



DOI: <https://doi.org/10.20396/conex.v22i00.8675315>

Relato de Experiência


As brincadeiras tradicionais no Bico do Papagaio: um relato de experiência na Educação Física escolar


*Traditional games in Bico do Papagaio: an experiential account in school
Physical Education*

*Juegos tradicionales en Bico do Papagaio: un relato de experiencia en la
Educación Física escolar*

Bruno Rodrigues Costa¹ 

Mayrhon José Abrantes Farias² 

Adrielle Lopes de Souza¹ 

Adriano Lopes de Souza² 

RESUMO

Objetivo: relatar uma experiência pedagógica com as brincadeiras tradicionais na disciplina de Educação Física, em uma escola do município de Tocantinópolis-TO. **Metodologia:** trata-se de um relato de experiência, proveniente de cinco intervenções pedagógicas com discentes de 14 a 17 anos, incluindo exposição de vídeos, roda de conversa, pesquisa para casa junto aos familiares, produção de desenhos temáticos e vivências de algumas das brincadeiras tradicionais. **Resultados e discussão:** constatou-se que a experiência proporcionou um movimento de (re)encontro com o tempo e com a história local, ao passo que, ao (re)conhecerem brincadeiras do passado, os respectivos sujeitos fortaleceram laços com seus pares e compreenderam melhor a conjuntura implícita nas brincadeiras atuais. **Considerações Finais:** a instituição escolar serviu como um ponto de encontro de diferentes práticas corporais, que, embora não componham mais a rotina da comunidade tocantinopolina, resguardam símbolos e signos sociais com forte potencial educativo.

Palavras-chave: Brincadeiras. Educação Física escolar. Relato de experiência.

¹ Universidade Federal do Norte do Tocantins, Tocantinópolis-TO, Brasil.

² Universidade Federal do Norte do Tocantins, Núcleo de Investigação Multidisciplinar em Educação Física, Tocantinópolis-TO, Brasil, Brasil.

Correspondência:

Adriano Lopes de Souza. Avenida Nossa Senhora de Fátima, 1558, Bairro Céu Azul, Tocantinópolis - TO, CEP 77900-000. Email: adriano.lopes@mail.uft.edu.br



ABSTRACT

Objective: To report a pedagogical experience with traditional games in the Physical Education discipline at a school in the municipality of Tocantinópolis-TO. **Methodology:** This is an experiential report stemming from five pedagogical interventions with students aged 14 to 17, including video presentations, group discussions, homework involving family members, thematic drawing production, and experiences with some traditional games. **Results and Discussion:** It was observed that the experience provided a (re)connection with time and local history, as by (re)discovering past games, the participants strengthened bonds with their peers and gained a better understanding of the context implicit in current games. **Final Considerations:** The school institution served as a meeting point for different bodily practices, which, although no longer part of the routine of the Tocantinópolis-TO community, preserve symbols and social signs with strong educational potential.

Keywords: Games. School Physical Education. Experiential report.

RESUMEN

Objetivo: Relatar una experiencia pedagógica con juegos tradicionales en la disciplina de Educación Física en una escuela del municipio de Tocantinópolis-TO. **Metodología:** Se trata de un informe de experiencia derivado de cinco intervenciones pedagógicas con estudiantes de 14 a 17 años, que incluyeron presentaciones de videos, conversaciones grupales, tareas que involucraron a familiares, producción de dibujos temáticos y experiencias con algunos juegos tradicionales. **Resultados y Discusión:** Se observó que la experiencia proporcionó una (re)conexión con el tiempo y la historia local, ya que al (re)descubrir juegos pasados, los participantes fortalecieron vínculos con sus pares y comprendieron mejor el contexto implícito en los juegos actuales. **Consideraciones Finales:** La institución escolar sirvió como punto de encuentro para diferentes prácticas corporales, que aunque ya no formen parte de la rutina de la comunidad de Tocantinópolis-TO, conservan símbolos y signos sociales con un fuerte potencial educativo.

Palabras Clave: Juegos. Educación Física escolar. Informe de experiencia.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras populares e os jogos tradicionais caracterizam-se como práticas corporais que fizeram parte da infância de grande parte das pessoas adultas de hoje, cujas sensações vividas outrora podem ter contribuído de forma significativa na formação desses sujeitos, sobretudo, por envolver o corpo inteiro, resguardando as dimensões cognitiva, afetiva e social (Kishimoto, 2014).

Na sociedade atual, a rua tem deixado de ser um espaço frutífero de encontros e permanências e tem se constituído, nos últimos tempos, simplesmente como um local de trânsito (Godoy, 2019). Assim, o conceito de brincar tem sofrido significativas transformações, visto que as crianças têm se distanciado das atividades lúdicas ao ar livre, sendo frequentemente confinadas em ambientes fechados, além de estarem rodeadas por sofisticados dispositivos de entretenimento tecnológico. Como resultado, em diferentes localidades brasileiras, torna-se cada vez mais difícil observar crianças nas ruas brincando com seus amigos e vizinhos (Silva, 2012).

