

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E POPULARES NA VISÃO DAS CRIANÇAS DE PONTAL DO ARAGUAIA – MT.

Joás Dias de Araújo Cavalcante¹
Alessandra Barros de Sales²

Resumo:

O presente estudo teve como objetivo investigar quais as brincadeiras e jogos as crianças da cidade de Pontal do Araguaia - MT praticam e mais gostam, descrevendo suas vivências. Para tanto foi realizada uma pesquisa descritiva de campo com caráter qualitativo e utilizando-se de aspectos quantitativos, cuja amostragem foi obtida com 40 crianças hígas e fisicamente ativas, contendo 19 do sexo masculino e 21 do sexo feminino na faixa etária de 9 à 12 anos ($10 \pm 0,8$ anos). A amostra foi constituída de forma aleatória por conveniência. O instrumento utilizado para a coleta de dados foi um questionário estruturado. A forma de análise do estudo foi com a estatística descritiva utilizando valores de média e desvio padrão e com análise da frequência relativa e absoluta. Como resultado, a brincadeira que teve predominância foi esconde-esconde. Já os jogos de tela plana (TV, computador, *Notebook*, celular) com maior frequência de indicação foram: *Free Fire*, *Minecraft* e futebol. Como considerações finais as brincadeiras e jogos, bem como o local da sua realização, são importantes para o crescimento e desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor das crianças, contribuindo na formação cidadã. As brincadeiras mais conhecidas pelas crianças foram esconde – esconde pega-pega e queimada. Estas brincadeiras populares, apesar do avanço tecnológico ainda são utilizadas pelas crianças desta cidade seja em casa ou na escola.

Palavras-chave: Crianças. Jogos. Brincadeiras.

TRADITIONAL AND POPULAR GAMES AND GAMES IN THE VISION OF THE KIDS OF PONTAL DO ARAGUAIA-MT.

Abstract:

The present study aimed to investigate what games and children the city of Pontal do Araguaia – MT practice and like more, describing their experiences. For this purpose, a descriptive field research was carried out with a qualitative character and using quantitative aspects, whose sampling was carried out with 40 healthy and physically active children, containing 19 males and 21 females in the 9 to 12 age group (10 ± 0.8 years). The sample was constituted randomly for convenience. The instrument used for data collection was a structured questionnaire. The form of analysis of the study was with descriptive statistics using values of mean and standard deviation and with analysis of the relative and absolute frequency. As a result the game that predominated was hide and seek. The flat-screen games (TV, computer, notebook, cell phone) with the highest frequency of indication were: *Free Fire*, *Minecraft* and football. As final considerations, games and games, as well as the place where they are played, are important for children's cognitive, affective and motor growth and

¹ Mestre em Biociências pela UFMT. Docente do curso de Educação Física do Campus Araguaia UFMT. E-mail: joasdac@gmail.com.

² Graduada, Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) e Pós Graduada pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI). E-mail: alesales_1992@hotmail.com.

development, contributing to citizen education. The most popular games for children were hide and seek and burn. These popular games, despite technological advances, are still used by the children of this city, whether at home or at school.

Keywords: Children. Games. Pranks.

JUEGOS Y JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN LA VISION DE LOS HIJOS DE PONTAL DO ARAGUAIA - MT.

Resumen:

El presente estudio tuvo como objetivo investigar qué juegos y niños en la ciudad de Pontal do Araguaia - MT practican y disfrutan más, describiendo sus experiencias. Para este propósito, se realizó una investigación de campo descriptiva con carácter cualitativo y utilizando aspectos cuantitativos, cuyo muestreo se realizó con 40 niños sanos y físicamente activos, con 19 hombres y 21 mujeres en el grupo de edad de 9 a 12 años ($10 \pm 0,8$ años). La muestra se constituyó al azar por conveniencia. El instrumento utilizado para la recolección de datos fue un cuestionario estructurado. La forma de análisis del estudio fue con estadística descriptiva utilizando valores de media y desviación estándar y con análisis de frecuencia relativa y absoluta. Como resultado, el juego que predominó fue el escondite. Los juegos de pantalla plana (TV, computadora, computadora portátil, teléfono móvil) con la mayor frecuencia de indicación fueron: Free Fire, Minecraft y fútbol. Como consideraciones finales, los juegos y juegos, así como el lugar donde se juegan, son importantes para el crecimiento y desarrollo cognitivo, afectivo y motor de los niños, contribuyendo a la educación ciudadana. Los juegos más conocidos por los niños eran las escondidas y las quemaduras. Estos juegos populares, a pesar de los avances tecnológicos, todavía son utilizados por niños en esta ciudad, ya sea en casa o en la escuela.

