

JOGOS POPULARES: pesquisa sociocultural e importância lúdica para o desenvolvimento infantil

POPULAR GAMES: socio-cultural research and recreational importance to child development

Laila Fernanda de Souza Avelar *

Lúcia Helena Teixeira **

Resumo: Este estudo tem como objetivo inferir a importância e a influência dos jogos populares no desenvolvimento infantil dentro do contexto sociocultural. Consistiu em uma pesquisa de campo e bibliográfica de cunho quanti-qualitativo. A coleta de dados foi realizada através da aplicação de um questionário semiestruturado aos participantes de 7 a 15 anos do Projeto Sonho de Aline do Município de São José de Ribamar-MA. Constatamos que os Jogos Populares ainda se mantêm presentes entre as crianças e satisfazem sua maioria em virtude da grande diversidade cultural que apresenta, e pela capacidade de desenvolver potencialidades através da ludicidade.

Palavras-chave: Lúdico. Jogos. Jogos populares.

Abstract: This study aims to infer the importance and influence of popular games on child development within the socio-cultural context. It consisted of a field survey and literature of quantitative and qualitative stamp. Data collection was performed by applying a semi-structured questionnaire to participants from 7 to 15 years old of the Project Aline's Dream in São José de Ribamar, MA. It was found that Popular Games is still present among children and satisfies the majority mostly because of the great cultural diversity and by the capacity to develop potentialities through playfulness.

Keywords: Playful. Games. Popular games.

1 INTRODUÇÃO

O lúdico é uma manifestação cultural que permeia várias dimensões da vida humana. Não existe de forma isolada numa ou noutra atividade, podendo se expressar nas mais diferentes situações. (GONZÁLEZ; FENSTIRSEITER, 2005, p. 271).

Diante disso, esse trabalho identificou como tal manifestação é fundamental para o desenvolvimento da criança, uma vez que este tema já foi citado entre autores com o Huizinga (1980), Santos (1997), Negrine (1994) Brougere (1998), Marcellino (1990), entre outros, que vêem neste o fator preponderante para a contribuição dos aspectos físicos, sociais e culturais.

Nessa perspectiva, foram escolhidas os Jogos Populares por estimular essas características presentes na infância, época em que estes jogos que são vivenciados

cotidianamente não devem assumir apenas papel de divertimento, mas sim contribuir de forma prazerosa no aprendizado.

Além desses aspectos positivos dos Jogos Populares, fica clara a crescente desvalorização dessa prática corporal, devido a alguns fatores, tais como: o surgimento de jogos modernos, a falta de espaço físico seguro, urbanização, além de compromisso e obrigações rotineiras das crianças.

A intenção deste trabalho é evidenciar os benefícios oriundos dessa prática, visto que já foi provada sua importância para o desenvolvimento infantil. Apresenta-se neste artigo os resultados de uma pesquisa cujo objetivo é verificar se ainda há interesse das crianças em relação aos Jogos Populares, se esta prática é desenvolvida de forma contínua ou esporádica, além da opinião das crianças em relação à preservação desses jogos.

* Acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão. E-mail: laila.fernandasa@hotmail.com.

** Acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão. Bolsista da Alegria Infantil no Aidenadora Belo. E-mail: luciahelenateixeira@yahoo.com.br

2 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O lúdico que se origina da palavra latina "ludus", cujo significado é "jogo", não segue apenas essa simples definição. Dentro do conceito evolutivo da palavra, essa denominação passa a ser vista como uma atividade fundamental para o dinamismo humano. Toda atividade lúdica abrange a criança em todas as ações que são vividas e que envolvem seu imaginário, seu cotidiano, o conhecimento do outro e de si mesmo e que de fato desenvolva suas capacidades.

Partindo do princípio de que o jogo popular traz em si o selo da cultura e que brincando, percebe-se a criação de um mundo de "faz de contas", que seria a interiorização da realidade, percebe-se a presença do lúdico como fonte importante na formação de um indivíduo. É o que afirma Santos (1997, p.12):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Quando a criança vivencia determinadas experiências, ela desenvolve seus conhecimentos, que resultarão na formação de sua personalidade. O que ela aprende no ato de brincar é absorvido de forma eficaz, porque formará conceitos que contribuirão diretamente na sua vida. Com isso, Negrine (1994, p.19) aponta que:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança."

Assim, tem-se no lúdico um espaço de liberdade e expressão, onde a criança pode exercer uma relação afetiva com tudo o que a cerca, além de contribuir para a formação de sua personalidade. Isto porque, as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança e caracterizam-se pelo prazer e ainda são instrumentos de forte teor motivacional, sendo capazes de gerar um estado de vibração e euforia.

Gilles Brougere (1998, p. 26) ressalta que "[...] A criança adquire, constrói sua

cultura lúdica brincando. É o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê, que constitui sua cultura lúdica."

Daí vê-se a necessidade de ampliar conhecimentos e não compreender o lúdico somente como sinônimo de diversão, passatempo ou lazer. Pode-se dizer então que, ao jogar, a criança, de forma prazerosa desenvolve o aprendizado, portanto, ao brincar, ela também aprende. É o que Marcellino (1990, p. 126) afirma: "É só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender." Assim a criança desperta seu potencial de forma significativa, uma vez que a ludicidade promove o enriquecimento da criança como um todo.

Huizinga (1980) argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio (*Homo Sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo faber*), então a denominação *HOMO LUDENS* quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e do desenvolvimento da civilização.

Como dito anteriormente, o jogo, do ponto de vista lúdico, tem um grande papel no desenvolvimento da criança não só no aspecto físico, como também no social e cultural. Assim, partindo desse princípio, aborda-se apenas um tipo de jogos: os jogos populares ou tradicionais.

3 JOGOS POPULARES: dos primórdios à evolução

Grande parte dos jogos populares está intrínseca à cultura de um povo, sendo transmitidas para gerações subseqüentes e exercendo influência diretamente no desenvolvimento da criança. Muitos dos jogos populares infantis fazem parte do folclore que Cascudo (1979, p. 334) definiu como sendo "a cultura popular, tomada normativa pela tradição".

Desse modo, há um elo entre determinados fatores que predis põem à realização dessas atividades, como o espaço geográfico, o tempo e a organização social, que de fato são responsáveis pelas diversas e variadas formas de sua manifestação.

Todas essas associações podem levar à verdadeira origem e transmissão desses jogos, uma vez que não estão totalmente esclarecidas. Kishimoto (1992, p.25) argumenta sobre tal questão da seguinte forma:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato

de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Esta cultura empírica produz grande efeito em decorrência da importância de sua oralidade. Pontes e Magalhães (2002, p. 214) concordam com Kishimoto ao assegurarem que: "[...] pouco se sabe sobre a real origem de diversos jogos, entretanto sua transmissão de criança para criança se dá de forma essencialmente oral". Faz-se necessário ressaltar que a oralidade é uma característica dos jogos populares por serem praticados com frequência por crianças de classes menos privilegiadas, por caracterizar uma faixa mais abrangente da sociedade, e ocorrem principalmente em ruas, praças, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, sobretudo utilizando a criatividade e a coletividade para a confecção de materiais de fácil acesso para a execução dos jogos.

É considerável afirmar que os jogos populares têm a função de perpetuar a cultura infantil e de desenvolver formas de convivência social, onde o indivíduo pode aperfeiçoar suas habilidades, adquirir comportamentos, atitudes, facilitando a interação e a convivência em determinada sociedade.

Castellano Filho et al. (1992, p.66) relata que:

[...] Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para mudanças das necessidades e das consciências [...].

Contudo, destacamos que o jogo desperta na criança uma liberdade de ação em que o que é ditado pela vida real pode ser transformado para ela sob determinadas regras, para uma vivência harmoniosa. Isto a motiva a explorar "o porquê" e "como", e assim ela sente prazer em desvendar esses desafios.