No contexto sociocultural brasileiro, existe um conjunto diversificado de brincadeiras populares, isto é, aquelas que fazem parte da cultura do povo, permeando seu imaginário. Elas foram criadas ao longo dos tempos e passaram a ser incorporadas e disseminadas de geração para geração. Com efeito, ao tecer reflexões sobre a cultura nacional, observa-se que os jogos e brincadeiras tradicionais entre as crianças em diversas regiões do país é fruto da miscigenação de diferentes culturas, abrangendo povos originários, representados pela população indígena, bem como por europeus e africanos (Hansen; Weber, 2009).

Nesse sentido, o acervo lúdico, representado nas brincadeiras populares e jogos tradicionais, torna-se indispensável para a compreensão da própria sociedade brasileira, uma vez que tais práticas possuem um espectro de traços e símbolos, refletindo a forma como uma nação preserva e aprimora sua produção cultural durante um período histórico específico (Souza *et al.*, 2019). Nesse bojo, as representações folclóricas, expressas, sobretudo, pela oralidade, são consideradas como parte da cultura popular e, por extensão, como conteúdos importantes da Educação Física escolar (Marini; Teixeira, 2014).

Os jogos e brincadeiras podem ser considerados parte importante da Educação Física porque, ao jogar, a criança desenvolve alguns aspectos sociais e cognitivos que serão incorporados em sua trajetória de vida (Cotonho; Rosseti; Missawa, 2023). Ademais, ressalta-se que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê os jogos e brincadeiras como uma das unidades temáticas, abrangendo os saberes que constituem a comunidade, contemplando diferentes linguagens e sujeitos (Brasil, 2017).

Porquanto, deve-se levar em conta que o jogo está em constante estado de

transformação, incorporando as criações e características das gerações subsequentes (Arruda, 2010). Assim, ainda que não se conheça a origem exata de determinadas brincadeiras tradicionais, tais manifestações resguardam traços que contribuem para o fortalecimento da própria história, haja vista que elas levam crianças e jovens a revisitar memórias perdidas, recuperando sensações e proporcionando novas criações e experiências que podem ser compartilhadas com familiares de diferentes gerações.

Com efeito, a partir da etapa de observação no Estágio Curricular Supervisionado III (6º ao 9º ano), do Curso de Licenciatura em Educação Física, da Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Campus Tocantinópolis, observou-se a necessidade de reconhecimento do acervo cultural representado nas brincadeiras tradicionais locais. Tal constatação se deu a partir da observação da predominância de jogos digitais e tecnológicos no cotidiano escolar em detrimento de outros que constituem uma identidade popular própria, isto é, que resguarde características da comunidade em que a escola está inserida.

Com isso, emergiu a seguinte questão de pesquisa: quais contribuições uma experiência pedagógica com brincadeiras populares locais pode proporcionar às aulas de Educação Física em uma escola pública de Tocantinópolis-TO?

Destarte, o presente estudo tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica com brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física em uma escola do município de Tocantinópolis-TO. Para tanto, buscamos mapear, junto aos familiares dos estudantes, as principais brincadeiras que eles praticavam, além de trazer à tona a perspectiva dos alunos sobre as intervenções pedagógicas.

MÉTODOS

O estudo lança mão de uma abordagem qualitativa, enfocando as relações concebidas pelos participantes da pesquisa no próprio campo. Nesse caso, abrange as vivências pedagógicas com as brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física escolar. De maneira objetiva, trata-se de um relato de experiência proveniente de intervenções pedagógicas com estudantes de uma escola pública tocantinopolina, incluindo exposição de vídeos, roda de conversa, pesquisa para casa junto aos familiares, produção de desenhos temáticos e vivências de algumas das brincadeiras tradicionais.

De acordo com Daltro e Faria (2019, p. 235), o relato de experiência “Configura-se como narrativa que, simultaneamente, circunscreve experiência, lugar de fala e seu tempo histórico, tudo isso articulado a um robusto arcabouço teórico, legitimador da experiência enquanto fenômeno científico”.

O local em que foi desenvolvida a experiência é uma escola pública, situada

no perímetro urbano de Tocantinópolis. Trata-se de um município situado no extremo-norte do Estado do Tocantins, numa área de transição entre o Cerrado e a Floresta Amazônica, conhecida como Região do Bico do Papagaio.

A instituição escolar oferta dezoito turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental e duas turmas do curso técnico em segurança do trabalho integrado ao Ensino Médio. A experiência ocorreu junto a uma turma de 9º ano³, a qual é composta por 35 estudantes, com faixa etária entre 14 e 17 anos, visto que haviam alguns alunos repetentes.

Como ferramentas de produção das informações durante a pesquisa de campo, recorreu-se ao diário de campo (Marconi; Lakatos, 2017), destacando as particularidades de cada momento das cinco intervenções realizadas (Quadro 1), bem como os principais relatos dos alunos e as problemáticas subjacentes. Sublinhamos que a sistematização das aulas propostas foi apresentada ao professor regente da escola e supervisor de estágio para angariar sugestões de melhoria e posterior anuência.

