



DOI: <https://doi.org/10.20396/conex.v22i00.8675673>

Artigo Original

Artes plásticas e estratégias de disseminação de jogos e brincadeiras tradicionais

Visual arts and strategies for dissemination of traditional play and games

Artes visuales y estrategias de difusión de juegos tradicionales

Gisele Maria Schwartz¹ 

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro¹ 

RESUMO

Objetivo: apontar as contribuições das artes plásticas na disseminação dos jogos e brincadeiras tradicionais, com base em pinturas de artistas nacionais, e sugerir estratégias de releitura e ressignificação para difundi-los no contexto da Educação Física.

Metodologia: O estudo teve uma natureza qualitativa e foi desenvolvido por meio de pesquisas bibliográfica e exploratória, realizada em *sites* constantes do portal de buscas *Google*, aplicando-se os descritores relativos a pinturas de jogos tradicionais e pinturas de crianças brincando. **Resultados e discussão:** A amostra intencional foi composta pelas obras de 05 pintores brasileiros, famosos por retratarem cenas de crianças em dinâmicas de expressão da ludicidade, focalizando jogos e brincadeiras tradicionais. Foram sugeridas estratégias de releitura dessas obras, a partir de jogos sensitivo-expressivos e da produção de histórias em quadrinhos. **Conclusão:** Os dados analisados descritivamente ressaltam que, esse conteúdo pautado nas artes plásticas, atividades expressivas e quadrinhos, pode favorecer subsídio adequado para aquisição e difusão de conhecimento sobre jogos tradicionais, sobretudo no contexto da Educação Física.

Palavras-chave: Jogos Recreativos. Arte. Cultura. Ludicidade.

¹ Laboratório de Estudos do Lazer – LEL/GERE, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, Brasil.

Correspondência:

Gisele Maria Schwartz, Avenida 24A, 1515, Departamento de Educação Física, I.B. UNESP, Bela Vista, Rio Claro - SP. Email: gisele.schwartz@unesp.br



ABSTRACT

Objective: to point out the contributions of the visual arts in the dissemination of traditional play and games, based on paintings by national artists, and to suggest strategies for reinterpretation and reframing to disseminate them in the context of Physical Education. **Methodology:** The study had a qualitative nature and was developed through bibliographical and exploratory researches, carried out on websites listed on the Google search portal, applying the descriptors relating to paintings of traditional games and paintings of children playing. **Results and discussion:** The intentional sample was composed of the works of 05 Brazilian painters, famous for portraying scenes of children in playful activities, focusing on traditional play and games. Strategies for rereading these works were suggested, based on sensitive-expressive games and the production of comic books. **Conclusion:** Data were descriptively analyzed and highlights that this content involving visual arts, expressive activities and comics can provide adequate support for the acquisition and dissemination of knowledge about traditional games, especially in the context of Physical Education.

Keywords: Games, Recreational. Art. Culture. Playfulness.

RESUMEN

Objetivo: señalar los aportes de las artes visuales en la disseminación de juegos y juegos tradicionales, a partir de pinturas de artistas nacionales, y sugerir estrategias de reinterpretación y replanteamiento para difundirlos en el contexto de la Educación Física. **Metodología:** El estudio tuvo carácter cualitativo y se desarrolló a través de investigación bibliográfica y exploratoria, realizada en sitios WEB listados en el portal de búsqueda Google, aplicando los descriptores relacionados a pinturas de juegos tradicionales y pinturas de niños jugando. **Resultados y discusión:** La muestra intencional estuvo compuesta por las obras de 05 pintores brasileños, famosos por retratar escenas de niños en actividades lúdicas, centrándose en los juegos y juegos tradicionales. Se sugirieron estrategias de relectura de estas obras, basadas en juegos sensibles-expresivos y en la producción de cómics. **Conclusión:** Los datos analizados descriptivamente resaltan que estos contenidos que involucran artes visuales, actividades expresivas y cómics pueden ofrecer un soporte adecuado para la adquisición y difusión de conocimientos sobre los juegos tradicionales, especialmente en el contexto de la Educación Física.

Palabras Clave: Juegos Recreacionales. Arte. Cultura. Ludicidad.

INTRODUÇÃO

Não é de hoje que se reconhece a importância das dinâmicas de expressão da ludicidade como elementos fundantes da esfera humana (Huizinga, 2003). Os processos de vivências dessa expressão da ludicidade são reconhecidos em diferentes culturas, sejam como elementos de simples deleite no contexto do lazer, ou, enredados com finalidades mais funcionais, envolvendo diversos campos da ciência.

Quando se focaliza o contexto do lazer, essas dinâmicas sempre estiveram imbricadas nesse conceito, uma vez que o lazer é tido como um fenômeno sociocultural, o qual é pautado por uma compreensão experiencial, mas também, existencial no âmago de sua natureza. Com base nesse conceito delineado por Cheng (2024), o autor propõe uma remodelação e atualização do conceito de lazer vigente, para que este possa ser mais valorizado, dentro da imprevisibilidade do mundo atual, como elemento da busca de autorrealização e de descoberta do próprio sentido existencial. Com isto, o autor revigora a importância da (re)aproximação com vivências prazerosas e que fomentem a expressão da ludicidade, como estratégia de busca do prazer existencial, na atualidade.

No campo das Ciências da Saúde, as dinâmicas de expressão da ludicidade têm sido, paulatinamente, valorizadas, tanto na perspectiva preventiva, como na terapêutica. Estudos já comprovam o papel de jogos, brinquedos e brincadeiras como coadjuvantes no acompanhamento e no tratamento de distúrbios psíquicos diversos, ou como elementos de atuação na fisioterapia e no acompanhamento de doenças, as quais exigem longa permanência em hospitais.

Ilxomovna (2023) reitera a importância da utilização de terapia pautada em dinâmicas de expressão da ludicidade em grupo, como estratégia de preservação e melhoria da saúde mental de crianças. Conforme essa autora, as estratégias que permeiam essas dinâmicas permitem que a criança aprenda detalhes de sua realidade e comece a reproduzi-la, a partir de formas mais construtivas de conduta, as quais a ajudam no tocante ao seu desenvolvimento, prevenindo inúmeros transtornos somáticos e mentais.

