindo a operação enquanto o pião continuar girando. Quem consegue tirar a moeda do círculo, fica com ela. Quando o pião deixa de girar, passa a ser a vez de outro jogador.	Parte-piões (pião das quiladas): forma-se um círculo no chão, em cujo centro se coloca um pião de ponta para cima, contra o qual se lançam os outros piões com a finalidade de derruba-lo, quem conseguir derruba segue jogando o pião na tentativa de passa-lo da linha demarcada em uma determina área feita pelo os próprios participantes da brincadeira, enquanto o pião gira, o jogador que falhar e não acertar o pião que está sendo o alvo terá de substituir o pião pelo seu próprio. Ao conseguirem passar o pião da linha, todos participantes terão o direita dá uma “quilada” no pião alvo.

Vocabulário do jogo	Quilar: é o ato de amarrar o pião na cabeça e na ponta que baterá com a ponta do pião em um outro na tentativa de perfurar ou partir o pião do adversário.	
	Traíra: é quando o cordão engancha na ponta do pião ao jogá-lo, que arremessará o objeto para longe.	
	Carrapeta: é um pequeno pião feito de madeira.	
O jogo foi retirado da fonte: https://www.obrasileirinho.com.br/brincar-criancas/brincadeira-bola-de-gude/ . Porém foi readaptado para a realidade local das crianças da Comunidade de Canaan.		

Jogo de Bila	
Triângulo	<p>Risca-se um triângulo na terra e cada participante “casa-se” uma bila que pode ocorrer uma variação da quantidade a se colocar dentro do triângulo. Para saber quem vai iniciar o jogo marca-se um risco no chão, a uma certa distância do triângulo. Posicionando-se perto do triângulo, cada participante joga uma a sua bila (côca) procurando fazer com que ela pare o mais próximo da linha riscada no chão. O nível de proximidade da bola define a ordem dos jogadores e se “fonar” (passar da linha) logo de primeira ficará sendo o último a se jogar. O jogo começa com o primeiro participante joga a bila para tentar acertar e retirar alguma das bilas posicionadas no triângulo. Se conseguir, fica com a bila retirada e continua jogando, até errar quando dará a vez ao segundo e assim por diante. Se a bila “pregar” (parar dentro do triângulo) o participante estará eliminado daquela rodada e só poderá participar da próxima rodada seguinte. Os participantes vão se revezando e tentando “bissar” as bilas dos adversários, jogando o objeto com a mão, com o objetivo de atingir o maior número de bilas ou conseguir acertar na bila do adversário. A rodada termina quando quem conseguir retirar ou bissar todos os participantes, ficando com todas as bilas casadas e o jogo acaba quando todos os participantes “mia”, ou seja, quando perde todas as rodadas e fica sem bilas para casar.</p>
	<p>Bissar: é o ato de acertar a bila na do adversário. Fonar: é quando a bila passa da linha demarcada pelos os participantes.</p>

Vocabulário do jogo	Casar: é quando se coloca a quantidade definida de bilas dentro do triangulo por cada participante.	Pregar: é quando a bila do participante para dentro do triangulo, eliminando-o da partida.
	Côca: é a bila maior escolhida pelo o jogador para brincar as partidas.	Miar: é quando o participante perde todas as suas bilas em jogo.
O jogo foi retirado da fonte: https://www.obrasileirinho.com.br/brincar-criancas/brincadeira-bola-de-gude/ . Porém foi readaptado para a realidade local das crianças da Comunidade de Canaan.		

1.3 Brincadeiras populares

BANDEIRANTE	Se divide dois grupos de crianças, cada grupo vai para um lado. Depois faz um risco no meio para dividir os lados, em cada lado desenha uma roda, e coloca um objeto no meio de cada uma (pode ser um pedaço de pau), depois cada participante de cada grupo vai tentar pegar o objeto simulando uma bandeira. Vence o grupo que conseguir ultrapassar primeiro com a bandeira sem ser pego pelos integrantes do outro grupo.
CARIMBA (QUEIMADA)	Os participantes são divididos em dois grupos de crianças. Delimita-se o campo da batalha com a mesma distância para cada lado, traçando-se uma linha no centro chamada de fronteira. O jogo consiste em que cada criança de uma equipe atinja com a bola, jogada com as mãos da linha de fronteira, outra criança da equipe adversária. Quem não conseguir segurar a bola e for atingido por ela será “carimbado”. A criança que conseguir segurar a bola a atira, imediatamente, tentando atingir alguém do outro grupo. Vence o jogo o grupo que conseguir “carimbar” ou matar todos os adversários ou o que tiver o menor número de crianças “carimbados”.