Quadro 1 – Organização das intervenções a respeito das brincadeiras populares nas aulas

Aula	Objetivos	Atividades
1	Compreender a relação entre as brincadeiras e a cultura	Apresentação geral das intervenções e do escopo da pesquisa; exposição do(s) vídeo(s) do Território do Brincar
2	Refletir sobre a relação brincadeira e cultura, articulada com o cotidiano e com a memória local	Realização de uma roda de conversa abordando a temática da aula anterior; atividade de pesquisa para casa com o seguinte tema: " <i>O que meus familiares brincavam quando crianças?</i> "
3	Mapear as brincadeiras populares que compõem a história de Tocantinópolis	Realização de um desenho em sala de aula abordando as principais respostas da pesquisa; roda de conversa compartilhando os registros; divisão de equipes para a apresentação na prática das brincadeiras
4	Vivenciar as brincadeiras populares no contexto tocantinopolino que compuseram o mapeamento	Vivências das brincadeiras apresentadas pelos próprios estudantes
5	Vivenciar as brincadeiras tradicionais no contexto tocantinopolino que compuseram o mapeamento	Vivências das brincadeiras apresentadas pelos próprios estudantes

O aporte teórico-metodológico utilizado na produção e análise de dados está

³ Apesar das Brincadeiras e Jogos não figurarem o rol de objetos de conhecimentos a serem trabalhados no 8º e 9º ano do Ensino Fundamental II (BRASIL, 2017), verificou-se, a partir dos primeiros contatos com os estudantes do 9º ano da referida unidade escolar, que o acesso a tais objetos de conhecimento havia sido comprometido, em virtude do formato remoto vivenciado no período da Pandemia. Tal constatação fomentou a necessidade de realizarmos um conjunto de intervenções pedagógicas com brincadeiras tradicionais na turma em questão.

fundamentado por estudos sob uma perspectiva sociocultural da Educação Física, no intuito de reconhecer e valorizar as linguagens, narrativas e demais produções humanas no processo de construção do conhecimento.

Por fim, no tocante aos aspectos éticos, nos amparamos na Resolução 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde, a qual pressupõe a dispensa da avaliação de pesquisas pelo sistema CEP/CONEP quando o objetivo está centrado no aprofundamento teórico de situações que emergem na prática profissional, desde que seja preservada a identidade dos respectivos sujeitos (Brasil, 2016). Nesse sentido, optamos por atribuir nomes fictícios aos sujeitos envolvidos na experiência, a partir de indicações realizadas por eles próprios.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, cumpre-nos assinalar o nosso entendimento de que os professores de Educação Física devem promover o acesso aos jogos e brincadeiras tradicionais de forma planejada e adequada ao contexto cultural dos alunos, garantindo um ambiente inventivo, cheio de significados e, ao mesmo tempo, seguro e inclusivo. Nos subtópicos a seguir, apresentaremos as intervenções junto à turma supracitada. Ressaltamos que, nas oportunidades de observação preliminar da turma, a partir do estágio supervisionado, foram notadas divisões em pequenos grupos de amigos: os que falavam de futebol, os que queriam estudar, os aficionados em aparelhos celulares e aqueles que faziam de tudo um pouco, transitando por todos os outros. Curiosamente, nas oportunidades em que fomos apresentados a eles, fomos abordados com os seguintes questionamentos: “*Vamos para quadra? Vamos jogar bola hoje?*”.

RELAÇÃO ENTRE AS BRINCADEIRAS E A CULTURA

Logo na primeira aula, em decorrência do barulho e inquietude da turma, nós precisamos demandar um tempo de aproximadamente vinte minutos para dar início às atividades planejadas. De certo modo, isso acabou nos intimidando, pois, apesar de já termos tido outras experiências de estágio (na educação infantil e no Ensino Fundamental I), lidar com adolescentes daquela faixa etária, se revelou um desafio inédito, sobretudo, em relação a insubordinação e dificuldade deles(as) em respeitar às nossas mediações. Por outro lado, compreendemos que aquela situação inicial demandou o emprego de estratégias didático-pedagógicas que nos aproximassem dos sujeitos e nos propiciassem um elo para o transcurso das aulas.

Nesse sentido, fomos cuidadosa e gradativamente conversando com cada grupo de alunos, questionando se gostavam de brincar. Assim, fomos obtendo devolutivas diversificadas, revelando comportamentos desde a repulsa até a curiosidade. Ao percebermos que o estranhamento inicial havia se dissipado, buscamos abordar algumas questões relacionadas ao tema da aula, nesse caso, a

relação entre as brincadeiras e a cultura. Para tanto, dialogamos sobre as brincadeiras que fazem parte da cultura lúdica local, como por exemplo, “amarelinha”, “pula-corda” e “peteca”. Assim, observamos que as afinidades em torno do assunto foram se revelando.

A discente Virginia (13 anos), por exemplo, compartilhou o seguinte relato: *“Eu adorava brincar de amarelinha na escola quando era pequenininha, hoje não curto muito”*. Melody (13 anos), por sua vez, acrescentou: *“Eu pulava era corda. Se colocar aqui eu pulo de boa. Bom que faço uns exercícios [...]”*. Já Cristiano Ronaldo (14 anos), comentou: *“Eu jogava peteca toda hora na outra escola que eu estudava [...] As professoras tomavam e a gente arrumava jeito de jogar de novo. A gente vai brincar aqui?”*.

