

JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA PERSPECTIVA MULTICULTURAL CRÍTICA.

Popular games in the critical multicultural perspective

Lucimar Passos Sant`Anna de Brito¹
SEEDUC-RJ

INTRODUÇÃO

O relato de experiência a seguir, feito com turmas do 1^a ano do ensino médio é parte de uma ²pesquisa maior apresentada no Programa de Residência Docente em 2018. Que se baseou nas possibilidades de repensar o currículo a partir do multiculturalismo crítico. Trazendo para o centro da discussão curricular os saberes e vivências da cultura corporal da comunidade escolar do Colégio Estadual Amanda Velasco. E desta forma aproximando os conteúdos da Educação Física à realidade dos alunos através do reconhecimento e legitimidade das práticas corporais da região

Para tal partimos dos princípios do currículo cultural proposto por Neira (2011): Reconhecimento da cultura corporal da comunidade; ancoragem social dos conhecimentos. E o seu desenrolar metodológico com atividades de ensino junto aos alunos, também propostas por Neira (2011): Mapeamento; atividade de ressignificação; atividade de aprofundamento e ampliação; registro e avaliação.

OBJETIVO

Refletir como os jogos e brincadeiras populares retratam a realidade social e cultural da comunidade. Considerando os processos de urbanização, aumento da

¹ Mestranda da UNESP; lu_psb@hotmail.com; membro do Grupo de Pesquisa ELAC; professora da SEEDUC-RJ.

² Monografia de conclusão do curso de residência docente Pedro II com o título O MULTICULTURALISMO CRÍTICO NO CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO: construindo novas possibilidades com a cultura corporal da comunidade escolar.



violência, relações de gênero, classe social e indústria cultural como agentes influenciadores da dinâmica de tais manifestações.

METODOLOGIA

A ação didática se deu por mapeamento cultural, reconhecendo a cultura corporal da comunidade, os jogos encontrados e praticados no bairro de Santa Izabel, “área rural favelizada” do município de São Gonçalo- RJ, onde está localizado o Colégio Estadual Amanda Velasco. Visando atender ao objetivo, que compreende o princípio da ancoragem social dos conhecimentos, que a partir da genealogia arqueológica busca entender o contexto desses jogos e brincadeiras para que assim fossem ressignificados, aprofundados e ampliados ao contexto atual.

Após o mapeamento, foram selecionados os jogos Bola de gude, empinar pipa, pular elástico, jogo de taco, pular corda e pique bandeira, que de acordo com o interesse dos alunos são os mais relevantes para dada realidade. A fim de contextualiza-los foi proposto um questionário com as seguintes perguntas: O convívio familiar favorece o aprendizado e valorização dos jogos tradicionais e brincadeiras populares? ; Relacione o aumento da violência e o processo de urbanização com o afastamento das práticas de jogos e brincadeiras populares; Relacione a classe social de uma comunidade com suas práticas de jogos e brincadeiras populares; Como podemos relacionar o apagamento dos jogos e brincadeira populares com os avanços tecnológicos e da indústria cultural? As aulas foram divididas em três momentos (conversa inicial, prática e conversa de análise sobre a aula).

RESULTADOS

De acordo com as falas dos alunos chegamos a algumas conclusões: “É importante incentivar a prática dessas brincadeiras por que elas mostram as características da nossa comunidade e transfere os valores do povo”. “Nos lugares mais pobres as crianças brincam mais, conhecem mais jogos e criam mais jogos por que tem pouco dinheiro para brinquedos caros e eletrônicos”. “As crianças fazem no jogo o que elas vivem na realidade, exemplo é brincar de polícia e ladrão”. “Agora as

mães têm medo de deixar as crianças brincarem na rua por que está muito violento. Tem muita gente diferente morando aqui.”

DISCUSSÕES

Conforme Lima e Neira (2010) o conteúdo dos jogos e brincadeiras populares são práticas corporais que refletem a realidade social e cultural de uma comunidade, devendo ser contextualizados a partir de uma abordagem histórico-cultural. Visto que são frutos da interação cultural que muitas vezes se utiliza de uma linguagem simbólica. Mas geralmente não é o acervo das práticas corporais, comuns entre os grupos sociais marginalizados, que serão visibilizados no currículo tradicional. Essa invisibilidade dada a determinados grupos gera nos alunos uma falta de identificação com os conteúdos, deturpando ou romantizando o tratamento dado aos signos de classe, etnia e gênero presente nas brincadeiras e jogos populares (LIMA; NEIRA, 2010).

Neira e Nunes (2011) Os conteúdos que delegamos ao currículo revela o projeto de sociedade que desejamos, destacando os valores e posições sociais que queremos incentivar. Somado a esse pensamento, segundo Candau e Moreira (2003) é impossível idealizar uma experiência pedagógica “desculturalizada”, sem o embasamento cultural.

CONCLUSÃO

É possível repensar o currículo favorecendo as práticas corporais dos sujeitos da aprendizagem, fortalecendo as potências da comunidade como produtora de saber. E dessa forma aproximar o conteúdo da disciplina Educação Física à realidade desses sujeitos.

Palavras-chave: Currículo Cultural; Multiculturalismo Crítico; Ensino Médio.

REFERÊNCIAS

CANDAU, V.M, MOREIRA, A.F.B. **Educação escolar e cultura(s): construindo caminhos**, Revista brasileira de educação, v. 23, p, 156-168, Maio/Jun/Jul/Ago. 2003.



NEIRA, M. G. Educação Física. São Paulo: Blucher, 2011. (Coleção: A reflexão e a prática no ensino; vol. 8).

_____. **NUNES, M. L. F. Contribuições dos estudos Culturais para o currículo da Educação Física,** Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 33, n. 3, p. 671-685, jul./set. 2011.