<p style="text-align: center;">PASSAR O ANEL</p>	<p>Com vários amiguinhos a criança poderá também jogar ao jogo do anel. De mãos em concha, todos estão sentados em roda, um jogador terá um objeto pequeno, ou até mesmo um anel, que irá depositar nas mãos de um amigo após fingir pôr nas mãos de todos. Perguntará então a outro jogador a quem terá calhado o anel e este deverá adivinhar e passar ao papel de distribuidor do anel ou, caso se engane, sofrer um castigo acordado entre todos.</p>
<p style="text-align: center;">MACACA</p>	<p>A macaca existe em diversos países, com nomes diferentes. Consiste em desenhar-se no chão um caminho de casas numeradas, depois cada jogador deverá atirar uma pedra pequena e saltitar ao pé-coxinho de casa em casa até apanhar a sua pedra. O objetivo é conseguir acertar em todas as casas, a pedra não poderá cair fora das linhas e a criança não poderá cair ao apanhar a sua pedra. Quem errar espera a próxima jogada e recomeça de onde parou. Ganha o jogo quem conseguir chegar ao céu lançando a pedra passando por todos os quadrados.</p>
<p>As Brincadeiras foram retiradas da fonte https://pequenada.com/artigos/10-jogos-tradicionais-que-nenhuma-crianca-consegue-resistir. Porém todas foram readaptadas para a realidade local das crianças da Comunidade de Canaan.</p>	

3. Resultados e discussão

3.1. A importância de resgatar as brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento integral da criança

A criança é um indivíduo que necessita da brincadeira para seu desenvolvimento, cognitivo, social, psicomotor, enfim para se desenvolver integralmente como preconiza o artigo 29 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, o qual diz que a finalidade da Educação Infantil compreende “o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996).

Neste trabalho fazemos uma defesa dos jogos tradicionais como componentes que devem ser resgatados no cotidiano das crianças. Esse resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais podem ser realizados nas aulas de Educação Física sejam na escola (SANTOS, 2012) ou em Instituições sociais que tem a Educação como mote de trabalho. Entendemos, portanto, que as brincadeiras tradicionais ao serem resgatadas e conhecidas pelas crianças atualmente, trarão uma diversidade de conhecimento sobre a criança, possibilitando inúmeros benefícios para o seu desenvolvimento integral.

A estética contemporânea, qual seja a estética do liso, como aponta Han (2019) insere e atribui significado ao smartphone na cultura digital. O autor questiona por que achamos belo o liso e afirma que “além do efeito estético, nele se reflete um imperativo social universal. Ele corporifica a *sociedade da positividade* atual. O liso não quebra. Também não opõe resistências. Ele exige likes. O objeto liso extingue seus *contrários*. Toda negatividade é posta de lado” (HAN, 2019, p.7).

Ao se inserir dentro dessa estética, o smartphone e a televisão conquistam as pessoas – e as crianças cada vez mais cedo entram em contato com essa tecnologia por diversos motivos, ainda que sejam mais vulneráveis – e ocupam grande parte do tempo que se gasta, sobretudo com lazer e entretenimento. Ao expurgar a negatividade, o contrário, a resistência, essa estética do liso que se apresenta no telefone seduz a uma cultura contemporânea progressivamente contaminada pelo digital. Não há como fugir, os fenômenos da globalização, da urbanização e industrialização aprofundam esses processos e afirmam o liso contra qualquer negatividade, ao mesmo tempo, em que são importantes para a perda e esquecimento das brincadeiras e jogos tradicionais (KISHIMOTO, 1999).

