

Aprendi jogar bolita com meu irmão!": Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras

I learned to play little ball with my brother!": Knowledge and experiences of fundamental education children about traditional Brazilian jumpers

¡Aprendí a jugar a la pelota con mi hermano!": Conocimientos y experiencias de niños de educación fundamental sobre los saltadores tradicionales brasileños

*Rogerio Zaim-de-Melo, *Elielson Felipe Rodrigues Alves, **Débora Jaqueline Farias Fabiani, **Gabriel Orenga Sandoval, **Luis Felipe Nogueira Silva, **Luis Bruno Godoy, **Alcides Jose Scaglia

*Univesidade Federal do Mato Grosso do Sul (Brasil), **Universidade Estadual de Campinas (Brasil)

Resumo. Com o objetivo de verificar o conhecimento de crianças de sexto ano relacionado a cinco brinquedos e jogos tradicionais (bolinha de gude, 5 marias, elástico, pião e pipa). Foi realizado um estudo quanti-qualitativo, exploratório e transversal em 2 escolas públicas e 2 escolas privadas de Corumbá-MS. As análises, de conteúdo e descritiva foram utilizadas com os dados da pesquisa e possibilitaram afirmar que, à exceção das 5 marias, as crianças, de maneira geral, conhecem os brinquedos, variando para cada um dos jogos, havendo diferença entre conhecer e vivenciar. Em adição, alunos e alunas das escolas particulares tiveram uma relação mais próxima com os jogos do que as de escolas públicas, em decorrência, provavelmente, da estrutura que essas escolas podem fornecer. Os jogos e brinquedos, indicaram uma aproximação latente entre a descoberta de novos jogos decorridos da relação, principalmente, com familiares. A partir dos dados mostra-se a pouca aparição das aulas de Educação Física como ambiente de aprendizagem para os jogos tradicionais, fazendo com que o ambiente informal seja fundamental para a disseminação desses jogos. Finalizando, o estudo contribui e abre brecha para entender com profundidade a maneira com que as práticas culturais se sustentam na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Brinquedo. Jogo Tradicional. Educação Física. Bolita. Escola

Abstract. With the objective of verifying the knowledge of sixth grade children related to five traditional toys and games (marbles, 5 marias, elastic band, spinning top and kite). A quantitative-qualitative, exploratory and cross-sectional study was carried out in 2 public schools and 2 private schools in Corumbá-MS. The content and descriptive analyzes were used with the research data and allowed us to affirm that, with the exception of the 5 marias, the children, in general, know the toys, varying for each of the games, with a difference between knowing and experimenting. . . In addition, boys and girls from private schools have a closer relationship with games than those from public schools, probably due to the structure that these schools can provide. Games and toys indicated a latent approximation between the discovery of new games coming from the relationship, mainly, with family members. From the data, the small appearance of Physical Education classes as a learning environment for traditional games is shown, the informal environment being essential for the dissemination of these games. Finally, the study contributes and opens a gap to understand the depth of the way in which cultural practices are sustained in contemporary society.

Keywords: Toy. Traditional Game. Physical education. Marble. School

Resumen. Con el objetivo de verificar el conocimiento de los niños de sexto grado relacionado con cinco juguetes y juegos tradicionales (canicas, 5 marias, goma elástica, trompo y cometa). Se realizó un estudio cuantitativo-cualitativo, exploratorio y transversal en 2 escuelas públicas y 2 escuelas privadas de Corumbá-MS. Los análisis de contenido y descriptivo fueron utilizados con los datos de la investigación y permitieron afirmar que, con excepción de las 5 marias, los niños, en general, conocen los juguetes, variando para cada uno de los juegos, con diferencia entre conocer y experimentar. . Además, los alumnos y alumnas de colegios privados tenían una relación más estrecha con los juegos que los de colegios públicos, probablemente debido a la estructura que estos colegios pueden proporcionar. Juegos y juguetes indicaron una aproximación latente entre el descubrimiento de nuevos juegos provenientes de la relación, principalmente, con los miembros de la familia. A partir de los datos, se muestra la pequeña aparición de las clases de Educación Física como ambiente de aprendizaje de los juegos tradicionales, siendo fundamental el ambiente informal para la difusión de estos juegos. Finalmente, el estudio contribuye y abre una brecha para comprender en profundidad la forma en que se sustentan las prácticas culturales en la sociedad contemporánea.

Palabras clave: Juguete. Juego Tradicional. Educación Física. Canica. Escuela

Fecha recepción: 12-03-23. Fecha de aceptación: 29-05-23

Rogerio Zaim-de-Melo
rogeriozaimelo@gmail.com

Introdução

No Brasil, a miscigenação das matrizes culturais dos povos originários (indígenas que estavam no país durante a sua invasão nos anos de 1500), dos europeus (portugueses, espanhóis, holandeses, italianos, alemães entre outros) e dos africanos (que foram brutalmente escravizados) dificultam identificar a origem de muitos jogos e brincadeiras praticados pelos brasileiros (Kishimoto, 2011).

O que se sabe é que esses jogos e brincadeiras acompanham a formação da identidade do brasileiro, compreendendo essa identidade como algo que é construído, reconstruído em um processo ambíguo, efêmero ou duradouro que tem a incerteza como um dos seus principais fatores (Hall, 2014; Bauman, 2005).