Ora, com a sala aparentemente receptiva ao tema, iniciamos o processo de apresentação das intervenções pedagógicas que faríamos naquele encontro, bem como nos quatro seguintes. Para a aula do dia, mencionamos a necessidade de refletir sobre como a cultura nacional e local são representadas pelas brincadeiras. Para isso, adiantamos que seriam exibidos vídeos na mesma sala de aula, referente ao projeto *Território do brincar*⁴, do instituto Alana. Durante a exibição dos vídeos, fomos percebendo o envolvimento dos alunos com o tema. Como o tempo para debate foi insuficiente, reservamos uma roda de conversa para a aula seguinte.

A segunda aula iniciou com uma boa receptividade por parte dos alunos. Relembramos que o momento estava reservado para a realização de uma roda de conversa e questionamos se eles conheciam algumas das brincadeiras exibidas no documentário. Em linhas gerais, as respostas foram positivas e eufóricas, permeadas pelo resgate de diferentes momentos do vídeo, bem como de memórias de suas histórias de vida. Percebemos, nesse momento, que muitos dos brinquedos e brincadeiras vivenciados em ambiente rural foram os que mais causaram familiaridades. Portanto, observamos que parte da cultura lúdica local é representada em âmbito nacional, mesmo com a diversidade ambiental e distinções em planos sociais e simbólicos.

Outrossim, em um estudo recente, Grillo *et al.* (2021) identificaram que a cultura lúdica das crianças pantaneiras apresenta similaridades com as crianças de outras regiões do país, embora o conjunto semiótico correlato não deixe de constituir seus modos específicos de expressão, identidade e valor. Porquanto, tal como assinalado por Silva (2007), compreende-se que, ao brincar, são preservados três aspectos diferentes: linguagem, narração e imaginação criativa.

A conversa fluiu de forma proveitosa e algumas falas nos chamaram maior

⁴ O Projeto Território do Brincar, desenvolveu um trabalho de mapeamento nos anos de 2012 e 2013 a respeito das várias formas de brincar em comunidades diversificadas, abrangendo contextos rurais, urbanos, comunidades tradicionais, em todas as regiões do país. A ênfase é dada às culturas infantis, cujos adultos não são porta-vozes das narrativas e caracterizações das manifestações.

atenção, dentre as quais, destaca-se a de Rafael Veiga (14 anos), que expôs: "Gostei dos carros de lata e dos barquinhos no rio [...] Já brinquei muito disso, mas não do mesmo jeito [...] Meu tio me ensinou a fazer de outro jeito caminhão de lata". Ana Castela (15 anos) acrescentou: "Eu sou da roça e lá a gente brincava de fazenda com caroço de fruta [...] fazia fazendinha, fazia os gados, os cavalos [...]".

A partir dos relatos supracitados, pode-se extrair que os jogos e brincadeiras tradicionais ainda compõem o imaginário local, principalmente, por ainda estarem vivos na memória dos pais e avós das crianças, bem como porque alguns alunos os vivenciaram em algum momento. Em contrapartida, é preciso reconhecer que as crianças e jovens estão cada vez mais propensos a se interessarem por jogos correlatos às mídias digitais, em detrimento das referidas vivências, o que compromete a questão da interação com seus pares, uma vez que os jogos eletrônicos, como o videogame, por exemplo, constituem-se em uma atividade tipicamente solitária (Martinez, 1994).

O estudo realizado por Zaim-de-Melo e Golin (2019), por exemplo, objetivou investigar as preferências de crianças do 6º ano em três escolas do município de Corumbá-MS. Os resultados revelaram que os jogos eletrônicos, tanto em consoles quanto em smartphones, ocupam o segundo lugar no ranking de preferência dessas crianças, perdendo apenas para a atividade de jogar bola.

Posteriormente, como forma de mapearmos mais informações a respeito do contexto sociocultural em que tais sujeitos estão inseridos, encaminhamos uma tarefa para casa, que consistia em uma pesquisa com o seguinte tema: "O que meus familiares brincavam quando crianças?".

MAPEAMENTO DAS BRINCADEIRAS POPULARES TOCANTINOPOLINAS

Na terceira aula, com a turma cada vez mais envolvida com as intervenções, pudemos perceber a ansiedade por parte deles para compartilharem as pesquisas que realizaram junto aos respectivos familiares. Ao identificarmos tal euforia, realizamos uma conversa introdutória, na qual parte da turma adiantou que muitas brincadeiras registradas com seus familiares haviam sido apresentadas no documentário.

Com base nos relatos apresentados, verificou-se que o repertório das brincadeiras dos pais e avós dos alunos era influenciado pelo ambiente natural em que eles estavam inseridos. Nessa seara, parece-nos pertinente fazer menção ao estudo realizado por Sousa (2022), o qual objetivou registrar parte do acervo da cultura corporal da cidade de Tocantinópolis-TO, por meio das brincadeiras identificadas junto aos idosos participantes de um projeto de extensão da UFNT. A análise empreendida pela autora sugere que o rico ambiente natural do rio Tocantins (e seu entorno) é elemento integrante na composição dos jogos e

brincadeiras, relacionando-se às interações desenvolvidas nesses espaços, incluindo a presença indígena (em especial, de etnia Apinajé), a influência quilombola e uma série de outros traços, produzindo formas de brincar e jogar em diferentes facetas (Sousa, 2022).