Nas Ciências da Administração e Gestão, envolvendo diretamente a perspectiva empresarial, diversos tipos de dinâmicas de expressão da ludicidade e de jogos já estão sendo inseridos nesse ambiente, para se atingirem diferentes objetivos. Um dos exemplos de programas específicos para esse âmbito é o PILAC- Programa Lúdico para o Âmbito Corporativo (Teodoro; Schwartz, 2019), enfatizando jogos de diferentes tipos.

Os estudos de Butler e Spoelstra (2024), a respeito da gamificação no contexto empresarial, apontam que, na atualidade, os jogos e dinâmicas de

expressão da ludicidade têm sido aplicados com propósitos variados, entre eles, para o desenvolvimento de novas habilidades sociais e organizacionais, para aumentar o envolvimento dos trabalhadores, para melhorar o desempenho, ou mesmo, com o intuito de oferecer um ambiente mais agradável para os funcionários, ampliando a qualidade de vida.

Na área das Ciências da Educação, já são apontadas as contribuições da perspectiva de inserção das dinâmicas de expressão da ludicidade e das novas expectativas no tocante à gamificação, nesse contexto, valorizando o papel de diferentes tipos de jogos, como recursos de desenvolvimento de aprendizagens diversas. Steinkuehler e Squire (2024) evidenciam diversos aspectos dessa relação, sobretudo nos dias atuais, com o desenvolvimento de jogos digitais, apontando impactos ainda inexplorados nessa união entre jogos e instituições educacionais.

Ao se focalizar atenção no campo da Educação Física, foco deste estudo, as diversas práticas corporais de expressão da ludicidade sempre tiveram protagonismo, pelo fato de estarem amalgamadas às características de desenvolvimento corporal integral, que essa área prevê. Diversos autores prestam sua contribuição, auxiliando na compreensão sobre a importante trajetória de inserção das brincadeiras e dos jogos no âmbito da Educação Física, para o fortalecimento da identidade e dos conhecimentos dessa área (Murcia, 2008; Neira, 2009; Moreira; Simões; Martins, 2021).

Em estudo atualizado sobre os pressupostos da gamificação, Machado, Ghisleni e Boer (2024) ressaltam a importância de que, a inserção das estratégias de gamificação e de dinâmicas de expressão da ludicidade em geral, seja pensada para cada realidade específica, com suas próprias peculiaridades. As autoras ainda defendem a importância da inserção dessas dinâmicas no contexto educacional das práticas corporais, no sentido de propiciarem o desenvolvimento de pensamento crítico, de novas reflexões e de superação de desafios, em diferentes faixas etárias.

Entretanto, ainda que as dinâmicas de expressão da ludicidade, de modo geral, já sejam aceitas e estudadas em contexto acadêmico da Educação Física, alguns tipos de jogos e brincadeiras têm sido pouco explorados e valorizados nos estudos atuais. Este parece ser o caso dos jogos e brincadeiras tradicionais no campo da Educação Física, evidenciando uma lacuna sobre essa importante abordagem.

Diversos fatores podem ser decisivos para causar certa resistência dos profissionais da área em inserirem esse conteúdo em suas aulas. Entre eles, pode ser apontada a sazonalidade com que os currículos são implantados, não raro, deixando de integrar esses conhecimentos, por se procurar ir ao encontro dos interesses culturais de imprimir novidades e atualizações de conteúdos na área,

com o intuito de atender às expectativas de crianças e jovens da atualidade, em detrimento dos conteúdos envolvendo outros tempos históricos.

Em parte, essa resistência também pode estar vinculada à insegurança, ligada ao possível desconhecimento, por parte dos professores, sobre o conteúdo específico relativo a estas vivências, pelo fato de não terem recebido a devida orientação sobre esses conteúdos, durante a formação. Ainda, esta resistência pode se apresentar devido à necessidade de promoção de estratégias que atendam às expectativas atuais das crianças e jovens, no sentido de não incorrer em desmotivação e em evasão das aulas.

Todas essas inferências ressaltam a importância de se valorizarem estratégias capazes de contribuir para superação desses entraves e subsidiar os professores na tarefa de promover a inserção das brincadeiras e jogos tradicionais. Jaqueira *et al.* (2024) ratificam a premência da retomada da inserção de brincadeiras e jogos tradicionais no âmbito da Educação Física, pautados no impacto desses recursos, interferindo positivamente na formação da conduta motriz e de conhecimento sobre diferentes culturas.

Uma das possibilidades de intervenção nesse sentido é centrada na valorização da prática interdisciplinar, a qual pode oferecer novas oportunidades de ação, ao se aliarem alguns campos do conhecimento. Esta representa a inquietação que mobilizou este estudo, no sentido de oferecer uma estratégia viável, exequível e motivadora para ambos, professores e alunos, para incentivar o resgate e o desenvolvimento de jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física. A proposta busca a interação atrativa das áreas de Artes Plásticas, História, Geografia e Educação Física, por meio das obras de artistas plásticos nacionais, além de Jogos Sensitivo-Expressivos (JSE) e de Histórias em Quadrinhos (HQ), com o intuito de aquisição de conhecimentos e discussão crítica sobre os aspectos relevantes que envolvem o universo cultural das tradições e suas formas de transmissão de valores sociais.

Sendo assim, este estudo teve como objetivo apontar as contribuições das artes plásticas na disseminação dos jogos e brincadeiras tradicionais, com base em pinturas de artistas nacionais, e sugerir estratégias de releitura e ressignificação dessas obras, para difundi-las no contexto da Educação Física, utilizando jogos sensitivo-expressivos e a construção de HQ.

MÉTODO

O estudo teve uma natureza qualitativa, pelo fato de que este método se adequa para se captarem os aspectos relevantes e aprofundados do fenômeno pesquisado. Conforme evidencia Lins (2021), este método apresenta mais complexidade nos detalhamentos, favorecendo os estudos dos fatores relevantes

das facetas sociais abordadas.