Nessa toada, é possível apontar que jogos e brincadei-

ras populares com o passar dos anos foram considerados tradicionais, pois muitas vezes, “tem vida própria, sua própria história, e não representam uma forma primitiva do esporte [...] indicam outro tipo de interação social, próxima a noção de festividade e comunidade” (Zimmermann, 2014, p.160).

É a memória coletiva, anônima, que sustenta a sobrevivência de um jogo tradicional no passar dos anos. Os jogos e brincadeiras tradicionais são aqueles cuja origem é praticamente impossível de se determinar, sobreviveram ao longo do tempo (Lavega, 2000) e seu processo de transmissão é oral, realizado de maneira intergeracional (entre avós, pais, familiares ou pessoas com relação afetiva com quem se joga) e intrageracional (com irmãos, primos ou amigos com idades semelhantes).

Os jogos e brincadeiras tradicionais são constituídos

por práticas corporais com caráter lúdico e regras que possuem particularidades da cultura local, muitas vezes distantes de padronização presente nas manifestações esportivas e estão sujeitas às influências e transformações do ambiente em que estão inseridos (Lavega, Lagardera, Molina, Planas, Costes, & Ocariz, 2006).

No tocante a aprendizagem de jogos e brincadeiras tradicionais, eles são co-construídos, isto é, aprende-se jogando e participando das partidas, corridas, disputas, aprende-se também orbitando, aquele que ainda não possui a habilidade para jogar fica observando o jogo e, quando lhe é permitido participar ele é considerado “café com leite”¹ (Zaim-De-Melo, Sambugari & Duarte, 2020; Zaim-De-Melo & Scaglia, 2022).

Até meados dos anos 1990, fora dos grandes centros, o campo para esse aprendizado eram espaços informais como ruas, praças, campinhos etc. Com os avanços tecnológicos, a melhoria na pavimentação das ruas, o aprimoramento da indústria automobilística e a violência urbana, tem-se modificado o espaço para aprender jogos e brincadeiras tradicionais (Zaim-De-Melo & Golin, 2019), levando o que o antes era aprendido nas ruas para os condomínios fechados, clubes e escola.

Um jogo ou uma brincadeira tradicional algumas vezes precisa apenas dos jogadores e do espaço, incluindo as regras, para que ele aconteça. Quando além do espaço, é necessário outro material para que o jogo se faça acontecer, encontramos o brinquedo, um artefato cultural que em posse de uma criança mediante sua imaginação, o transforma em algo valioso (Benjamin, 2009), dá suporte a brincadeira (Kishimoto & Ono, 2008) e é manipulado livremente, sem estar condicionado a regras ou preceitos de utilização de outra natureza (Brougère, 2014).

A existência de brinquedos acompanha a história do homem, ou seja, é tão antiga quanto a humanidade (Caillois, 1990). O que mudou com o passar dos tempos foi o tipo de brinquedo que se utilizava. Em um primeiro momento a natureza foi o próprio brinquedo, com seus elementos (pequenos gravetos e ossos, penas de aves, folhas de árvores, água, areia, sementes etc.), uma parafernália lúdica, que a magia da brincadeira transformou nos primeiros brinquedos (Silva, 2014). A função do objeto não é obstáculo para o brincar, como sugeriu Benjamin (2009, p. 93), “a criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou guarda”.

O brinquedo possui uma dimensão funcional e uma dimensão simbólica, que são praticamente indissociáveis. “A representação desperta um comportamento e a função se traduz numa representação [...] exemplo: rodar e ter aspecto de um veículo” (Brougère, 2014, p. 41). Embora exista essa indissociabilidade, para analisar a dimensão simbólica se faz necessário decompor o brinquedo em dois

aspectos: (i) o material (plástico, madeira, metal etc.) e (ii) representação, está dotada de significações.

Muitos brinquedos possuem componentes simbólicos, expressivos e culturais, não sendo unicamente artefatos desenvolvidos a partir dos avanços técnicos, funcionais e comerciais, traduzem a cultura de um povo, ativando lembranças e experiências que envolvem o território dos jogos e brincadeiras, merecendo ser considerado patrimônio material da humanidade (Cabanne, 2010).

Segundo Amado (2008), o brinquedo recebe três classificações de acordo com a sua construção: os populares, os artesanais e os industrializados. Os populares são brinquedos produzidos pelas crianças, sozinhas ou em grupos através de um conhecimento que é transmitido entre os pares ou entre as gerações e se mantém como legado da cultura lúdica. São produzidos pelas crianças, com materiais oriundos da natureza “[...] traduzem uma espécie de miniaturização do mundo dos adultos produzida pelas próprias crianças, mas com grande margem de liberdade, imaginação e criatividade” (Amado, 2008, p. 88).

As outras classificações, brinquedos artesanais e industrializados, têm em comum o destino da produção: comercialização e quem é o responsável pela sua produção, os adultos, dessa maneira o protagonismo infantil deixa de existir, diferindo assim, dos brinquedos populares. Ao fabricar um brinquedo, o adulto, ao seu modo, interpreta a sensibilidade da criança (Benjamin, 2009), materializando dessa maneira, um projeto adulto destinado para as crianças (Brougère, 2014).

Os brinquedos industrializados são fruto da evolução dos brinquedos artesanais, são fabricados em ano para atender a demanda das crianças burguesas, dessa maneira, mais brinquedos passaram a ser produzidos e por consequência comercializados. Pela indústria do brinquedo podemos ilustrar a história sociocultural e tecnológica do mundo ocidental. (Amado, 2008). No Brasil, a chegada dos brinquedos industrializados se deu através de uma família portuguesa, os Rebelos, que abriram em São Paulo a primeira loja especializada em brinquedos (Atzingen, 2001).

Em meados dos anos de 1990, os brinquedos industrializados se tornaram cada vez mais tecnológicos, levando a uma mudança gradativa da forma de brincar, deixando de brincar com os outros para brincar com os objetos (Amado, 2008), levando alguns jogos e brincadeiras a uma situação de quase extinção.

Devido a essas circunstâncias passou a existir um apelo para as escolas, e mais precisamente para que os professores de Educação Física promovessem jogos e brincadeiras tradicionais em suas aulas, mostrando e motivando os alunos a reconstruírem o patrimônio lúdico presente nessas práticas corporais (Silva, 2014).

Nesse contexto, questionamos: será que as crianças brasileiras conhecem e vivenciam brinquedos que são elementos-chave de jogos e brincadeiras tradicionais? Meninas e meninos têm saberes diferentes acerca desses elementos e práticas? O contexto escolar, público ou privado, influ-

¹ “Café com leite” é um termo utilizado para designar a criança/jogador que é iniciante na brincadeira e, portanto, ainda não sabe todas as regras. Essa criança/jogador pode jogar de uma forma diferente e não sofre as mesmas penalidades de alguém que descumprir uma regra do jogo.

encia nesse conhecimento?

Portanto, a presente pesquisa tem como objetivo identificar o conhecimento que alunos do sexto ano do Ensino Fundamental possuem sobre cinco brinquedos tradicionais da cultura popular brasileira.

Material e Métodos

Para atingir os objetivos propostos neste estudo realizou-se uma pesquisa quanti-qualitativa do tipo exploratória e de corte transversal. Os estudos de corte transversal têm como principal característica o levantamento dos dados ser realizado em um único momento, permitindo aos pesquisadores que tirem uma “fotografia” das variáveis (Zangirolami-Raimundo, Echeimberg & Leone, 2018).

A pesquisa foi realizada em quatro escolas, sendo duas públicas (municipais) e duas privadas, da cidade de Corumbá, MS. O município conta com 17 escolas municipais, nove escolas estaduais e 12 escolas privadas, que oferecem os anos finais do ensino fundamental na região urbana. Para escolher as escolas utilizou-se a localização geográfica delas, buscando locais onde o tráfego de automóveis menos intensos, e todas as outras estão em regiões com grande concentração de crianças e adolescentes, o que poderia indicar muitos praticantes dos jogos e brincadeiras nas ruas e praças.

A escola A está localizada próxima do Rio Paraguai, em uma região chamada Beira-rio, tem uma turma de sexto ano, atende alunos das classes D e E. A escola B é particular, está localizada na região leste do município, tem duas turmas de sexto ano e atende alunos das classes C e B. A escola C é particular, confessional, tem três turmas de sexto ano, atende alunos da classe C e B, está localizada na região central da cidade. A escola D está localizada na parte alta da cidade, região norte, tem duas turmas de sexto ano e atende alunos da classe D e E.

Para participarem da pesquisa foi lido para os alunos um Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) e encaminhado para os pais ou responsáveis, um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), mediante ao seu retorno, o levantamento dos dados foi realizado.

Participaram da pesquisa 174 alunos, com idade média de 11,23 anos, sendo 93 meninas e 81 meninos, de quatro escolas de Corumbá, MS.

Tabela 1.

Faixa Etária		A		B		C		D	
Escola									
Gênero	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	
nº. de alunos	09	12	19	14	51	33	14	22	
Média de idade	11,45	12,16	10,5	11,2	11,3	11,3	10,9	11,15	
Média Geral	11,8		10,78		11,3		11,05		
Idade mínima e máxima	(10, 13)	(10, 15)	(10, 12)	(10, 12)	(10, 12)	(10, 13)	(10, 11)	(10, 12)	

Para a realização do estudo, foi necessária a autorização dos diretores das escolas particulares e da secretaria municipal de educação. O projeto de pesquisa foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, sob o parecer con-

substanciado nº 1.804.082, CAAE: 60115516.6.0000.0021.

Procedimentos para coleta dos dados

A pesquisa de campo foi desenvolvida em cada uma das escolas durante as aulas de Educação Física. As crianças de cada turma receberam uma caixa contendo um dos brinquedos e após olhar dentro da mesma, respondiam um formulário sobre o brinquedo, com questões abertas e fechadas. As questões eram sobre conhecimento e vivência com o respectivo brinquedo. Caso houvesse dúvidas, a criança chamava um dos pesquisadores, que elucidou o assunto.

Para o tratamento dos dados quantitativos, foram utilizadas técnicas de análises descritivas e, para os dados qualitativos utilizou-se a análise de conteúdo, fundamentada em Bardin (2011). Em um primeiro momento foi feita a descrição analítica dos dados, com a leitura de cada resposta obtida, buscando os pontos em comum na fala das crianças e adolescentes participantes da pesquisa. Posteriormente, foi feita a análise indutiva, elencando categorias que serviriam para a construção das inferências tendo como base nosso marco teórico, para, em seguida, discuti-las com a literatura.

Desse modo, os brinquedos foram distribuídos em cinco caixas, com as seguintes dimensões (18,5 x 14 x 7,5 cm) cada. Caixa 1 – 15 bolinhas de gude; Caixa 2 – um conjunto de saquinhos de cinco-marias; Caixa 3 – um elástico; Caixa 4 – um pião e Caixa 5 – uma pipa em miniatura.

É importante ressaltar que os brinquedos escolhidos foram a bolinha de gude, as 5 marias, o elástico, o pião, e a pipa, tais artefatos são essenciais para a realização de cinco jogos tradicionais do Brasil, que por sua vez são destaques em livros sobre o folclore brasileiro (Cascardo, 2012; Souza, 2009) e coletâneas de jogos e brincadeiras do Brasil. Meirelles (2007) apresenta um inventário dos brinquedos e jogos tradicionais que ainda perduram entre as crianças brasileiras e neste encontram-se brincadeiras de roda, pião, amarelinha, brincadeiras com as mãos, corrupios, 5 marias, cama de gato, pernas de pau, cavalo de pau, casinha, a bolinha de gude e o elástico.

Tabela 2.
Brinquedos escolhidos

Brinquedo	Jogo
Bolinha de Gude	Oca ou Roda, Mata mata (Rio de Janeiro); Boca ou Búrico, Corridinha (SC); Buraco (Cariri-CE); Oco (MS); Corre-atrás, Peteca (PA); Papão (MG e ES).
5 marias	Túnel; Muro alto; Muro baixo; Zigue zague; Papa tudo; Chuvinha; Aranha viva
Elástico	Bicicleta; Estrelinha; Laranjinha; Ceuzinho; Capoeira; Espaguete; Chocolate; Raspadinha.
Pião	Rodar pião
Pipa	Empinar pipa

A bolinha de gude é o artefato de diversos jogos no Brasil, dependendo da região onde se joga, conforme quadro 1. Em todos os jogos, atira-se uma bolinha, impulsionada pelo polegar em um alvo, geralmente outra bolinha.

Para esta pesquisa, o jogo esperado que as crianças conhecessem é o Oco, maneira mais jogada em Corumbá, MS (Zaim-De-Melo; Godoy & Scaglia, 2022).

O elástico é o artefato principal para um jogo muito praticado nos anos de 1980 (Silva, 2016), joga-se de maneira individual ou em duplas. Duas crianças, uma de frente para a outra, esticam um elástico de aproximadamente quatro metros de comprimento, colocando-o por trás das suas pernas, formando um retângulo, para que uma terceira criança pule no retângulo formado por ele, prendendo, soltando ou puxando o elástico, de acordo com as regras predeterminadas. Na ausência de um jogador para segurar o elástico, a criança pode substituí-lo por uma cadeira, ou outro objeto que sirva de apoio para o jogo (Meirelles, 2007).

O jogo de cinco-marias, também é conhecido como jogo das pedrinhas, nente, belisca, capitão, liso, xibiu e epotatá (Meirelles, 2007). É jogado com cinco saquinhos de tecido (aproximadamente 4x4 cm) encheidos com arroz ou cinco pedrinhas, pode ser jogado com um ou mais jogadores. Assim, como a bolinha de gude, existem diversas maneiras de se jogar, em todas elas a coordenação óculo manual é exigida do jogador.

O pião é um brinquedo de madeira, com formato piriforme, com uma ponta de metal, com um impulso dado por um cordão, chamado fieira, gira verticalmente, equilibrando-se na sua ponta. Roda-se o pião sozinho, ou com outras crianças com disputas, buscando o pião que rodopia por mais tempo ou lançando seu pião sobre o das outras crianças para tirá-los do espaço de jogo (Cascudo, 2012; D'ávila & D'ávila, 2001).

A pipa é um brinquedo com vários nomes no Brasil (pipa, papagaio, pandorga, quadrado, arraia, tapioca, balde) lançado ao vento, presa por uma linha com a qual o jogador faz manobras no ar impedindo-a de cair. Empinar pipa envolve praticantes de todas as idades (Alves, Zaim-De-Melo & Rizzo, 2019).

Resultados e discussão

Para melhor compreensão dos resultados da pesquisa de campo, os dados quantitativos serão apresentados em quadros com números absolutos e tabelas com números relativos. Por sua vez, as informações qualitativas serão compartilhadas a partir de excertos das falas dos participantes.

O primeiro grupo de dados versa sobre o conhecimento do brinquedo e se o participante já jogou algum dos jogos que possuem esse brinquedo como artefato essencial para a sua prática.

Tabela 3.
Conhecimento do brinquedo por gênero

Respostas	Brinquedos										Total
	Gude		Elástico		Pião		Pipa		5 Marias		
	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	
Sim	21	18	12	17	19	14	15	15	-	-	131
Não	2	-	2	5	3	-	-	-	14	17	43

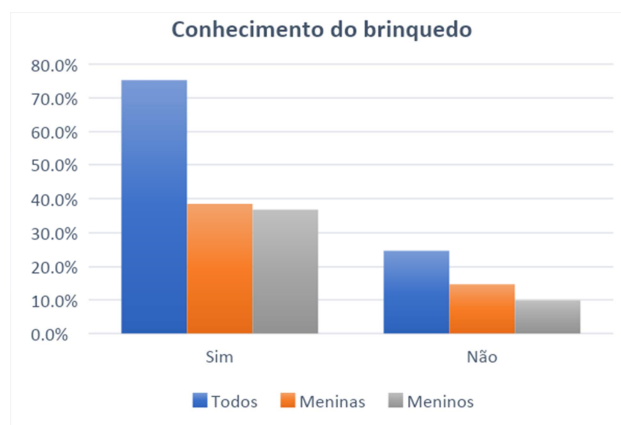


Figura 1. Conhecimento do brinquedo

Com base nos dados apresentados acima, é possível afirmar que os alunos conhecem esses artefatos, embora exista uma lacuna considerável se olharmos apenas para o brinquedo cinco-marias, pois nenhum aluno, independente de gênero, afirmou conhecer o artefato. Os dados encontrados, de certa maneira, diferem do que é propagado em pesquisas como a de Santos (2022) e de França & Gomes (2019), que apontam as potencialidades desse jogo/brinquedo na Educação Física escolar.

Quanto a existir diferença de gênero sobre o conhecimento dos brinquedos, os dados não apontaram diferença significativa, mesmo na bolinha de gude, que durante muito tempo no Brasil foi apontada como um brinquedo de menino (Carvalho, 1988).

Com relação ao conhecimento do brinquedo relativo à tipologia da escola pública ou privada, é possível apontar, conforme a tabela 4, não haver diferença significativa entre as esferas pesquisadas, exceto no artefato elástico, no qual sete alunos oriundos de escolas particulares não conhecem o brinquedo.

Tabela 4.
Conhecimento do brinquedo por escola

Escola		Brinquedos										Total
		Gude		Elástico		Pião		Pipa		5 Marias		
		♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	
Púb.	Sim	2	8	0	7	7	7	4	7	0	0	42
	Não	0	0	0	0	3	0	0	0	5	7	15
Priv.	Sim	19	8	12	10	12	7	11	8	0	0	87
	Não	2	0	2	5	0	0	0	0	9	10	28

Brougère (2010) afirma que a cultura lúdica é dinâmica e consonante com o contexto de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Portanto, o conhecimento de determinados brinquedos e brincadeiras está atrelado às transformações socioculturais e vivências contemporâneas, conforme apontam Scaglia, Fabiani & Godoy (2020). Dessa maneira, observar o desconhecimento completo relacionado ao jogo de 5 Marias é um sintoma do desenrolar da cultura lúdica que, nesse caso, distancia elementos da cultura tradicional.

Mas será que conhecer o brinquedo significa ter vivenciado a brincadeira? Os resultados são semelhantes ou diferem? Os dados a seguir mostram haver uma diferença

significativa entre conhecer e vivenciar. É preciso esclarecer que o jogo de cinco-marias não será apresentado, uma vez que as crianças já afirmaram que não conhecem o brinquedo, por consequência, não o vivenciaram.

Tabela 5.
Vivências do Jogo

Respostas	Vivência de jogo								Total
	Gude		Elástico		Pião		Pipa		
	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	
Sim	13	16	10	4	10	10	9	12	84
Não	8	1	2	13	9	4	6	3	46

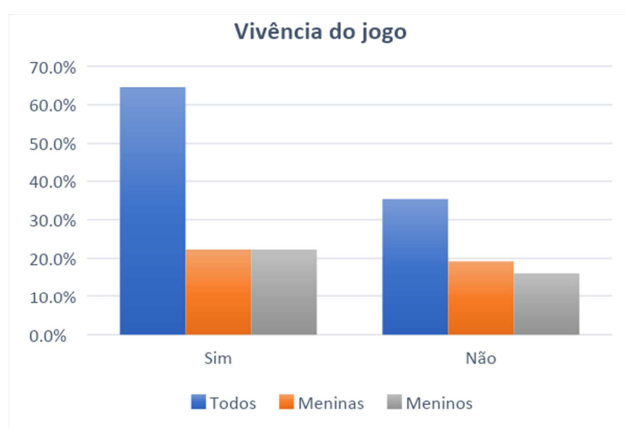


Figura 2. Vivência do jogo

Enquanto 75% das crianças conheciam os jogos (130 em números absolutos), 65% desses alunos afirmaram ter vivenciado alguns dos jogos. Em todos os jogos, há pelo menos uma criança que não vivenciou a atividade, perpetuando em alguns jogos a relação gênero *versus* jogo que existe nos jogos tradicionais brasileiros (Zaim-de-Melo, Sambugari & Duarte, 2020; Oliveira Pinto & Lopes, 2009; Kishimoto & Ono, 2008; Cravo, 2006).

No caso das meninas, os jogos com bolinha de gude, pião e pipa, embora os dados apresentem saldo positivo, no número de meninas que já os vivenciaram, a diferença é relativamente grande, quando comparado aos meninos. No caso da pipa, o jogo tradicional mais popular de Corumbá (Alves, Zaim-de-Melo & Rizzo, 2019), esperava-se que os dados apresentassem um número maior de praticantes meninas. Talvez a diferença tenha existido devido ao jogo de empinar pipa apresentar uma lógica na qual tem destaque quem empina melhor a pipa, quem não se deixa cortar. Ou seja, o mais hábil, o mais experiente, o mais forte (Oliveira Pinto & Lopes, 2009), características esperadas para um menino na cultura brasileira (Pelluso & Devide, 2021).

Os dados relacionados ao jogo de pular elástico corroboram também com a estereotípia de gênero, que perdura em alguns jogos tradicionais brasileiros, 13 meninos afirmaram não ter vivenciado o jogo, pular elástico é uma brincadeira considerada como tipicamente feminina, conforme apontam Carvalho et al., 2004, e os meninos que desejam pular podem ser alvo de piadas, como demonstrando na pesquisa de Garcia (2017, p. 75): “O menino voltou triste hoje da aula, foi chamado de bichinha pelos outros, queria pular elástico”.

O que foi acima demonstrado difere do que ocorre na educação brasileira. Questões que envolvem a estereotípia de gênero ainda são perenes nas escolas brasileiras, na educação infantil encontramos crianças separadas em colunas de meninos e meninas, nas salas de aula os nomes dos meninos estão escritos em azul e das meninas em vermelho e por fim, nas aulas de Educação Física, meninas sentadas, ou escutando música, enquanto os meninos jogam futebol (Cruz & Palmeira, 2009).

As diferenças sobre as vivências, explicitadas anteriormente, se concretizam nas esferas públicas e privadas da educação? Os dados apresentados na tabela a seguir elucidarão essa dúvida.

Tabela 6.
Vivência do jogo por escola

Escola	Vivência de jogo								Total	
	Gude		Elástico		Pião		Pipa			
	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂		
Púb.	Sim	1	10	-	1	2	6	2	4	26
	Não	1	-	-	6	5	1	2	3	18
Pri.	Sim	12	6	10	3	8	7	7	8	61
	Não	7	1	2	7	4	-	4	-	25

Os dados indicam não haver diferenças. Ao realizar uma comparação considerando a proporcionalidade dos respondentes (44 de escolas públicas e 84 de escolas privadas), verificou-se uma diferença de 11% entre as escolas, 59% dos alunos das escolas públicas e 70% dos alunos das escolas privadas afirmaram ter vivenciado os jogos. Embora a diferença seja mínima se faz necessário ressaltar que no Brasil, ainda existe em algumas cidades, em se tratando de práticas corporais que dependem de materiais específicos (tipos de bola, ou quadra) uma diferença maior entre essas esferas, justificada, principalmente, pela falta desse material e/ou infraestrutura para realização das aulas de Educação Física (Santos Filho & Santiago, 2018).

Os jogos apresentados neste estudo, não se enquadram nessa diferença, em todos eles, os materiais são de baixo custo e o local para sua prática não exige dimensões específicas, ou infraestrutura elaborada, e na escola teriam nas aulas de Educação Física o espaço ideal para o seu aprendizado, uma vez que jogos e brincadeiras são conteúdos preconizados nos documentos que regem a educação brasileira.

Nessas circunstâncias questionamos com quem as crianças aprenderam os jogos apresentados nesse estudo? Em quais contextos vivenciam – na escola ou na rua? De qual maneira co-constroem os jogos? Silva (2014) estabelece que a transmissão de um jogo pode ocorrer de forma vertical - indivíduos de pelo menos uma geração mais velha, com laços familiares; horizontal - entre pares, indivíduos coetâneos sem laços familiares; paralela - entre pares, indivíduos coetâneos com laços familiares ou com uma relação social duradoura; e oblíqua - um indivíduo mais velho, sem laços familiares, para um mais novo.

No jogo do oco, praticado com bolinhas de gude, dos 29 alunos que já vivenciaram, 17 aprenderam de forma paralela, com primos, irmãos e amigos da vizinhança, sete aprenderam de forma vertical (com pais, avós e tios) e

cinco aprenderam de forma horizontal (amigos da escola): “Aprendi jogar bolita com meu irmão” (aluno 15, escola pública), “Aprendi jogar na chácara do meu avô, nas férias, com o meu primo” (aluna 42, escola particular) e “Meu tio me ensinou” (aluno 78, escola pública).

Pular elástico foi um jogo predominantemente aprendido na escola, dos 14 alunos que disseram ter vivenciado o jogo, 12 deles aprenderam com amigos na escola (transmissão horizontal) e dois aprenderam com seus irmãos mais velhos (transmissão paralela): “Aprendi “pulá” elástico aqui na escola com a fulana – aluna 22” (aluna 23, escola particular) e “Aprendi pular com minha irmã” (aluna 2, escola pública).

Rodar pião e empinar pipa são dois jogos em que prevaleceu a forma de transmissão oblíqua, nos dois casos 50% das crianças apontaram ter aprendido os jogos com seus pais, avós e tios. O restante aprendeu na vizinhança (transmissão paralela) ou com os seus primos e irmãos (transmissão paralela).

- *Meu avô tinha dois “pinhão” na casa dele, um dia eu achei e pedi para ele me ensinar (aluno 122, escola pública)*

- *Meu pai me ensinou a roda pião (aluna 9, escola pública)*

- *Desde pequeno meu pai solta pipa comigo, tem uma foto minha no carrinho de bebê com meu pai empinando a pipa (aluno 88, escola particular)*

- *Aprendi a soltar pipa olhando meu irmão mais velho (aluna 35, escola pública)*

- *Aprendi na rua, correndo atrás de pipa cortada, quando eu era bem pequeno (aluno 49, escola pública).*

Os jogos que têm os brinquedos bolinha de gude, elástico e pipa foram aprendidos na sua grande maioria pelas crianças entre indivíduos coetâneos na rua, visto que em alguns bairros do município ainda é possível brincar nas ruas, apesar de questões contemporâneas, como urbanização e aumento da violência. Quando os jogos foram aprendidos na escola ou com adultos, não houve participação dos professores, implicando que, embora tenhamos muitos estudos e pesquisas nas diversas cidades do país, Brasília-DF (Wiggers, Oliveira & Ferreira, 2018), Cáceres-MT (Ribeiro, 2017), Vale do Jiquiriçá-BA entre outros, os contextos informais ainda são locais privilegiados para o aprendizado dos jogos tradicionais.

Como consequência, é inevitável afirmar: há uma pedagogia da rua que rege, de maneira significativa - vide a quantidade de jogos aprendidos fora da escola -, a cultura lúdica de crianças. Quando os jogos são aprendidos em relação com irmãos, tios ou avós, há uma clara determinação da rua enquanto um ambiente propício de aprendizados (Freire, 2022). No que tange o contexto da pesquisa, é possível enxergar alterações na cultura lúdica, como afirma Brougère (2010), porém, é indiscutível sua influência quando o tema é jogos/brincadeiras protagonizados por crianças.

Se a rua ainda é esse espaço propício para o aprendizado dos jogos, e está cada vez mais distante da criança, principalmente nos grandes centros urbanos, o que é possível fazer? Um dos caminhos possíveis é a preservação desses jogos através da Educação Física, nas aulas, nas

escolas, buscando a interação com pessoas mais velhas das comunidades, para se preservar a memória e vivência dos jogos tradicionais.

Considerações Finais

A presente pesquisa teve como objetivo identificar o conhecimento que alunos do sexto ano do Ensino Fundamental possuem sobre cinco brinquedos tradicionais da cultura popular brasileira. Desse modo, a partir da exploração de cinco caixas com bolinha de gude, pipa, cinco-marias, elástico e pião, as crianças participantes responderam um questionário com perguntas abertas e fechadas, acerca desses artefatos. Os resultados elucidam os saberes, vivências e formas de aprendizado da cultura lúdica de brinquedos e brincadeiras tradicionais muito presentes na cultura brasileira, a partir do entrelaçamento entre contextos, gênero e experiências de cada criança participante.

Constatou-se que as crianças conhecem os brinquedos apresentados (com exceção do cinco-marias - nenhum dos alunos afirmou conhecer o brinquedo); quanto às vivências, há uma diferença de gênero, especialmente na pipa (predominância de meninos) e no elástico (predominância de meninas), além disso, as formas de aprendizado dos jogos/brinquedos é específica para cada um, sendo o elástico predominantemente vivenciado na escola, por meio da interação com pares (transmissão horizontal), e os demais, como pipa, pião e bolinha de gude em outros contextos, como ruas e casas, especialmente na relação com familiares, como pais, avós e tios (transmissão vertical).

Os estudos sobre jogos tradicionais no campo da Educação Física, em sua maioria, objetivam realizar um resgate das tradições ou apontar caminhos metodológicos para o ensino dessas práticas no contexto escolar, sendo que muitas vezes essa sistematização é marcada pela descontextualização e pela funcionalidade atribuída aos jogos. Desse modo, a pesquisa realizada potencializou a compreensão dos jogos tradicionais como práticas corporais que se desenvolvem em diferentes contextos, perpassando gerações e mudanças socioculturais.

Assim, os resultados apresentados ensejam a reflexão sobre fatores que contribuem para a permanência de alguns jogos e brinquedos tradicionais e a rejeição de outros, bem como sobre a forma de transmissão dessas práticas culturais, os processos de aprendizagem que permitem o enlace entre a tradição e a inovação, a manutenção e a ruptura de regras e significados. Portanto, uma contribuição ímpar no campo acadêmico e pedagógico.

A Educação Física não aparece nas respostas dos participantes como contexto de aprendizagem desses jogos/brinquedos, o que nos leva a refletir sobre a prática realizada nos cursos de formação de professores: será que as disciplinas que envolvem o jogo tradicional como prática corporal da Educação Física abordam a relevância desse conteúdo? De que maneira essas práticas podem ser desenvolvidas nos diferentes níveis de ensino?

Por fim, considerando a importância da preservação

desse importante patrimônio cultural, mas sem incorrer num saudosismo exacerbado, muito presente no senso comum, esse estudo, ciente de suas limitações, busca estimular demais pesquisas a compreender como práticas culturais tão remotas se sustentam na sociedade contemporânea, especialmente no campo escolar, e as relações estabelecidas entre a universalidade e a particularidade das tradições e das inovações.

Referências

- Alves, J. M. S., Zaim-de-Melo, R., & Rizzo, D. T. S. (2019). Uma pipa no céu, uma criança correndo, a brincadeira mais popular de Corumbá, MS. *Lúdica Pedagógica*, 2(30), 43-49.
- Amado, J. (2008). Brincadeiras populares: um patrimônio cultural da infância. In: J. A. O, Debortoli, & M. F. A. Martins; S. Martins (Orgs.). *Infâncias na metrópole*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Atzingen, C. V. (2001). *A história dos brinquedos*: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem, São Paulo: ed. Alegro.
- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70.
- Bauman, Z. (2005). *Identidade*: entrevista a Benedetto Vicchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Benjamin, W. (2009). *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. São Paulo: Editora 34.
- Brougère, G. (2014). *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez.
- Cabanne, J. I. (2012). Brinquedo, memória de uma sociedade. *Comunicação & Educação*, 17(1) 63-72.
- Carvalho, A. M. A., Beraldo, K. E. A., Pedrosa, M. I., & Coelho, M. T. (2004). O uso de entrevistas em estudos com crianças. *Psicologia em estudo*, 9(1), 291-300
- Carvalho, J. J. (1988). O jogo das bolinhas: uma simbólica da masculinidade. *Anuário Antropológico*, 12(1), 191-222
- Cascudo, L. C. (2012). *Dicionário do folclore brasileiro*. São Paulo: Global.
- Cravo, A. C. A. (2006). *Brincadeiras infantis e construção das identidades de gênero*. (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil.
- Cruz, M. M. S., & Palmeira, F. C. C. (2009). Construção de identidade de gênero na Educação Física Escolar. *Motriz*. *Journal of Physical Education*. UNESP, 116-131.
- D'ávila, E., & D'ávila, M. (2001). *Festas e tradições populares de Itajaí*. Itajaí: Fundação Genésio Miranda Lins.
- França, F. G. R., & Gomes, L. F. (2019). Jogos e brincadeiras tradicionais: reflexões e vivências pedagógicas na Educação Física escolar. *Temas em Educação Física Escolar*, 4(1), 117-125.
- Freire, J. B. (2022). *O jogo de bola na escola: introdução à pedagogia da rua*. Campinas: Autores Associados.
- Garcia, R. (2017). Da criação à transcrição: do mito do menino inventado e sobre a pedagogia das artes do corpo como fundamentos para a transgressão da heteronormatização. In: D. Pizarro (Org.). *Ensino-pesquisa em extensão*: processos de composição em dança na formação do docente-artista Brasília: Ed. IFB.
- Guimarães, R. S. Brincadeiras no quintal: caminhos pelos brinquedos e brincadeiras do Vale do Jiquiriçá-Bahia. *Revista de Estudos em Educação e Diversidade*, 1(1), 6-19.
- Hall, S. (2020). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Lamparina.
- Kishimoto, T. M. (2011). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cengage Learning.
- Kishimoto, T. M., & Ono, A. T. (2008). Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca. *Pro-Posições*, 19(3), 209-223.
- Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., & Ocariz, U. S. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts. Educación física y deportes*, 3(85), 68-81.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE.
- Meirelles, R. (2007). *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras do Brasil*. São Paulo: Terceiro Nome.
- Leonardo, L., & Scaglia, A. J. (2022). Temos que devolver o jogo ao(à) jogador(a): as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. *Movimento*, 28(1), 1-21.
- Oliveira Pinto, T., & Lopes, M. F. (2009). Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros na infância. *Rev. latinoam. cienc. soc*, 7(2), 861-885.
- Pelluso, J., & Devides, F. P. (2021). Masculinidades na Educação Física escolar: reflexões necessárias sobre um tema velado. In: F. P. Devides & L. T. Brito. São Paulo: nVersos Editora.
- Ribeiro, J. C. (2017). A importância de resgatar as brincadeiras tradicionais no cotidiano escolar das crianças. *Revista Eventos Pedagógicos*, 8(2), 813-827.
- Santos, L. G. R. (2022). Ser pop ou não ser, eis a questão a incorporação da Cultura Popular regional na Educação Física Escolar. *Saberes em Foco*, 5(1), 359370.
- Santos Filho, F. A., & Santiago, M. L. E. (2018). Uma análise comparativa entre o ensino da Educação Física em escolas públicas e privadas da cidade de União/PI. *Revista Form@re-Parfor*, 6(2), 59-71.
- Scaglia, A. J., Fabiani, D. J. F. & Godoy, L. B. (2020). *Corpo-consciência*, 24(2), 187-207.
- Silva, B. M. H. (2016). *LudiCidade*: espaços urbanos do brincar. (Dissertação de Mestrado). Universidade de São Paulo, São Carlos, SP, Brasil.
- Souza, M. (2009). *Turma da Mônica*: folclore brasileiro. Barueri: Girassol.
- Wiggers, I., Oliveira, M., & Ferreira, I. (2018). Infância e educação do corpo: as mídias diante das brincadeiras tradicionais. *Em aberto*, 31(102).
- Zaim-de-Melo, R., & Golin, C. H. (2019). Entre o tradicional e o eletrônico: os jogos e brincadeiras de estudantes em Corumbá-MS. In: W. L. Linhares (Org.). *Ciências do esporte e educação física*: uma nova agenda para a emancipação. Ponta Grossa: Atena.
- Zaim-de-Melo, R., & Scaglia, A. J. (2022). Memórias Crianceiras: a infância pantaneira em meados do Século XX. *Revista Temas em Educação*, 31(1).
- Zaim-de-Melo, R., Duarte, R. M., & Sambugari, M. R.N. (2020). Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma "escola das águas". *Pro-Posições*, 31(1).
- Zaim-de-Melo, R., Godoy, L. B., & Scaglia, A. J. (2022). Licença Bets! Cabelo não tem sangue! Bicou! Quando a expressão no jogo fala por si. In: M. Almeida (Org.). *O game em jogo*: diálogos e reflexões sobre a ludicidade do jogar na era digital. 1ed. Fortaleza, CE: Nexos.
- Zangirolami-Raimundo, J., Echeimberg, J. O., & Leone, C. (2018). Tópicos de metodologia de pesquisa: estudos de corte transversal. *J. Hum. Growth Dev*, 28(3), 356-360.
- Zimmermann, A. C. (2014). O jogo: sobre encontro e tradições. In: Zimmermann, A. C., & Saura, Soraia Chung. *Jogos Tradicionais*. São Paulo: Pirata.