Visto a contribuição desses jogos para a formação sociocultural da criança, nota-se a minimização do seu valor por diversos fatores vivenciados atualmente. O processo de industrialização e urbanização ao longo da história foi um marco na mudança sofrida pelos jogos populares. Este fenômeno abriu caminho para a valorização da área urbana, limitando o espaço das crianças para a realização de suas atividades. Destacamos o avanço tecnológico que, através dos meios de comunicação de massa, levou a população infantil a modificar suas formas lúdicas e, por

consequente, o crescente número de brinquedos industrializados que atrai a atenção das crianças e que não permite explorar suas capacidades psicomotoras, afetivas e cognitivas.

Observa-se ainda uma necessidade de educar e proporcionar qualidade de vida às crianças, evidenciada pelo controle excessivo de atividades que direcionam o que elas devem ou não fazer. Isso restringe sua liberdade de expressão, impedindo-as de experimentar, correr riscos e vivenciar situações próprias.

Contudo, todos os aspectos mencionados remetem à compreensão da importância dos jogos populares enquanto manifestação lúdica. Tais atividades influenciam as crianças em sua grande diversidade cultural, no campo da criatividade, do raciocínio diante das situações de jogo, da socialização e na espontaneidade dos movimentos apesar de características e variações próprias que acabam gerando uma rica e exclusiva identidade popular.

4 METODOLOGIA

Tratou-se de uma pesquisa de campo e bibliográfica de cunho quanti-qualitativo. Para realizá-la, foram aplicados questionários semiestruturados em grupo de 100 crianças entre idade de 7 a 15 anos, de ambos os gêneros, do Projeto Sonho de Aline em São José de Ribamar-MA. O questionário continha 8 perguntas, que possuíam como proposta analisar, pesquisar, comparar e investigar sobre jogos populares neste grupo. A partir desse levantamento, os dados foram coletados durante uma semana, sendo sempre supervisionados pelas coordenadoras do Projeto.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados foram obtidos através de questionários feitos com crianças de faixas etárias diferentes, sendo o primeiro grupo, denominado A, composto por 56 crianças, entre 7 a 11 anos; já o segundo, denominado B, quantificava 44 crianças, de 12 a 15 anos.

Desta forma a primeira questão indagava se essas crianças brincavam ou brincam de jogos populares. Foi comprovado que 100% do total de crianças responderam que sim. Em seguida, em relação à frequência com essas pessoas brincam ou brincavam com jogos populares, o grupo A, que corresponde a 46%, e o grupo B, com 33%, revelaram em sua maioria que brincam com Jogos Populares de vez em quando. Em contrapartida os que responderam que brincam todos os dias foram 10% e 11%, respectivamente.

O terceiro questionamento foi sobre o local onde os interrogados brincam ou brincavam desses jogos. Observou-se que as crianças do

grupo A brincavam predominantemente em casa (28%) e, no grupo B, o local escolhido foi a rua (22%).

Para a quarta questão foi indagada a preferência entre os Jogos Populares e os aparelhos eletrônicos. Ficou comprovado que, no grupo A, 45% preferem Jogos Populares e apenas 11%, Jogos eletrônicos; já, no grupo B, 32% preferem Jogos Populares e apenas 12% Jogos eletrônicos.

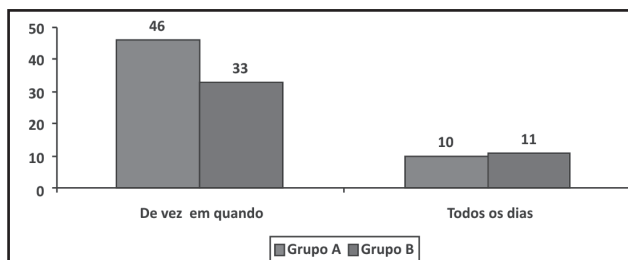


Gráfico 1 - A frequência com que brincam ou brincavam com jogos populares

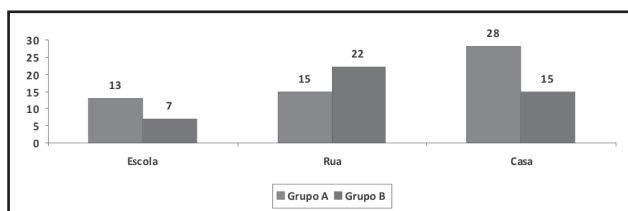


Gráfico 2 - Local onde brincam ou brincavam desses jogos

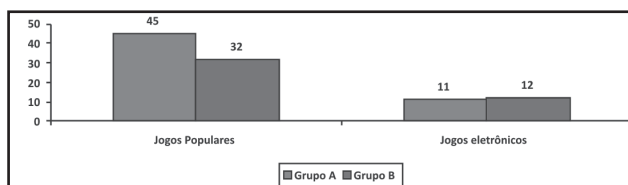


Gráfico 3 - Preferência entre os Jogos populares e aparelhos eletrônicos

A avaliação dessa pesquisa foi feita através da análise dos resultados obtidos no questionário. Considerando a primeira pergunta, todas as crianças afirmaram já haver brincado de algum jogo popular. Ressalta-se que o projeto situa-se em uma área onde famílias possuem baixo poder aquisitivo, evidenciando seu objetivo que é oportunizar as crianças em situação de risco e de extrema pobreza ao exercício da cidadania por meio da inclusão. Com relação à frequência com que brincam ou brincavam, é notória a prioridade que as crianças ainda dão aos Jogos Populares, ou seja, há sempre um tempo para esse tipo de atividade.

Em seguida, constatou-se uma discordância entre as idades em relação ao local de prática desses Jogos: o grupo A demonstrou o hábito de realizá-lo em casa, já o grupo B praticava-o

na rua. Essa resultante se dá pelo fator idade e, conseqüentemente, pela autonomia dos mais velhos. Observou-se que a alternativa escola é quase inexistente como opção escolhida, o que caracteriza a falta de interesse dos professores de Educação Física em trabalhar esse conteúdo tão abrangente.

Já em relação à preferência dos Jogos Populares aos jogos eletrônicos, apesar de a maioria demonstrar interesse por Jogos Populares como observado acima, notou-se a divisão entre os gêneros visto que o gosto por jogos eletrônicos foi maior entre os meninos. Além disso, um comentário chamou a atenção: uma criança, ao responder à referida pergunta, disse que prefere Jogos Populares por não ter acesso aos jogos eletrônicos.

Na última pergunta, os participantes foram unânimes em ressaltar a importância de se preservar os Jogos Populares, enaltecendo o prazer de ensinar a seus filhos no futuro o que eles aprenderam um dia, assim como seus próprios pais fizeram.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o objetivo dessa pesquisa foi alcançado, pois se observou que, apesar dos fatores que minimizaram a prática dos Jogos Populares, este ainda é um conteúdo bastante aceito entre as crianças, embora seja interferido pelo processo de modernização. Tal prática corporal também possibilita que crianças de ambos os gêneros brinquem juntas, favorecendo, assim, um maior contato entre elas, o que contribui para a socialização por meio dos jogos.

Em suma os Jogos Populares influenciam o desenvolvimento infantil, promovendo o desenvolvimento de formas de convivência social, aperfeiçoando suas habilidades, comportamentos, atitudes e facilitando a interação entre as crianças.

REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.
- CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. São Paulo: Melhoramentos, 1979.
- CASTELLANO FILHO, Lino et al. *Metodologia do Ensino de educação física*. São Paulo: Cortez, 1992.
- GONZÁLEZ, Fernando J.; FENSTERSEIFER, Paulo e (Org.). *Dicionário crítico de educação física*. Ijuí: Ed. Unijuí, 2005.

HUIZINGA, H. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1992.

ARCELLINO, Nelson C. *Pedagogia da animação*. Campinas: Papirus, 1990.

NEGRINI, A. *A aprendizagem e desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo*. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. *Psicologia: teoria e pesquisa*, Brasília, DF, v. 18, n. 2, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O lúdico na formação do educador*. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.