O estudo utilizou pesquisa exploratória. Este tipo de pesquisa auxilia no levantamento de informações a respeito de determinada temática, possibilitando delimitar o campo e mapear as condições existentes, com base em seus pressupostos metodológicos (Batista; Kumada, 2021). Para o desenvolvimento da pesquisa exploratória, foi realizada uma busca de informações em *sites* constantes do portal de buscas *Google*. Foram utilizados os descritores relativos a "pinturas de jogos tradicionais" e "pinturas de crianças brincando", em idioma português.

Como critério de inclusão, foi estabelecida a seleção apenas de pinturas que retratavam jogos e brincadeiras tradicionais, realizadas por pintores nacionais. Como critério de exclusão, foram negligenciadas outras formas de expressão desse conteúdo dentro das artes plásticas, como as esculturas.

A amostra intencional foi composta pelas obras de 05 pintores brasileiros, representantes expressivos no que tange à retratarem, em suas pinturas, os jogos tradicionais e a infância voltada às dinâmicas de expressão da ludicidade. São eles: Orlando Teruz, Cândido Portinari, Milton Dacosta, Ivan Cruz e Ricardo Ferrari.

Os dados foram analisados descritivamente, utilizando-se a técnica de análise de conteúdo multimodal proposta por Serafini e Reid (2023). Esta modalidade representa uma atualização da técnica de análise de conteúdo, bastante consagrada nos estudos acadêmicos, tendo como foco as informações advindas de recursos imagéticos, de vídeos e de outras formas de informações provenientes da utilização de tecnologias digitais. Com esta técnica, é possível identificar as inúmeras variáveis relacionadas à representação e às formas de comunicação, que fazem parte dos fenômenos estudados.

Diferentemente da tradicional técnica de análise de conteúdo, comumente utilizada com dados textuais, a técnica multimodal abarca outros modos de expressão de dados da comunicação, como pinturas, fotos, vídeos e conteúdos criativos da internet, os quais são formas contemporâneas de fenômenos multimodais (Serafini; Reid, 2023). Nesse sentido, esta técnica foi utilizada, nesse estudo, para a análise pictórica, considerando detalhes envolvidos nos meios de expressão envolvendo as pinturas, tomando como foco suas formas e suas representações.

No caso da análise pictórica realizada, entraram em jogo o reconhecimento dos objetos e os detalhamentos acerca das formas e alinhamentos presentes nas pinturas, com base no reconhecimento visual dos detalhes e pontos característicos, relevantes para o estudo. Para tanto, foram levados em consideração para análise, três aspectos das narrativas visuais nas pinturas, a

saber: propriedades invariantes (formas), decomposição da cena (elementos) e alinhamento com o tema (simbologias).

Após a análise dos dados pictóricos, foram elaboradas algumas sugestões de releituras e ressignificação das pinturas selecionadas. Para tanto, foram aplicados os recursos provenientes dos jogos sensitivo-expressivos e as histórias em quadrinhos.

Os jogos sensitivo-expressivos correspondem a uma proposta elaborada por Schwartz (2004), no sentido de ampliar as possibilidades de vivências de dinâmicas de expressão da ludicidade, com vistas à sensibilização corporal, abrindo espaço para a expressão emocional, por meio dos processos expressivo e da ludicidade. Esses jogos se baseiam em formas inovadoras de percepção na interação do corpo com os espaços, objetos, sons, pessoas e imagens, estimulando a criatividade e a imaginação, de forma prazerosa e sensível. Esta estratégia permite ampliar o repertório motor e o domínio corporal, buscando formas de expressão da ludicidade, espontâneas e atrativas, as quais promovem a autoconfiança, o espírito cooperativo e a afetividade.

Já, as histórias em quadrinhos, representam formas de expressão de ilustração de determinado tema ou enredo, por intermédio do uso de gráficos, imagens, desenhos e textos, os quais apresentam narrativas específicas, cuja atratividade se apoia na expressão da ludicidade (Eisner, 2010). Para Rama (2015), as HQ podem ser apreciadas, tanto como forma de entretenimento, como para a aquisição, transmissão e retenção de informações e conhecimentos, dentro do contexto educacional. A integração entre textos e imagens pode estimular a criatividade e o senso crítico, auxiliando no aprendizado sobre diferentes aspectos sociais, de forma atrativa para crianças e jovens, estimulando o hábito da leitura. Entretanto, a autora ressalta que elas devem ser devidamente adequadas, para não deturparem as representações das culturas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram selecionadas para análise 02 obras de cada um dos 05 pintores, sendo: "Ciranda" e "Meninos Pulando Carneça" de Orlando Teruz, "Meninos Soltando Pipas" e "Meninos Brincando" de Cândido Portinari, "Roda" e "Menina Pulando Corda" de Milton Dacosta, "Amarelinha e Boneca" e "Cama de Gato" de Ivan Cruz e "A Tarde" e "A Rua Noturna" de Ricardo Ferrari. As imagens estão apresentadas nas Figuras 1, 2, 3, 4, 5 ,6 ,7, 8, 9, 10, a seguir.

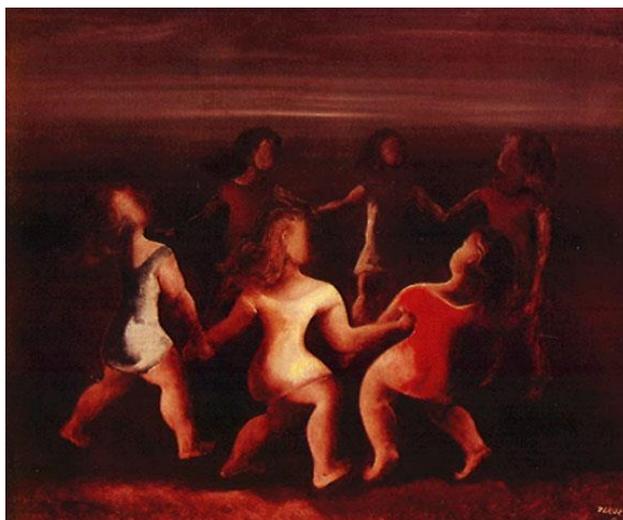


Figura 1 – Ciranda. Orlando Teruz (1972).
Fonte: Teruz (2024).