Palabras-clave: Niños. Juegos. Chistes

Introdução

A brincadeira e o jogo são considerados como ação contínua de uma construção social e histórica, pois a mesma existe desde os primórdios e tem se modificado conforme as gerações. A brincadeira e o jogo possuem conceitos, porém há dificuldade em conceituá-los. De acordo com Navarro (2009), a dificuldade em conceituar brincadeira e jogo acontecem devido os termos brincar e jogar serem tratados como sinônimos. No que se refere aos conceitos de brincadeira, Silva (2011) afirma que a brincadeira é uma construção cultural independente de qualquer contexto social tendo influência do meio em que vive, bem como, família, igreja, escola, associações. O mesmo autor aborda que a brincadeira está ligada a

infância, porém com a existência e o crescimento dos jogos eletrônicos, surgiram outras brincadeiras com maneiras diferentes de brincar.

Assim como a brincadeira e o jogo são frutos de uma construção cultural, os mesmos possuem seus sistemas e regras, com papel essencial na aprendizagem, socialização e crescimento pessoal da criança. Diante disso, Santos, Lima e Borrachine (2019), afirmam que o jogo é constituído por cultura, e a sua existência origina da experiência e transmissão social. Já para Marin *et al.* (2012), o jogo possui sistema de regras que são construídos pelos grupos que cada indivíduo vive, pois possuem hábitos e por meio deles desenvolvem e recriam os jogos. Portanto, o jogo tradicional foi criado e é recriado de acordo com cada grupo social. Diante disso, estes jogos são adaptados conforme a necessidade de cada grupo. Corroborando com este pensamento Santos, Lima e Borrachine (2019), afirmam que o jogo pode ser aperfeiçoado conforme o público e local, podendo ser realizado de maneira competitiva ou não.

Entende-se que os jogos e as brincadeiras surgiram desde os primórdios e que não encontra na literatura data e local de surgimento, mas pode-se dizer que todas as crianças e adultos já brincaram e jogaram, portanto, nos dias atuais com o avanço da tecnologia essas novas gerações modificaram a forma de brincar, pois, antes brincava em espaços baldios e até mesmo na rua, mas a urbanização, juntamente com a tecnologia, deu outro significado e espaço aos jogos e brincadeiras. Somando-se a isso Lira e Rubio (2014), afirmam que o ritmo de vida modificou influenciando a maneira de brincar, inclusive, por exemplo, as brincadeiras de rua quase não existem mais, pois a urbanização, juntamente com a violência modificaram as características das ruas e assim não são adequadas às crianças. Neste mesmo pensamento, Carneiro *et al.* (2019) corroboram dizendo que a nova geração é diferenciada, porque, cresceu em contato com a tecnologia da informação, e essa mudança evoluiu simultaneamente, aparentam viverem imersa no imediatismo e automaticidade - Grifo nosso. Ainda, percebe-se que as casas quando construídas pelo sistema de financiamento “minha casa minha vida” possuem pouco espaço no corredor e quintais das casas e sem área de lazer comunitária para as crianças, dificultando ainda mais o convívio social e as brincadeiras e jogos tradicionais.

Devido aos fatores supracitados, as brincadeiras e jogos tradicionais perderam espaço para os jogos de tela plana ou jogos eletrônicos. De acordo com histórico da literatura os jogos eletrônicos existem desde a década de 40. Em adição a isso, Finco e Fraga (2013), relatam que os jogos eletrônicos surgem no final da década de 1940, porém diversos pesquisadores criaram programas de computador que baseavam-se em jogos eletrônicos e

lançaram no mercado, nos anos de 1970. Já os seguintes autores Moteiro, Velásquez e Silva (2016), afirmam que os jogos eletrônicos surgiram na década de 1970 com aperfeiçoamento da tecnologia para o mercado de entretenimento. Do mesmo modo Reis e Cavichioli, (2014); Ferreira e Sartes (2018), relataram que na década de 1970 houve fabricação e comercialização de jogos digitais em forma de arcade, mas o reconhecimento dos jogos digitais acontece nos anos de 1980, abrangendo os jogos digitais como também opções de lazer, sendo assim os vídeos games possuem mais de quatro décadas de história. A expansão destes jogos ocorre devido o avanço da tecnologia e internet, bem como sua praticidade, pois passaram fazer parte do dia - a - dia da população.

Portanto, no século XXI os jogos eletrônicos podem ser usados como forma de auxiliar no desenvolvimento do indivíduo, bem como nos aspectos de rapidez de raciocínio, desafios, sejam eles concreto ou abstrato, estratégias e pode ser considerada uma interação social entre a comunidade de jogadores tornando um meio de entretenimento. Neste sentido, Finco e Fraga, (2013) relatam que os jogos eletrônicos são meios de entretenimento, utilizados por indivíduos que usufruem de forma recreativa, os vídeos games, por exemplo, tinham direcionamento somente para crianças e adolescentes, já na atualidade é utilizado por vários sujeitos independente de idade e sexo. No mesmo sentido, Ramos, Fronza e Cardoso (2018), afirmam que estes jogos poderão ser entendidos como conjuntos de informações, que são disponibilizadas para qualquer quantidade de jogadores, usados em computadores dispositivos móveis, com acesso a interação, regras e informações aos jogadores. Percebendo este contexto, necessário se faz que as aulas de educação física pela sua grande importância possam explorar e incentivar as brincadeiras e jogos tradicionais resgatando tais conteúdos. Diante disso, indaga-se, será que as crianças de Pontal do Araguaia-MT, brincam e jogam jogos tradicionais e populares? Acredita-se que nos dias atuais, devido o avanço da tecnologia as crianças não usufruem das brincadeiras e jogos tradicionais e populares. Assim, tal estudo se justifica pelo motivo de que não tem se observado crianças brincando ou jogando na rua, em casa ou ainda em algumas escolas com as brincadeiras e jogos tradicionais e populares. Pressupõem que o avanço da tecnologia e o surgimento de novos jogos podem ter modificado o comportamento em relação às brincadeiras tradicionais e populares.

Portanto, o objetivo deste estudo foi investigar quais as brincadeiras e jogos as crianças de Pontal do Araguaia - MT praticam, e descrever sobre a vivência das brincadeiras e jogos tradicionais e populares que as crianças utilizam identificando quais as brincadeiras e jogos as crianças mais gostam.

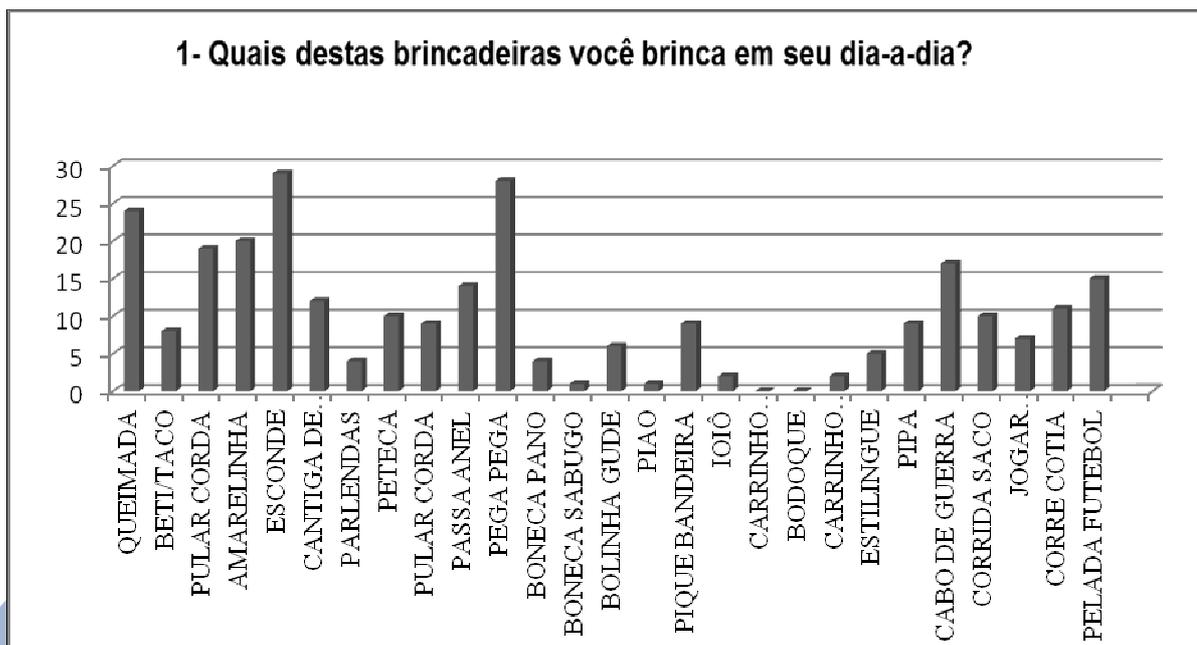
Métodos

Este estudo trata-se de uma pesquisa descritiva de campo com caráter qualitativo e utilizando-se de aspectos quantitativos. A mesma foi realizada com crianças de ambos os sexos com faixa etária de 9 a 12, com média e desvios padrão ($10 \pm 0,8$ anos) de idade. Para a coleta de dados foi utilizado um questionário com perguntas abertas e fechadas sobre quais brincadeiras e quais os jogos e brinquedos estas crianças praticam nos dias atuais e em qual local elas brincavam. A amostra foi composta por 40 crianças, de forma aleatória por conveniência. Todos os sujeitos assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido, formalizando a participação no estudo. A pesquisa foi realizada na cidade de Pontal do Araguaia que é um município brasileiro do interior do estado de Mato Grosso, Região Centro Oeste do país. “Localiza-se a uma latitude $15^{\circ} 50' 43''$ sul e a uma longitude $52^{\circ} 00' 33''$ oeste, estando a uma altitude de 370 metros”. Possui uma área de 2764,71 km². Sua população estimada, em 2018, era de 6578 habitantes³. A forma de análise dos resultados foi com a estatística descritiva utilizando valores da média, desvio padrão.

Resultados

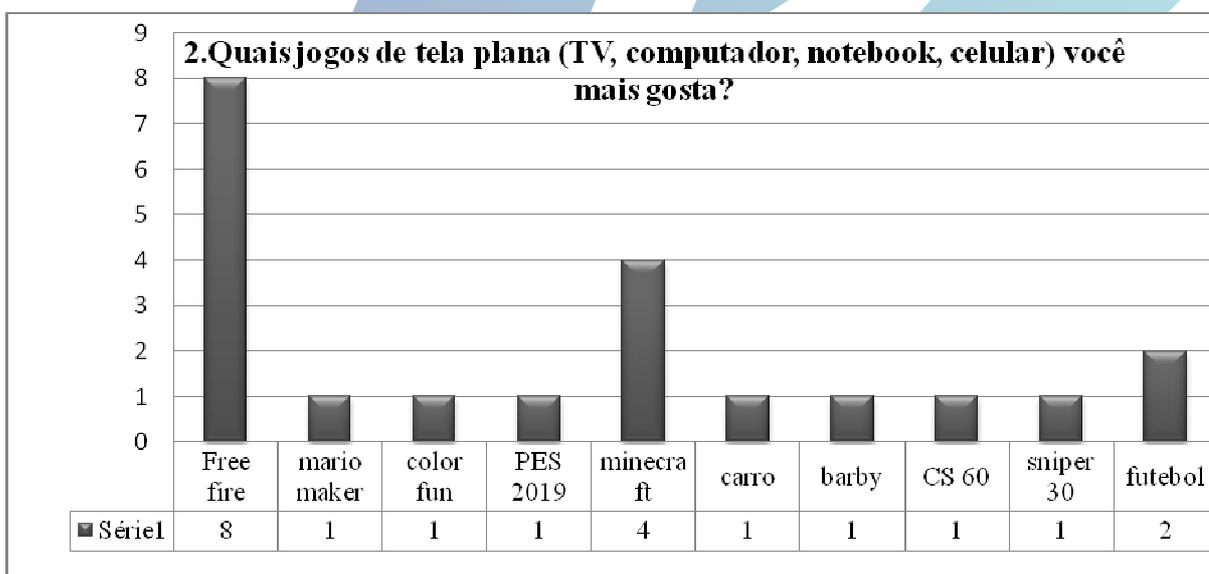
A partir da análise do questionário sobre jogos e brincadeiras, os resultados serão descritos a seguir. A figura 1 apresenta as brincadeiras que as crianças de Pontal do Araguaia – MT brincam no dia – a – dia.

³ Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Pontal_do_Araguaia>. Acesso em: 27 jan. 2020.



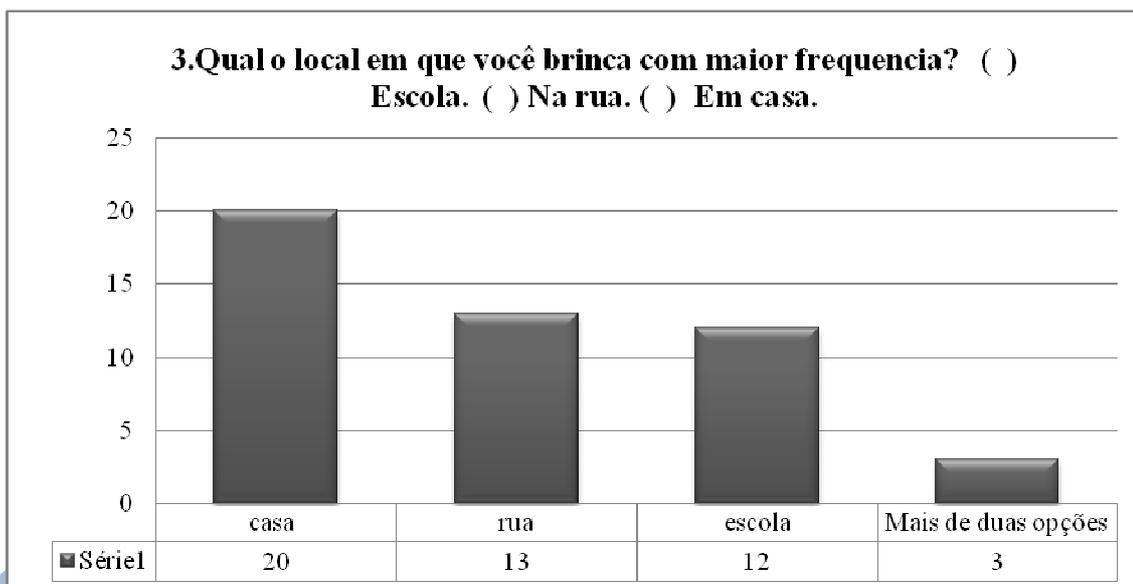
Fonte: própria.

A figura 2 apresenta os jogos de tela plana (TV, computador, Notebook, celular) que as crianças gostam.



Fonte: própria.

A figura 3 apresenta o local em que as crianças brincam com frequência.



Fonte: própria

Discussão

Quando comparado esse estudo com o de Carneiro *et al.* (2019), autores que pesquisaram sobre brincadeiras e diversidade de brinquedos, cujo objetivo era resgatar o conteúdo lúdico das décadas de 1920 e 1930, em seus dados a brincadeira que teve predominância foi esconde-esconde, brincadeira esta que também foi predominante no presente estudo, ou seja, os resultados foram semelhantes em relação a essa brincadeira. Outro estudo realizado por Sousa *et al.* (2019), o público pesquisado foi 33 pessoas com 55 anos ou mais que viveram na Trifonteira de Dionísio Cerqueira-SC, Barracão-PR e Bernardo de Irigoyen-AR, a brincadeira mencionada com maior frequência foi boneca de pano com 15% que corresponde 11 pessoas, enquanto no presente estudo apenas 4 crianças brincam com esse brinquedo. Já o bodoque ou estilingue para o mesmo autor teve 7 % que corresponde 5 pessoas, já no presente estudo nenhuma criança conhece este brinquedo que fez parte da infância dos adultos de hoje com idade de 55 anos ou mais. Percebe-se que alguns brinquedos na atualidade são desconhecidos devido a modificação da maneira de brincar, bem como o incentivo mercadológico ao consumismo do capitalismo, sendo encontrado na vida das crianças para a compra de jogos eletrônicos. Em adição a isto Silva *et al.* (2017), afirmam que quando a sociedade evolui a cultura modifica, isto é, as brincadeiras também evoluíram porem com alterações, surgimento de vários brinquedos e brincadeiras que envolvem a tecnologia, este crescimento interfere na maneira de brincar das crianças da atualidade.

As brincadeiras de pipa e pelada de futebol quando comparadas com estudo de Rossetti, Smarssaro e Pessotti (2009), a brincadeira/jogo preferido dos meninos era futebol com 14 e pipa com 5, porém, nesse estudo, optou-se por não separar os sexos das crianças, assim obtivemos 15 crianças que jogam pelada de futebol e 9 que brincam de pipas. O presente estudo teve maior conhecimento dessas brincadeiras, mas deve-se levar em consideração que o estudo dos autores acima foi desenvolvido por uma quantidade maior de crianças.

De acordo com a segunda figura pode-se observar que os jogos de tela plana com maior frequência de indicação pelas crianças foram: *Free Fire*, *Minecraft* e futebol. O *Minecraft* é um jogo virtual que, segundo Jensen, Capraro e Silva (2017), proporciona liberdade de criação e diferentes experiências, este jogo tem dois modos de jogos principais que são: *Creative* e *Survival*, o *Creative* possui recursos ilimitados, já o *Survival* existe restrições, como necessidade de alimentar, construir refúgio para proteção de adversários, um dos objetivos do jogo é explorar o mundo livremente, matar monstros, construir monumentos e outros. Em um estudo realizado por Oliveira *et al.* (2017) foi realizado um questionário com 60 adolescentes com faixa etária de 14 a 18 anos de idade, sobre os jogos eletrônicos e a internet, em seus achados, 28,1% afirmaram jogar em aparelhos de jogos portáteis como *Playstation Portable PSP* e *Nintendo DS*. Os jogos eletrônicos na atualidade são vistos como meios de divertimento, brincadeira, recreação e lazer, são acessíveis para qualquer público, do mais simples ao complexo, do grátis ao pago. Assim, são praticados em qualquer lugar basta ter, por exemplo, um celular digital.

Em nossos achados 20 crianças brincam em casa, enquanto na pesquisa realizada por Silva *et al.* (2017), com crianças de 5 a 12 anos de idade e adultos com faixa etária de 38 a 55 anos, total de 16 participantes. Nos achados dos autores apenas 4 crianças brincam na rua e 4 crianças também brincam em casa. Assim, no presente estudo, quando comparado ao estudo de Silva *et al.*, obteve-se dados superiores tanto com os que brincam em casa (vinte) quanto aos que brincam na rua (treze).

Conclusão

Os resultados da pesquisa mostram que as brincadeiras e os jogos são realizados com maior frequência em casa, possivelmente isso ocorre devido ao crescimento da urbanização e falta de segurança nas ruas. As brincadeiras mais conhecidas pelas crianças foram esconde-

esconde, pega-pega e queimada. Essas brincadeiras populares, apesar do avanço tecnológico, ainda são utilizadas pelas crianças da cidade de Pontal do Araguaia?MT. É importante ressaltar que as crianças da atualidade brincam independente do que e em qualquer lugar. Corroborando com este pensamento Navarro e Prodócimo (2012) ao afirmarem que as crianças brincam em qualquer lugar, elas se adaptam para brincar. Devido a essa adaptação houve a mudança da forma de brincar das crianças da atualidade.

Referências

CARNEIRO, K. T. *et al.* Memórias lúdicas: Um tesouro escondido. **Efdeportes**, v. 22, n. 238, jul, 2019.

FERREIRA, M. B. O; SARTES, L. M. A. Uma abordagem cognitivo-comportamental do uso prejudicial de jogos eletrônicos. **Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia**, v.11, n. 2, 2018.

FINCO, M. D; FRAGA, A. B. Corpo joystick: cinema, videogames e estilo de vida ativo. **Licere**, v.16, n. 3, set, 2013.

JENSEN, L; CAPRARO, A. M; Silva, M. M. Jogos eletrônicos e corpo: as múltiplas identidades do indivíduo no espaço cibernético. **Licere**, v. 20, n. 2, jun, 2017.

LIRA, N. A. B; RUBIO, J. A. S. A importância do brincar na educação infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, 2014.

MARIN, E. C. *et al.* Jogos tradicionais no estado do rio grande do sul: manifestação pulsante e silenciada. **Movimento**, v. 18, n. 3, julh/set, 2012.

MONTEIRO, L. C. S; VELÁSQUEZ, F. S. C; SILVA, A. P. S. Jogos eletrônicos de movimento e educação física: uma revisão sistemática. **Pensar a Prática**, v. 19, n. 2, abr/jun, 2016.

NAVARRO, M. S. **Reflexões acerca do brincar na educação infantil**. 2009. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação Física Universidade Estadual de Campinas. Campinas – SP, 2009.

NAVARRO, M. S; PRODÓCIMO, E. Brincar e mediação na escola. **Revista Brasileira de Ciências e Esporte**, v. 34, n. 3, jul/set, 2012.

OLIVEIRA, M. P. M. T. Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social. **Temas em Psicologia**, v. 25, n. 3, set, 2017.

RAMOS, D. K; FRONZA, F. C. A. O; CARDOSO, F. L. Jogos eletrônicos e funções executivas de universitários. **Estudo de psicologia**. Campinas - SP, v. 35, n. 2, 2018.

REIS, L. J. A; CAVICHIOLLI, F. R. Dos single aos multiplayer: a história dos jogos digitais. **Licere**, v.17, n.2, jun, 2014.

ROSSETTI, C. B; SMARSSARO, T. R; PESSOTTI, T. L. Inventário das brincadeiras e jogos de crianças em diferentes municípios do estado do espírito santo. **Revista Psicopedagogia**, v. 26, n. 81, 2009.

SANTOS, L. C; LIMA, D; BORRAGINE, S. O. F. Jogos tradicionais na **educação física** escolar: percepção dos professores sobre sua utilização nas aulas. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v.6, maio, 2019.

SILVA, L. T. Jogos, brinquedos e brincadeiras: algumas reflexões. **Revista Multidisciplinar da Unesp, Saber Acadêmico**, n. 11, jun, 2011.

SILVA, M. F. dos S. *et al.* As brincadeiras das crianças de ontem e de hoje no contexto sociocultural. **Holos**, v.3, n. 33, 2017.

SOUSA, Cícera Andréia de. *et al.* Brinquedos e jogos tradicionais da trifronteira. **Licere**, v. 22, n. 2, jun. 2019.