



ESCOLA E CULTURA: O PAPEL DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA VALORIZAÇÃO DOS SABERES CULTURAIS LÚDICOS POR MEIO DOS JOGOS TRADICIONAIS

SCHOOL AND CULTURE: THE ROLE OF PHYSICAL EDUCATION IN THE VALORIZATION OF LUDIC CULTURAL KNOWLEDGE THROUGH TRADITIONAL GAMES

ESCUELA Y CULTURA: EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA VALORAR EL CONOCIMIENTO CULTURAL A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES

Marcos Vinícius Guimarães de Paula
Secretaria Municipal de Educação de Anápolis, Anápolis, Goiás, Brasil
Email: marcosviniciusguimaraesdepaula@outlook.com

RESUMO

Esse texto discute a respeito da escola como espaço destinado às manifestações culturais, discorrendo sobre o conceito antropológico de cultura, folclore e cultura popular. Ademais, analisa as contribuições da disciplina de Educação Física na tematização, na problematização e no resgate dos jogos tradicionais para a valorização da cultura lúdica. Nesse contexto, defendemos que o trabalho do professor de Educação Física na escola seja de um agente cultural, sendo sua atuação fundamental para resgatar a vivência das brincadeiras lúdicas tradicionais. Destarte, avaliamos que o jogo tradicional colabora para o desenvolvimento motor, social e psicológico do educando, isto é, um desenvolvimento integral do aprendiz e também coopera para o reconhecimento e a contemplação do patrimônio cultural popular.

Palavras-chave: Cultura; Educação Física; Jogos Tradicionais.

ABSTRACT

This text discusses about the school as a space destined for the cultural manifestations, discussing the anthropological concept of culture, folklore and popular culture. Furthermore, it analyzes the contributions of the Physical Education discipline in the thematization, problematization and rescue of the traditional games for the valorization of the playful culture. In this context, we defend that the work of the Physical Education teacher at school be from a cultural agent, being his fundamental role is to rescue the experience of traditional playful games. Thus, we evaluate that the traditional game contributes to the motor, social and psychological development of the student, that is, an integral development of the learner and also it contributes to the recognition and the contemplation of popular cultural heritage.

Keywords: Culture; Physical Education; Traditional Games.

RESUMEN

Este texto discute sobre la escuela como un espacio para manifestaciones culturales, discutiendo el concepto antropológico de cultura, folclore e cultura popular. Además, analiza las contribuciones de la disciplina de Educación Física en la tematización, problematización y rescate de los juegos tradicionales para la valorización de la cultura lúdica. En este contexto, sostenemos que el trabajo del maestro de Educación Física en la escuela es el de un agente cultural, y su función fundamental es rescatar la



experiencia de los juegos lúdicos tradicionales. Por lo tanto, evaluamos que el juego tradicional contribuye al desarrollo motor, social y psicológico del alumno, es decir, un desarrollo integral del alumno y también contribuye al reconocimiento y la contemplación del patrimonio cultural popular.

Palabras clave: Cultura; Educación Física; Juegos Tradicionales.

INTRODUÇÃO

A finalidade desse trabalho é conferenciar sobre a escola como espaço social que deve contemplar as várias formas de manifestações culturais. Destacamos em especial a cultura popular lúdica, a fim de que seus sentidos e seus significados expressos pelo seu simbolismo sejam reconhecidos e apreciados. Para isso, o texto dialoga sobre o conceito de cultura, o folclore e a cultura popular.

Nesse sentido, apontamos as possíveis contribuições da disciplina de Educação Física em uma perspectiva cultural para a tematização e o resgate da cultura popular lúdica dos jogos e das brincadeiras tradicionais e populares.

No que concerne à fundamentação teórica, o presente texto recorreu às obras de Geertz (1989), Mello (1982) e Chauí (2008) para pensar sobre o conceito antropológico de cultura e sua relação com o folclore e a cultura popular. As ideias de Daolio (1996; 2007), Kishimoto (2000), Faria Júnior (1996), Bernardes (2005), Nogueira (2007) foram fundamentais para problematizar a Educação Física Escolar sob a ótica cultural, bem como para discorrer a respeito do jogo tradicional. E as ideias de Neira (2018) nos ajudaram a pensar criticamente as práticas corporais, fazendo uma análise sócio-histórica dos jogos populares como conteúdo a ser vivenciado nas aulas de Educação Física.

UM OLHAR ANTROPOLÓGICO PARA A CULTURA

Dos passos do frevo em Pernambuco às danças gaúchas, passando pela encenação das batalhas medievais entre mouros e cristãos na cidade de Pirenópolis (Goiás), saboreando o tempero paraense de um tacacá ou experimentando um prato de insetos como

faziam os astecas e ainda fazem alguns povos, mergulhamos na riqueza do universo da cultura.