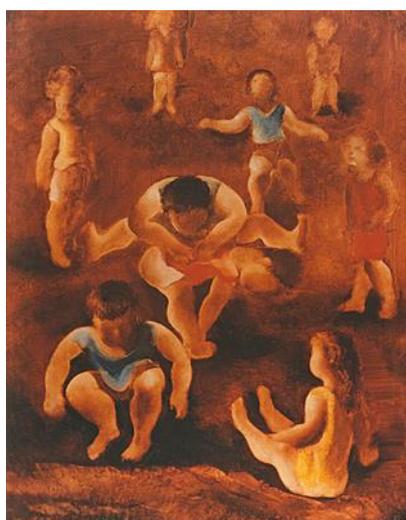


Figura 2 – Meninos Pulando Carniça. Orlando Teruz (1972).
Fonte: Teruz (2024).



Figura 3 – Meninos Soltando Pipas, de Cândido Portinari (1947).
Fonte: Projeto Portinari (2024).



Figura 4 – Meninos Brincando, de Cândido Portinari (1955).
Fonte: Projeto Portinari (2024).



Figura 5 – Roda, de Milton Dacosta (1942).
Fonte: Dacosta (2024).



Figura 6 – Menina Pulando Corda, de Milton Dacosta.
Fonte: Dacosta (2024).

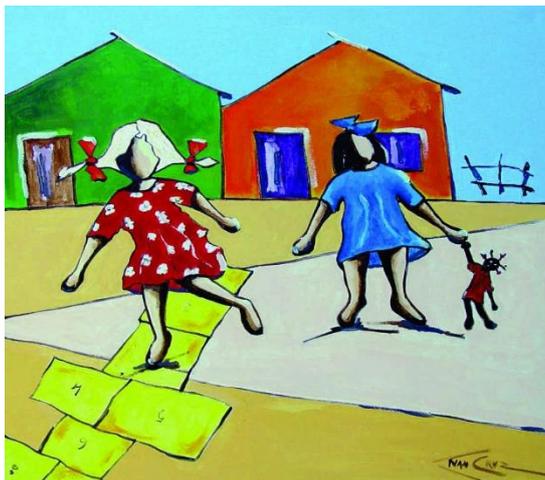


Figura 7 – Amarelinha e Menina com Boneca, de Ivan Cruz.
Fonte: Cruz (2018).



Figura 8 – Cama de Gato, de Ivan Cruz (1998).
Fonte: Cruz (2018).

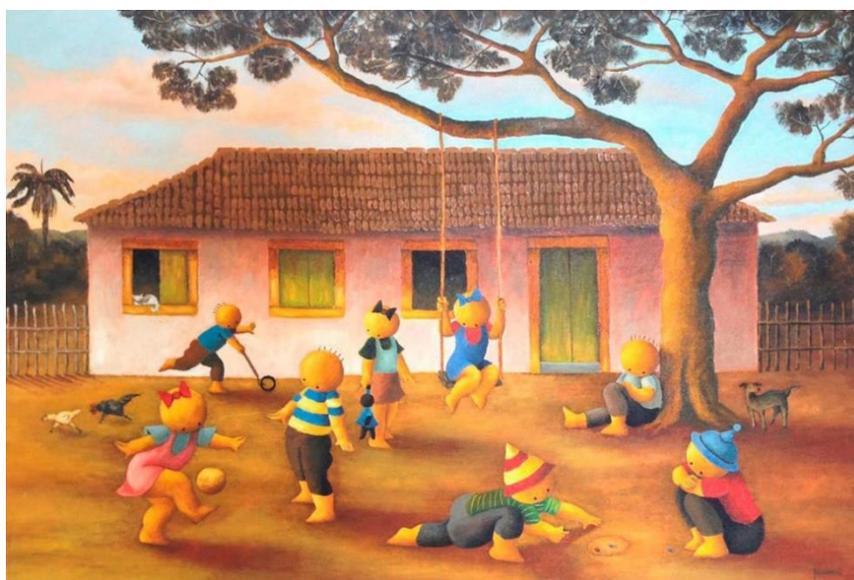


Figura 9 – Série Canções para Gael e Joaquim, A Tarde, de Ricardo Ferrari (2018).
Fonte: Ferrari (2018).

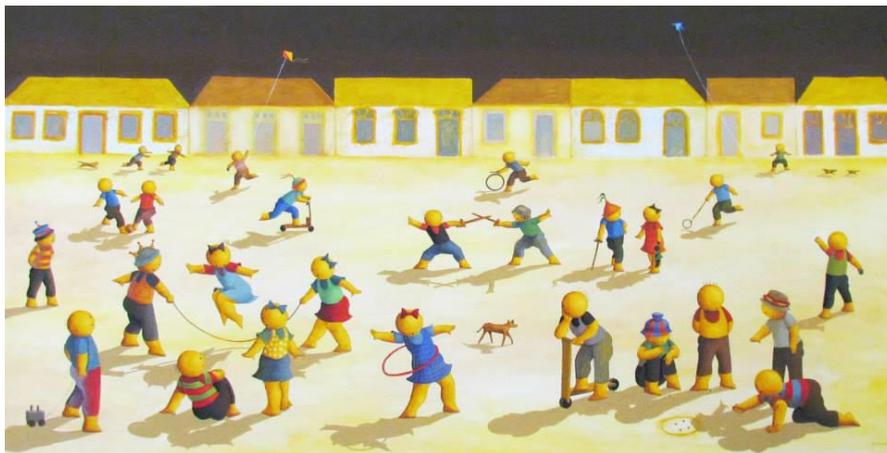


Figura 10 – Série Memórias de Infância, A Rua Noturna, de Ricardo Ferrari (2014).
Fonte: Ferrari (2015).

Os dados ressaltam que, esse conteúdo envolvendo os jogos tradicionais nas obras dos artistas plásticos selecionados para o estudo, estiveram bem representados, haja vista a diversidade de tipos de brincadeiras e jogos retratados. Entre os mais recorrentes, estão as brincadeiras de roda, empinar pipa, pular corda e o uso de brinquedos variados, como pião, bolinhas de gude, bola e boneca.