Para além disso, alguns alunos retrataram a infância com poucos recursos materiais de seus familiares, dentre os quais, Ryan (13 anos), a partir do seguinte relato: *"Quando conversei com minha mãe, ela ficou toda feliz contando o que ela brincava. Ela é do Maranhão, lá do interior [...] Ela falou que não tinha muitos brinquedos desses que compra em loja, mas se divertiu muito com os primos antigamente"*. Uma informação que merece destaque no comentário de Ryan é que, apesar de toda limitação de ordem financeira, a ludicidade se manteve presente na rotina de sua mãe, estimulando a construção de boas memórias.

De forma complementar à riqueza do que havia sido relatado pelos alunos, solicitamos que eles produzissem um desenho retratando as informações obtidas junto aos seus respectivos familiares. Observou-se que, apesar de um estranhamento inicial por parte de alguns, a tarefa foi aderida pela turma. Durante a produção dos desenhos, também foi possível notar que algumas brincadeiras não tinham se perdido totalmente com o passar do tempo, pois ainda estavam na memória da geração dos seus pais e avós.

Assim, nos quinze minutos finais da aula, realizamos um momento de compartilhamento dos desenhos. Ao todo, foram 31 produções, que, em linhas gerais, representaram brincadeiras populares, tais como: amarelinha, brincadeira de casinha, esconde-esconde, queimada, pular corda, cabra-cega, jogo do taco, cola gelinho-gelão, bandeirinha estourou, cai no poço, pedra na lata, etc. A seguir, apresentaremos algumas produções imagéticas.



Figura 1 – Desenhos tematizando as brincadeiras dos familiares.

Os quatro desenhos apresentados ilustram, respectivamente, uma brincadeira de “pula corda” (Vanessa Lopes, 13 anos); “Pique-pega” (Halland, 14 anos); “Cabra-cega” (Maraísa, 14 anos); “Esconde-esconde” (Virgínia, 13 anos). Como traços em comum, as produções apresentam como pano de fundo um cenário lúdico que retrata a proximidade com a natureza, o que pode ser considerada como uma característica marcante da própria cidade, conforme mencionado alhures. No momento do compartilhamento das referidas produções, os autores relataram alguns importantes detalhamentos contextuais, quais sejam:

“Minha mãe e a prima dela brincavam muito de pular corda. Elas se juntavam no quintal da casa do meu ‘vô’ e pulavam com corda de cipó. Hoje em dia eu acho que ninguém pula-corda com cipó [...] Meu tio puxa e pula corda é lá no [treino] funcional dele na Beira-rio” (Vanessa Lopes, 13 anos).

“Lá em casa o pessoal gostava de brincar muito de ‘pique-pega’ [...] Até hoje acho que as crianças gostam de brincar de correr. De vez em quando a gente fica se xingando aqui, se provocando e corre [...] acho que é uma brincadeira que não se acabou” (Halland, 14 anos).

“Eu nunca tinha ouvido falar dessa brincadeira de cabra-cega, acredita?! Meu tio falou que uma pessoa ficava com o olho tapado e ficava tentando encontrar os outros [...] Ele falou que de vez em quando eles ficavam se provocando, dando tapinha na cabeça, até çacar confusão” (Maraísa, 14 anos).

“Minha mãe falou que brincava de esconde-esconde. Ela morava lá na beira-rio e disse que brincava muito com as colegas próximo de casa. Ela disse também que antigamente não era tão perigoso como hoje que não dá pra ficar brincando tranquila na rua” (Virgínia, 13 anos).

Um aspecto em comum nas falas acerca das produções foi o pano de fundo referente ao cotidiano que cerca o brincar. Ou seja, para além das manifestações em si, pudemos perceber as práticas corporais se entrelaçando com o cotidiano local, decorrentes das interações entre pares, forjando formas de viver e de ser dos sujeitos (Farias; Wiggers, 2015).

Nesse bojo, percebe-se que foram mencionadas questões relacionadas aos artefatos utilizados no brincar, como o cipó no “pula corda” da mãe da Vanessa Lopes. Além disso, foi sobrelevado por Halland, a presença da brincadeira do pique-pega até os dias de hoje, ultrapassando as barreiras do tempo e da história social local. Outro ponto que vale a pena ser mencionado diz respeito ao sentimento de vertigem causado por uma brincadeira com os olhos vendados, no caso a “cabra-cega”, a qual que repercutia em brincadeiras de bater, o que, por vezes, causava “confusões”.

Outro aspecto que nos chamou a atenção diz respeito ao contexto dos “perigos da rua” relatados pela mãe de Virgínia, segundo a qual, impedem a

realização das brincadeiras nos dias de hoje, o que pode ensejar uma experiência mais limitada com o brincar. Afinal, tal como pontuado por Soares, Marin e Silva (2019), a rua é um espaço memorável e acessível a todos, além de ser um dos principais espaços de vivências dos jogos e brincadeiras tradicionais, cujas crianças têm a iniciativa de formular novas regras, recriar o jogo e negociar a forma de realizá-lo.

Deste modo, ratifica-se a pertinência das aulas de Educação Física representarem esse espaço de convivência e aprendizagens por meio do acesso aos jogos e brincadeiras tradicionais.