Assim, o mundo digital afirma-se como uma temporalidade do belo imediato, e “esse mundo humano co-nectado em rede leva a um autoespelhamento permanente. Quando mais densa se tece a rede, mais profundamente se instaura uma tela entre o mundo e o outro, o fora (HAN, 2019). Os jogos tradicionais operam sobre outra lógica, que seria mais parecida com a de um belo natural, que como aponta Han (2019, p. 41) “é o já do ainda não. Aparece no horizonte utópico do que está por vir”. Isso quer dizer que o horizonte de realização dos jogos e brincadeiras tradicionais conservam espaço para a curiosidade e para a criação. No entanto, isso ocorre com uma demora, pois o belo natural não se realiza no imediato, mas numa distância que o diferencia do belo digital.

Os jogos e brincadeiras tradicionais geralmente são confeccionados no curso de relações que se efetivam no encontro real, na criação que exige tempo, experimentação. A curiosidade destes certamente que é diferente da curiosidade reveladora da estética lisa do smartphone e da televisão. Talvez seja mesmo a embriaguez causada pelo belo digital que gera o esquecimento ou a substituição dos jogos e brincadeiras tradicionais pelos smartphones lisos. As brincadeiras e jogos tradicionais implicam que a criança dialogue verdadeiramente com o outro, lhe desituando do self. Esse encontro com o outro, essa relação com o outro é cada vez mais empobrecida na cultura contemporânea de autoespelhamento e apagamento das diferenças (HAN, 2019).

Seja como for Friedmann (1995) aponta que o jogo e a brincadeira tradicional constituem-se em uma herança lúdica que desenvolve as capacidades físicas, cognitivas, sociais, afetivos e linguísticos das crianças. Desse modo, percebe-se o quanto a brincadeira é insubstituível nessa fase, pois prevalece o aprendizado através dela. Zanluchi (2005) reafirma que ao brincar, a criança também se prepara para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas. Assim as brincadeiras podem ser vistas como a expressão corporal e imaginativa, e é preciso a sua valorização, seu constante vínculo entre o social e o individual.

Reflete-se neste trabalho que, com a evolução da sociedade, a tecnologia vem ganhando espaço na rotina da criança, o computador e acesso à internet, o vídeo game, a televisão estão cada dia mais presente na infância atual. Conforme a facilidade em adquirir a tecnologia avançada, muitas crianças presumem que não necessitam de outras crianças para brincar. Assim trocando as brincadeiras coletivas pelos jogos computadorizados que os tornam individualistas. Todas as crianças que fizeram parte desta pesquisa afirmaram que já tiveram acesso a jogos computadorizados ou em celulares e que os jogam com frequência para “brincar”. Não se trata também de impedir que as crianças tenham acesso à tecnologia, mas certamente que é

preciso que elas tenham a oportunidade de aprender de outras formas, de acessar outras brincadeiras e jogos que não apenas os digitais.

Diante dessa demanda percebe-se a necessidade de valorizar tais brincadeiras que estão ficando esquecidas e que possuem grande valor cultural contribuindo para o desenvolvimento sociocultural das crianças. Portanto, surge de antemão a necessidade do resgate dessas brincadeiras tradicionais e trazê-las para o cotidiano da criança, podendo ser utilizadas em várias temáticas dentro do ambiente escolar assim também em outras instituições que operam a partir da Educação.

3.2. Relato Sobre As Atividades Com Jogos E Brincadeiras Populares Com As Crianças Da Pastoral Do Menor

Na vivência com os jogos e com as brincadeiras populares, as crianças em um primeiro momento conheceram os brinquedos confeccionados em uma exposição de brinquedos, conhecendo um pouco da história de cada um. Em outro momento, as crianças puderam acessá-los para suas práticas, brincado com todos eles e vivenciando essa experiência de como é brincar com jogos e brincadeiras tradicionais. Ao analisar essa vivência, de fato as crianças eram atraídas pelo simples, pela estética dos jogos tradicionais. Nesse contexto, as crianças que participaram da pesquisa quiseram desfrutar de cada brinquedo e de cada brincadeira realizada com eles.

Nos jogos vivenciados, como jogo de bilas e pião, de fatos as crianças tiveram dificuldades em realizá-los devido esses jogos não estarem presentes em suas rotinas. Apenas seis crianças se destacaram entre elas nessa experiência com jogos e brincadeiras, pois elas relataram já brincarem em casa ou com os colegas de sua rua, e que seus pais os ensinaram.