Apesar da clareza das pinturas em relação à retratação da temática, a interpretação dos detalhes, fica sempre a cargo do olhar do espectador. Entretanto, para o pesquisador que analisa uma pintura, ele se baseia em estratégias pré-estabelecidas, no sentido de dirigir seu olhar para o que é relevante. Assim, no estudo de Frederico (2014), a autora analisou as dinâmicas de expressão da ludicidade em gravuras de aplicativos de livros ilustrados, disponíveis para iPad, nos quais são utilizados elementos multimodais de referência. Frederico salientou que os jogos e brincadeiras foram evidenciadas com base em três categorias, relativas à interanimação entre os modos, à metaficção e à *performance* implícita e explícita.

Segundo essa autora, essas categorias podem ser úteis para a orientação do olhar do pesquisador, acerca de fenômenos que estão inseridos no ambiente virtual, seguidos ou não de textos. Esse olhar da semiótica social, proposto pela autora, ressalta os elementos quintessenciais desse tipo de ludicidade, podendo ser útil para ser empregado na análise de pinturas.

A análise multimodal dessas pinturas, auxiliou a revelar que, cada modo de expressão dessas vivências nas pinturas, apresenta uma forma única, individual e peculiar de o artista retratar o fenômeno. Porém, todos os modos, individualmente ou em conjunto, funcionam como um texto multimodal na expressão da ludicidade. Além disto, a interatividade com o observador da pintura revela a possibilidade de contribuição da imaginação e dos significados próprios, advindos do repertório social de cada pessoa e da sensibilidade e identificação, atribuídas ao longo da experiência do olhar, trazendo elementos emocionais diferenciados para cada pessoa.

Algumas obras guardam semelhança em certos detalhes, apesar de os artistas adotarem estilos diferentes em suas pinturas. A principal semelhança nas obras é referente à descaracterização do rosto das crianças, em que, em alguns quadros, os rostos não apresentam feições definidas, conquanto guardem elementos que os caracterizem como meninos e meninas, como laços, cabelos e roupas específicas, para representar as diferenças de gênero.

Na visão de Fehr (2024), a representação de gênero feita por meio de textos escritos, geralmente, não deixa tão claras as desigualdades e diferenças, quanto como ocorre em uma pintura, porque o texto não desafia, com tanta propriedade, a imaginação e, por conseguinte, a possível conscientização, apenas reforça a representação desequilibrada de gênero. Para esse autor, a representação visual de gênero nas pinturas, ainda que esteja expressa de modo caricaturizado, eleva e desafia as reflexões, tornando-se importantes estratégias para implementar as discussões envolvendo gênero no contexto escolar.

Além disto, conquanto a maioria dos rostos não demonstre as emoções de alegria ou outras, a inferência a respeito do prazer de participar da brincadeira fica implícita, pela forma fiel com que o ato de brincar foi retratado. Esta característica ressalta a afinidade que todos têm com o brincar, podendo ser possível quase sentir a atmosfera que expressa a ludicidade, pelas recordações e memórias de tempos e lugares e de contextos históricos, os quais fizeram parte da vida dos artistas e que remetem à vida de quem vê a obra, havendo identificação e representação dessas emoções.

Na visão de Cabral (2013), a representação de um personagem nas manifestações artísticas, evidencia a possibilidade de construção de novas realidades. Conforme essa autora apregoa, é por meio dessa aproximação com a obra de arte e com a imagem, que ocorre o reconhecimento, pautado na apreensão individual e na afinidade com essas cenas. Os conteúdos emocionais aflorados é que definem o reconhecimento, promovendo uma considerável aderência e identificação. É nesse momento que se pode perceber uma tênue linha entre simulacro e realidade, por meio dos processos emocionais de identificação, envolvendo personagens e a própria história da persona.

Outra semelhança entre os artistas parece ser o espaço de brincar referente à rua, ou ao quintal das casas. Esse aspecto sobre o ambiente de expressão da ludicidade, reafirma as possibilidades que as crianças tinham em adotar os espaços abertos, diferentemente da atualidade. Neste sentido, as obras de arte ressaltam, também, o imaginário de liberdade e o divertimento.

Assim, pode-se notar que as pinturas selecionadas salientam aspectos psicológicos envoltos nos temas, relativos à expressão de alegria, situações de não privação e de cooperação entre as crianças que brincam. Além disto, algumas também expressam a própria memória das vivências de infância dos artistas que

as consagraram.

Sobre esse aspecto das memórias da infância, o estudo de Sandberg (2003) propôs investigar como a memória sobre identidade com determinado lugar, juntamente com as formas de expressão da ludicidade na infância, podem, de certa forma, exercer influência nas maneiras dessa expressão lúdica no adulto. A autora deixou claro que, as vivências de dinâmicas de expressão da ludicidade na infância, sobretudo aquelas marcantes entre sete e doze anos, exercem uma influência dominante na idade adulta. A autora ainda designa essa influência como sendo uma identificação lúdica, ressaltando que, essas vivências, na infância, são carregadas de conteúdos emocionais, os quais representam gatilhos de identificação na idade adulta. Este parece ser o caso dos autores das obras em questão, o que também, pode integrar os apreciadores dessas pinturas.

Em relação aos aspectos socioculturais, podem ser notados os elementos de hábitos e costumes das comunidades retratadas, em determinado tempo histórico, além de situações individuais e em grupo e de gênero, ressaltando-se as brincadeiras de crianças de gêneros diferentes, porém, sendo realizadas em conjunto. No que concerne aos detalhes antropológicos, é possível atentar para os locais das brincadeiras, referentes, sobretudo, a espaços abertos correspondentes a ruas e quintais, com brinquedos construídos industrialmente, como as cordas, as bonecas e os piões, mas também, com aqueles produzidos a partir da criatividade de recursos artesanais, como cabos de vassoura transformados em objetos de brincar.