As danças, as vestimentas, os costumes, a culinária, as lendas, as histórias, as tradições, as festas e os hábitos expressam a cultura de um povo de uma determinada região. De fato, quando se fala em cultura, muitos remetem às suas manifestações, entretanto é basilar compreender em termos de ciência o que é a cultura, sendo essa uma das intenções deste trabalho.

Definir cultura não é uma tarefa simples. Para isso, buscamos na antropologia caminhos que possibilitem uma melhor compreensão dessa temática tão complexa. Recorrendo inicialmente à Antropologia Cultural, ramo da Antropologia Geral, concordamos com Mello (1982, p. 37) ao afirmar que cultura é “este conjunto complexo que inclui conhecimento, crença, arte, moral, lei, costumes e várias outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro da sociedade”. Dessa forma, vários assuntos relacionam-se com a cultura como “política, religião, arte, artesanato, economia, linguagem, práticas e teorias, crença e razão, um mundo realmente de aspectos os mais complexos” (MELLO, 1982, p. 37).

Aqui, a cultura é entendida enquanto estudo do comportamento humano, sendo ela todo conjunto do que o ser humano produz, pensa e faz. Nesta direção, Aranha e Martins (1986) pontuam que o ser humano constrói sua história por meio da cultura, uma vez que é por meio de suas vivências que ele testa caminhos e vai adquirindo experiências.

De acordo com Chauí (2008) a “cultura exprime, de maneira historicamente determinada e materialmente determinada, a ordem humana simbólica com uma individualidade própria ou uma estrutura própria” (CHAUÍ, 2008, p. 57). A cultura passa a ser entendida como mecanismo de produção da vida, isto é, produção dos sentidos da música, da dança, do teatro, do



vestuário, das relações sociais, dentre outros aspectos. A compreensão de cultura ocorre por meio de símbolos e signos que denotam significados.

No que se refere ao simbolismo, faz-se necessário discutir a respeito da cultura de acordo com a Antropologia Social, destacando o autor Clifford Geertz. Nesse texto, a cultura não será entendida como um padrão ou modelo, mas sim como um conjunto de símbolos como a linguagem, os sinais, os desenhos e os gestos que expressam significados, dando sentido à existência do ser humano e modificando o seu modo de viver e seus comportamentos (GEERTZ, 1989).

Vale destacar que a cultura é inerente ao ser humano. Sem ela, o ser humano não teria identidade, perderia sua história e ficaria perdido no tempo, sem passado, presente ou futuro. Sua vida seria vazia de sentido. A cultura é imprescindível para a existência humana, visto que sem ela:

O comportamento do homem seria ingovernável, um simples caos de atos sem sentido e de explosões emocionais, e sua experiência não teria praticamente qualquer forma. A cultura [...] não é apenas um ornamento da existência humana, mas uma condição essencial para ela – a principal base de sua especificidade (GEERTZ, 1989, p. 58).

Na discussão sobre cultura é comum esbarrarmos na temática do folclore, sendo fundamental verificar a relação entre esses para os diferenciar. A lenda de um homem jovem e bonito que seduz e conquista mulheres em bailes, as levam para a beira de um rio, as engravidam e depois mergulha nas águas do rio para transformar-se em um boto serve como exemplo para elucidar o folclore. O “Boitatá”, o “Curupira”, a “Mula-sem-cabeça” e o “Saci-Pererê” são outros contos que ilustram a riqueza do folclore brasileiro.

O folclore está inserido no contexto amplo da cultura. Trata-se da manifestação cultural do povo, da cultura popular, do saber popular, das tradições populares. Constitui “as maneiras de pensar, sentir e agir de um povo, preservadas pela tradição popular e pela imitação” (BRANDÃO, 1984, p. 31). Ele tem a aceitação

coletiva como uma importante característica que o define, ou seja, ele é criado e experimentado pelo povo, possui uma essência popular.

Nesse caminho, entendendo que a cultura popular está atrelada ao folclore e esses pertencem ao universo da cultura, tema deste trabalho, torna-se pertinente compreendê-la melhor. Quanto ao termo “popular”, concorda-se que “o popular, olhando pelo prisma do folclore é o que se refere à tradição”. (CATENACCI, 2001, p. 31). Popular é a tradição que perdura, na qual o povo é o ator principal em cena, não se referindo à ideia de popularidade, ou seja, o que é mais aceito, mais usado, agrada mais, como deseja passar a mídia a serviço da indústria cultural. A esse respeito, pode-se afirmar que:

O popular é visto pela mídia através da lógica do mercado, e cultura popular para os comunicólogos não é o resultado das diferenças entre locais, mas da ação difusora e integradora da indústria cultural. O popular é, dessa forma o que vende, o que agrada multidões e não o que é criado pelo povo. [...] Além disso, para o mercado e para a mídia o popular não interessa como tradição, ou seja, como algo que perdura. Ao contrário, o que tem popularidade na indústria cultural deve ser, após atingir o seu auge, relegado ao esquecimento, a fim de dar espaço a um novo produto que deverá ser acessível ao povo, ser do gosto do povo, enfim, ser popular. (CATENACCI, 2001, p. 32).

À vista disso, a cultura popular é produzida pelo povo como resultado das interações contínuas entre as pessoas. Ela surge dos costumes e das tradições, revelando assim a identidade popular. Colaborando com a discussão, Aranha (1989) destaca a diferença entre cultura popular e cultura erudita, na qual essa última trata-se da produção acadêmica vinculada à ciência, pertencendo à classe média e alta. Em contrapartida, a cultura popular,

De maneira geral, é a cultura produzida pelo homem do campo, das cidades do interior ou pela população suburbana das grandes cidades. No sentido mais comum, cultura popular é identificada com folclore, como sendo o conjunto de lendas, contos, provérbios, práticas e



concepções transmitidas oralmente pela tradição (ARANHA, 1989, p. 17).

Nesse seguimento, para argumentar sobre a importância da cultura popular, o presente texto passa a discutir a respeito da escola como espaço social que deve cooperar na tematização e na valorização dos saberes culturais populares, destacando a contribuição da disciplina de Educação Física como forte aliada nessa luta de conscientização crítica e cultural.

CONTRIBUIÇÕES DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA PARA LEGITIMAÇÃO DOS SABERES CULTURAIS

Entendendo a escola como uma instituição cultural, onde a cultura está presente, sendo pensada, produzida e transmitida, esse artigo alerta sobre a relevância das manifestações culturais serem trabalhadas no âmbito escolar, em específico no componente curricular da Educação Física, a fim de que o patrimônio cultural do movimento humano seja contemplado e reconhecido.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Educação Física deve auxiliar na “valorização da cultura corporal de movimento como parte do patrimônio cultural da comunidade” (MEC/PCN-EF, 1998, p. 92). Em consonância, pontuamos que a Educação Física Escolar deve ser percebida como prática cultural que traz sentido e significado para o educando, permitindo que o mesmo desfrute dos saberes culturais e da cultura de movimento produzida pela humanidade. Entretanto, esse trabalho propõe ir além da proposta dos PCNs, compreendendo a cultura sob a visão da Antropologia para se poder verificar os significados das manifestações corporais e culturais, bem como para colaborar no fortalecimento das identidades culturais.

Avaliamos que o trabalho com os conteúdos culturais possibilita valorizar as tradições populares e a aquisição de conhecimentos, mergulhando o alunado nos valores, nos saberes e nos costumes de várias matrizes culturais. Ademais, contribui para despertar a consciência cultural do aprendiz, fazendo com que visualize a

necessidade de se preservar a sua herança cultural. Para assim pensar, recorreremos a Freire (2018) que nos alerta sobre a necessidade do compromisso do educador com a consciência crítica do educando.

Nesta direção, alguns conteúdos apresentam-se como elementos culturais a serem trabalhados nas aulas de Educação Física, almejando a leitura crítica da realidade por parte do sujeito aprendiz e a sua colaboração no que tange a reconhecer e resgatar, se preciso for, a cultura popular para o fortalecimento da identidade cultural por meio do legado das tradições populares. Esses conteúdos são os jogos tradicionais e as brincadeiras populares, as danças folclóricas, as cantigas de roda, a capoeira, dentre outros elementos da cultura corporal de movimento produzidos historicamente.

Primeiramente, é primordial que o professor de Educação Física compreenda o grande valor desse trabalho cultural, afinal “ele trata do ser humano nas suas manifestações culturais relacionadas ao corpo e ao movimento humano (DAOLIO, 2007, p. 2-3). Nessa perspectiva, a Educação Física e as demais disciplinas do currículo escolar precisam se atentar e compreender que cultura e escola são indissociáveis.

Segundo Costa e Terra (2007), a Educação Física contribui para que os alunos possam ampliar seus saberes, conhecendo a história, os costumes, os rituais, a maneira de ser e agir de um povo. Contudo, para que isso ocorra, o professor precisa ajudar o aluno a mergulhar em um oceano cultural, almejando que esse visualize a necessidade de preservar o patrimônio cultural do povo ao qual pertence, não deixando que a cultura fique empoeirada nos livros.

Daolio (1996) aponta que a Educação Física na escola deve trabalhar com a cultura dos alunos, ou seja, com o contexto cultural na qual ela está inserida, considerando a história de vida do alunado, bem como sua bagagem cultural. Ora, o saber corporal dos alunos, isto é, a sua história de vida corporal é essencial para um trabalho crítico e contextualizado nessa disciplina. Portanto, a Educação Física deve:



Partir do conhecimento corporal popular e das suas variadas formas de expressão cultural, almejando que o aluno possua um conhecimento organizado, crítico e autônomo a respeito da chamada cultura humana de movimento (DAOLIO, 1996, p. 40).

Nessa direção, a Educação Física deve colaborar para despertar a consciência dos alunos e, assim, estimulá-los a cuidar de seu acervo cultural para que eles tenham a possibilidade de conhecer a “cultura de sua região, bem como de outras do Brasil e do Mundo, como uma alternativa ‘rica’ para o conhecimento das peculiaridades locais e para a ampliação de conhecimento” (COSTA; TERRA, 2007, p. 01).

Recorremos novamente a Freire (2018) com o propósito de perceber o papel da consciência no acontecer histórico e afirmar que os alunos devem experimentar as manifestações culturais, para que tenham consciência e reconheçam a importância em conservá-las, permitindo que seja criada uma identidade cultural.

O professor de Educação Física deve desenvolver a tarefa de agente cultural, possibilitando vivências culturais nas quais o corpo seja expressão, pois os conteúdos da Educação Física permitem:

Uma possibilidade de vivências corporais com características lúdicas de diversas culturas. A Educação Física contempla múltiplos conhecimentos produzidos e usufruídos pela sociedade a respeito do corpo e movimento. Culturalmente, ela permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais (COSTA; TERRA, 2007, p. 01).

A seguir, trataremos especificamente sobre a temática dos jogos tradicionais como conteúdo a ser trabalhado nas aulas de Educação Física, pontuando sua ajuda para enaltecer a cultura popular no ambiente escolar.

OS JOGOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: BRINCAR E APRENDER COM A CULTURA POPULAR

Discutiremos os jogos tradicionais como elemento cultural, acreditando ser relevante debatê-los primeiramente enquanto método de ensino, uma vez que a brincadeira tradicional é um instrumento pedagógico que permite o jogar com tradição e o brincar com a cultura.

O jogo tradicional está inserido no contexto do jogo, da brincadeira e do brinquedo. Segundo Friedmann (1996), ele se insere no contexto da atividade lúdica e deve ser utilizado nos processos formativos escolares. Jogar também é aprender, pois a vivência corporal permite que o aluno, por meio de seu corpo, comunique-se com o mundo e compreenda o mesmo, assimilando valores, ideias e até mesmo padrões.

O jogo contribui para o desenvolvimento integral do educando, em que corpo e mente não se separam, mas se complementam porque como nos lembra Friedmann (1996, p. 70), “o jogo constitui um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, lingüístico e físico-motor”. Além disso, possibilita a socialização, o trabalho em grupo, no qual aluno “se habitua a considerar o ponto de vista de outrem, e sair de seu egocentrismo original. O jogo é atividade de grupo” (CHATEAU, 1987, p. 126). Sendo assim, o aluno precisa ouvir e aceitar a opinião do outro porque o jogo propicia a convivência. Ele precisa dialogar com seus colegas, pois a sua opinião nesse espaço de negociação e de conflito é apenas mais uma. A esse respeito, Friedmann (1996, p. 65) ressalta que:

Durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição.

Jogar e brincar também proporciona que o aluno assimile a sociedade a qual pertence. Conforme Friedmann (1996), ao jogar, o educando internaliza os meios sociais, integra os símbolos construídos socialmente como os valores, as crenças e o conhecimento. Cabe dizer também que uma das funções essenciais do jogo corresponde às “habilidades humanas”, em que jogar é uma preparação para a vida, contribuindo



significativamente para formação do ser humano. A respeito dessas funções, Soler (2006, p.45-46) destaca que o jogo:

1. Serve para explorar: o mundo que rodeia quem joga, como também explorar as suas próprias atitudes.
2. Reforça a convivência: o alto grau de liberdade que o jogo permite faz com que as relações fiquem mais saudáveis, e dependendo da orientação que o jogo oferece, pode modificar e aprimorar o relacionamento interpessoal.
3. Equilibra corpo e alma: devido ao seu caráter natural, atua como um circuito auto-regulável de tensões e relaxamentos.
4. Produz normas, valores e atitudes: tudo o que acontece no mundo real pode ser utilizado dentro do jogo através da fantasia.
5. Fantasia: transforma o sinistro em fantástico, sempre dentro de um clima de prazer e divertimento.
6. Induz a novas experimentações: permite aprender através de erros e acertos, pois sempre se pode começar um novo jogo.
7. Torna a pessoa mais livre: dentro de um jogo existem infinitas escolhas, permitindo à pessoa que joga estruturar-se frente as dificuldades.

Segundo o Coletivo de autores (1992, p. 65-66), o jogo ajuda a desenvolver a autonomia do sujeito, uma vez que jogando o aluno “opera com o significado de suas ações, o que o faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas escolhas e decisões”. Desta forma, jogar é indispensável para o aluno. É visível a atuação social de um aluno que possui uma rotina de vivência corporal. Ele conhece as possibilidades de seu corpo, tem suas habilidades motoras bem trabalhadas, está integrado no mundo e na sociedade, é criativo e também autônomo. Quando o aluno não possui vivência corporal, seu corpo fica amordaçado, o que traz consequências para sua vida, sendo que ele poderá se tornar “uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU, 1987, p. 14).

Retomando a discussão cultural, vale reforçar que o jogo tradicional apresenta-se como um conteúdo a ser vivenciado e estudado nas aulas de Educação Física, permitindo conhecer,

aprender, valorizar e preservar o saber popular lúdico. Segundo Friedmann (1996), os jogos tradicionais são aqueles vinculados à cultura, ao processo histórico, à tradição e são passados de geração a geração. Portanto, o jogo tradicional é uma expressão da cultura folclórica que auxilia manter viva as expressões populares, dado que pelas brincadeiras tradicionais, o aluno pode reconhecer sua identidade cultural e ao mesmo tempo ampliar suas experiências culturais, o que permite a aquisição de uma gama de conhecimentos.

Destacamos ainda que o jogo tradicional é um artefato histórico. Assim, é preciso analisá-lo para além do “jogar por jogar”, mas como elemento da cultura simbólica. Por exemplo, na época escravocrata os jogos reproduziam as relações de poder, em que os meninos da casa grande (os “sinhozinhos”) montavam nos filhos de escravos, fazendo-os de seus cavalos, brincando de montaria. Durante o período do engenho, as “sinhazinhas” já aprendiam o seu papel social de cuidar da casa, gerenciando o trabalho das meninas escravas (KISHIMOTO, 2006).

A batata quente, o jogo do belisco e o chicotinho sofreram influências do cotidiano, do patriarcalismo e do sistema rude de transporte da época dos engenhos de açúcar no Brasil. O saci-pererê, a mula-sem-cabeça, a cuca, o boitatá e outras lendas presentes até hoje no nosso folclore eram contadas às crianças choronas das casas grandes e das senzalas (BERNARDES, 2005).

O famoso jogo da “amarelinha” que tem como destino o “céu” representa uma possível influência da igreja católica advinda desde a idade média (MELLO, 1982). Ainda dentro do simbolismo dos jogos elencamos que:

O mastro de cocanha ou pau-de-sebo está ligado aos mitos da conquista do céu; o futebol, a disputa do globo solar entre duas pátrias antagonistas [...]. O papagaio (pandorga, pipa) representavam no Extremo Oriente, a alma exterior do seu proprietário, o qual, permanecendo, embora, no solo, estava ligado magicamente (e efetivamente, pelo fio) a frágil armação de papel de seda entregue aos remoinhos das correntes aéreas. Na Coréia, a pipa



funcionava como bode expiatório, para libertar dos males uma comunidade pecadora. (CHEVALIER; GHEERBRANT apud FRIEDMANN, 1996, p. 52).

Esses tantos exemplos nos revelam como o jogo tradicional precisa ser entendido como um exercício de descoberta da vida, pois ele traz consigo as representações sociais de um dado momento histórico. Ele é carregado de um rico simbolismo que merece ser explorado. Desse modo, verificamos a necessidade da Educação Física tratar o jogo como produção cultural, uma vez que ele expressa sentidos, possui história e representa a vida. É necessário analisar o jogo:

Não como um produto de determinantes biológicos para o aperfeiçoamento da técnica esportiva ou para o desenvolvimento da aptidão física, mas compreendê-lo como uma manifestação contraditória constituída na complexidade que envolve a vida social e marcada tanto por situações de injustiça e desigualdade, como por possibilidades e utopias (NOGUEIRA, 2007, p. 130-131).

Cabe ressaltar ainda que por meio dos jogos tradicionais podemos conhecer as tradições culturais. O aluno pode compreender que as brincadeiras de hoje ainda guardam características típicas dos jogos indígenas caracterizados pela imitação de animais, pelo uso de armadilhas para capturar passarinhos e a proximidade com a natureza (KISHIMOTO, 2006). Pode perceber também que muitas brincadeiras indígenas continuam presentes nos dias de hoje. Sobre isso, elenca-se que:

Muitas brincadeiras de imitação de animais e aves, como vôo das borboletas, a ema, o pulo do sapo, além dos jogos de pegador personalizados por animais como lobos, carneirinhos, veadinhos, entre outros, continuam participando da cultura infantil de crianças de todo o Brasil. (KISHIMOTO, 2006, p. 73).

Em suma, o jogo tradicional deve ser visto como uma teia de sentidos e significados a ser jogada e desvendada, afinal ele tem um porquê de ser. A brincadeira popular tradicional é manifestação cultural, é conhecimento e é rico

em simbologia, não podendo ser deixado de lado, não podendo ser tratado dentro de uma cultura esvaziada. A Educação Física Escolar, ao tratar dessa categoria de jogos, vem ajudar para que a cultura popular se fortaleça, permitindo que a produção popular seja aclamada.

No que tange à prática pedagógica na Educação Física, uma possibilidade interessante de trabalho é propor que os alunos sejam pesquisadores e perguntem aos seus pais, tios e avós sobre como eram os seus tempos de brincadeira, quais eram as brincadeiras que participavam e como essas eram desenvolvidas. Destacamos ainda o quão importante é considerar o conhecimento do aprendiz, conhecendo e trabalhando com os jogos e as brincadeiras que os mesmos costumam participar, visto que estaremos respeitando o conhecimento e a cultura do educando. Nessas condições, teremos um rico conteúdo cultural da comunidade escolar a ser trabalhado, jogado e revelado.

Para Crozara e Amaral (2005), a brincadeira tradicional estimula também o pensamento crítico-reflexivo, na medida em que busca promover nos alunos a compreensão sobre o porquê e como as coisas acontecem, a capacidade de criação, a prática da linguagem pela ação comunicativa, assim como a possibilidade de que os mesmos se comprometam progressiva e conscientemente com sua cidadania.

As vivências culturais por meio do jogo e da brincadeira tradicional podem colaborar para criticidade do aprendiz, pois permitem a reflexão sobre a rua como espaço de jogar, a perda deste espaço nos dias de hoje, os fatores que contribuíram para esta realidade e os mecanismos sociais que podem fazer com que as tradições culturais desapareçam. Ademais, não podemos esquecer que permitem que o prazer em brincar/jogar não se perca, colaborando para que a alegria do jogo continue alimentando muitos sorrisos.

A brincadeira tradicional é um conteúdo que reverbera a cultura popular na Educação Física Escolar, reforçando a tradição para perpetuá-la. Entretanto, há de se frisar que para tratar o jogo como conteúdo cultural, torna-se importante o



entendimento da Educação Física enquanto prática cultural (DAOLIO, 1996).

TEMATIZAR, PROBLEMATIZAR E RESGATAR O JOGO TRADICIONAL

Apesar de educar, possibilitar o desenvolvimento integral e ser uma manifestação cultural, o jogo tradicional corre o risco de ser esquecido. Na análise de Faria Junior (1996, p.59), os jogos populares infantis foram sendo perdidos ou transformados em função dos processos de urbanização e de industrialização.

Vários fatores contribuem para a possível extinção do jogo tradicional. As grandes transformações na organização social alteraram profundamente a vivência lúdica. O êxodo rural provocou o inchaço nos grandes centros urbanos, como consequência a rua já não é mais espaço seguro para se brincar devido ao alto fluxo de veículos e à violência.

Soma-se a isso, o reduzido ou escasso tempo reservado ao jogo, em função da preocupação excessiva de muitos pais com o futuro de seus filhos. Os cursos de inglês, de informática, a mídia, as inovações tecnológicas como o vídeo game e o computador são outros fatores que podem contribuir para o enfraquecimento do brincar popular. Além desses, Friedmann (1996, p. 49) pondera:

Assim como outras manifestações da cultura popular de um país, os jogos sofrem constantes transformações: por não estarem registrados de forma escrita e por constituírem uma obra de criação coletiva; e, por serem transmitidos de forma expressiva, seja verbal ou gestualmente, de uma geração a outra, eles correm o risco de desaparecer.

Como vivemos em um mundo de transformações das mais variadas possíveis como as tecnológicas, as sociais e as geográficas, a identidade cultural também pode ser transformada, uma vez que em toda cultura tudo é movimento, pois uma característica marcante da cultura sob prisma antropológico é que ela é dinâmica (LARAIA, 2001). Entenda-se identidade cultural pelo sentimento de pertencimento a uma sociedade, levando em

consideração os símbolos (costumes, valores e hábitos) que estabelecem a comunhão dos membros de um grupo. Sendo assim, embora a identidade cultural não seja imutável, acreditamos ser relevante lutar para que a sua essência prevaleça, visto que assim a história com seu simbolismo não será esquecida nem tampouco as tradições culturais ficarão restritas ao passado.

Nesse pensar, ao resgatar os jogos tradicionais é vital atentar-se para o fato de que o mesmo muda com o decorrer do processo histórico. O jogo está submetido a um devir histórico-social, uma vez que acompanha o movimento dinâmico das mudanças sociais. As crianças de hoje não jogam exatamente como as de ontem e provavelmente não jogarão como as de amanhã. Como lembram Conceição e Nogueira (2004, p. 18):

As crianças de hoje já não brincam com carros de bois em madeira, pois estão inseridas no seu tempo tal como os seus avós e bisavós estavam contextualizados nos seus. O mundo das crianças de hoje é o mundo da informação e da realidade virtual, é o mundo dos complexos sistemas tecnológicos e da economia global. Não é um mundo pior nem melhor, é simplesmente diferente.

À vista disso, não se pode apenas trazer de volta o jogo do passado, mas “é possível revivê-los, transformando-os e adaptando-os às condições contemporâneas [...] sob a condição de preservar seu significado básico”. (FRIEDMANN, 1996, p. 50). É oportuno manter a essência do jogo mesmo que sejam necessárias algumas mudanças, afinal vivemos em outro momento histórico.

Cabe ressaltar ainda que nesse processo de resgate cultural é relevante entender também os aspectos que podem colaborar para a criação, a manutenção e o desaparecimento dos jogos. Sobre os jogos tradicionais, em uma reflexão crítica, é adequada:

A busca de compreensão do seu sentido e significado para as gerações passadas e presentes, dos mecanismos sociais, políticos e/ou econômicos que contribuem para sua permanência ou não e das influências que os modos de vida e



de organização social têm neste processo (CROZARA; AMARAL, 2005, p. 93).

Nessa perspectiva, a Educação Física na escola ajuda no resgate do jogo tradicional, sendo fundamental deixar claro que acreditamos que muitos professores já desenvolvem um bom trabalho nos espaços escolares no que corresponde à brincadeira tradicional, não precisando resgatá-los, porém acredita-se que esse artigo vem ajudar a despertar o olhar antropológico dos docentes para esse objeto de estudo. Além disso, o presente artigo serve para alertar aqueles professores que ainda não enxergaram o risco do enfraquecimento, do

esquecimento e do possível desaparecimento dos jogos tradicionais como elemento da cultura simbólica popular e infantil.

Para facilitar o trabalho de tematizar, problematizar e resgatar a brincadeira tradicional, Friedmann (1996) apresenta em seu livro uma relação dos jogos coletados entre 1900 e 1990, classificando-os em doze categorias descritas a seguir com alguns exemplos de jogos. Logo, registramos que esse trabalho também serve como uma pequena fonte de pesquisa e de inspiração para a prática pedagógica na Educação Física Escolar.

Quadro 1 – Categorias dos Jogos Tradicionais

Categorias dos Jogos Tradicionais	Exemplos
1 – Fórmulas de escolha	Dona Chica, em cima do piano e par ou ímpar.
2 – Jogos de perseguir, procurar e pegar	Bandeirinha, barra-manteiga, coelhinho sai da toca, ajuda-ajuda, balança caixão, cabra cega e caça ao tesouro.
3 – Jogos de correr e pular	Boca-do-forno, corrida com saco, carrinho de mão, mão na mula e elástico.
4 – Jogos de atirar	Amarelinha, bolinha de gude, piriquito (bete), argola da sorte, jogos de pedrinhas, pião, taco e tomba lata.
5 – Jogos de agilidade, destreza e força	Batata quente (passar a bola), dança das cadeiras, queimada, cabo de guerra, zig-zag e queda de braço.
6 – A) Brincadeiras de roda	Ciranda, escravos de Jó, a canoa virou, ciranda, se eu fosse um peixinho e Terezinha.
B) Canções, jogos de bater palmas, parlendas, rimas e trava-línguas	Eu e as quatro, pirulito que bate-bate e picotom.
C) Jogos de cócegas	Dedo mindinho, gato xadrez e tocinho.
7 – Jogos de adivinhar e pegadas	Forca, gato mia e passar anel.
8 – Prendas	-
9 – Jogos de representação	Mímica, fitas e mulher não beba pinga.
10 – Jogos de faz-de-conta	-
11 – Jogos com brinquedos construídos	Cata-vento, papagaio e perna de pau.
12 – Jogos de salão	
A) Jogos de amor	Correio elegante, telefone-sem-fio e malmequer.
B) Jogos de mesa	Cruco, baralho e onça.

Fonte: Friedmann (1996)

Diante do exposto, frisamos que o professor de Educação Física deve ajudar a fortalecer a cultura do brincar, resgatando os jogos dos tempos em que a vovó brincava debaixo do pé de manga com os pés descalços. A Educação Física Escolar é um dos caminhos para tematizar e

valorizar os jogos tradicionais, em que é relevante considerar “o material que temos na comunidade, no bairro, na escola, promovendo encontros de avós, pais e filhos”. (FRIEDMANN, 1996, p. 51). Nesse propósito, concordamos com Neira (2018), ao chamar nossa



atenção para a importância de serem estabelecidas ligações e vínculos com as comunidades para que seja incorporado o seu patrimônio cultural corporal.

Dessa maneira, desenvolver projetos, oficinas ou festivais de jogos tradicionais parecem uma oportunidade ímpar e desafiadora para realizar um trabalho de reconhecimento da cultura popular na escola, almejando que a comunidade escolar formada por todos os seus atores escolares, tais como alunos, familiares, professores e servidores participem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse texto defende que a escola e a cultura não podem ser pensadas isoladamente, uma vez que o ambiente escolar é necessariamente um espaço multicultural. Sendo assim, reconhecemos que a escola precisa abordar as mais diversas manifestações culturais em seus processos formativos.

Os saberes da cultura popular lúdica, foco desse ensaio, são cheios de significados e não podem ser silenciados e esquecidos. Toda riqueza da cultura popular merece ser vivida, explorada e reconhecida.

Tendo em vista os aspectos discutidos, o jogo tradicional contribui para o desenvolvimento integral do educando e permite a valorização da herança cultural popular. A atuação do professor de Educação Física como agente cultural é indispensável para conscientizar o educando sobre a necessidade do

reconhecimento e da valorização do jogo como elemento de cultura. Fazendo isso, a Educação Física educará criticamente para transformar a história, como nos ajudam a refletir Freire e Oliveira (2016) baseados nas ideias de Paulo Freire. O educando é sujeito histórico e tem em seu posicionamento político força para transformar os caminhos da cultura popular, da sua própria história de vida, da história da sua escola e por que não da história da humanidade?

Dessa maneira, aderimos à reflexão de Neira (2018) sobre a necessidade de se organizar e desenvolver atividades que propiciem uma análise sócio-histórica das práticas corporais. É nesse caminho político que defendemos o trabalho com as brincadeiras tradicionais a ser desenvolvido nos espaços escolares, esperando que o educando adote “um posicionamento crítico com relação ao contexto social em que foram ou são produzidas”. (NEIRA, 2018, p. 19).

No tocante aos jogos tradicionais, é pertinente destacar que ao tratar desses em suas aulas, o professor de Educação Física colaborará para que a cultura popular lúdica não desapareça e continue a alegrar quem os vivencia.

Esperamos com esse texto cooperar para o processo de legitimação da Educação Física no currículo escolar, pontuando que ela é crucial para leitura da realidade e para a formação cultural dos educandos. Por conseguinte, nossa intenção também é incentivar o desenvolvimento de uma práxis crítica na Educação Física Escolar por meio do aprendizado e de vivências de brincadeiras e jogos populares tradicionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofia da educação**. São Paulo: Moderna, 1989.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando**: introdução à filosofia. São Paulo: Moderna, 1986.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de história da educação**, v. 4, n. 4, p. 45-54, jan./dez., 2005.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é folclore**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.



BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: educação física: ensino de quinta a oitava séries. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, DF: MEC / SEF, 1998.

CATENACCI, Vivian. Cultura popular: entre a tradição e a transformação. **São Paulo em perspectiva**, v. 5, n. 2, p. 28-35, abr./jun., 2001.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CHAUÍ, Marilena. Cultura e democracia. **Revista latinoamericana de Ciencias Sociales**, ano 1, n. 1, p. 53-76, jun., 2008.

CONCEIÇÃO, Angélica; NOGUEIRA, Sandra. Brincadeiras e jogos tradicionais de outros tempos. **Revista de humanidades**, v. 5, n. 11, p. 129-162, jul./set., 2004.

COSTA, Maria da Conceição dos Santos; TERRA, Dinah Vasconcellos. Manifestações da cultura amapaense nas aulas de Educação Física na rede estadual de ensino do Amapá/AP. **Revista Digital EFdeportes**. Buenos Aires, ano 12, n. 115, p. 01-01, dez., 2007. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd115/cultura-amapaense-nas-aulas-de-educacao-fisica.htm>. Acesso em: 20 de junho de 2019.

CROZARA, Margareth Guitarrara Nirschl; AMARAL, Gislene Alves do. Aprendendo e brincando com as “brincadeiras de rua”. **Revista Especial de Educação Física**, v. 2, n. 2, p. 89-99, dez, 2005.

DAOLIO, Jocimar. Educação física escolar: em busca da pluralidade. **Revista paulista de educação física**, supl. 2, p. 40-42, 1996.

DAOLIO, Jocimar. **Educação física e o conceito de cultura**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

FARIA JUNIOR, Alfredo de. A reinserção de jogos populares nos programas escolares. **Motrivivência**, v. 8, n. 9, p. 44-65, dez., 1996.

FREIRE, Ana Maria Araújo; OLIVEIRA, Walter Ferreira de. **Pedagogia da solidariedade**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 56. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan, 1989.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: O jogo, a criança e a educação. 13. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.



MELLO, Luiz Gonzaga de. **Antropologia cultural: iniciação, teoria e temas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1982.

NEIRA, Marcos Garcia. O currículo cultural da educação física: pressupostos, princípios e orientações didáticas. **Revista e-Curriculum**, v. 16, n. 1, p. 04-28, jan./mar., 2018.

NOGUEIRA, Quéfren Weld Cardozo. Educação física, jogo e cultura. **Cadernos de educação**, v. 02, n.29, p. 119-134, jul./ dez., 2007.

SOARES, Carmen Lúcia e colaboradores. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos para educação infantil**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

Dados do autor:

Email: marcosviniciusguimaraesdepaula@outlook.com

Endereço: Avenida Jorge Guimarães de Almeida, Lote 01, Quadra 21A, Bairro Santo André, Anápolis, GO, CEP 75125-370, Brasil

Recebido em: 25/07/2019

Aprovado em: 11/12/2019

Como citar este artigo:

PAULA, Marcos Vinícius Guimarães de. Escola e cultura: o papel da educação física na valorização dos saberes culturais lúdicos por meio dos jogos tradicionais. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 01, p. 205-216, jan./ abr., 2020.