Após a apresentação dos desenhos, antes do encerramento do encontro, propusemos a organização da turma em quatro grupos para a realização de uma segunda atividade. Após organizarem os grupos, solicitamos que eles escolhessem uma das brincadeiras oriundas das pesquisas para apresentarem enquanto vivência nas duas aulas seguintes. Para tanto, os deixamos bem à vontade para escolherem aquela que mais lhe despertavam a curiosidade e/ou que mais gostariam de vivenciar junto com os colegas. Assim, as equipes tiveram uma semana para planejarem a apresentação das vivências das brincadeiras elencadas.

VIVÊNCIAS DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO CONTEXTO TOCANTINOPOLINO

Inicialmente, vale destacar a questão da estruturação das aulas, na qual foi notada uma relativa dificuldade dos primeiros grupos em apresentarem suas propostas, enfrentando uma certa dispersão dos colegas, indisciplina e descumprimento às orientações dos grupos. Porém, a partir da nossa participação conjunta na realização das brincadeiras, a turma começou a demonstrar mais atenção às propostas, sentindo-se mais à vontade nas execuções, como se quebrássemos uma certa resistência entre eles. Tal ação foi importante para potencializar as interações. A título de ilustração, Ana Castela (15 anos), em uma das vivências, comentou em voz alta: *"É assim que é bom, tem que brincar com a gente mesmo. Tudo quanto é professor tinha que fazer tudo junto com a gente"*.

Na quarta aula foram vivenciadas duas brincadeiras: "bandeirinha estourou" e "pega gelinho-gelão". Na primeira brincadeira, tal como apresentado pelos estudantes, deve-se dividir dois times com o mesmo número de participantes. Cada um fica de um lado da quadra, separados pela linha central. Cada time deve colocar uma 'bandeira' no lado oposto, mais precisamente, na linha de fundo. Conforme sugerido pelos próprios alunos, pode-se usar um colete para cada time, mas pode ser um pedaço de pau, uma chinela, etc. Assim, o time vencedor é aquele que conseguir atravessar o lado oposto da quadra e pegar sua bandeira, trazendo para o seu campo, sem ser tocado por nenhum representante do outro time. Quem for tocado, por sua vez, deve ficar parado até que outro colega de time consiga libertá-lo. Para trazer maior dificuldade, também pode-se usar somente a área da quadra de vôlei.

Já em relação ao “Pega-pega gelinho gelão” (Figura 2), os discentes apresentaram como sendo uma brincadeira de pegar. Para tanto, deve-se escolher um ou mais pegadores, os quais, por sua vez, podem escolher se quem for pego deve ficar na posição de gelinho ou de gelão. Se o pegador falar “gelinho”, quem for tocado, deve ficar agachado e para ser salvo, alguém deve pular por cima dele. Porém, se o pegador falar “gelão”, quem for tocado deve permanecer em pé, com as pernas abertas, e para ser salvo, alguém deve passar por baixo das pernas dele/a. De acordo com os alunos, os pegadores devem ser alterados quando conseguirem pegar a mesma pessoa mais de três vezes. Em síntese, observa-se que a referida brincadeira não tem ganhadores e/ou perdedores, visto que ela se baseia na integração entre os participantes.



Figura 2 – Vivência do “Pega-pega gelinho gelão”.

As brincadeiras propostas na quinta e última aula, por sua vez, foram o “Futebol de travinha” e o “globo manchete”. No tocante ao “Futebol de travinha” (Figura 3), os estudantes explicaram que seria um tipo de futebol “de brincadeira”, porque seria realizado com as mesmas regras do futebol tradicional, mas com espaços e equipamentos adaptados, lançando mão de meias, sacolas, papelões, etc., para simular a bola, bem como chinelos, pedras, tijolos ou até pedaço de pau para simular as traves. A quantidade de jogadores também pode variar, podendo jogar no 1x1, 2x2, 3x3 e assim por diante, com o objetivo de fazer o gol no espaço delimitado para tal. Todavia, eles destacaram que não bastava simplesmente fazer o gol, mas que, para o jogo ter “graça”, isto é, tornar-se mais atrativo, era preciso driblar. Assim, pode-se articular que o foco não estava necessariamente no resultado final, mas no processo do jogo.



Figura 3 – Vivência do “Futebol de travinha”.

Por fim, com uma perspectiva diferente da brincadeira anterior, eles vivenciaram o “Globo manchete” (Figura 4). Trata-se de uma brincadeira de baixa complexidade. Sua realização depende apenas de cinco pedrinhas e uma bola. Para tanto, deve-se desenhar a manchete no chão, um quadrado, com um círculo no meio, e um círculo em cada um dos cantos do quadro. Deve-se dividir dois grupos de cinco pessoas e cada grupo deve ficar de um lado da manchete para brincarem. Antes do início, deve-se montar uma pilha de pedrinhas no meio do círculo, de modo que cada equipe tenha que permanecer longe. Na sorte, um grupo fica com a bola, e tem que tentar derrubar todas as pedrinhas que estão no círculo e colocar cada uma em algum dos cantos. Assim, o grupo que derrubar as pedrinhas tem que se espalhar e tentar colocar cada pedrinha nos círculos. O outro grupo que ficar com a posse da bola, deve tentar “queimar” (acertar) os outros antes que eles completem a manchete. Portanto, a equipe vencedora será aquela que conseguir colocar todas as pedrinhas nos cantos da manchete ou que queimar todos os componentes do outro grupo.



Figura 4 – Vivência do “Globo manchete”.

Nos momentos finais, propusemos a realização de uma roda de conversa com os alunos, objetivando fomentar reflexões sobre as atividades vivenciadas. A roda de conversa consiste em uma interlocução dialógica, na qual os “[...] participantes são convocados a tomarem posições, a justificarem seus pontos de vista, a explicitarem ideias, opiniões, colocando em questão a sua forma de pronunciarem o mundo, com foco no compartilhamento de novos significados” (Ryckebusch, 2011, p.87).

A princípio, identificamos que tais sujeitos ficaram retraídos, mas, gradativamente, eles foram se sentindo mais à vontade para fazer alguns comentários. A maioria frisou que gostou das intervenções, sobretudo, por vivenciarem práticas que não fazem parte do dia-a-dia da geração deles e que gostariam de ter vivenciado muitas outras brincadeiras. Além disso, observou-se que a afetividade oriunda da natureza dos jogos foi imprescindível para o envolvimento dos alunos nas atividades. Por outro lado, alguns poucos relataram que era chato ficar brincando “brincadeiras antigas”, possivelmente por considerarem como atuais somente os jogos e brincadeiras que envolvam recursos e ferramentas digitais.

Finalmente, ressaltamos que não dispomos de tempo necessário para vivenciar as demais brincadeiras retratadas nos desenhos, em virtude do tempo e do cronograma da escola, o que, decerto, se configura como uma limitação da nossa intervenção e, por extensão, do presente estudo. Desta forma, reconhecemos a importância da vivência dessas brincadeiras para manter viva a memória do brincar envolvendo diferentes gerações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do trabalho foi relatar uma experiência pedagógica com os jogos e brincadeiras tradicionais na Educação Física escolar, mais especificamente, em uma escola do município de Tocantinópolis-TO. No desenvolvimento das intervenções pedagógicas, foram exibidos vídeos em sala de aula sobre o projeto "Território do brincar", acerca de jogos e brincadeiras tradicionais no cenário nacional. Em seguida, solicitamos um trabalho de pesquisa em conjunção com uma proposta de vivências práticas das brincadeiras, as quais levaram os estudantes a refletir, a partir das suas experimentações, sobre o brincar, com ênfase no reconhecimento dessas práticas em diferentes tempos (passado e presente), visando estimular a criatividade, a imaginação e a socialização entre eles.

Constata-se que a experiência vivenciada proporcionou uma compreensão do ponto de vista dos estudantes, bem como das memórias do brincar, perpassando gerações. Sendo assim, foi possível proporcionar um movimento de (re)encontro com o tempo e com a história local, ao passo que, ao (re)conhecerem brincadeiras do passado, tais sujeitos fortaleceram laços com seus pares e compreenderam melhor a conjuntura sociocultural implícita nas brincadeiras atuais.

Nesse sentido, observa-se que a instituição escolar pode servir como um ponto de encontro de diferentes práticas corporais, que, mesmo não compondo mais a rotina da cidade, resguardam símbolos e signos sociais com forte potencial educativo. Afinal, ao brincar, o sujeito aprende valores e condutas sociais, além de forjar formas de socialização com o entorno.

Portanto, constatamos que os jogos e brincadeiras tradicionais podem ser mais tematizadas no contexto da Educação Física escolar como forma de apresentar para a juventude atual parte do acervo da cultura corporal de uma determinada realidade. Em contas finais, no caso da comunidade tocantinopolina, conclui-se que as brincadeiras tradicionais povoam o imaginário social e trazem à tona aspectos do cotidiano que podem se configurar como importantes ferramentas de (re)conhecimento da memória local.

NOTAS

CONFLITOS DE INTERESSE

Os autores não têm conflitos de interesse, incluindo interesses financeiros específicos e relacionamentos e afiliações relevantes ao tema ou materiais discutidos no manuscrito.

AUTORIA E COAUTORIA

Os autores declaram que participaram de forma significativa na construção e formação desde estudo, tendo, enquanto autor, responsabilidade pública pelo conteúdo deste, pois, contribuíram diretamente para o conteúdo intelectual deste trabalho e satisfazem as exigências de autoria.

Bruno Rodrigues Costa - Concepção e desenvolvimento (desde a ideia para a investigação ou artigo, criou a hipótese); Desenho metodológico (planejamento dos métodos para gerar os resultados); Coleta e tratamento dos dados (responsável pelos experimentos, pacientes, organização dos dados); Análise / interpretação (responsável pela análise estatística, avaliação e apresentação dos resultados).

Mayrhone José Abrantes Farias - Concepção e desenvolvimento (desde a ideia para a investigação ou artigo, criou a hipótese); Desenho metodológico (planejamento dos métodos para gerar os resultados); Supervisão (responsável pela organização e execução do projeto e da escrita do manuscrito).

Adrielle Lopes de Souza - Supervisão (responsável pela organização e execução do projeto e da escrita do manuscrito); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos).

Adriano Lopes de Souza - Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final).

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Ailton Donisete Gomes. Jogos e brincadeiras tradicionais: conteúdo a serem ensinados nas aulas de educação física. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Programa de Desenvolvimento Educacional. *O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2010*. Curitiba: SEED-PR, 2014.