Lebed (2024) ressalta a grande dependência psicológica do ser humano no com o jogo. Entretanto, essa estreita relação, no que tange à natureza e utilidade dessa dependência, ainda não está suficientemente aclarada, uma vez que abarca diversas questões interligadas. Nesse sentido, o autor afirma que o que antes se pautava em uma compreensão filosófica sobre o brincar, o jogar e suas formas de expressão, ramificou-se em diversas direções e teorias. O próprio autor vem oferecer uma nova abordagem, com tradução livre, denominada teoria do campo de jogo, a qual se apoia em reflexões de várias áreas do campo da cultura. Para além de fenômeno existencial, o brincar humano se relaciona com os processos sociais, ressaltando sua natureza bidirecional, envolvendo, também, a sociedade e a presença de uma forma dialética de intervenção nessa relação ser humano-sociedade.

No que concerne aos aspectos físicos, o corpo é representado, de modo geral, sem definição de gordo ou magro, ou mesmo, sem evidenciar detalhes envolvendo a cor das crianças retratadas. Em alguns casos, os rostos não possuem definição de feições, sendo, apenas, registrados detalhes que os colocam como representantes de determinado gênero.

Essa forma neutra de retratar os aspectos físicos da infância nessas pinturas,

pode ajudar nas propostas que levam às reflexões sobre equidade de gênero. Na perspectiva de Alfonso-Benlliure e Alonso-Sanz (2024), por meio da aplicação de uma pedagogia pautada na arte, é possível ampliar a sensibilidade em prol da equidade de gênero e das diversidades. Os autores salientam que intervenções artísticas podem exercer efeitos positivos e significativos no tocante a despertar a conscientização sobre esses temas, em níveis cognitivo, afetivo e moral. Assim, as propostas que favorecem o contato com a arte, como no caso das pinturas aqui elencadas, são relevantes para discussão e reflexão acerca desses importantes temas da atualidade.

Na mesma linha de raciocínio, para Jaqueira *et al.* (2024), ao tratar dos jogos tradicionais, os autores ressaltam que estes promovem experiências motoras e inter-relacionais bastante ricas, capazes de favorecer a atmosfera inclusiva. Os desafios próprios desse tipo de dinâmica de expressão da ludicidade são diferentes daqueles costumeiramente vivenciados no contexto da Educação Física escolar, a qual prioriza o enfoque esportivo, sendo, portanto, de grande valia sua inserção nesse âmbito, para diversificar as atividades e promover novas habilidades.

Muitas brincadeiras e jogos tradicionais se tornaram universais, fazendo parte da história da humanidade. Entretanto, algumas brincadeiras e jogos tradicionais também possuem especificidades, retratando detalhes presentes apenas em determinada cultura. Este aspecto engrandece a possibilidade de reconhecer essas diferenças e assimilar o conhecimento sobre essas peculiaridades e propor adaptações para outras culturas.

Ao trazer as obras desses pintores para a atualidade, elas se tornam eternizadas. Não se trata de dogmatizar a tradição, com base nessa perpetuação de conteúdo, mas sim, de contribuir para avivar o patrimônio cultural como elemento capaz de oferecer experiências, que permitem o exercício de habilidades intelectivas, socioemocionais e motoras, amplificando as potencialidades da Educação Física na escola.

Essas obras, portanto, são significativas, como instrumentos de retratação das dinâmicas de expressão da ludicidade de determinada época e cultura. Assim, trazer esse conhecimento para a atualidade, pode contribuir para enriquecer a cultura lúdica e o rol das práticas corporais atuais.

Existem diversas maneiras de se apropriar desse conteúdo importante, referente aos jogos e brincadeiras tradicionais, no âmbito educacional. Uma das possibilidades recai no trabalho interdisciplinar, envolvendo diversas disciplinas escolares, partindo do foco de cada uma delas, por exemplo, a Geografia, analisando detalhes de locais e pessoas nas obras; a História, trabalhando os tempos e as culturas das épocas; as Artes, focalizando o detalhamento das técnicas, ou mesmo, a Educação Física, identificando as diferentes formas de movimentos corporais envolvidos.

Com o intuito de subsidiar novas iniciativas no campo da Educação Física, são aqui explicitadas duas propostas de ressignificação e releitura das obras selecionadas, envolvendo os jogos sensitivo-expressivos e a produção de histórias em quadrinhos. Com relação aos jogos sensitivo-expressivos, podem ser sugeridas três atividades:

- 1- A primeira, diz respeito a apresentar uma das obras para a classe, passando detalhes das informações sobre seu autor, época e tipo de brincadeira retratada. Em seguida, pedir para que os alunos reproduzam, com o corpo, a pintura, tomando as posições das figuras do quadro e, a partir de um comando, eles devem dar vida à cena, por meio de mímica da brincadeira ou do jogo tradicional retratado.
- 2- A segunda, se refere à brincadeira de empinar pipa, retratada em duas pinturas dos autores selecionados. Para tanto, os alunos são dispostos em duplas, sendo que, um deve ser a pipa e o outro o condutor. Com base em estímulos visuais dados pelo condutor, o aluno-pipa deve reagir e se deslocar no espaço, conforme a força e a direção propiciada pelos detalhes mímicos do condutor. Pode haver o entrelaçamento fictício das pipas, desafio que deve ser resolvido pelos dois condutores envolvidos.
- 3- A terceira, a ponta o jogo de bolinha de gude, em que alguns devem representar as bolas, e outros, devem ser os jogadores. Os alunos-bolinhas são espalhados pelo local e os jogadores, por meio de estímulos no corpo dos alunos-bolinhas devem dirigi-los a um local determinado no espaço, o qual representa o buraco das bolinhas. Conforme os estímulos dados, os movimentos podem ser confundidos, dificultando para o próximo jogador.

Essas atividades, envolvendo os jogos sensitivo-expressivos, são apenas alguns exemplos de como se apropriar desse conteúdo, promovendo conhecimento, diversão e a manutenção da expressão da ludicidade, sem perder o foco na prática corporal de movimento, no caso da Educação Física. Além disto, esses jogos catalisam e aguçam a percepção sobre os detalhes das obras, para que elas possam ser fielmente reproduzidas. Esses detalhes trabalham uma interação dos alunos com os pintores sob outro nível de apreciação, sendo que, a criatividade e a imaginação utilizadas, reforçam a memorização desses conteúdos, além de promoverem novos desafios motores.

As maneiras de se retratar a dinâmica de expressão da ludicidade são infinitas, sendo que a utilização de histórias em quadrinhos pode ser uma delas. Uma atividade envolvendo esse recurso das HQ poderia ser por meio da apresentação das pinturas selecionadas aos alunos, com detalhes e informações importantes, a respeito do tema abordado e das características das pinturas. Em seguida, mostrar algumas obras de HQ famosas entre os jovens, para que eles

tenham ideias para representarem aquelas pinturas, na outra linguagem, agora em HQ.

Nesse momento, os alunos devem ser orientados sobre a importância dos detalhes referentes à composição de um texto escrito em formato de HQ, evidenciando os pormenores específicos desse recurso, como a ideia da colocação dos balões de diálogos, as ilustrações de pessoas de modo caricaturizado e a possibilidade de criação de efeitos sonoros, em forma textual (*Pow! Crach!*), auxiliando a valorizar a expressividade das cenas, entre outros detalhes dessa técnica de criação de HQ. Também é possível mostrar os modos de criação de HQ, por meio de vídeos, apontando os detalhes da técnica.

A partir dessas peculiaridades da linguagem dos HQ, são oferecidos, aos alunos, os materiais para a criação de suas próprias HQ, como papéis e lápis de diversas cores e outros acessórios importantes para os desenhos. Em caso de a escola possuir computadores à disposição, podem ser utilizados aplicativos para a criação de HQ, como o FLARAS (Silva *et al.*, 2021).

Estas simples iniciativas representam formas dinâmicas de expressão da ludicidade, promovendo aprendizados e auxiliando na apropriação do real, com base no imaginário. Estas atividades sugeridas representam estratégias relevantes, como subsídios para aquisição e difusão de conhecimento sobre jogos e brincadeiras tradicionais, sobretudo para serem inseridas no contexto da Educação Física escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo foi realizado com o objetivo de apontar as contribuições das artes plásticas na disseminação dos jogos e brincadeiras tradicionais, com base em pinturas de artistas nacionais, e sugerir estratégias de releitura e ressignificação, com intuito de difundi-los no contexto da Educação Física. Entre as estratégias sugeridas, foram evidenciados os jogos sensível-expressivos e a construção de histórias em quadrinhos (HQ).

Os resultados ressaltam que, esse conteúdo envolvendo as artes plásticas, por meio das estratégias propostas, pode representar um importante subsídio para aquisição e difusão de conhecimento sobre jogos tradicionais, a serem revitalizados e inseridos no contexto da Educação Física escolar. Como limitação do estudo, pode ser apontada a seleção de apenas alguns artistas e obras para análise. Outros pintores e obras poderiam acrescentar novos dados para a discussão.

Como sugestão para outros estudos, pode ser apontada a análise sobre gênero e tipos de brinquedos e brincadeiras representados nas obras. Esta perspectiva poderá incrementar as discussões sobre essa temática na área.

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.

Gisele Maria Schwartz - 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); Coleta e tratamento dos dados (responsável pelos experimentos, pacientes, organização dos dados); Análise / interpretação (responsável pela análise estatística, avaliação e apresentação dos resultados); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final).

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro - 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); Levantamento da literatura (participou da pesquisa bibliográfica e levantamento de artigos); Redação (responsável por escrever uma parte substantiva do manuscrito); Revisão crítica (responsável pela revisão do conteúdo intelectual do manuscrito antes da apresentação final);

REFERÊNCIAS

ALFONSO-BENLLIURE, Vicente; ALONSO-SANZ, Amparo. Efficacy of Artistic Actions in Raising Awareness of Gender Equality and Sexual Diversity in University Contexts. *Journal of Homosexuality*, v. 71, n. 5, p. 1-26, 2024. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00918369.2023.2169089>. Acesso em: 29 jan. 2024.

CRUZ, Ivan. *Amarelinha e menina com boneca*. Projeto Brincadeiras de criança. Website: Artistas do Brasil, publicado em 11 set. 2018. Disponível em: <https://artistasdobrasil.com/2018/09/11/ivan-cruz-amarelinha-e-menina-com-boneca/>. Acesso em: 29 jan. 2024.

CRUZ, Ivan. *Cama de gato*. Projeto Brincadeiras de criança. Website: Artistas do Brasil, publicado em 11 set. 2018. Disponível em: <https://artistasdobrasil.com/2018/09/11/ivan-cruz-cama-de-gato-i/>. Acesso em: 29 jan. 2024.

BATISTA, Leonardo dos Santos; KUMADA, Kate Mamhy Oliveira. Análise metodológica sobre as diferentes configurações da pesquisa bibliográfica. *Revista brasileira de iniciação científica*, Itapetininga, v. 8, n. 1, p. e021029, 2021. Disponível em: <https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/rbic/article/view/113>. Acesso em: 29 jan. 2024.

BUTLER, Nick; SPOELSTRA, Sverre. Redemption Through Play? Exploring the Ethics of Workplace Gamification. *Journal of Business Ethics*, Berlim, v. 1, n. 1, p. 1-12, 2024. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10551-023-05584-w>. Acesso em: 29 jan. 2024.

CABRAL, Lígia. *Fotografia e pintura: a encenação do personagem*. 2013. 68 f. Dissertação (Mestrado em Pintura), Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2013.

CHENG, Su-mei. Reshaping the Concept of Leisure and Labour in the Era of Post-COVID-19. In: LIU, Huimei (Ed.). *Leisure and Work in China*. London: Routledge, 2024, p. 94-107. Disponível em: <https://doi.org/10.4324/9781003366867>. Acesso em: 29 jan. 2024.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista*. 4ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

TERUZ, Orlando. *Ciranda*. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra7505/ciranda>. Acesso em: 29 jan. 2024.

DACOSTA Milton. *Menina pulando corda*. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra3448/menina-pulando-corda>. Acesso em: 29 jan. 2024.

TERUZ, Orlando. *Meninos pulando carniça*. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra3807/meninos-pulando-carnica>. Acesso em: 29 jan. 2024.

