

# PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE JOGOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Gérson Tadashi Nishimura<sup>1</sup>; Maria de Fátima Feliciano Peruchi<sup>2</sup>;  
Luiz Henrique Peruchi<sup>3</sup>

Estudante do Curso de Educação Física; e-mail: gersontadashi@yahoo.com.br<sup>1</sup>

Professora da Universidade de Mogi das cruzes; e-mail: fafa\_peruchi@umc.br<sup>2</sup>

Professor da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: peruchi@umc.br<sup>3</sup>

Área do Conhecimento: Educação Física.

Palavras-chave: Pesquisa; Tradição; Cultura.

## INTRODUÇÃO

Novos brinquedos com melhores recursos como: patins, skate, patinete são os atuais “jogos tradicionais” que foram substituídos pelo carrinho de rolemã, entre outros. Os jogos tradicionais infantis são originários de práticas abandonados pelo adulto, muitas vezes tem uma ligação com contos, romances, rituais religiosos (Costa e Silva; Gonçalves, 2010). “Por ser um elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade” (KISHIMOTO, 2009, p.13). Costa e Silva; Gonçalves (2010); Darido e Júnior (2009); Larizzatti (2005); Parâmetros Curriculares Nacionais (2000) citam que alguns exemplos de jogos tradicionais são: jogo da velha, cabra-cega, jogo de damas, palitinhos, sudoku, ioiô, pega-varetas, jogo de taco, amarelinha, pião, xadrez, bocha, malha, boliche. Sendo assim Casco (2007) cita que os jogos tradicionais são temas que fazem parte das aulas de Educação Física ou outras disciplinas promovendo uma construção de valores nos aspectos conceitual, procedimental e atitudinal. Para Costa e Silva; Gonçalves (2010) trazer os jogos tradicionais infantis é uma maneira de promover uma vivência motora mais saudável e permite convivência social através de experiências. Para Witter (1999) a produção científica é toda atividade que busca promover novos conhecimentos e tecnologia para a sociedade com intuito de desenvolvimento da Ciência.

## OBJETIVOS

### Objetivo Geral

Verificar a produção científica em jogos tradicionais infantis na Educação Infantil

### Objetivos Específicos

Identificar o gênero dos pesquisadores;

Verificar a autoria dos pesquisadores;

Verificar a tipologia das instituições;

Verificar o tipo de pesquisa;

Verificar instrumentos utilizados na pesquisa;

Verificar quais os jogos tradicionais são utilizados; e

Comparar os jogos tradicionais com outros tipos de jogos;

## **METODOLOGIA**

Foi realizado um levantamento de artigos científicos de diversos autores que relatam a respeito do tema jogos e brincadeiras. Foram analisados 382 artigos da revista Movimento da Universidade Federal de Rio Grande do Sul, (Revista A), 276 artigos da Revista Pensar a Prática da Universidade Federal de Goiás, (Revista B) e 449 artigos da Revista Brasileira de Ciências do Esporte do Colégio Brasileiro de Ciências e Esporte (Revista C). Após a verificação desses artigos foram selecionados 9 artigos que tratam da temática de jogos tradicionais infantis, sendo 3 da revista Movimento, 2 da revista Pensar a Prática e 4 da revista Brasileira de Ciências do Esporte do Colégio Brasileiro de Ciências e Esporte. Foi utilizado para análise dos resultados o nível de significância de 0,05 compatível com a margem de erro aceitável na Educação Física. Para verificar a similaridade e homogeneidade utilizou-se do teste do  $\chi^2$  (teste do quadrado). Já quanto à correlação entre as variáveis foi aplicado o teste de correlação de Spearman.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Quanto ao gênero dos pesquisadores observou-se que na revista A 71,4% são do gênero Masculino, 28,6% do gênero Feminino. A revista B apresentou como resultado, 50% do gênero masculino, 50% do gênero Feminino. Em relação à revista C, 33,4% correspondem ao gênero Masculino, 66,6% para o gênero Feminino. No total foram encontrados 50% do gênero Masculino, 50% do gênero Feminino. Nenhum percentual em relação ao gênero indefinido.

Nesta pesquisa foram encontrados no geral 50% tanto do gênero feminino quanto do gênero masculino. Contradizendo os estudos de Chinelate; Pilz (2010) que apresentou a maior predominância do gênero masculino quando se trata de produção Científica em desenvolvimento motor no Ensino Fundamental.

Sendo assim quando se trata da autoria dos pesquisadores a revista A apresentou 0% de autoria Única, 66,6% de Co-autoria 33,4% de autoria Múltipla. Já a revista B demonstrou em seus resultados que 100% correspondeu a categoria de Co-autoria. Na revista C, apenas 25% correspondeu a autoria Única e Co-autoria, 50% foi de autoria Múltipla.

Contradizendo os estudos de Chinelate; Pilz (2010) que apresentou a maior predominância no quesito autoria Múltipla quando se trata de produção Científica em desenvolvimento motor no Ensino Fundamental.