Disponível em:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_uel_edfis_artigo_ailton_donisete_gomes_de_arruda.pdf. Acesso em: 12 out. 2023.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. *Diário Oficial da União*. Brasília - DF, 24 maio 2016. Seção 1, p. 44-46. Disponível em:

<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf>. Acesso em: 12 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017.

DALTRO, Mônica Ramos; FARIA, Anna Amélia. Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade. *Estudos e pesquisas em psicologia*, Rio de Janeiro, v. 19, n. 1, p. 223-237, 2019. Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812019000100013. Acesso em: 12 out. 2023.

FARIAS, Mayrhone José Abrantes; WIGGERS, Ingrid Dittrich. Cotidiano e práticas corporais infantis: o lúdico e a violência em cena. *Motrivivência*, Florianópolis, v.27, n.45, p.58-73, 2015. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2015v27n45p58>. Acesso em: 12 out. 2023.

GODOY, Luís Bruno. *Tensionando o sentido do agir: o clown e seu potencial criativo*. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) – Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas, Limeira-SP, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.47749/T/UNICAMP.2019.1129364>. Acesso em: 12 out. 2023.

GRILLO, Rogério de Melo; RODRIGUES, Gilson Santos; GODOY, Luis Bruno; ZAIM-DE-MELO, Rogério. Quando a escola vira o quintal de casa: um estudo dos jogos tradicionais e da cultura lúdica das crianças pantaneiras. *Brazilian Journal of Policy and Development*, v. 3, n. 3, p. 58-78, 2021. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/356109080_Quando_a_escola_vira_o_quintal_de_casa_um_estudo_dos_jogos_tradicionais_e_da_cultura_ludica_das_crianças_pantaneiras. Acesso em: 12 out. 2023.

HANSEN, Marco Antônio; WEBER, Fabiano. *O folclore, o brinquedo e a brincadeira*. Portal Domínio Público: biblioteca digital desenvolvida em software livre. MEC. Ministério da Educação e Cultura. Itajaí, Santa Catarina, 2009. Disponível em:

http://mecsrv137.mec.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=157704. Acesso em: 12 out. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. *Espacios en blanco: Revista de Educación*, n. 24, p. 81-105, junho, 2014. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806007.pdf>. Acesso em: 12 out. 2023.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARINI, Sandra Mara; TEIXEIRA, Roseli Terezinha Selicani. *Brinquedos e brincadeiras tradicionais e sua contribuição para o ensino/aprendizagem nas aulas de Educação Física*. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Programa de Desenvolvimento Educacional. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE: 2014, artigos. Curitiba: SEED-PR, 2014. Disponível em:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_edfis_artigo_sandra_mara_marini.pdf. Acesso em: 12 out. 2023.

MARTINEZ, Viviana Carola Velasco. *Gameover: a criança no mundo do videogame*. 1994. 126 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 1994.

RYCKEBUSCH, Claudia Gil. *A Roda de Conversa na Educação Infantil: uma abordagem crítico-colaborativa na produção de conhecimento*. Tese (doutorado em linguística

aplicada e estudos da linguagem) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2011.

SILVA, Anilde Tombolato Tavares da. A infância e o Brincar na era tecnológica: A escola em questão. *In: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICAS DE ENSINO (ENDIPE XVI)*, 2012, Campinas. *Anais*. Campinas: Unicamp, 2012.

SILVA, Anilde Tombolato Tavares da. *Infância, Experiência e Trabalho Docente*. 2007. 160 f. Tese. (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Marília, 2007.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; MARIN, Elizara Carolina; SILVA, Pierre Normando Gomes da. O brincar na rua e a transmissão cultural da brincadeira de pipa. *Licere*, v. 22, n. 1, p. 148-166, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/12315>. Acesso em: 12 out. 2023.

SOUSA, Verônica Marinho de. *Memórias do brincar em Tocantinópolis-TO: um estudo com idosos do Projeto saúde e cognição na melhor idade* – UFNT. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Norte do Tocantins, Tocantinópolis, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/4499>. Acesso em: 12 out. 2023.

SOUZA, Maria Leidiane Barboza; RIBEIRO, Vivian Florêncio; BAPTISTA, Tadeu João Ribeiro; ARAÚJO, Patrícia do Socorro Chaves de. Brincadeiras indígenas do povo Tembê do Alto Rio Guamá: diálogo entre a tradição e a modernidade. *Licere*, v. 22, n. 2, p. 452-475, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/13575>. Acesso em: 12 out. 2023.

ZAIM-DE-MELO, Rogério. GOLIN, Caio Henrique. Entre o tradicional e o eletrônico: os jogos e brincadeiras de estudantes em Corumbá-MS. *In: LINHARES, W. L. (Ed.). Ciências do esporte e educação física: uma nova agenda para a emancipação*. Ponta Grossa: Atena, 2019. p. 69-75.

Recebido em: 18 dez. 2023

Aprovado em: 03 abr. 2024

Artigo submetido ao sistema de similaridade Turnitin®.

A revista **Conexões** utiliza a [Licença Internacional Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), preservando assim, a integridade dos artigos em ambiente de acesso aberto.

A Revista Conexões é integrante do Portal de Periódicos Eletrônicos da Unicamp e associado/membro das seguintes instituições:

