

A EDUCAÇÃO FÍSICA COMO MEDIADORA DA CONVIVÊNCIA: ENTRE A TECNOLOGIA E AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

Francislene de Sylos ¹
Adriano Matos Gomes ²
Gilmar de Jesus Esteves ³

As brincadeiras tradicionais são uma parte importante da cultura em todo o mundo. Elas promovem o desenvolvimento físico, cognitivo e social das crianças, estimulando a criatividade, a cooperação, a imaginação e a aprendizagem. Para Borba (2007 p. 36) “O brincar não é algo dado na vida do ser humano, ou seja, aprende-se a brincar nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura a qual se está inserido”

A escola que ressalta o desenvolvimento integral do indivíduo, abrangendo aspectos físicos, intelectuais, emocionais e sociais, incluindo o estímulo ao pensamento crítico, a aquisição de habilidades práticas, a formação de caráter e valores, bem como o desenvolvimento de competências sociais oportuniza o resgate às brincadeiras tradicionais. Os jogos populares infantis e os brinquedos tradicionais são percebidos como componentes intrínsecos ao campo da educação e como destaca Kishimoto (1999) foram sendo esquecidos ou perdidos. Essa citação da autora Kishimoto destaca que os jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados vêm desaparecendo ou se modificando ao longo do tempo, e essa mudança pode ser atribuída a várias razões. Como também ressalta Postman (1999) “(...) as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo. (...) Os jogos infantis, em resumo, são uma espécie ameaçada”. Uma delas é o avanço das tecnologias, que introduziram uma série de dispositivos eletrônicos e jogos digitais, atraindo a atenção das crianças, logo distanciando as mesmas das brincadeiras tradicionais. Além disso, a urbanização e a industrialização desempenharam papéis significativos nesse processo. Com a crescente urbanização, muitas crianças passaram a viver em ambientes urbanos, onde o espaço para brincadeiras ao ar livre foi consideravelmente reduzido. A industrialização também trouxe mudanças na produção de brinquedos, tornando os brinquedos industrializados mais requisitados do que os brinquedos tradicionais. Durante uma discussão em grupo na qual os alunos compartilharam suas atividades após a escola e nos fins de semana,

¹ Docente da UE Raul Rocha do Amaral/São Vicente - SP, profransylos@hotmail.com;

² Graduando do Curso de Educação Física da Faculdade de São Vicente - SP, adriano.fiit94@gmail.com;

³ Docente do Curso de Educação Física da Faculdade de São Vicente - SP, gilmar.esteves@unibr.edu.br;
Resultado de projeto de pesquisa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

ficou claro que as crianças têm uma preferência por brincar com os amigos, às vezes recorrendo ao uso de dispositivos eletrônicos. Contudo, uma observação constante revela uma diminuição na interação entre as crianças devido ao uso crescente de celulares e outros aparelhos eletrônicos. Nesse contexto, a escola se torna um ambiente fundamental, oferecendo oportunidades inovadoras para que os alunos se socializem e brinquem uns com os outros.

Diante aos relatos expostos, utilizando o eixo curricular da Base Municipal de São Vicente de Brincadeiras e Jogos foi explorado o conhecimento dos alunos do 5º ano que visou investigar o conhecimento e a prática das brincadeiras tradicionais. Para isso, foi utilizado um questionário fechado e o quadro do artista plástico Antônio Militão dos Santos que é conhecido por suas obras que celebram a cultura popular brasileira. Seu quadro sobre brincadeiras captura a essência da infância, destacando a alegria e a simplicidade das atividades lúdicas tradicionais.

A pesquisa é justificada pela necessidade de resgatar e valorizar as brincadeiras e brinquedos tradicionais como parte fundamental da cultura brasileira. A brincadeira é compreendida como uma fase de construção, ou seja, a criança pode expressar emoções, sensações, desenvolver a motricidade e aprender acerca do meio social em que vive enquanto brinca (OLIVEIRA, 2000). Essas brincadeiras não apenas promovem o desenvolvimento das crianças, mas também representam um patrimônio cultural que deve ser preservado e transmitido para as gerações futuras. O seguinte trabalho tem como objetivos investigar o conhecimento prévio das crianças sobre as brincadeiras e brinquedos tradicionais representados no quadro de Antônio Militão dos Santos, promover a prática das brincadeiras reconhecidas pelos alunos bem como a valorização das brincadeiras tradicionais na formação cultural e social das crianças.

Durante a aula expositiva e dialogada com duração de 45 minutos, foi adotada uma abordagem multifacetada para atingir os objetivos do artigo. Inicialmente, apresentamos o conceito de brincadeiras e brinquedos tradicionais, ilustrando-os com exemplos concretos para garantir uma compreensão por parte dos alunos. Em seguida, foi apresentado o artista plástico Antônio Militão dos Santos, explorando sua cidade natal, sua obra e seu impacto na arte.

Para reforçar o aprendizado, empregou-se a apresentação visual desenvolvida no programa PowerPoint. No último slide, foi exibido imagens das brincadeiras e brinquedos retratados por Antônio Militão dos Santos, incentivando uma análise minuciosa por parte dos alunos. Para avaliar o entendimento dos alunos, utilizamos o aplicativo Plickers, uma ferramenta versátil que simplifica a coleta de dados em contextos educacionais. O aplicativo Plickers, é utilizado em ambiente web, Android e iOS (Apple), permitindo a elaboração de questionários de múltipla escolha, sendo usado para feedback individual dos estudantes e

permitindo que professores visualizem imediatamente as respostas individuais destes (PAULA; SOARES, 2016). Para dar início à pesquisa, os alunos foram cadastrados na plataforma Plickers, atribuindo a cada discente um cartão exclusivo contendo um código QR para identificação individual. Numa segunda aula, também com a duração de 45 minutos, os alunos responderam um questionário de múltipla escolha, numeradas de 1 a 6, utilizando os cartões Plickers.

Os alunos responderam as 6 questões a seguir: 1- Qual é o tema principal do quadro de Antônio Militão dos Santos? 2- Como as brincadeiras retratadas no quadro podem influenciar positivamente as crianças? 3- O que a imagem nos ensina sobre a importância do brincar na sociedade? 4- Você brinca nas horas livres com a sua família? 5- Qual é a sua preferência: brincar com os amigos ou ficar no celular jogando? 6- Quantas brincadeiras reconhecidas na obra você já brincou? Após marcar a resposta, o aluno apontava o cartão de forma que o código correspondente à sua escolha fique visível na parte superior do cartão. Com o auxílio do dispositivo móvel e o aplicativo Plickers, os cartões foram escaneados para registrar as respostas.

Com base nas respostas coletadas, organizou-se um festival de brincadeiras e brinquedos tradicionais. Mesmo vivendo imersos em novas tecnologias e tendo dificuldades de encontrar um espaço para brincar, é necessário reconhecer que as brincadeiras em coletivo, que o corpo se faz presente em um grupo são consideradas por Paternost (2005), de grande valor para o desenvolvimento da interação social da criança. Essa atividade prática teve como objetivo enriquecer a formação cultural dos alunos, demonstrando a relevância do aprendizado teórico em situações reais e promovendo a compreensão e valorização de nossa herança cultural.

Coletamos dados detalhados por meio de um questionário fechado respondido por 22 alunos do 5º ano, sendo 7 meninas e 15 meninos. Os resultados forneceram dados importantes sobre a construção, a percepção e a forma que e se relacionam com as brincadeiras tradicionais. Os resultados da pesquisa indicaram que todos os alunos identificaram corretamente o tema principal da obra como "brincadeiras e diversão". Isso fortalece a relação entre o foco de nosso estudo e a compreensão dos alunos sobre a mensagem transmitida pela arte de Antônio Militão dos Santos. A grande maioria dos alunos (19) responderam que as brincadeiras retratadas no quadro podem influenciar positivamente as crianças, promovendo o desenvolvimento de habilidades sociais (comunicação, empatia e vínculo). No entanto, (2) alunas expressaram dúvidas de que as brincadeiras podem tornar as crianças sedentárias, enquanto 1 aluno acredita que elas podem isolar. Essa análise demonstra a relevância de nosso estudo ao destacar a

influência positiva predominante nas brincadeiras tradicionais na socialização e nas habilidades sociais das crianças, mas também revela a necessidade de abordar questões relacionadas ao sedentarismo e ao isolamento. A maioria dos alunos (17) responderam que brincam com suas famílias durante o tempo livre, enquanto (4) alunos não o fazem. Isso pode indicar variações nas dinâmicas familiares ou individuais em relação às atividades de lazer. A maioria expressou uma preferência por brincar com amigos (21) alunos, proporcionando um desejo por interações sociais diretas em detrimento do tempo gasto em dispositivos eletrônicos. Apenas (1) aluno prefere brincar com o celular. Esses resultados evidenciam uma experiência prática específica com as brincadeiras tradicionais, reforçando a ligação entre nosso foco de estudo e a vivência das crianças.

Os resultados refletem uma compreensão geral da importância das brincadeiras tradicionais na promoção da socialização e do desenvolvimento de habilidades.

Este estudo ressalta a relevância das brincadeiras tradicionais na vida das crianças do 5º ano de uma escola pública de São Vicente/SP e destaca a importância do reconhecimento e da prática dessas atividades como parte de sua formação cultural. A pesquisa demonstrou que as brincadeiras tradicionais continuam a ser uma parte importante da experiência de estudantes, promovendo o desenvolvimento de habilidades sociais e fortalecendo os laços familiares. No entanto, a influência crescente da tecnologia e da urbanização representa desafios na manutenção dessas tradições. Portanto, é fundamental resgatar, valorizar e desenvolver habilidades sociais nessa fase da vida por meio das brincadeiras tradicionais. As atividades práticas realizadas na pesquisa ajudaram a fortalecer a relação entre o foco do estudo e a vivência dos estudantes, destacando a importância contínua das brincadeiras tradicionais na vida desses alunos. Diante disso a escola desempenha um papel crucial em proporcionar oportunidades para que os alunos se socializem e brinquem uns com os outros, equilibrando o uso da tecnologia com interações sociais.

Palavras-chave: Jogos, Infância, Cultura.

REFERÊNCIAS

BEAUCHAMP, Jeanete, PAGEL, Sandra Denise, NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. (orgs.) Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. IN. BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo—Brasília:** Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.135 p.: il

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

OLIVEIRA, V. B. (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PATERNOST, V. “O jogo da linguagem “. In: VENÂNCIO, S. e FREIRE, J. B. (orgs.). **O jogo dentro e fora da escola.** Campinas, São Paulo: Autores Associados, apoio: Faculdade de Educação Física da UNICAMP, p. 27-36, 2005

PAULA, M. R.; SOARES, G. A. A utilização de algumas ferramentas das metodologias ativas de aprendizagem para as aulas de cálculo diferencial. Educação Matemática na Contemporaneidade: **desafios e possibilidades São Paulo** – SP, 13 a 16 de julho de 2016.

POSTMAN, Neil. “Quando não havia crianças”. In: POSTMAN, N. **O desaparecimento da Infância.** Rio de Janeiro: Grapha, p. 17-33, 1999