Quando se trata de instituição dos pesquisadores a revista A apresentou 100% da instituição pública, 0% da instituição privada e 0% da profissional. Já a revista B demonstrou em seus resultados que 0% da instituição são profissionais e privadas, 100% relacionam-se a instituição pública. Na revista C, 88,8% correspondeu a instituição pública, 11,2% para a instituição profissional.

Este estudo também apresentou a mesma predominância quando comparado ao estudo de Nishimura (2012) quando se trata de produção científica em jogos e brincadeiras e também se correlacionada com estudos feitos por Chinelate; Pilz (2010) quanto ao tema produção científica em desenvolvimento motor no Ensino Fundamental.

Quando se compara ao tipo de pesquisa a revista A apresentou 33,3% de trabalho experimental, 33,3% de referencial teórico e 33,4% de pesquisas descritivas. Já a revista B demonstrou em seus resultados que 100% de trabalhos descritivos. Na revista C, 25% correspondeu a experimental e 75% para trabalhos descritivos. Nenhum percentual em relação ao referencial teórico.

De acordo com os instrumentos utilizados na pesquisa, a revista A mostrou 33,4% para entrevistas e 66,6 pesquisas sem instrumento, por serem referencial teórico ou

descritivo. Quanto à revista B, 100% correspondeu aos estudos sem instrumentos. Nenhum percentual em relação a entrevistas.

Já na revista C, pode-se dizer que 25% correspondem as entrevistas e na categoria sem instrumento obteve-se um percentual de 75%. No geral, com 77,8% foram de pesquisas sem instrumentos que tiveram maior resultado quando comparadas aos outros instrumentos. Quanto as entrevistas o percentual foi de 22,2%.

Em relação aos tipos de jogos tradicionais, incluindo os itens: jogo indígena, xadrez e bocha, a revista A mostrou através da tabela que 33,4% correspondem ao jogos indígenas, seguida do jogo de xadrez com 33,3% e o jogo da bocha com 33,3%. Na revista B, apenas 100% corresponderam aos jogos indígenas. A revista C apresentou-se tanto na categoria xadrez e bocha, um percentual nulo, sendo assim 100% nos jogos indígenas.

De acordo com a comparação dos jogos tradicionais com outros tipos de jogos analisados nas três revistas científicas, a revista A apresentou 75% sobre jogos tradicionais quando comparadas com outros tipos de jogos, que apresentou 25%. Na revista B a pesquisa mostrou que 66,7% correspondeu aos jogos tradicionais enquanto 33,3% foi no quesito jogos em geral. Na revista C, 54,6% correspondeu aos jogos em geral, seguida de 9,1% para jogos cooperativos e 36,3% para jogos tradicionais. De um modo geral, o maior número de pesquisas obtidas pelo resultado foi jogos tradicionais com 50 %, seguida de jogos em geral com 44,5% e por fim 5,5 % com jogos cooperativos.

## **CONCLUSÃO**

Pode-se perceber que com o desenvolvimento da tecnologia e transformação de espaços urbanos como calçadas, ruas, e o fator de violência presente nos dias atuais reduzem a oportunidade de as crianças brincarem ou jogarem nestes espaços, sendo assim muitos jogos tradicionais estão se perdendo. Quanto ao gênero dos pesquisadores, tanto o feminino quanto o masculino apresentaram os mesmos resultados, talvez pela temática proposta. Em relação a autoria dos pesquisadores a co-autoria apresentou maior percentual quando comparadas aos de autoria Múltipla e Única. Houve maior predominância de instituições públicas, talvez pelo fato de os pesquisadores interessassem mais pelo assunto sobre jogos tradicionais, principalmente de origem indígena ou a instituição destes pesquisadores tem maior incentivo na área educacional. Quanto ao tipo de pesquisa, a descritiva obteve maior porcentagem, necessitando então como sugestão mais pesquisas na área experimental. O item sem instrumentos foi relevante, por se tratar de pesquisas teóricas ou descritivas, foram embasadas em conceitos e ideias de autores. Os jogos tradicionais mais utilizados foram os jogos indígenas. Por fim quando se compara a predominância dos jogos tradicionais com os outros tipos de jogos a frequência é quase a mesma.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. **Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 2000.

CASCO, P. **Tradição e criação de jogos: reflexões e propostas para uma cultura lúdico-corporal**. São Paulo: Peirópolis, 2007.

COSTA E SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de lazer e recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte, 2010.

CHINELATE, C. M.; PILZ, L. Y. **Produção Científica em desenvolvimento motor no Ensino Fundamental**. 2010. 40 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade de Mogi das Cruzes, 2010.

DARIDO, S. C; JÚNIOR, O. M. S. **Para Ensinar Educação Física: Possibilidades de Intervenção na Escola**. São Paulo: Papirus, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

LARIZZATTI, M. F. **Lazer e Recreação para turismo**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

NISHIMURA, G. T. **Produção Científica em Jogos em brincadeiras**. Congresso de Iniciação Científica: Universidade de Mogi das Cruzes, UMC, 2012.

WITTER, G. P. **Produção Científica em Psicologia e Educação**. São Paulo: Editora Alínea, 1999.