Com as brincadeiras populares levadas para a vivência como: carimba (queimada), anel, bandeirante, macaca (amarelinha), foi bem notável a aceitação, na face de cada criança, a felicidade era que prevalecia. A cada brincadeira realizada, as crianças se encantavam, pois, de brincadeiras populares elas só vivenciavam anteriormente o “pega-pega”, “esconde-esconde” e “polícia e ladrão”. Elas alegavam que conhecia, mas por não saberem como brincavam acabavam deixando essas brincadeiras de mão.

Também foram produzidos para o momento alguns brinquedos populares como: “pé de lata”, carro e carrinho de lata, bonecos de tampinhas e o telefone sem fio, brinquedos simples confeccionados com materiais reciclados, mas que alegraram aquelas crianças que puderam vivenciar essas experiências. Depois das brincadeiras e jogos, as crianças relataram quererem brincar mais vezes e que iriam levar para brincar com colegas das suas ruas.

4. Considerações Finais

As brincadeiras e jogos populares são modos de conhecimento do mundo, através dos quais a criança pode se situar e aprender a elaborar suas relações sociais. Elas se constituem também como recursos úteis na dinâmica pedagógicas, especialmente nas aulas de Educação Física nas escolas, mas também em outras instituições que trabalham com educação. É o caso que se verificou na Pastoral do Menor, com o exercício de brincadeiras e jogos tradicionais com crianças.

Reflete que o atual contexto tecnológico e de digitalização do ser humano implica também no fenômeno de esquecimento ou de perda das potencialidades dos jogos e brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento da criança (KISHIMOTO, 1999). Desta forma, este trabalho contribuiu para mapear e registrar jogos e brincadeiras tradicionais, bem como para executá-las com crianças como espaço/tempo de aprendizagem. Esperamos que outras possibilidades surjam destes

exercícios, sobretudo para enriquecer o cotidiano de aprendizagem e socialização de crianças. Em tempos cada vez mais violentos, frios, líquidos, é importante que as forças poéticas das brincadeiras se afirmem.

Os resultados das observações durante o trabalho de campo fazem concluir que as brincadeiras e jogos populares se constituem como estratégias muito úteis para se trabalhar valores e exercícios da Educação Física com as crianças em idade escolar. Esses resultados também apontam que o resgate destes jogos e brincadeiras populares é muito importante para o desenvolvimento integral das crianças, assim como se propõe na LDB. Diante de toda a vivência, é notável que as crianças só precisavam de motivações, de incentivos proporcionados por um espaço educativo no qual estão, para que possam criar o hábito do brincar e ter em suas vidas rotinas com momentos que realmente elas desfrutem do brincar nessa fase tão importante de suas vidas.

Referências

- BRASIL. Lei nº 9.394. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB)**. de 26 de dezembro de 1996.
- BRASIL, Programa Salto para o Futuro. **Jogos e Brincadeiras: desafios e descobertas**. Brasília, 2008. Disponível em: <http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/165801Jogos.pdf>. Acesso em 30 de nov. 2014.
- CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- CRUZ NETO, O. **O trabalho de campo como descoberta e criação**. In MINAYO, M. C. de S. (org.) Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- FRIEDMANN, A. **Jogos Tradicionais**. Série Idéias, São Paulo: FDE, n.7, p. 54-61. 1995.
- GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social** / Antônio Carlos Gil. – 6. Ed. – SÃO Paulo: Atlas, 2008.
- HAN, Byung-Chul. **A salvação do belo**. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2019.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.
- LOPES, W. M. de P. **Produção Didático-Pedagógica: Os Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física como estratégia de crítica e superação da competitividade sob a égide do capitalismo: uma abordagem Histórico-Crítica**. 2008.
- MARINHO, H. R. B. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2007.
- MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- OLIVEIRA, V. B. (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- OLIVEIRA, D. T. R. **Brinquedos e Brincadeiras Populares**. Brasília, Ministério do Esporte, 2007.
- SANTOS, G F. L. **Jogos tradicionais e a Educação Física**. Londrina, EDUEL, 2012.
- SANTOS, M. A. A. **A Beleza**. In Mata, J. (org) Canarinho: Antologia de Poesias, Contos e Crônicas / edição especial. Gramado, RS: Porto de Lenha Editora, 2018.
- VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10ª ed. São Paulo: Ícone, 2006. Cap.4.
- ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.