

## **Jogos e Brincadeiras Populares nas Décadas de 60 a 90 no Brasil: sentimentos, memórias e resgate cultural na instituição escolar infantil**

Ramon Missias-Moreira<sup>1</sup>

**Resumo:** Esse estudo teve como objetivo geral compreender os jogos populares praticados por um grupo de pessoas nascidas até o ano de 1989. E como objetivos específicos: identificar os jogos e brincadeiras populares que marcaram suas infâncias na interface com os seus sentimentos e memórias dessas práticas; avaliar como as tecnologias digitais podem contribuir para o avanço ou diminuição da prática dos jogos populares hodiernamente; e, apreender possibilidades e formas de resgatar culturalmente essas práticas populares no contexto escolar. Estudo qualitativo, descritivo e analítico, realizado com cinco participantes após assinarem o TCLE, tendo os dados sido produzidos pela entrevista semiestruturada. Através da técnica de análise de conteúdo se analisou os dados, entre fevereiro e julho de 2019. A partir dos conteúdos manifestos, chegou-se à cinco categorias de resultados: Perfil da faixa etária e possíveis mudanças de moradias, bairros, cidades e localidades; Jogos e brincadeiras populares vivenciados e suas características; Espaço e tempo de realização dessas práticas culturais e regras comuns dos jogos populares; Memórias, sentimentos e emoções nas reminiscências dos seres brincantes; O resgate dos jogos populares e o papel do professor de Educação Física. As diversas conceituações acerca dos jogos foram cruciais, assim como, foram descritas brincadeiras que além de terem sido comuns para boa parte dos entrevistados, ultrapassaram gerações, mantendo sua prática popular, apesar de estar constantemente ameaçada pelo advento da tecnologia digital na infância. A atuação do professor nesse segmento é essencial, para transmissão dos jogos e brincadeiras. Concluímos, também que, a inserção da mulher no mundo do trabalho, contribuiu para a introdução de aparatos tecnológicos no cotidiano das crianças afim de suprir a ausência dos pais. É possível estabelecer uma cultura de resgate da prática dos jogos populares no contexto da educação infantil.

**Palavras-chave:** Jogos populares, Brincadeiras, Infâncias, Crianças, Educação Infantil.

### **Popular games and games in the 60's and 90's in Brazil: feelings, memories and cultural rescue in the children's school institution**

**Abstract:** This study aimed to understand the popular games played by a group of people born until 1989. And as specific objectives: to identify the popular games and games that marked their childhood in the interface with their feelings and memories of these

---

<sup>1</sup> Pós-doutor em Ciências do Desporto pela Universidade do Porto, Portugal. Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia. Professor Adjunto na Universidade Federal do Vale do São Francisco. Líder do Grupo de Pesquisa Interdisciplinar sobre Saúde, Educação e Educação Física. E-mail: [ramon72missias@gmail.com](mailto:ramon72missias@gmail.com)

practices; assess how digital technologies can contribute to the advancement or decrease in the practice of popular games today; and, to apprehend possibilities and ways of culturally rescuing these popular practices in the school context. Qualitative, descriptive and analytical study, carried out with 5 participants after signing the informed consent, the data having been produced by semi-structured interviews. Through the Content Analysis Technique, the data were analyzed between February and July 2019. From the manifest contents, five categories of results were reached: Age group profile and possible changes in housing, neighborhoods, cities and locations; Popular games and games experienced and their characteristics; Space and time for these cultural practices and common rules of popular games; Memories, feelings and emotions in the reminiscences of the playing beings; The rescue of popular games and the role of the Physical Education teacher. The different concepts about games were crucial, as well as games were described that, in addition to being common for most of the interviewees, surpassed generations, maintaining their popular practice, despite being constantly threatened by the advent of digital technology in childhood. The role of the teacher in this segment is essential, considering that one of the fundamental pillars of Physical Education to be transmitted are games and games. We also concluded that the insertion of women in the world of work contributed strongly to the introduction of technological devices in the daily lives of children in order to make up for the absence of parents. It is possible to establish a culture of rescuing the practice of popular games in the context of early childhood education.

**Keywords:** Popular games, Jokes, childhoods, children, early childhood education.

## **Introdução**

Esse artigo agrega contribuições para o campo dos jogos populares, como parte da cultura corporal de movimento, resgatando memórias de gerações passadas relacionadas ao gênero, tipo e forma dos jogos populares praticados em suas infâncias, tendo como finalidade central a compreensão e comparação entre vivências antigas e vivências percebidas na contemporaneidade, a fim de observar as mudanças ocorridas e suas causas, bem como com o intuito de resgatar seus sentimentos e memórias sobre essas experiências vividas, podendo ser resgatados no ambiente escolar por meio das aulas de Educação Física.

A cerca de sua relevância, sob o olhar da Psicologia, torna-se como exemplo a atribuição do jogo como um lugar no sistema da vida, de extrema importância onde sua função vem sendo considerada como percussora nas investigações a respeito desse objeto, podendo também servir de material complementar para estudos no meio acadêmico ou para a leitura da sociedade como um todo. Os jogos populares são brincadeiras transmitidas de geração em geração que tem a finalidade de despertar a ludicidade e imaginação através dessas brincadeiras ocorridas, geralmente, nas ruas, onde seus praticantes são, na maioria dos casos, pertencentes de classes sociais mais baixas. Partindo da concepção de homem defendida pela Psicologia Histórico-Cultural, este é um

ser de natureza social, onde tudo aquilo que há de humano neste, é fruto da sua vida em sociedade, no seio da cultura criada pela humanidade (LEONTIEV, 1978). Destarte, o homem, diferentemente de outros animais que se adaptam à natureza, tem de adaptar a natureza a si para garantir o atendimento de determinadas necessidades. A essa relação consciente e intencional de transformação da natureza, dá-se o nome de trabalho (FRERES *et al.*, 2012). O jogo surge das necessidades humanas e ajuda no desenvolvimento integral dos sujeitos sociais.

Não há registros datados que mostrem onde e quando o jogo foi primordialmente pensado e praticado, juntamente com suas regras e instrumentos, o que se sabe é que veio muito antes do advento da cultura. Segundo Huizinga (2004), o jogo pode ser visto como algo que vai além de um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, rompendo o macro da atividade puramente física ou biológica.

Daolio (2004, p. 2), aprofunda e amplia a compreensão da cultura argumentando que:

Cultura é o principal conteúdo para a Educação Física, porque as manifestações corporais humanas são geradas na dinâmica cultural desde os primórdios da evolução até hoje, expressando-se, se diversificando e com significados próprios no contexto de grupos culturais específicos. O profissional de Educação Física em si não trabalha com o esporte em si, não lida com a ginástica em si. Ele trata do ser humano nas suas manifestações culturais relacionadas ao corpo e ao movimento humano historicamente definido como jogo, esporte, dança, luta e ginástica.

Melo (1981), ao falar sobre o folclore infantil, descreve que entre os inúmeros jogos e brincadeiras presentes no folclore infantil vários estão presentes na vida das crianças desde a antiguidade, mas que muitos são praticados atualmente como no passado, entre eles os jogos de escolher que ainda é feito da mesma maneira, cita como exemplo o par ou ímpar, cara ou coroa, que ainda utilizamos nos dias de hoje, mas que já eram praticados pelas crianças romanas como forma de escolha para dar início ao jogo.

Nos jogos populares 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.

Nessa direção, esse estado de ludicidade é uma condição que integra várias dimensões dos sujeitos – sentir, pensar e agir. Para Luckesi (2014, p.19), a ludicidade é um “estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude ao investir energia e tempo em alguma atividade, que pode e deve dar-se em qualquer momento ou estágio da vida de cada ser humano”. Trabalhar a sensibilidade e a ludicidade permitem uma formação mais integral, saudável e solidária, sendo um alicerce basilar na coesão social, constituindo-se princípio propulsor e civilizatório do sistema democrático (HUIZINGA, 2004), sendo um conhecimento imprescindível para diversos autores (D’ÁVILA, 2017; DUARTE JR., 2006; LUCKESI, 2020; SOBRAL; PORTO, 2022).

Darido (2005), pontua sobre o jogo como conteúdo escolar, e afirma que há muito tempo o jogo se faz presente na escola, mas que se restringe somente ao fazer, e que não houve a preocupação em estudar os seus valores e significados, em analisá-lo como um patrimônio cultural. A autora ao questionar os conteúdos que seriam relevantes sobre o jogo nas aulas o analisa em três dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal.

Frente a essas questões, traçou-se como objetivo geral compreender os jogos populares praticados por um grupo de pessoas nascidas até o ano de 1989. E como objetivos específicos: identificar os jogos e brincadeiras populares que marcaram suas infâncias na interface com os seus sentimentos e memórias dessas práticas; avaliar como as tecnologias digitais podem contribuir para o avanço ou diminuição da prática dos jogos populares hodiernamente; e, apreender possibilidades e formas de resgatar culturalmente essas práticas populares no contexto escolar.

### **Metodologia da Pesquisa**

Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa, utilizando de procedimentos técnicos empíricos exploratórios, iniciando-se com uma revisão de literatura, buscando o conhecimento e o estado das coisas em torno dos jogos e brincadeiras populares na Educação Física Infantil e fora desse espaço, seguido pela escolha da população alvo da pesquisa.

De acordo Minayo (2021), na pesquisa qualitativa deve-se considerar a singularidade da pessoa, porque sua subjetividade é uma manifestação da plenitude de sua vida. A experiência e a vivência ocorrem no terreno da coletividade e se contextualizam pela cultura do grupo social em que ela se insere. Todas as formas coletivas e individuais em sua realidade social são constituídas de valores, crenças, experiências, vivências, ação, significados e senso comum (MINAYO, 2012).

A investigação científica foi realizada entre fevereiro e julho de 2019, a partir de uma atividade de pesquisa proposta pela disciplina Educação Física na Educação Infantil, ofertada no período letivo 2019, no Curso de Licenciatura em Educação Física, da Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF), por meio de entrevistas semiestruturadas, realizadas individualmente, com um público-alvo de faixa etária acima de 30 anos (nascidos até 1989), onde foram ouvidos 5 indivíduos que moram atualmente, na cidade de Petrolina, no Estado de Pernambuco, sendo escolhidas aleatoriamente. A coleta e produção de dados só foram iniciadas após os participantes concordarem e assinarem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), documento que assegurou os objetivos do estudo, direitos e deveres dos participantes, portanto, foram respeitadas as recomendações éticas da resolução 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde (BRASIL, 2016).

O roteiro básico da entrevista semiestruturada foi composto de 9 questões abertas, sendo elas: 1) Com que idade, aproximadamente, você praticava jogos e brincadeiras populares? 2) Na infância, você mudou muito de local de moradia? Se sim, as atividades variavam de acordo com cada um ou mantinham-se? 3) Quais jogos e brincadeiras populares marcaram a sua infância e como elas podem ser caracterizadas? 4) Onde era mais corriqueira a prática dessas atividades? 5) Quais as regras dos jogos praticados e elas eram seguidas? 6) Qual a sensação que você tem quando recorda dessa época? 7) Comparando com o que você vê atualmente, dá para dizer que está se perdendo cada vez a essência dos jogos e brincadeiras? Por quê? 8) Além do surgimento e uso das tecnologias digitais, ao seu ver, qual(is) o(s) motivo(s) da perda dessa essência? 9) Você acha que é possível resgatar essa essência dos jogos populares nas ruas e no contexto escolar?

Os conteúdos manifestos pelos entrevistados foram gravados por aparelho celular, modelo android, posteriormente foram transcritos *ipsis litteris*, e a análise desse conteúdo foi feita por meio da criação de determinadas categorias temáticas, utilizou-se a Análise de Conteúdo, relacionando-se o resultado com teorias e estudos voltados para o universo do objeto de análise (BARDIN, 2011).

## **Resultados da Pesquisa**

## **Perfil da faixa etária e possíveis mudanças de moradias, bairros, cidades e localidades**

Participaram ao total 5 colaboradores voluntários, sendo 3 homens e 2 mulheres, nascidos entre os anos de 1959 (60 anos) e 1983 (35 anos), relatando que praticavam os jogos populares desde os 5 anos de idade até aos 18 anos de idade. Trazendo mais especificidade para a demarcação do perfil dos participantes, descrevemos os sujeitos individualmente: Entrevistado 1, nasceu em 1983 (35 anos), praticou esses jogos dos 8 aos 12 anos de idade; Entrevistado 2, nasceu em 1971 (48 anos), praticou dos 5 aos 18 anos; Entrevistado 3, nasceu em 1980 (38 anos), tendo praticado dos 7 aos 13 anos de idade; Entrevistada 4, nascida em 1961 (58 anos), praticou dos 5 aos 13 anos; E, a entrevistada 5, nasceu em 1959 (60 anos), praticando dos 7 aos 11 anos de idade.

Podemos observar nos relatos abaixo como se deu a transição e mudança de moradia dos participantes durante suas infâncias:

“Não mudei muito não, só morei em dois bairros. Eram [as brincadeiras] as mesmas” (E1).

“Mudei sim, variava sempre” (E2).

“Não, nunca mudei de lugar na minha infância sempre brincava com as mesmas crianças” (E3).

“Sim, morei em cerca de cinco cidades todas elas no sertão de Pernambuco, as brincadeiras mudavam de acordo com a classe social” (E4).

“Não, sempre no mesmo lugar” (E5).

## **Jogos e brincadeiras populares vivenciados e suas características**

Nessa categoria, os participantes evidenciaram os jogos populares que mais praticaram especialmente durante as suas infâncias, e muitos deles se estenderam até os seus 18 anos de idade, conforme pode-se observar na categoria anterior. Vemos abaixo alguns dos jogos praticados:

“Futebol, garrafão, cuscuz, sete caco, pega-pega, esconde-esconde” (E1).

“Esconde-esconde, matança, pega-pega, galinha dos ovos de ouro” (E2).

“Garrafão, polícia e ladrão, macaco (amarelinha), caiu no poço, elástico e matança” (E3).

“Mata-mata, pega-pega, casamento francês, guisado (cozinhar)” (E4).

“Esconde-esconde, roda, pega-pega (trisca) e melancia” (E5).

Quanto aos jogos populares praticados, os colaboradores da pesquisa descreveram minuciosamente como aconteciam essas atividades, o que favorece para uma compreensão das características centrais delas, além de que em outras regiões do país a mesma brincadeira popular pode ter regras similares, mas nomenclaturas totalmente diferentes. Por esse motivo, acredita-se basilar apresentar as características centrais de alguns jogos populares citados na pesquisa:

**a) Amarelinha ou Macaco:** No chão, as crianças marcam geralmente com giz ou pedaço de bloco, 9 quadrados enumerados de 1 a 9 e o último lugar se chama céu. Cada criança pega uma pedra e tem como objetivo jogar a pedra no primeiro quadrado, se cair dentro e não fora, a criança tem que sair pulando em cada quadrado com um pé indo até o céu, depois volta e pega a pedra do quadrado sem pisar nele, voltando para o início, se a criança não pisou em nenhuma linha, ela venceu aquela etapa, assim, indo para o quadrado dois. Segue essa linha até zerar o jogo.

**b) Cuscuz:** Essa brincadeira é realizada por várias crianças e é geralmente realizada pelo sexo masculino. Funcionava com um morrinho de areia com um palito no meio, e o objetivo dessa brincadeira é tirar um pouco de areia cada um e não derrubar o palito, quem derrubar o palito tem que sair correndo até um lugar determinado pelos participantes que funciona como uma zona de segurança, nesse caminho até a zona de segurança os outros participantes podem golpear com tapas e socos.

**c) Esconde-esconde:** é uma brincadeira cujo objetivo é se esconder e não ser encontrado pela criança que vai procurar.

**d) Futebol (travinha):** o jogo conhecido popularmente como Travinha, acontece com duas equipes com o número de jogadores determinado pelos próprios participantes, e ficam dois gols (traves) formados por chinelas ou pedras com o tamanho geralmente de 4 pés. A equipe que faz mais gols é a vencedora, dentro de um determinado tempo (se tiver “dupla” de fora do jogo).

**e) Galinha dos ovos de ouro:** É realizada por uma criança no centro sendo a galinha, e os outros participantes terão que entregar suas chinelas, a “galinha” ficará em cima dessas chinelas juntas simulando ovos. O objetivo é proteger esses ovos sem que os outros peguem, e a galinha pode efetuar tapas. Se pegarem todos os ovos, a brincadeira acaba, e troca-se de galinha.

**f) Garrafão:** A garrafa vira o pique da brincadeira: quando o pegador encontrar alguém, grita o nome do amigo e corre até ela. Quem conseguir escapar daquele que está procurando tem que correr até a garrafa (o pique) e chutar a garrafa. Quem chutar, volta

a se esconder, e o que estava procurando, continua. Acaba a brincadeira quando consegue encontrar todo mundo sem que ninguém chute a garrafa.

**g) Guizado:** É brincada geralmente por meninas, e consistia em simular a prática de cozinhar, dessa forma incentivando a criatividade e imaginação com esse jogo de papéis.

**h) Matança (baleado/queimada):** É realizado num lugar plano com duas áreas, e com uma bola. Para brincar, é preciso dividir o grupo em dois times. O jogador que estiver com a bola deve arremessá-la tentando acertar (queimar) uma pessoa do outro time. Quem for queimado vai para a zona reserva do jogo. Vence a equipe que conseguir queimar todo o time adversário primeiro.

**i) Melancia:** São escolhidos: um ladrão e as melancias. As crianças que são as melancias ficam deitadas de barriga para cima, sem se mexer. O ladrão escolhia uma das melancias para roubar, e tocava nesta melancia, se ela se mexer, tem que correr atrás do ladrão para tocá-lo.

**j) Pega-pega:** Essa brincadeira é muito popular no país inteiro, e ela acontece da seguinte forma: Uma criança será o pegador, e as outras, os fugitivos. Quem a criança que for pega, será o pegador da vez. Os participantes, combinam as regras no início, decidindo o número de pegadores.

**k) Roda-roda:** Brincam nesse jogo crianças de ambos os sexos, e é um jogo simples comparado com os outros, consiste simplesmente em crianças de mãos dadas formando um círculo, girando e cantando. Exemplo de brincadeiras desse tipo: Atirei o pau no gato; Ciranda-cirandinha.

**l) Sete-cacos:** Dois times, cada um no seu campo. Os campos são separados por 7 cacos um em cima do outro. Uma pessoa de cada equipe tenta jogar a bola e derrubar os cacos. A equipe que derrubar os cacos deve erguê-los novamente, mas se protegendo da outra, que agora tem autonomia para baleiar. Se erguer todos os cacos antes que o outro time baleie todos com a bola, ganha o jogo.

### **Espaço e tempo de realização dessas práticas culturais e regras comuns dos jogos populares**

Nessa categoria são apresentados os tempos/espços onde os participantes produziam e reproduziam a prática dos jogos e das brincadeiras populares, evidenciando com mais frequência que a rua onde moravam e a escola eram espaços privilegiados para essa mesma prática cultural.

“Tudo era na rua” (E1).

“Na escola” (E2).

“Na rua, na escola também acontecia, mas a frequência maior era na rua” (E3).

“Na rua brincava de amarelinha, mas a maioria eram brincadas em casa” (E4).

“Em casa e na escola” (E5).

Já no que diz respeito às regras dos jogos populares, os participantes relatam muitas percepções e experiências distintas, que convergem, mas também divergem, amplificando as diferentes formas de participação e imersão nessas atividades lúdicas populares.

“Não, a gente trapaceava um pouquinho” (E1).

“Seguia sempre as regras” (E2).

“Nem sempre as regras eram definidas, mas a gente seguia [as decisões]” (E3).

“Sim, a gente sempre seguia a regra do jogo” (E4).

“Inventávamos e seguíamos as regras. Mas tinham as crianças que eram café-com-leite” (E5).

### **Memórias, sentimentos e emoções nas reminiscências dos seres brincantes**

Muitos foram os sentimentos, memórias e boas recordações dos participantes desse estudo dos tempos em que os mesmos eram crianças e adolescentes brincantes, o que fica evidenciado nos recortes abaixo:

“Muita alegria e muita saudade” (E1).

“Sensação maravilhosa, onde criança e adolescente brincavam de acordo com a sua idade” (E2).

“Me dá muita saudade, queremos tanto ser adultos logo, fazer 18 anos como sinônimo de maior idade, mas se bem soubéssemos, deveríamos ter eternamente o espírito de criança” (E3).

“A sensação que eu tenho é em relação aos valores que foram muito bons, a gente brincava de verdade, com o que tinha disponível” (E4).

“Que era uma época muito boa e agradável, tínhamos liberdade” (E5).

Sobre a transição da vivência física-real para a vivência física-virtual dentro da tecnologia digital no contexto contemporâneo, esse grupo de pertença revela que:

“Sim, hoje as coisas são muito diferentes, negativamente, tenho pena das crianças de hoje” (E1).

“Com certeza, a tecnologia matou o que existia de bom para as crianças: a brincadeira popular” (E2).

“Sim, com certeza” (E3).

“Sim, totalmente, as crianças de hoje não brincam mais, ficam apenas mexendo no celular, parte da culpa é dos pais que proporcionam isso para as crianças” (E4).

“Sim, as crianças de hoje só ficam no celular” (E5).

## **O resgate dos jogos populares e o papel do professor de Educação Física**

Com o advento da urbanização, aumento exponencial da violência e processo constante de industrialização da sociedade, a partir das tecnologias digitais e da cibercultura predominante, percebe-se que esses fatores influenciaram diretamente na reorganização e ressignificação dessas práticas, tornando-se um grande desafio na contemporaneidade resgatar essas práticas no ambiente escolar e extra-escolar. Os participantes nos revelam que:

“Não é bem possível [resgatar os jogos populares] por conta do perigo, hoje em dia tem pouca gente na rua, e da tecnologia também” (E1).

“Sim” (E2).

“Não, pois a atenção está sendo desviada de uma forma ou de outra, está tirando como já falei as raízes e a cultura. E eu sinto pelas crianças não saberem o que estão perdendo” (E3).

“Sim. A escola é muito importante para resgatar as brincadeiras, a confecção desses brinquedos como bola de meia, bonecas de pano, carrinho de lata é muito importante para trazer esse resgate” (E4).

“Não, pois existe a falta de interesse mesmo, as crianças consideram as brincadeiras como coisa de velho” (E5).

### **Discussão Pertinente**

A escolha do assunto é relevante, pois é a partir da perspectiva Histórico-Cultural, que o comportamento de determinadas culturas, que assim os jogos populares se tornam produção cultural. Segundo Huizinga (2004, p. 3), o jogo é de fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana, pois os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. Partindo desse pressuposto de Huizinga (2004), os jogos não são somente jogados pelos ditos únicos animais com raciocínio, o autor nos faz lembrar ao observarmos a brincadeira movimentada de um grupo de cachorrinhos sobre a relva de um jardim, onde convidam uns aos outros para brincar mediante certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento.

Para Kishimoto (2005, p 25) “não se conhece a origem dos jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romance, poesias, mitos e rituais religiosos”.

Os valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais (ANTUNES, 2005) podem elevar o jogo para o nível cultural, e é apontada também a relação com o exibicionismo e a competição, visto que ganhar pode vir a denotar superioridade, quando se tem o jogar com sinônimo de virtude, honra, glória e nobreza, aspectos que incitam diretamente a competição.

Quanto a faixa etária e a idade dos participantes da pesquisa na prática dos jogos, as semelhanças podem ser vistas como quesito influenciador na escolha dos jogos praticados na infância, pois determinadas brincadeiras costumam ser comuns a uma geração, podendo ser passada adiante para as demais gerações. Pode-se relacionar tal semelhança com fato de que a mudança ou permanência na localidade não foi um fator que provocou alterações em relação aos jogos praticados pela maioria dos indivíduos ouvidos, o que fomenta a ideia dos jogos serem característicos de uma geração.

Pontes e Magalhães (2002), dizem que o elo entre “cultura” e a “criança” pode ser visto em seus jogos e brincadeiras populares. Outros autores como Kishimoto (2005), Friedmann (1996), Cardoso (2004), dentre outros, também reforçam esse pensamento quando dizem que esses jogos podem ser compreendidos como uma forma de manifestação cultural presente no cotidiano das crianças, sendo um conhecimento que é transmitido de um povo a outro, e que apresenta algumas características próprias como: tradicionalidade, oralidade, e que são transmitidos de maneira espontânea.

Seguindo na conceituação de Huizinga (2004), possui, de modo geral características, tais como: a não obrigatoriedade na sua prática, não podendo ser forçada a participação, o que não acarreta na falta de praticantes; a liberdade de escolha não afeta na próxima característica, pois as regras são mantidas e precisam ser seguidas para que haja a caracterização da atividade realizada como jogo, podendo haver variação de acordo com contexto que os praticantes estão inseridos e suas escolhas particulares; a terceira característica de jogo é o isolamento, oriundo da limitação proporcionada ao jogador até o fim, impondo certos limites de tempo e de espaço; a fuga da realidade também pode ser pontuada como uma das características do jogo, onde se é criado um “mundo paralelo” dentro do universo real do praticante, tornando-se a porta de entrada para a presença da ludicidade.

Brincadeiras, danças e cantigas de roda, fazem parte daquilo que se convencionou chamar de cultura corporal infantil. Como produto cultural de um determinado grupo, e fator distintivo das suas gentes, é possível afirmar que essas práticas corporais se constituem, antes de qualquer coisa, em um fator identitário, rompendo com a lógica do

adultocentrismo. É notória a presença comum dentre todas as respostas dos jogos que envolvem competição e ludicidade, fazendo do pega-pega o jogo mais popular nesse levantamento. Através dessa observação, é possível inserir a competição como uma característica importante na prática dos jogos, pois serve como fator de motivação para a prática dessas atividades.

A variação cultural oriunda da miscigenação brasileira permite que haja algumas nomenclaturas específicas em algumas regiões do país, podendo ocorrer a semelhança ou até mesmo a igualdade de termos, como o “café-com-leite”, nome dado ao participante que na maioria das vezes é o membro mais novo do grupo ou com menor habilidade, fazendo com que as regras tradicionais do jogo não sejam aplicadas a esse participante com tanta rigidez, onde o sujeito tem a liberdade de realizar ou não as ações propostas pela atividade, mas com isso suas ações não serão tão levadas em conta. Trazendo outro exemplo, o “desmancha prazeres” é o jogador que opta por não seguir as regras, provocando a perda do sentido do jogo, atrapalhando seu andamento e podendo gerar seu fim de forma abrupta.

Tal variação pode influenciar também em como determinados jogos são chamados pelos praticantes, tomando como exemplo o popular Esconde-Esconde, que na região nordeste ganha o nome de “Se esconder”, a “queimada, baleô, baleado”, chamada também por muitos de “matança”, o “pega-pega” tido também como “trisca” etc. O desenho é inserido como meio necessário para a prática de determinadas atividades, tendo como exemplo mais nítido a “amarelinha”, que certamente precisa ser desenhada para que sua prática seja realizada.

Os cenários apontados para a prática das atividades pelos participantes foram, o ambiente de casa e seu entorno (rua), juntamente com a escola. Sabe-se que ambos (PINTO; LOPES, 2009) são responsáveis pelos primeiros contatos da criança com o mundo, em diversos aspectos, incluindo as formas de lazer, onde os jogos populares estão inseridos nesse contexto, já que essas práticas se davam de maneira livre e desobrigada, assim como estavam associadas ao prazer.

Nesse contexto, a escola deveria ter como papel fundamental a apropriação de conhecimentos que foram e estão sendo acumulados pelo homem, sendo uma destas categorias os conhecimentos da cultura corporal de movimento (FRANCO, 1998). No que diz respeito aos conteúdos da Educação Física na escola, Darido (2005, p. 59) nos pontua que:

Tornar a Educação Física aos olhos da lei componente curricular obrigatório é reconhecer que seu ensino tem objeto de estudo e conhecimento próprios presentes nos jogos, esportes, ginástica, lutas, danças, capoeira e conhecimento sobre o corpo, constituindo então a base que a mantém na escola.

Segundo Souza (2007) o brincar na escola é um brincar organizado, onde o tempo e a diversidade das atividades e do material são planejados pela professora, levando-se em conta a faixa etária, interesses e o nível de desenvolvimento de cada aluno: como o aluno está, o que precisa ainda alcançar e de que forma a professora poderá organizar e planejar o brincar, a fim de atender os objetivos a serem alcançados.

O cumprimento das regras é um fator comum quase a todos, a maior divergência é encontrada na sua criação, onde alguns assumem que o grupo no qual pertencia era o autor das normas e outros dizem que seguiam as pré-existentes. Mas alguns relatam que trapaceavam um pouco as regras, demonstrando que a competitividade e vontade de vencer eram por vezes maiores. Nessa perspectiva, o ato de brincar contribui para a construção da independência e autonomia das crianças, a partir do convívio com seus pares, aprendendo a construir brinquedos, normas e regras em conjunto, compartilhando os objetos de que se gosta, expressando seus sentimentos e estados interiores, externando suas limitações, potencialidades, medos, estado de espírito, dificuldades, conhecendo o mundo que o cerca e a realidade em que se vive, produzindo e reproduzindo situações típicas do cotidiano. Portanto, embora um participante tenha admitido que às vezes trapaceava as regras, é importante aprender valores como jogar sem ludibriar, ceder sua vez, esperar a vez do outro e revezar na interpretação de papéis. É brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro.

A saudade foi o carro chefe quando se tratou de sentimentos e emoções, pode-se notar a falta que o convívio social proporcionado pela realização das brincadeiras, seja no ambiente escolar, na rua ou em casa faz e do quanto foi importante para os mesmos, pois os valores adquiridos nessa fase também foram mencionados como influência na construção integral do ser.

Dentre as respostas obtidas, percebe-se que muitas basearam-se no advento da tecnologia e em como está presente no cotidiano das crianças, no contexto de violência no qual a sociedade contemporânea está inserida, influenciando e restringindo os cenários das práticas dos jogos e foi posto também a inserção da mulher no mercado de trabalho, dificultando cada vez mais o acompanhamento das crianças pelos pais.

A cerca da possibilidade do resgate da prática dos jogos populares pela geração atual as respostas dividiram-se entre um otimismo oriundo da esperança da escola como agente causador e fundamental para tal resgate, frisando a importância da figura do professor de Educação Física na Educação Infantil, e entre o negativismo em relação a questão, baseado principalmente na presença dos jogos digitais e na falta de interesse em brincadeiras populares por parte das próprias crianças da geração atual. Percebe-se que os espaços destinados a prática diminuíram, e que atualmente as crianças têm pouca ou nenhuma oportunidade de vivenciá-los nas ruas de suas casas, sendo então a escola um rico espaço para a possibilidade de experimentá-los.

Segundo Betti (1994), Educação Física, é entendida como uma disciplina curricular que introduz e entrega o aluno na cultura corporal, formando o indivíduo que vai produzi-la, reproduzi-la, instrumentalizando-o, para usufruir dos jogos, esportes, danças, lutas, ginástica em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida.

Tendo os jogos, brincadeiras e interações como conteúdo essencial e obrigatório, é de extrema importância que o professor de Educação Física Infantil apresente o conteúdo nas dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal, sabendo que os jogos e brincadeiras ajudam no desenvolvimento cognitivo, social, mental, além de auxiliar no aumento do repertório motor da criança, o professor deve traçar estratégias metodológicas para o ensino do conteúdo.

Existem tipos de jogos específicos para cada faixa etária considerando as características e especificidades de cada fase. O processo de desenvolvimento motor é apresentado por Gallahue e Ozmun (2001) em uma forma de ampulheta (figura 1).

### **Figura 1 - Fases do desenvolvimento motor**



**Fonte:** Ampulheta heurística Gallahue e Ozmun (2001, p. 69)

A educação infantil corresponde da fase motora reflexiva ao início da fase motora fundamental que em idade cronológica significa de zero a cinco anos, nessa fase a criança está no período de descoberta do mundo, nos anos iniciais é necessário trabalhar os sentidos do indivíduo, como o tato o paladar, a visão, apreensão, nessa fase as crianças possuem atividade egocêntricas, jogos individuais são mais aceitos por elas e os jogos cooperativos devem ser motivados.

Já o ensino fundamental corresponde do final da fase motora fundamental a fase motora especializada que em idade cronológica é de seis a quinze anos, o ensino fundamental é dividido em dois, no primeiro é importante trabalhar atividades como saltar, correr, trepar, chutar, arremessar, para que a criança desenvolva suas habilidades motoras, nessa fase a criança já começa a perder as características egocêntricas, sendo assim é importante disponibilizar jogos em grupos, cooperativos e competitivos. A segunda parte do ensino fundamental é necessário o aprimoramento das habilidades básicas, jogos mais complexos ajudam nesse fator. Mencionamos aspectos correspondentes ao ensino fundamental, pois consideramos o fato de que alguns participantes praticaram os jogos até aos 18 anos, que corresponderia ao ensino médio, mas nos limitamos ao ensino infantil (foco de estudo).

O educador infantil pode tomar como referência esse modelo como referência para desenvolver jogos e brincadeiras considerando a fase em que a criança se encontra e assim produzindo a melhor atividade possível de acordo com a faixa de idade. É importante lembrar que além de somar no desenvolvimento motor, o jogo também é fator essencial

para a transmissão de valores, trabalho em equipe e a construção de um sujeito social. Um passo importante para o início do resgate desses jogos é a construção dos materiais, como bola de meia, elástico, usar materiais alternativos para a confecção, o fato do aluno está envolvido no processo, facilita a aprendizagem e desperta maior interesse por aprender a prática.

### **Considerações Finais**

Tendo em vista que o objetivo geral do estudo foi compreender os jogos populares praticados por um grupo de pessoas nascidas até o ano de 1989, com base em todos os conteúdos apresentados no decorrer desse artigo, pode-se concluir que o intuito foi alcançado. As diversas conceituações acerca dos jogos foram cruciais para o direcionamento das entrevistas aplicadas, as quais proporcionaram para o estudo uma visão clara de como os jogos populares eram realizados em épocas específicas, suas nomenclaturas e formas de realização, desse modo foi possível estabelecer parâmetros comparativos da realidade experienciada com a contemporânea.

Foram descritas pelos participantes brincadeiras que além de terem sido comuns para boa parte, ultrapassaram gerações, mantendo sua prática popular, apesar de estar constantemente ameaçada pelo advento da tecnologia digital no meio infantil.

A tecnologia foi mencionada na última categoria, como problemática que serviu como incentivadora para a diminuição significativa da prática dos jogos populares entre as crianças, segundo a análise dos conteúdos, foi sinalizado o âmbito da educação infantil como espaço favorável para o resgate do brincar e dos jogos como elementos de cultura. O professor de Educação Física, está diretamente ligado a uma forma de promover e disseminar a realização dessas atividades. A atuação do professor nesse segmento é essencial, tendo em vista que um dos pilares fundamentais da educação física a serem transmitidos para os educandos é o de jogos e brincadeiras, onde se é trabalhado conteúdo e prática de forma paralela.

Concluimos, também que, com a inserção da mulher no mundo do trabalho, contribuiu fortemente para a introdução de aparatos tecnológicos no cotidiano das crianças, afim de suprir a ausência dos pais, o que contribuiu fortemente para a diminuição da prática dos jogos populares, além de todo o contexto de violência no qual a sociedade atual está inserida.

Diante de tudo o que foi discutido no decorrer do artigo, pode-se concluir que apesar do desgaste proporcionado pelos fatores citados anteriormente, é possível

estabelecer uma cultura de resgate da prática dos jogos populares no contexto da educação infantil desde que haja disposição, engajamento institucional e dos educadores infantis.

## Referências

ANTUNES, Celso. **A linguagem do afeto**: como ensinar virtudes e transmitir valores. Campinas: Papirus, 2005.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011, p. 229.

BETTI, Mauro. Educação física como prática científica e prática pedagógica: reflexões à luz da filosofia da ciência. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 19, n. 3, p. 183-197, jul/set. 2005.

BRASIL. **Normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais**. Resolução 510 de 07 de abril de 2016. Conselho Nacional de Saúde. Brasília. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf> Acesso em 10 de maio de 2022.

CARDOSO, Simone Rossi. **Memórias e jogos tradicionais infantis**: lembrar e brincar são só começar. Londrina: Eduel, 2004.

D'ÁVILA, Cristina. M. Educação como processo de iniciação: por uma didática raciovitalista no contexto da pós-modernidade – entrevista com o sociólogo Michel Maffesoli. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 17, n. 54, p. 1401-1417, jul./set. 2017.

DAOLIO, Jocimar. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

DARIDO, Suraya Cristina. Os conteúdos da Educação Física escolar. In: DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. (Org.). **Educação Física na escola**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. p. 64-79.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível**. Curitiba: Criar Edições, 2006.

FRANCO, Luiz Antônio Carvalho. **A escola do trabalho e o trabalho da escola**. São Paulo: Cortez, 1998.

FRERES, Helena Araújo de. et al. Apontamentos sobre a relação onto-genética entre trabalho e conhecimento. **Série-Estudos (UCDB)**, v. 1, p. 11-23, 2012.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

- GALLAHUE, David L; OZMUN, John C. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. 1. ed. São Paulo: Phorte, 2001.
- HUIZINGA, John. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo. Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- LEONTIEV, Alexis. **O desenvolvimento do psiquismo**. 1 ed. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.
- LUCKESI, Cipriano C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, jul./dez. 2014.
- LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. 2005. Disponível em: [www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br). Acesso em: 02 set. 2022.
- MELO, Veríssimo de. **Folclore infantil**. Rio de Janeiro, Cátedra, 1981.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ética das pesquisas qualitativas segundo suas características. **Revista Pesquisa Qualitativa**, v. 9, p. 521-539, 2021.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Análise qualitativa**: teoria, passos e fidedignidade. *Ciênc. saúde coletiva*, v. 17, n. 3, p. 621-626, 2012.
- PINTO, Tatiane de Oliveira; LOPES, Maria de Fátima. Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros na infância. **Rev. latinoam. cienc. soc. niñez juv**, Manizales, v. 7, n. 2, p. 861-885, July 2009.
- PONTES, Fernando Augusto Ramos; MAGALHÃES, Celina Maria Colino. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v.18, n.2, p.213-219, 2002.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador**. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- SOBRAL, Conceição Maria Alve; PORTO, Bernadete de Souza. O caleidoscópio para uma formação docente ludo-sensível do pedagogo: é possível! **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**. v. 3, n. 8, p. 1-19, abr./jun. 2022.

**Submissão:** 25/10/2022. **Aprovação:** 21/02/2023. **Publicação:** 31/03/2023.