DACOSTA Milton. *Roda*. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra3592/roda>. Acesso em: 29 jan. 2024.

FERRARI, Ricardo. *A tarde*. publicado em 19 jul. 2018. Facebook: Ricardo Ferrari. Disponível em: https://www.facebook.com/photo/?fbid=1833173936760390&set=a.1786169608127490&locale=pt_BR. Acesso em: 29 jan. 2024.

FERRARI, Ricardo. *A rua noturna*. publicado em 24 mar. 2015. Facebook: Ricardo Ferrari. Disponível em: https://www.facebook.com/photo/?fbid=803703163040811&set=a.803703113040816&ocale=pt_BR. Acesso em: 29 jan. 2024.

FEHR, Jacob. David's Paradox: The Limitations of Textual Analysis of Gender Representation in Picture Books. *Journal of Radical Librarianship*, v. 10, n. 1, p. 12-16,

2024. Disponível em: <https://journal.radical librarianship.org/index.php/journal/article/view/105/89>. Acesso em: 29 jan. 2024.

FREDERICO, Aline. *Playfulness in e-picture books: how the element of play manifests in transmediated and born-digital picture book apps*. 2014. 216 f. Tese (Doutorado em Arts, Library, Archival and Information Studies – SLAIS), School of Arts. Vancouver, University of British Columbia, 2014.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70, 2003.

ILXOMOVNA, Nazarova Firuza. Group play therapy as a method of preservation mental health of the child. *IQRO: Journal of Islamic Education*, Balandai, v. 2, n. 1, p. 262-267, 2023. Disponível em: 29 jan.

2024. <https://wordlyknowledge.uz/index.php/igro/article/view/273>. Acesso em: 29 jan. 2024.

JAQUEIRA, Ana Rosa; ARAÚJO, Paulo Coêlho; RIBAS, Juan Pedro; LIMA, Genoveva Teixeira; NUNES, Carolina Galo. Jubileo de los juegostradicionales: una historia de vida, de tradición y de modernidad. *Acción Motriz*, Las Palmas de Gran Canaria, v. 33, n. 1, p. 26-44, 2024. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9255754>. Acesso em: 29 jan. 2024.

LEBED, Felix. *Reflections on Play, Sport, and Culture: Introduction to the Play Field Theory*. Londres: Routledge, 2024.

LINS, Adeilson Batista. Método qualitativo na pesquisa acadêmica. *Revista Primeira Evolução*, São Paulo, v. 1, n. 14, p. 17-24, 2021. Disponível em: <https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/42>. Acesso em: 29 jan. 2024.

MACHADO, Eliza Araujo; GHISLENI, Taís Steffenello; BOER, Noemi. Inovação e gamificação: relato de uma atividade lúdica desenvolvida com crianças da educação infantil. *Vivências*, Erechim, v. 20, n. 40, p. 337-351, 2024.

MOREIRA, Wagner Wey; SIMÕES, Regina; MARTINS, Ida Carneiro. *Aulas de educação física no ensino médio*. Campinas: Papirus Editora, 2021.

MURCIA, Juan Antonio Moreno. *Aprendizagem através do jogo*. Porto alegre: Artmed, 2008.

NEIRA, Marcos Garcia. Em defesa do jogo como conteúdo cultural do currículo da Educação Física. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 8, n. 2, 2009. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002954990>. Acesso em: 29 jan. 2024.

PROJETO PORTINARI. Acervo/Obras, código FCO-2012, número CR 3454: *Meninos brincando*, pintura à óleo sobre tela, 72.5 x 60 cm, 1955, atualizado em 2024. Disponível em:

<https://www.portinari.org.br/acervo/obras/17441/meninos-brincando>. Acesso em: 29 jan. 2024.

PROJETO PORTINARI. Acervo/Obras, código FCO-1491, número CR 2531: *Meninos soltando pipas*. pintura à óleo sobre tela, 74 x 60 cm, atualizado em 2024. Disponível em: <https://www.portinari.org.br/acervo/obras/16716/meninos-soltando-pipas>. Acesso em: 29 jan. 2024.

RAMA, Angela. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Editora

Contexto, 2015.

SANDBERG, Anette. Play memories and place identity. *Early child development and care*, v. 173, n. 2-3, p. 207-221, 2003. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/232984500_Play_Memories_and_Place_Identity. Acesso em: 29 jan. 2024.

SCHWARTZ, Gisele Maria. *Atividades Recreativas*. Coleção Educação Física no Ensino Superior. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan, 2004.

SERAFINI, Frank; REID, Sthefanie. Multimodal content analysis: expanding analytical approaches to content analysis. *Visual Communication*, New Castle, v. 22, n. 4, p. 623-649, 2023. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470357219864133>. Acesso em: 29 jan. 2024.

SILVA, Cinthia Lopes da; ROSSI FILHO, Silvio; SCALZITTI, Adriano; PILLON, Rosiane; SILVA, Priscilla Pinto Costa da; RIGONI, Ana Carolina Capellini; SILVA, Luciene Ferreira da; SOUZA, Marcio Ferreira de; SOUZA, Adalberto dos Santos; SCHWARTZ, Gisele Maria. *Lazer, educação e tecnologia: construindo quadrinhos nas aulas de Educação Física escolar*. Piracicaba: Editora UNIMEP, 2021.

STEINKUEHLER, Constance; SQUIRE, Kurt. Gaming in educational contexts. In: SCHUTZ, Paul; MUIS, Krista (Eds.). *Handbook of educational psychology*. 4. ed. New York: Routledge, 2024. p. 674-695.

TEODORO, Ana Paula Evaristo Guizarde; SCHWARTZ, Gisele Maria. Programa lúdico para o âmbito corporativo: interesse e satisfação de funcionários. *LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, Belo Horizonte, v. 22, n. 4, p. 66-94, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/16262/13055>. Acesso em: 29 jan. 2024.

Recebido em: 31 jan. 2024

Aprovado em: 17 mar. 2024

Artigo submetido ao sistema de similaridade Turnitin®.

A revista **Conexões** utiliza a [Licença Internacional Creative Commons Atribuição 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:

