

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE DESPORTOS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

RAFAEL DUARTE FERREIRA

O JOGO TRADICIONAL NO CONTEXTO ATUAL: O QUE SOBROU?

Florianópolis
2015

RAFAEL DUARTE FERREIRA

O JOGO TRADICIONAL NO CONTEXTO ATUAL: O QUE SOBROU?

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial a obtenção do título de Licenciado, sob a orientação do Prof. Dr. Edison Roberto de Souza.


Florianópolis
2015

RAFAEL DUARTE FERREIRA

O JOGO TRADICIONAL NO CONTEXTO ATUAL: O QUE SOBROU?

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial a obtenção do título de Licenciado, sob a orientação do Prof. Dr. Edison Roberto de Souza.

Banca examinadora:



Prof. Dr. Edison Roberto de Souza- CDS/UFSC
Orientador

Profª Drª Margareth Feiten Cisne- NDI/UFSC
Membro Examinador

Prof. Esp. Rodolfo Silva da Rosa-CDS /UFSC
Membro Examinador

Profª Esp. Raquel Wandscheer- CDS/UFSC
Suplente

Florianópolis, 15 de julho de 2015.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente queria agradecer aos meus pais Paulo Roberto e Roseli por sempre me apoiarem nas decisões que tomei em busca dos meus ideais e nos ensinamentos pra vida.

A minha namorada Tamyres que sempre esteve pronta para me escutar e aconselhar nos momentos mais difíceis desta jornada acadêmica.

Aos meus irmãos Ricardo e Ana Paula por todo aprendizado desde nossa infância.

Ao meu grande amigo Leandro que compartilhou comigo as experiências do ensino fundamental e médio, até o sonho da faculdade.

Ao grande irmão que fiz em Portugal Ricardo Martins, com quem aprendi muito.

Ao grande amigo César, sua esposa Guida e filha Inês, uma família portuguesa espetacular que me ensinou muitos valores.

A todos os amigos, brasileiros e portugueses, que fiz no período de intercambio em Coimbra, Portugal.

Aos professores que fizeram parte de minha formação, os grandes professores da UFSC e aos professores “porreiros” da FCDEF da Universidade de Coimbra.

E, finalmente, ao meu orientador, amigo Edison, a quem admiro muito como pessoa e educador.

MENSAGEM

Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas

Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do vôo.

Pássaros engaiolados são pássaros sob controle.

Engaiolados, o seu dono pode levá-los para onde quiser.

Pássaros engaiolados sempre têm um dono.

Deixaram de ser pássaros.

Porque a essência dos pássaros é o vôo.

Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados.

O que elas amam são pássaros em vôo.

Existem para dar aos pássaros coragem para voar.

Ensinar o vôo, isso elas não podem fazer, porque o vôo já nasce dentro dos pássaros. O vôo não pode ser ensinado.

Só pode ser encorajado.

Rubem Alves

RESUMO

Os jogos e brincadeiras tradicionais são parte da cultura de um povo e possibilitam a interlocução entre as gerações, sendo uma ferramenta importante para a aprendizagem e valorização do patrimônio lúdico-cultural em diferentes contextos, por isso se torna relevante entendermos como ele se configura na atualidade. O objetivo do presente estudo foi identificar que jogos tradicionais fazem parte do cotidiano lúdico das crianças de uma escola básica da rede particular de ensino de Florianópolis nos seus ambientes de brincar. Para verificar quais jogos tradicionais fazem parte do contexto lúdico atual foi utilizado um questionário. O estudo contou com 26 crianças, sendo 14 meninos e 12 meninas, com idade entre 11 e 14 anos. Constatou-se que a maioria das crianças tem vínculos de amizade tanto no ambiente escolar, na rua e na sua casa. O estudo, aponta que em seus ambientes lúdicos, as crianças brincam com jogos eletrônicos em casa, com jogos tradicionais e pré-esportivos na rua e no recreio, porém, na educação física a ênfase é no esporte. Apesar das influências e mudanças na ludicidade infantil com globalização cultural, da ausência de espaços e quintais para brincar, da forte influência tecnológica, ainda é possível observar as crianças brincando com vários jogos tradicionais, transmitidos de geração para geração.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo tradicional, Ludicidade Infantil, Desenvolvimento da Criança.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Parceiros do jogar.....	31
Gráfico 2: Ambiente das vivências.....	33
Gráfico 3: Socializadores da ludicidade.....	35
Gráfico 4: Jogos e Brincadeiras de casa.....	37
Gráfico 5: Jogos e Brincadeiras no Bairro.....	38
Gráfico 6: Jogos e Brincadeiras do recreio.....	39
Gráfico 7: Jogos e Brincadeiras das aulas de Educação Física.....	41
Gráfico 8: Jogos Tradicionais ainda presentes nos ambientes lúdicos infantis.....	43

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA	8
1.2 - OBJETIVOS	11
Objetivo Geral	11
Objetivos Específicos	12
2 REVISÃO DE LITERATURA	13
2.1 JOGO E CULTURA.....	13
2.2 LUDICIDADE INFANTIL	14
2.3 O JOGO	15
2.4 A BRINCADEIRA	20
2.5 O BRINQUEDO.....	22
2.6 JOGOS TRADICIONAIS	24
2.7 IMPORTÂNCIA E VALOR DO JOGO	26
3 METODOLOGIA DA PESQUISA	28
3.1 TIPO DE PESQUISA	28
3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA.....	28
3.3 CAMPO DE INVESTIGAÇÃO	28
3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	29
3.5 ANÁLISE DE DADOS	29
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
4.1 CARATERIZAÇÃO DAS CRIANÇAS.....	30
4.2 OS PARCEIROS DO JOGAR... ..	31
4.3 OS AMBIENTES DAS VIVÊNCIAS.....	33
4.4 - OS TRANSMISSORES DA LUDICIDDE... ..	35
4.5.1 Jogos em Casa...	37
4.5.2 - Jogos na Rua...	38
4.5.3 Jogos no Recreio.....	39
4.5.4 Jogos na Educação Física.....	41
4.6 ACERVO DOS JOGOS TRADICIONAIS: O QUE SOBROU... ..	43
4.6.1 Jogos Tradicionais ainda presentes nos ambientes lúdicos infantis	43
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
APÊNDICE	50

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

Há algum tempo o brincar da criança vem sofrendo modificações, muitos jogos e brincadeiras que fizeram parte da infância de gerações passadas, nos dias de hoje, são pouco conhecidos e praticados, se perderam no tempo.

Na sociedade contemporânea, grande parte dos jogos tradicionais infantis - ciranda cirandinha, cabra-cega, barra manteiga, queimada, jogo de pião, pedrinhas, amarelinha, entre outros - que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças, estão desaparecendo devido à influência da televisão, dos jogos eletrônicos e das transformações do ambiente urbano, ou seja, as ruas e as calçadas deixaram de ser os espaços para a criança brincar (ELIZABETH, 2006, p. 543).

O brincar de gerações anteriores se constituía, na maioria das vezes, de jogos e brincadeiras tradicionais, transmitidos através da oralidade, imitação ou observação. Alguns desses jogos e brincadeiras tradicionais ocorriam em períodos específicos durante o ano. Em um determinado momento do ano, por exemplo, todos soltavam pipa, se via aquela grande quantidade de pipas no céu. Também tinha o momento da bolinha de gude, do polícia e ladrão, do jogo do taco, do golzinho fechado, do gol dentro da área, lâmina de tampinha e muitos outros jogos e brincadeiras. Assim a cultura lúdica cumpria um ritual sazonal.

Os jogos e brincadeiras tradicionais são parte da cultura de um povo e possibilitam a interlocução entre as gerações, sendo uma ferramenta importantíssima para a aprendizagem e valorização do patrimônio lúdico-cultural em diferentes contextos.

Friedmann (1996) define o jogo tradicional como sendo:

[...] aquele transmitido de forma expressiva de uma geração a outra, fora das instituições oficiais, na rua, nos parques, nas praças, etc., e é incorporado pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro); muda a forma, mas não o conteúdo do jogo tradicional. O conteúdo é constituído pelos interesses lúdicos particulares ligados a tal ou qual objeto (bonecas, animais, construções, máquinas, etc.), que é o objetivo básico do jogo; a forma é a organização do jogo do ponto de vista dos materiais utilizados, do espaço, do número de jogadores etc. Esses jogos são imitados ou reinterpretados, perpetuando-se sua tradição. (FRIEDMANN, 1996, p. 43).

Neste sentido, podemos observar que o brincar em suas infinitas possibilidades faz parte da cultura corporal de movimento e acompanha as mudanças da civilização humana desde os tempos mais longínquos.

Atualmente presenciamos inúmeras modificações no espaço urbano, muitos dos espaços que antes eram utilizados para prática de jogos e brincadeiras tradicionais, deram lugar a grandes condomínios residenciais, a lojas comerciais, a ruas e avenidas. Acreditamos que muitas brincadeiras praticadas por gerações anteriores, se tornam mais difíceis de serem vivenciadas pelas crianças atualmente.

Outro fator decisivo que influencia no brincar da criança é a grande insegurança causada pela violência urbana, fruto de uma intensa e veloz modernização e urbanização, como podemos constatar, nas diversas cidades urbanas como em Florianópolis, o que de certo modo, gerou consequências e enormes mudanças na cidade e nas condições de vida das pessoas. Embora, existam muitos parques e espaços públicos, muitos pais ficam receosos em deixar seus filhos brincarem na rua sem a presença de um adulto.

Diante dessas mudanças significativas ocorridas em quase todas as grandes cidades e as próximas a estes centros, observamos que as crianças parecem ficar mais horas em suas casas e submetidas a longos períodos de exposição aos diversos tipos de mídias (televisão, video-game, computador, jogos eletrônicos portáteis, entre outros) recebendo grande influência dessas mídias, que acabam por contribuir no processo de formação e educação da criança.

Paralelamente, as grandes empresas de mídias, sabendo da importância da criança nas decisões de compra de uma família, desenvolvem produtos altamente atraentes para este público, sendo estes, um produto de mercado em franca expansão e altamente lucrativo, como afirma Sampaio (2009, p. 9): “A descoberta de que as crianças e os adolescentes constituem mundialmente um mercado rentável tem ocasionado o desenvolvimento do marketing infantil e a intensificação da publicidade dirigida a este segmento”.

Não é novidade para ninguém que estamos vivendo em um mundo onde o volume e a velocidade da informação é cada vez mais intenso, com isso a mídia tem conquistado um espaço cada vez maior em nossas vidas. As crianças nos dias atuais já nascem rodeadas de objetos tecnológicos como os celulares, computadores e videogames.

Muitas crianças de hoje nascem num mundo envolto em tecnologia e se relacionam intensamente com ela, seja na figura da TV, do computador, dos celulares, dos videogames ou de tantos outros e, conseqüentemente, se relacionam também com a publicidade veiculada nessas mídias, em especial a TV, veículo publicitário mais utilizado para alcançar o público infantil (LANGE et al, 2009, p.36).

De acordo com Souza (2001), apesar do contexto tecnológico, digital, virtual e globalizado ter se apropriado, transformado, ressignificados ou extinguido diversos jogos tradicionais de outras gerações, ainda é possível encontrar algumas atividades lúdicas de outrora revelando-se intactos ao tempo, ao espaço e ao progresso. Há, ainda hoje, crianças brincando, de pega-pega, de amarelinha, de bolinha de gude, de taco, de pião, de pipa, entre outras brincadeiras, que não sofreram alterações no conteúdo de sua ação, ainda que tenham surgido e hoje se manifestem em diferentes épocas históricas, em contextos geográficos, sociais e econômicos distintos.

Assim, a intensa presença de produtos tecnológicos, no contexto da criança, é uma característica marcante dos dias atuais e o acesso a esses possibilita a criança o conhecimento dessa ferramenta importante à sua vida, além disto, é importante atentar para os aspectos histórico-sociais e culturais que particularizam esta apropriação.

É importante nos dias atuais observar o brincar das crianças em suas diferentes possibilidades, pois através deste podemos compreendê-las melhor, avalia-las de forma correta e ainda, saber lidar com os inúmeros comportamentos que surgem enquanto elas brincam. A brincadeira é a atividade principal da criança em um determinado período da sua infância. Ela se constitui como uma das formas pelas quais a criança se relaciona com o mundo que a cerca, seja ele o mundo físico ou o mundo social. Através da brincadeira as crianças se apropriam dos objetos e instrumentos da cultura a que pertencem como também se apropriam das formas de relação que estão presentes nesta cultura. Neste sentido a brincadeira, é parte fundamental do desenvolvimento da criança.

O brincar propicia a criança estabelecer interações com o ambiente que ela esta inserida e nesse processo ela conhece e se apropria do mundo. Assim, “O conhecimento do mundo da criança nesse período depende das relações que ela vai estabelecendo com os outros e com as coisas” (FREIRE, 2002 p.19).

De acordo com Souza (2015, p. 119):

[...] é oportuno compreender as possibilidades de transcorporeidade da criança, pois com o jogo, seu corpo age, reage e interage com o outro, com o ambiente, com a sociedade e com o universo. O corpo da criança é natureza e cultura, é visível e invisível, é presença e ausência, é imanência e transcendência, é alegria e felicidade.

Se pensarmos que as crianças não brincam mais como antigamente pelo fato de tantas mudanças nos espaços da cidade e da grande presença da mídia, podemos imaginar que essas transformações tenham mudado também a forma de brincar das crianças, parece-nos que a partir destes novos instrumentos culturais, as crianças vêm desenvolvendo novas formas de brincar ajustadas para a realidade atual.

Diante das enormes modificações ocorridas nas últimas décadas é inegável que o brincar da criança sofreu algumas mudanças, que devem ser visualizadas e compreendidas por aqueles que desejam compreender o movimento do brincar no desenvolvimento infantil e as relações entre as brincadeiras tradicionais e as brincadeiras envolvendo instrumentos culturais mais recentes.

O interesse de pesquisa está acentado justamente em verificar quais são os jogos e brincadeiras que ainda estão presentes na rotina lúdica de escolares. Nessa direção, o estudo será desenvolvido através da aplicação de questionário com crianças de uma escola básica particular de Florianópolis (SC), na perspectiva de identificar a presença do jogo tradicional em suas rotinas lúdicas.

Com este desenho, o estudo buscará responder a seguinte questão: Que jogos tradicionais ainda são praticados no cotidiano lúdico de um grupo de crianças de uma escola fundamental da rede particular de ensino de Florianópolis?

1.2 – OBJETIVOS

Objetivo Geral

Identificar que jogos tradicionais fazem parte do cotidiano lúdico das crianças de uma escola fundamental da rede particular de ensino de Florianópolis.

Objetivos Específicos

- Relacionar seus parceiros nas experiências lúdicas com os jogos;
- Elencar seus espaços preferenciais na prática de seus jogos;
- Verificar que jogos são vivenciados em sua casa, no bairro, no recreio escolar e na aula de Educação Física;
- Identificar o Acervo de suas Atividades Lúdicas;
- Apresentar o Acervo dos Jogos Tradicionais ainda praticados pelas crianças investigadas.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 JOGO E CULTURA

As crianças são seres sociais e históricos e são fortemente influenciadas pelas mudanças das sociedades que fazem parte. Elas recebem heranças culturais da sociedade em que estão inseridas, ou seja, as brincadeiras e os brinquedos estão social e historicamente colocados para as crianças, à brincadeira não é algo que é colocado pronto na vida do ser humano e sim, ele aprende desde cedo a brincar, através das relações que estabelece com os outros e com a cultura. Neste sentido, as crianças não formam grupos isolados, e sim fazem parte de um todo e suas brincadeiras demonstram esta relação, as crianças em suas brincadeiras estabelecem relações com os outros, adultos e crianças.

“[...] a brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem”. (BORBA, 2006, p. 39).

Ao brincar, elas se apropriam de conhecimentos produzidos ao longo da história, segundo Duarte (1993 apud Rossler, 2006, p. 51), o processo de formação de todo e qualquer ser humano, ocorre após o reconhecimento e apropriação de uma determinada cultura, através dos produtos materiais e simbólicos da atividade histórica e social dos homens, reunidos ao longo da história. É por meio dos processos de apropriação que o indivíduo agrega como seu, os conhecimentos que foram produzidos por outros indivíduos ao longo da história (Rossler, 2006).

Se o brincar é a forma como a criança interage com o mundo a sua volta, é a forma como ela estabelece relação com os outros, entendemos que é por isso se torna imprescindível compreender e valorizar o brincar da criança nos dias atuais. Como integrantes da sociedade, as crianças se relacionam, interagem com a cultura posta pelos adultos de uma determinada época.

Para Souza (2015, p. 177), no jogo:

“[...] espaços de construção de novos saberes podem ser ampliados e, nessa tendência, configura-se como uma ferramenta pedagógica adequada a promover atitude de cooperação, solidariedade e respeito; desenvolver o espírito criativo, imaginativo e construtivo; propiciar a construção de uma teia de relações com o outro, ambiente e mundo; permitir a resolução de

problemas, dificuldades e conflitos; desenvolver o autoconhecimento, autodeterminação, autoestima, autoconfiança, auto realização, resiliência e autonomia.

Levando em consideração a realidade atual do mundo contemporâneo, marcado pela redução nos espaços nas grandes cidades, pelo excesso de informação que somos submetidos, pela grande influência da mídia, pelo elevado consumismo e pela violência urbana, devemos pensar que o brincar das crianças se desenvolvem a partir da compreensão deste contexto da realidade atual. Todos esses aspectos externos as brincadeiras, são propiciadores de experiências sociais e culturais, que são assimilados e ressignificados pela criança e introduzidos em suas experiências e vivências lúdicas.

Na cidade de Florianópolis (SC), observa-se uma nova configuração do brincar. Muitas brincadeiras que fizeram parte do imaginário de gerações anteriores e que eram geralmente transmitidas culturalmente, como o *jogo do taco*, *empinar pipa*, *carrinho de rolimã*, *pular elástico*, *pular corda*, *bolinha de gude*, dentre outras, estão sendo deixados de lado, e sendo substituídos por outras jogos e brincadeiras.

Com o constante avanço da tecnologia surgem novas configurações da realidade, novas formas de interpretar o mundo, diferentes do contexto de outras gerações. Assim, surgem novas expressões do brincar, os jogos de videogame, ou a televisão, por exemplo, são ingredientes externos a brincadeira que exerce grande influencia, no entanto, é importante frisar que suas imagens e representações não são meramente reproduzidas pelas crianças, mas sim ressignificadas e alteradas a partir de suas experiências.

A partir da consideração de que a criança se apropria da cultura inerente ao grupo que pertence e das novas configurações da sociedade atual, entendemos que é de suma importância reconhecer e compreender as novas expressões da cultura lúdica das crianças.

2.2 LUDICIDADE INFANTIL

Ao estudar a ludicidade infantil, precisamos compreender que esta dimensão é elemento do comportamento humano e está relacionada às manifestações espontâneas com o brincar, jogar, divertir-se e com todas as atividades recreativas que promovam encantamento, alegria, motivação e prazer de desfrutar a vida.

Portanto, ludicidade, para Souza (2001), não restringe-se aos elementos mais estudados na teoria vigente com ênfase no jogo e nas brincadeiras infantis. Qualquer experiência que promova a integração prazerosa e plenitude de realização dos participantes sem a preocupação com qualquer resultado, mas apenas pelo prazer de fazer e de sentir experimentando as três estruturas lúdicas, o exercício, o símbolo e a regra.

Para Santin (1994), ludicidade pode ser interpretada como estado de sonhos que se articulam como teias urdidas a partir do jogar e do brincar, comportamentos singulares dos sujeitos que os vivenciam. O que conta não é o resultado, mas o fazer, o experimentar, o sentir e o compartilhar.

Portanto, Souza (2001), sinaliza o jogo como um momento impar e significativo na vida da criança, constituindo-se numa oportunidade de desenvolvimento de sua complexidade ao proporcionar saberes, competências e valores.

Porém, voltando ao objeto dessa investigação, tendo como essência o jogo tradicional na cultura lúdica infantil, a partir dessa breve ensaio sobre ludicidade, o texto a seguir discorre sobre três elementos articulados e imbricados com a ludicidade, o jogo, o brincar e o brinquedo, porém, cada um com seus significados próprios.

2.3 O JOGO

Ao tentarmos compreender o jogo temos que apresentar brevemente algumas teorias clássicas do século XIX sobre o jogo. Dentro dessas teorias clássicas esta a teoria do excesso de energia, elaborada por Schiller (1795), fundamentada no princípio de que as crianças brincam porque possuem excesso de energia, de vitalidade. Posteriormente surgiram outras teorias como a Teoria dos Instintos, citada por Bruhns (1993), em que o jogo é entendido como uma atividade integrante dos instintos humanos, pois se constitui de impulsos naturais: de personalidade e de comportamento da personalidade humana. Outra teoria clássica é a Teoria do Ativismo, formulada por Stanley Hall em 1903, que apresentou a explicação para o brinquedo infantil, na perspectiva que a hereditariedade e o instinto possibilitam à criança a recapitulação de atividades de seus ancestrais, atividades importantes no seu desenvolvimento.

No entanto, essas teorias clássicas do jogo apresentam visões parciais do fenômeno cultural do jogo, pois estão centradas em paradigmas puramente biológicos.

Assim, a discussão foca nas teorias que partem da ideia que os papéis assumidos pelas crianças no ato do jogo estão intimamente relacionados com seu contexto histórico social.

Um dos autores que buscou compreender o jogo além da visão biológica foi Huizinga. Em seu livro o autor afirma que o jogo é anterior à cultura, isto explicado pelo fato de considerar que os animais, muito antes do surgimento da espécie humana, jogavam/brincavam. Ainda trás a afirmação que para indivíduos adultos o jogo pode ser dispensado ou até mesmo supérfluo. O Jogo só se torna atraente quando o indivíduo ao jogar é tomado pelo prazer, tornando assim o ato de jogar de extrema necessidade. Talvez isso possa mostrar o caminho para manter a memória dos jogos tradicionais, na medida em que o jogo faz parte da cultura, seria importante que os pais mostrassem a necessidade e prazer de jogar para seus filhos.

A definição do jogo de Huizinga (2000, p. 24) é proposta da seguinte forma:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Posteriormente a partir da análise da obra de Huizinga, outra definição do conceito de jogo é apresentada por Roger Caillois (1990, p. 29-30), ilustrando que é uma atividade essencialmente:

[...] livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato sua natureza de diversão atraente e alegre; 2) delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosas e previamente estabelecidos; 3) inserta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar; 4) improdutiva: porque não gera bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida; 5) regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6) fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade à vida normal.

No entanto, para o autor essa definição pouco explica as atitudes psicológicas que estruturam os jogos, pois, são essas atitudes psicológicas que fazem um sujeito escolher uma e não outra atividade. Com isso o autor avançou no sentido de classificar a imensa variedade de jogos, buscando uma forma de organizar os jogos em categorias bem definidas.

Caillois (1990) apresenta a seguinte classificação dos jogos:

Agon - toda atividade em que há confronto, podendo ser um confronto consigo próprio, ou com outra pessoa, em que o jogador, busca superar-se ou superar o adversário através de seu próprio esforço, de seu mérito. Como exemplos podemos citar o boxe, o futebol, a corrida de 100 metros no atletismo, o jogo tradicional do taco, e outros jogos que não tenham ajuda externa e que exista um vencedor.

Alea - é quando o jogador abra mão da vontade e aguarda passivamente o desfecho do destino, o jogador nega qualquer esforço físico e não é lhe atribuído nenhuma responsabilidade sobre o resultado, é pura sorte. Como exemplos o bingo, as loterias, a roleta, a brincadeira da batata-quente, dentre outros, contrario ao agon pelo negar o mérito;

Mimicry - este se encontra no ato da representação de um personagem ou de outra pessoa. É quando o sujeito finge ser outra pessoa ou personagem, muitas vezes vivendo outra vida e até mesmo em outro mundo. Como exemplos podemos citar o carnaval, o teatro, as novelas, as brincadeiras de mímica;

Ilinx - diz respeito à vertigem. É quando o sujeito busca atividade que propiciem a perda do equilíbrio corporal, da estabilidade e do controle. Como exemplos podemos citar o surfe, a escalada, alguns brinquedos de parques de diversão, o balanço, gira-gira.

O autor, afirma ainda, que nem sempre essas atitudes psicológicas se evidenciam sozinhas, é possível existir conjunção entre elas. Neste sentido ele propõe seis combinações, são elas: agon-alea, agon-mimicry, agon-ilinx, alea-mimicry, alea-ilinx, mimicry-ilinx. E compreende também que em certas situações é possível existir uma terceira características associada às combinações. Podemos ver esta situação em uma luta de boxe, onde aparece o agon, durante a luta para os lutadores, alea, em virtude das apostas feitas, e mimicry, pelo grande marketing para divulgação da luta, que é vendida como espetáculo.

Partindo da ideia que a criança vai jogando a partir da sua interação com o mundo, outra contribuição valiosa ao fenômeno jogo surge com Piaget (1973) ao relacionar as estruturas lúdicas, exercício, símbolo e regra com o desenvolvimento cognitivo da criança.

A estrutura do jogo como exercício ocorre na primeira infância, surge por volta dos 18 meses de vida e são manifestações de repetições motoras que oferecem certo prazer para os bebês, são atividades de exploração em que há apenas regras motoras; a ação lúdica surge da repetição da ação pelo prazer funcional.

Após o período dos jogos como exercício surgem os jogos simbólicos, ou faz-de-conta, por volta dos 2 a 4 anos, são exercícios onde a criança utiliza sua imaginação, primeiramente sozinhas, para representar papéis, situações, comportamentos, realizações, utilizar objetos substitutos (por exemplo, uma vassoura pode se transformar em um cavalo).

Por fim, a última estrutura que classifica os jogos na visão de Piaget são os jogos com regras, manifestasse a partir dos 6 ou 7 anos aproximadamente. Nesta fase as crianças avançam do individual e partem para o social, os jogos possuem regras básicas e necessitam de interação entre as crianças, são resultados deste tipo de jogo a aprendizagem de regras de comportamento, respeito às idéias e argumentos contraditórios e a construção de relacionamentos afetivos.

Em relação às estruturas do jogo, Souza (2001), aponta:

É através das brincadeiras e dos jogos que as estruturas mentais da criança vão se construindo. O exercício representa as suas primeiras manifestações motoras; o símbolo representa a sua tentativa de resolução de problemas pendentes da vida real, e as regras representam os seus primeiros passos rumo à socialização, portanto o desenvolvimento do jogo evolui a partir de processos puramente individuais e de símbolos idiossincráticos privados que derivam da estrutura mental da criança e que só por ela podem ser explicados. (SOUZA, 2001, p. 145)

A ideia de Piaget apontando os diferentes níveis de consciência da regra relacionados à estrutura do jogo foi de suma importância para entendermos a importância do jogo no desenvolvimento da criança.

Outras contribuições importantes para compreendermos o fenômeno do jogo vêm da vertente histórico-cultural, da qual o maior expoente é Lev Semenovitch Vygotsky (1998).

Seus estudos sobre o desenvolvimento humano como processo sócio histórico trazem a ideia da mediação como parte principal, pois segundo seu entendimento, como sujeito do conhecimento, o acesso do homem ao mundo dos objetos não é direto e, sim, mediado através de recortes do real, operados pelos sistemas simbólicos de que dispõe. O autor apresenta que a construção do

conhecimento é diretamente mediada por várias relações, com isso, o conhecimento não ocorre da relação do sujeito com a realidade, mas pela mediação feita por outros sujeitos e por meio dos objetos.

Para Souza (2001), o processo de interação da criança com o mundo se dá de fora para dentro, a criança aprende na relação com o outro a produção de seu grupo social, a exemplo de valores, costumes, linguagem, jogos e brincadeiras e o próprio conhecimento popular, enquanto que, no processo de interação escolar, ela assimila o conhecimento formal ou erudito.

Nesse processo de mediação com o mundo, a linguagem se torna imprescindível, pois através desta ferramenta simbólica humana que transmite conceitos, é que se constroem as formas de interpretação do real e as funções mentais superiores, formadas socialmente, são transmitidas culturalmente. Nesse processo, sociedades e culturas produzem estruturas diferentes.

Para o autor o brinquedo compõe uma regra ligada ao que está sendo representado. Com isso, no momento em que a criança brinca de enfermeiro, sua ação esta pautada em elementos muito próximos daquele que ela observou nos enfermeiros do contexto real.

Assim, a criança cria e se submete às regras do jogo ao representar diferentes papéis, não se importando com o ganhar ou perder, pois o fato de estar brincando já lhe proporciona prazer. O processo inicial se dá pela imitação sem a clareza do significado da ação. Aos poucos deixa de repetir por imitação, passando a realizar a atividade conscientemente, criando novas possibilidades e combinações. Por isso a imitação não pode ser vista como uma simples repetição mecânica dos movimentos e modelos, pois quando a ela age imitando está construindo novas possibilidades e se desenvolvendo tanto psicologicamente como fisicamente.

Vygotsky (1998), afirma que no brinquedo, surge a zona de desenvolvimento proximal ou eminente da criança que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver de forma independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema com o auxílio e sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais experiente.

Neste sentido, o jogo se torna importante no desenvolvimento da criança, pois promove a mudança nos significados que os objetos têm durante o mesmo, permitindo que a criança possa agir em situações que não poderia atuar na

realidade, mas somente por meio do jogo de faz de conta ela experimenta essa sensação esta possibilidade, por exemplo, ao brincar de dirigir um carro, um ônibus, um avião.

Portanto, para Vygotsky (1998, p. 127), “a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.” Assim, os jogos de faz-de-conta são considerados como espaços de apropriação e elaboração de conhecimentos pelas crianças, na medida em que os significados que ali transitam são apropriados por elas de modo peculiar.

A última contribuição teórica apresentada neste trabalho sobre o jogo surge com Brougère (1998), que defende que o jogo e o brincar da criança devem ser considerados a partir da dimensão social da atividade humana e nessa perspectiva faz-se necessário acabar com o mito que o jogo é simplesmente natural.

Segundo o autor, a ação de jogar é o resultado das relações interindividuais, sendo parte constitutiva da cultura. Portanto, é importante observar a criança no seu ambiente imediato, pois nesse, aliado ao meio em que ela vive, são os ambientes que irão se estruturar as adaptações condizentes com suas capacidades.

Assim, entende que o jogo pressupõe aprendizagem social é uma modificação do sentido da realidade, pois nele, os objetos tomam outro sentido. Torna-se um espaço paralelo a realidade obedecendo a regras formuladas pelas circunstâncias.

2.4 A BRINCADEIRA

A brincadeira é o momento onde a criança usa de toda sua criatividade e espontaneidade, este momento pode surgir através dos jogos ou dos brinquedos, no entanto, não podemos utilizar isto como regra absoluta, pois estes não são fatores determinantes para que a brincadeira inicie. O brincar pode surgir sem estar ligado diretamente ao tempo, a um espaço específico, ou a presença de um objeto.

No processo do brincar ela cria, modifica, inventa, reinventa, enfim, usa todo seu poder de imaginação. A brincadeira é a ação lúdica, é o agir no brincar podendo se caracterizar pelo exercício ou exploração, pelo símbolo ou imitação, pelo compartilhamento social ou regra. Portanto brincar é jogar.

A brincadeira é fundamental para o desenvolvimento das crianças, principalmente pelo fato de oportunizar interações e apropriações da realidade. Vygotsky (1998), a partir de seus estudos, afirma que os indivíduos se constituem a partir das relações históricas e culturais com outras pessoas, por meio de atividades caracteristicamente humanas, rompendo com a visão tradicional de que ela é atividade natural de satisfação de instintos infantis. Assim, defende o brincar como uma atividade eminentemente social em que, ocorre a apropriação dos significados sociais e historicamente produzidos, para que em processos posteriores possam surgir novos significados.

Em relação ao caráter social da brincadeira Souza (2001), afirma:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seu conhecimento provém da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas eles se encontram, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumindo, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disso e generalizando para outras situações. (SOUZA, 2001, p. 153)

A brincadeira quando analisada de fora se constitui como um exemplo de um momento em que a criança esta conectada em um mundo só seu. Contudo, quando procuramos entender em detalhes, ela tem mostrado como as crianças estão relacionadas umas com as outras, construindo e compartilhando significados e relações sociais.

Outro ponto importante referente à brincadeira segundo Brougère (1995) é que ela não é um comportamento específico, mas sim, uma situação onde este comportamento toma uma significação específica. Para que ocorra a brincadeira é necessário comunicação e interpretação. No ato de brincar é imprescindível uma decisão daqueles que brincam, não só no fato de entrar na brincadeira, mas também de construí-la por meio de significados particulares. Sem liberdade de escolher de que brincar, ou como brincar, não existe brincadeira, e sim um conjunto de comportamentos que são externos daquele que brinca.

Compreendendo a brincadeira como o ato de brincar, com ou sem brinquedos, Kishimoto (1999, p. 21) clarifica, assim, o seu sentido:

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

A brincadeira é coisa séria, pois através da brincadeira a criança se comunica com o mundo, pode expressar seus sentimentos e conhecimentos, tem a oportunidade de interagir com outras crianças, e com isso se depara com outras formas de interpretar o mundo. Por meio da brincadeira tem a oportunidade de lidar com o mundo que a cerca e assim constituir sua personalidade. A brincadeira é um momento de pura espontaneidade, onde a criança tem plena liberdade, não precisa obedecer a regras, por isso se torna tão prazeroso para ela.

2.5 O BRINQUEDO

O brinquedo é elemento que permeia a vida da criança e está intimamente ligado ao brincar, é considerado como objeto lúdico no suporte para brincadeira.

Quando nos deparamos com um brinquedo logo tentamos dar uma função específica para seu uso, no entanto, muitas vezes um brinquedo é utilizado de diferentes formas nas mãos das crianças, por exemplo, um carrinho de madeira em um determinado momento pode servir como um carro de polícia, em outro pode virar até mesmo um avião. Kishimoto (1999), diz que uma boneca, por exemplo, pode permitir a criança a simples manipulação com brincadeiras maternas, na representação de papéis de “mamãe e filhinha”, propiciando a representação e a relação com a sua realidade.

Essas diferentes formas de brincar vai depender do valor simbólico que cada criança atribui ao brinquedo utilizado. Segundo Brougère (1995), ele pode ser claramente marcado pelo domínio do seu valor simbólico sobre sua função, a dimensão simbólica apresenta-se nele como expressão principal.

É importante delimitar o que é certo chamar de brinquedo, pois certos objetos lúdicos, em certos momentos, podem ser configurados como jogo e em outros como brinquedo.

O brinquedo supõe uma relação com a infância e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, isto é, a ausência de relação direta com o sistema de regras que organize sua utilização. Por conseguinte, o brinquedo não é a materialização do jogo, mas a imagem que evoca um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular conforme sua vontade. Os jogos enquanto material, ao contrário, implicam de maneira explícita um uso lúdico que assume frequentemente a forma de uma regra (jogos de sociedade) ou uma restrição interna ao material (jogo de habilidade, jogo de construção) que constituem um uma estrutura preexistente ao material. (BROUGÈRE, 1998, p. 15).

Muitas vezes entendemos o brinquedo como a própria brincadeira ou jogo, no entanto o brinquedo não é ação de brincar ou jogar, mas sim um meio para tais fins. Como no caso do Jogo do Taco, as bolinhas, os tacos de madeira e as casinhas são os brinquedos. No caso da brincadeira de empinar pipa, o brinquedo seria a pipa, linha, etc.

A criança tem em aberto a possibilidade de transformar qualquer objeto em um brinquedo, através de sua criatividade ela dá um significado próprio ao objeto.

Mesmo os brinquedos industrializados organizados nas prateleiras de uma grande loja são apenas um potencial de brinquedos, não os são ainda. Esses objetos se transformarão em brinquedos apenas quando forem usados pelas crianças em uma situação de brincadeira, utilizados livremente para dar vida aos enredos por elas inventados. (WAJSKOP, 2007, p. 40)

Neste sentido, o brinquedo é qualquer objeto que se modifica conforme a atuação da criança, com isso ele atua com suporte para a brincadeira e não um objeto determinante na brincadeira. Assim compreendemos que não é o brinquedo que determina a brincadeira da criança, e sim a brincadeira que expressa o significado do brinquedo.

Fazer com que a criança brinque com um brinquedo a partir de situações já determinadas, faz com que a criança anule toda sua criatividade, corta as asas de sua imaginação, anula toda a espontaneidade da brincadeira, podendo trazer reflexos nas atitudes que a criança deverá tomar ao longo da vida.

Para compreendermos melhor o jogo, brinquedo, brincadeira, Friedmann (1996) esclarece o que acabamos de apresentar.

É importante ressaltar, neste momento, a definição de alguns termos utilizados: brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo

é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar. (FRIEDMANN, 1996, p. 12)

Com isso, temos o pensamento que qualquer objeto pode ser utilizado como suporte para a brincadeira da criança, desde que não se determine a forma de brincar, pois quem deve ter o controle para determinar o significado do objeto ou do brinquedo é a própria criança, a partir de suas experiências.

2.6 JOGOS TRADICIONAIS

Para compreendermos os jogos tradicionais é importante buscar as raízes folclóricas responsáveis pelo seu aparecimento no Brasil.

Os colonizadores portugueses que chegaram ao Brasil trouxeram uma bagagem cultural provenientes de diferentes culturas, segundo Freire (1963 apud Kishimoto, 2003, p. 16), quando em 1532 organizou-se a sociedade brasileira, os portugueses já tinham, pelo menos, um século de experiência de convívio com os trópicos, na Índia e África, facilitando sua adaptação na nova terra.

Ainda sobre experiências portuguesas em outras culturas, Kishimoto (2003), apresenta:

A experiência anterior dos portugueses na Península, seus contatos sociais e sexuais com os maometanos deixaram idealizada a figura da Moura-Encantada, um tipo de mulher morena de olhos pretos, que penteava os cabelos e banhava-se nos rios. Essa personagem passou a ser encarnada no Brasil pelas índias nuas, amantes de rios, dotadas de cabelos longos, pretos e penteados. (KISHIMOTO, 2003, p. 17).

Com o início da exploração das riquezas, surgiu à necessidade de mão de obra para o cultivo das terras e também dos trabalhos domésticos, com isso os portugueses buscaram introduzir os índios nessas atividades, mas não deu certo, pois os índios estavam acostumados ao nomadismo dessas mesmas atividades e isto inviabilizou a adaptação deles.

Tal situação obrigou um movimento na busca da mão de obra de negros escravos nos serviços de campo, engenhos, serviços domésticos e outros. Posteriormente, já no século XIX, anteriormente a abolição da escravatura, iniciou-se um expressivo movimento de imigração de origem mediterrânea e também germânica, para substituir a mão de obra escrava, no entanto a miscigenação entre

índios, negros e portugueses marcou profundamente o início da nacionalidade brasileira.

Tudo isso favoreceu para surgimento de um folclore riquíssimo e diversificado, Kishimoto (2003, p.18): “Com a mistura das populações veio também seu folclore. Ao longo do processo de miscigenação, o folclore brasileiro recebeu nova cor, tomou novos aspectos. Mas o que havia de português permaneceu e perdurou”.

A influência lusitana no folclore infantil no Brasil é muito forte, Cascudo (1984 apud Kishimoto, 2003, p. 21) traz a ideia da tradição trazida pelos primeiros colonizadores: o Lobisomem, a Moura-Encantada, as Três Cidras do Amor, a Maria Sabida, doce na morte e agra na vida, as andanças de Malazarte Fura-Vida, todo o acervo de estórias de bruxas, fadas, assombrações, homem de sete dentaduras, gigantes, príncipes, castelos, tesouro enterrado, sonho de aviso, oração forte, medo de escuro, entre outras.

Todos os povos que chegaram, e os que já estavam no Brasil foram responsáveis pela magnífica e bela diversidade de jogos e brincadeiras tradicionais, cada povo que chegava agregava a cultura existente a suas experiências anteriores e também a sua nova visão da realidade, formando assim, uma nação plural.

Com isto, os jogos e brincadeiras tradicionais são o movimento da cultura de um povo e representam a forma como este se apropria da cultura ao longo dos tempos, com isso, se torna relevante que as gerações atuais conheçam esses jogos e brincadeiras, para que tenham conhecimento do patrimônio lúdico-cultural, e a partir deste façam suas interpretações e possíveis mudanças e agreguem a suas experiências lúdicas atuais.

Segundo Kishimoto (1999), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração.

Com intuito de definir o jogo tradicional/popular o francês Pierre Parlebas (2001), apresenta suas características peculiares, sendo elas:

Atividade de origem cultural ligadas a determinadas tradições sazonais como eventos religiosos, de colheitas, etc.;

Atividade constituída por regras flexíveis e adaptadas ao número de jogadores;

Atividades organizadas a partir do local ou região de sua prática de acordo com as necessidades e interesses dos praticantes;

Atividade paralela aos processos socioeconômicos, porém, mesmo recebendo influência desses processos, no entanto, não precisa diretamente deles para que ocorra;

Atividades que têm o movimento como centro principal de atuação, ou seja, o movimento é peça fundamental à sua prática.

A partir do exposto acima é possível mensurar a importância do conteúdo jogo tradicional na retomada de aspectos culturais que aos poucos vão se perdendo, além de seu significado como um dos conteúdos da cultura corporal na educação física escolar.

2.7 IMPORTÂNCIA E VALOR DO JOGO

De acordo com Souza (2001), o jogo se torna importante no desenvolvimento da criança de modo que vão surgindo ao longo na vida da criança, desde os mais funcionais até os de regras, proporcionam experiências valiosas que contribuem na formação de sua identidade. Por intermédio dele a criança respeita regras e amplia o seu relacionamento social ao respeitar a si mesma e ao outro. São momentos reais em que a criança pode experimentar e vivenciar o domínio do corpo em movimento, interpretando seus sentidos e emoções. Durante as ações lúdicas, no ato de jogar, a criança dispõe de pura liberdade de ação e expressão, atuando com autonomia na construção de movimentos próprios com pura criatividade. Jogando ela vai ampliando sua consciência de mundo e de si mesma.

Quando jogam as crianças atuam interpretando inúmeros papéis, criam, recriam, explorando toda sua criatividade. No momento que elas cansam dessas modificações, alteram a forma de jogar, achando uma forma mais interessante, tomando decisões conjuntas a respeito do jogo. Esta troca de informações é muito importante, na ideia que a criança toma consciência que não é um ser único, que existem outras crianças que também podem decidir ou dar contribuições na tomada de decisão.

Vygotsky (1998) esclarece o papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é através dos jogos que a criança trabalha seu estado

cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Quando joga a criança tem a possibilidade de adquirir habilidades e conhecimentos. Com isso, achamos que a escola deve ser um espaço importante para apresentar esse recurso tão rico para os alunos, pois o jogo, além de propiciar o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo, tem papel significativo em desenvolver a criatividade dos alunos.

O valor educacional do jogo é mencionado por Lopes (2000):

O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades [...] Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos [...] A proposta é ir além do jogo, do ato de jogar, para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo, ampliando desse modo a capacidade do jogo em si a outros objetivos, como profilaxia, exercício, desenvolvimento de habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem. (LOPES, 2000, p. 35-36)

Portanto, ao ser pensado como recurso de desenvolvimento humano, o jogo não pode ser compreendido meramente como uma atividade de passatempo das crianças, pois é um conteúdo valioso no processo de ensino aprendizagem.

Ao trabalhar com o jogo como recurso educativo, é importante que o professor possibilite situações propícias e eficazes para a aprendizagem. Freire (2002) menciona a importância da mediação do professor na aprendizagem das crianças quando traz a ideia de que ensinar não é simplesmente transferir o conhecimento, mas criar um ambiente propício que oportunize a sua própria produção e construção. Neste sentido, o professor pode utilizar os jogos como ferramenta educativa na construção e/ou produção do conhecimento pelas crianças.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

3.1 TIPO DE PESQUISA

A presente pesquisa, de acordo com seus objetivos foi exploratório-descritiva ao buscar explorar e analisar aspectos da cultura lúdica infantil. De acordo com Gil (2010), se situa assim, pois buscou descrever e analisar as características de um determinado grupo de crianças na perspectiva de conhecer que jogos tradicionais ainda elas praticam.

Com relação à abordagem do problema, é um estudo qualitativo, pois buscou interpretar os dados apresentados na perspectiva de atingir os objetivos desenhados no estudo.

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2002, p.21).

Ainda, de acordo com os procedimentos técnicos, se caracterizou como um Estudo de Campo, realizado com as crianças no ambiente através da aplicação de um questionário.

3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

Os sujeitos do estudo são crianças devidamente matriculadas e que frequentam as aulas em uma escola da rede particular de Florianópolis, SC, localizada no bairro Santa Mônica. A amostra contou com 26 crianças com idades entre 11 a 14 anos.

3.3 CAMPO DE INVESTIGAÇÃO

Na pesquisa qualitativa, *campo* é entendido como “o recorte espacial que corresponde à abrangência, em termos empíricos, do recorte teórico correspondente ao objeto de investigação” (MINAYO, 2002, p.53). Assim, este estudo de campo focou em pesquisar os alunos do ensino fundamental de uma escola da rede

particular de ensino da cidade de Florianópolis (SC) sobre a prática de jogos tradicionais em seus ambientes lúdicos (aula de Educação Física, recreio escolar, casa e bairro).

3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

O instrumento utilizado para coletar informações sobre os tipos de brincadeiras que fazem parte do cotidiano das crianças foi um questionário com questões abertas e fechadas, que buscou identificar que tipos de jogos tradicionais ainda estão presentes no cotidiano de um grupo de crianças de uma escola da rede particular de Florianópolis (SC) em seus ambientes lúdicos, aula de Educação Física, recreio escolar, casa e bairro.

3.5 ANÁLISE DE DADOS

Depois de concretizado o processo de aplicação do questionário, os dados obtidos foram organizados em categorias de análises, na qual Minayo (1994, p. 70), esclarece o significado da palavra categoria, em pesquisa qualitativa, dizendo que: “em geral, se refere a um conjunto que abrange elementos ou aspectos com características comuns ou que se relacionem entre si.”.

Nessa dimensão, a proposta do estudo em trabalhar com as categorias pré-determinadas, divididas em: Parceiros; Ambientes; Socializadores; Acervo; favoreceu de acordo com Minayo (1994) a análise dos achados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa desenhada inicialmente em termos metodológicos como um estudo de campo através da observação da rotina das crianças em seus ambientes lúdicos ficou prejudicada com os vários dias chuvosos do mês de maio do ano em curso e assim, optou-se por uma mudança do instrumento de coleta de dados, sendo utilizado então, o questionário.

Tudo correu bem na elaboração do questionário, tínhamos planejado que aplicaríamos o mesmo em uma escola pública da rede municipal de ensino de Florianópolis (SC), mas o imprevisto voltou a aparecer, desta vez, fomos pegos de surpresa pela greve dos professores da rede pública municipal. Com isso a pesquisa aconteceu em uma escola da rede particular de ensino no mesmo Município.

As respostas obtidas por meio do questionário foram analisadas e organizadas em quatro categorias, imbricadas na perspectiva dos objetivos propostos no estudo. Porém, antes da discussão das categorias pré-estabelecidas, caracterizou-se os sujeitos do estudo, o grupo de crianças que responderam ao questionário aplicado. Em seguida a discussão foi categorial, divididas em: Os Parceiros do Jogar...; Os Ambientes das Vivências...; Os Transmissores da Ludicidade...; O Acervo das Atividades Lúdicas...; Acervo dos Jogos Tradicionais; O que Sobrou...; que permitiu compreender o fenômeno do jogo tradicional nas várias dimensões lúdicas das crianças investigadas.

4.1 CARATERIZAÇÃO DAS CRIANÇAS

Os sujeitos da pesquisa são crianças que frequentam uma escola da rede ensino particular de Florianópolis (SC), num total de 26, distribuídas em 14 meninos e 12 meninas, com idades variando entre 11 e 14 anos.

Do grupo investigado, num total de 26 crianças, 19 crianças são naturais da Ilha de Santa Catarina (SC) e 7 crianças são de outras cidades do Brasil. Isto mostra a possibilidade de existir diálogo com culturas diferentes, uma vez que os pais e crianças, que vieram de outras localidades e trazem consigo experiências culturais diferentes da encontrada em Florianópolis (SC). Esse diálogo entre culturas distintas faz com que as crianças construam um olhar sobre a realidade, que reflete na sua forma de brincar.

Borba (2006) aborda a ideia que o brincar está relacionado na formação das crianças como sujeitos culturais e à constituição de culturas em espaços e tempos nos quais convivem cotidianamente. A brincadeira, assim, se torna um lugar de construção de culturas fundada nas interações sociais entre elas.

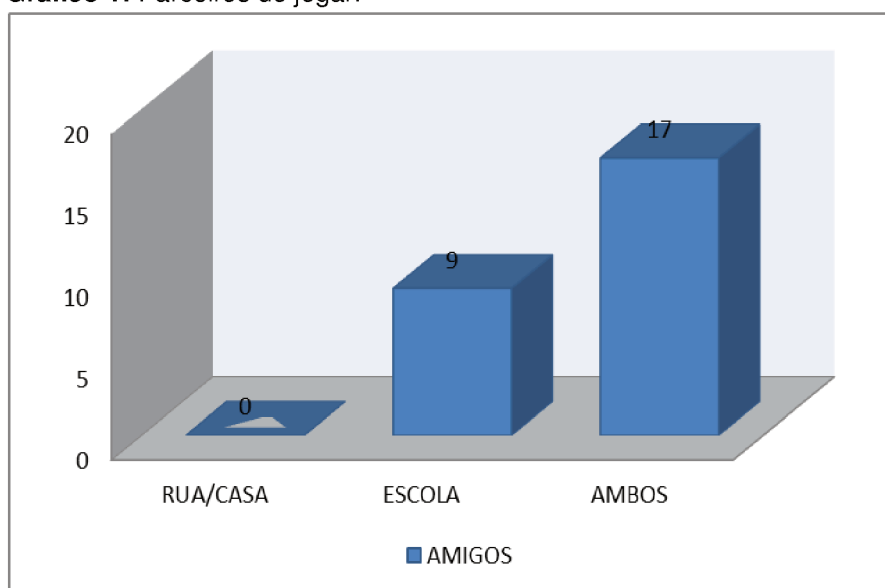
Em relação ao local de moradia podemos constatar que as crianças são de diferentes locais da cidade. Talvez isso seja importante na análise com mais amplitude das brincadeiras presentes no contexto da cidade. Por outro lado, podemos imaginar que para isso deveríamos contar com um número maior de crianças de cada bairro.

Outro ponto que abordamos no questionário foi em relação à composição da família, em especial, em saber se as crianças tinham irmãos, na perspectiva de compreender seus papéis na prática e vivência dos jogos dos pesquisados. Das 26 crianças, 7 delas não possuem irmãos e 19 possuem 1 ou mais irmãos. Perguntados se brincam com os irmãos, 13 disseram que sim.

4.2 OS PARCEIROS DO JOGAR...

No Gráfico 1, apresenta-se os parceiros dos jogos dos sujeitos do estudo.

Gráfico 1: Parceiros do jogar.



Ao analisar o Gráfico 1, observamos que grande parte dos alunos tem seus amigos tanto no contexto escolar, quanto no local onde tem moradia.

Em relação aos amigos no local onde tem moradia, a resposta pode indicar que grande parte das crianças ainda encontram seus parceiros de brincadeiras o ambiente da rua, sendo que este é um espaço importante no conhecimento de jogos e brincadeiras tradicionais sazonais, como a *pipa*, *jogo do taco*, *pega-pega*, *bolinha de gude*, entre outros, e também na possibilidade de desenvolver novas formas de jogar, pois na rua a criança leva toda sua experiência cultural, por exemplo, a criança pode presenciar alguns jogos tipicamente regionais e acrescentar alguns elementos próprios de suas experiências, como diferenças na estrutura do jogo ou até mesmo a forma de se referir ao jogo, como isso, todos ganham com essas vivências na rua, Pinto e Lopes (2009, p.867) afirmam:

A brincadeira na rua permite que as crianças, além de estarem em grupo, transformem e reelaborem brincadeiras 'tradicionais' e, acima de tudo, concede-lhes a possibilidade de reagirem aos apelos do mercado de consumo, que muitas vezes é seletivo e não tem o alcance de todos.

Com isto, esta informação é relevante, no sentido de indicar que as crianças estão encontrando outras crianças no ambiente da rua, assim tendo possibilidade de vivenciar experiências importantes que não seriam possíveis em outros locais.

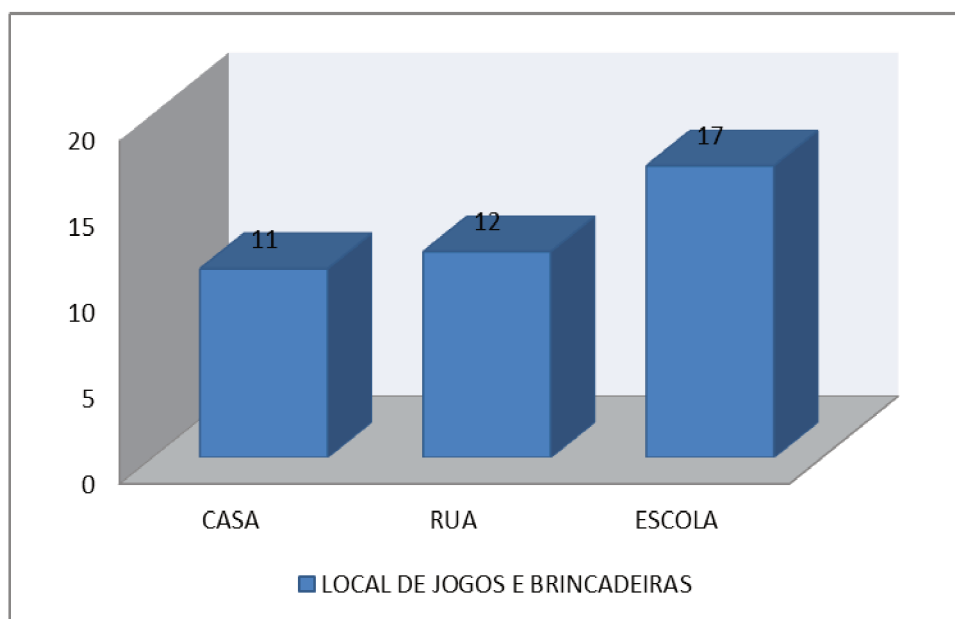
Contudo essa resposta também pode apresentar que as crianças utilizam o ambiente de casa para encontrar seus amigos, uma vez que a resposta não fez diferença entre o espaço da casa e da rua. Assim não podemos afirmar exatamente onde ocorre a formação dos laços de amizade, podemos apenas afirmar a importância desses espaços para a socialização das crianças e, sobretudo, dos jogos.

Outro fator interessante é que praticamente 1/3 das crianças indicaram que seus amigos são da escola. Nesta resposta podemos constatar a importância da escola na formação dos vínculos de amizade, mas também que muitas crianças podem encontrar no ambiente escolar o único momento de brincadeira junto com outras crianças, com isso não tendo oportunidade de conhecer os jogos e brincadeiras apresentados em outros espaços, principalmente na rua.

4.3 OS AMBIENTES DAS VIVÊNCIAS...

No Gráfico 2, apresenta-se os locais preferenciais para a prática e vivência de seus jogos, salientando que esses resultados apontados no gráfico não indicam valores de apenas uma resposta, as crianças podem ter escolhido apenas um local ou ter optado em selecionar todos.

Gráfico 2: Ambiente das vivências.



Ao serem perguntadas sobre os ambientes em que mais praticam seus jogos e brincadeiras, 17 crianças mencionaram a escola, 12 crianças apontaram a rua e 11 crianças indicaram a casa como locais de prática dos jogos e brincadeiras.

A escola aparecendo como o principal local de jogos e brincadeiras, mostra que esta tem um papel relevante na cultura do brincar infantil, ela dispõe de atributos que atraem as crianças, neste sentido se torna um local importante para que a criança encontre outras crianças de sua idade, possa trocar experiências culturais, conhecer novos jogos e brincadeiras, uma vez que o brincar na rua é visto cada vez menos.

Atualmente, por falta de espaço e segurança nas ruas, os jogos e brincadeiras na vida das crianças tem se limitado ao espaço da escola, pois até mesmo em casa as crianças têm sofrido influência da mídia e dos brinquedos eletrônicos e quando não é isso, é a falta de tempo da criança que tem atividades programadas para o dia todo (natação, inglês, judô, etc.)

que não lhe sobra tempo para brincar, restando apenas o espaço da escola. (LIRA; RUBIO, 2014, p.4).

Os professores e os adultos envolvidos na educação das crianças tem um papel importante na apresentação de jogos tradicionais que as crianças não têm a oportunidade de vivenciar fora da escola.

No entanto, é de se estranhar que o ambiente da rua não apresente unanimidade para as crianças atualmente, pois em tempos passados a rua era o principal local para a prática dos jogos e brincadeiras.

Esta se tornando raro presenciarmos crianças reunidas para *soltar pipa, jogar taco, jogar bolinha de gude, brincar de amarelinha*, dentre tantos outros jogos e brincadeiras tradicionais que permearam a vida das gerações passadas. Ao brincar na rua, as crianças têm inúmeras possibilidades de exploração, onde elas podem usar toda a criatividade e imaginação, desenvolvendo situações de aprendizagem importantes no processo de construção da sua identidade.

A rua tem um valor importantíssimo, no sentido de possibilitar que a criança conheça alguns jogos e brincadeiras que são característicos deste espaço, Pinto e Lopes (2009, p.867), “a rua se apresenta como espaço de transição entre casas, escolas e praças e também como um lugar de especificidade própria, onde acontecem eventos e relações sociais diversas, envolvendo adultos e crianças”. Por meio dos jogos de rua, as crianças formam grupos de socialização, dos quais os participantes podem ser amigos da escola, vizinhos e parentes.

A rua não é mais prioridade para as crianças, em virtude das grandes mudanças dos espaços urbanos, muitos lugares que antes eram espaços capazes de abrigar os jogos e brincadeiras, hoje em dia deixaram de existir, restaram poucos lugares propícios para que as crianças desenvolvam a prática de atividades com tranquilidade e segurança.

[...] o ritmo de vida mudou, refletindo mudanças no modo de brincar da criança, as brincadeiras de rua quase não acontecem mais, a urbanização e a violência trouxeram uma nova caracterização das ruas, que já não são adequadas para a permanência das crianças. (LIRA; RUBIO, 2014, p.4).

Outro fator primordial para essa mudança é a grande influencia dos jogos eletrônicos. A criança não encontra mais na rua um ambiente atrativo para que

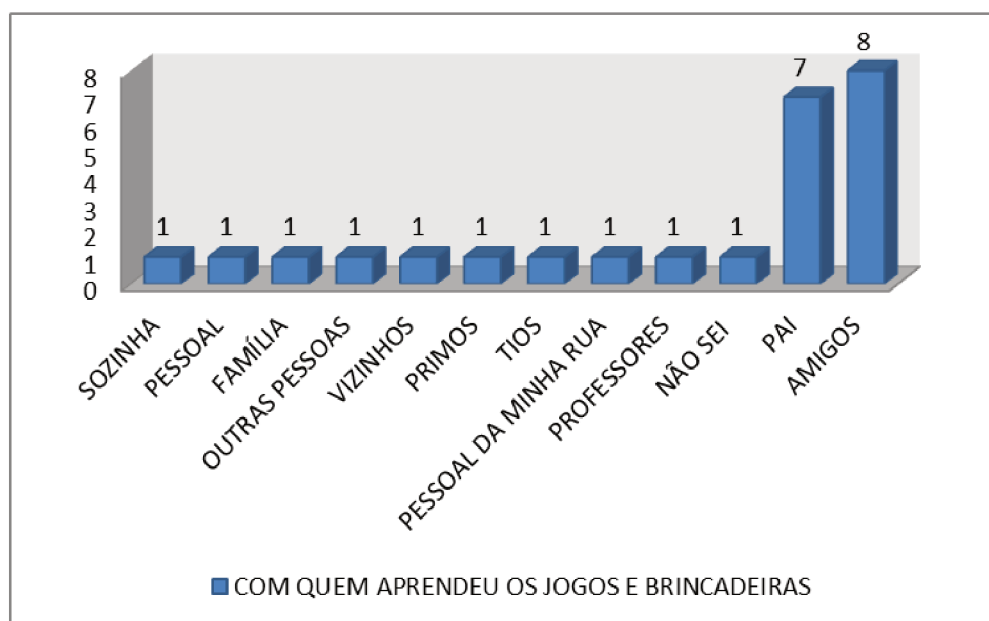
desenvolvam seus jogos e brincadeiras, com isso perde cada vez mais a possibilidade de conhecimento e ressignificação dos jogos tradicionais.

No Gráfico 2, também podemos observar que grande parte das crianças menciona como local de brincadeiras a casa. Essa informação pode nos dizer que muitas crianças permanecem em suas casas talvez pelo fato de existir poucas oportunidades interessantes para que ela deixe a casa e brinque em outro local, ou pelo fato de seus pais preferirem que eles brinquem em casa, pela questão da segurança, ou ainda a possibilidade que as crianças dispõem de alguma outra forma de brincar tão interessante que preferem ficar em suas casas, como por exemplo, os jogos eletrônicos.

4.4 OS TRANSMISSORES DA LUDICIDDE...

No Gráfico 3, as crianças pesquisadas indicam com que aprenderam seus jogos.

Gráfico 3: Socializadores da ludicidade.



Os jogos e brincadeiras são importantes no conhecimento dos aspectos culturais de uma determinada sociedade. A criança não aprende a brincar sozinha, ela aprende a partir das relações estabelecidas nos espaços em que ela vive, através das influências do grupo social em que esta inserida, Brougère (1995)

aponta que através da brincadeira as crianças começam a vivenciar conteúdos culturais os quais elas irão reproduzir e transformar, permitindo desta forma que se apropriem de tais conteúdos e ao mesmo tempo ofereçam uma significação. Assim, a brincadeira é à entrada da criança na cultura, tal como ela existe em determinado momento, mas também com todo um peso histórico pertencente aquela sociedade.

Ao observarmos o gráfico 3, podemos constatar que o grupo de crianças pesquisadas aprendeu, na grande maioria, seu repertório de jogos e brincadeiras na relação com seus amigos e com seus pais.

A relação com seus pais mostrou uma grande surpresa, pois atualmente a rotina das famílias proporcionam poucos momentos em que os pais e filhos possam se encontrar com tempo suficiente para vivenciar e desfrutar da prática de jogos e brincadeiras. O brincar entre pais e filhos tem função socializadora e integradora, por isso esta constatação tem grande valor.

O convívio de pais e filhos é fundamental para o aprendizado e crescimento das crianças, pois quando os pais brincam com os filhos, podem ensiná-los a perder medos e a lidar com frustrações. Assim os pais, através das brincadeiras, ajudam os filhos a enfrentar os desafios da vida. As crianças se sentem mais confiantes, pois têm a pessoa amada ao seu lado.

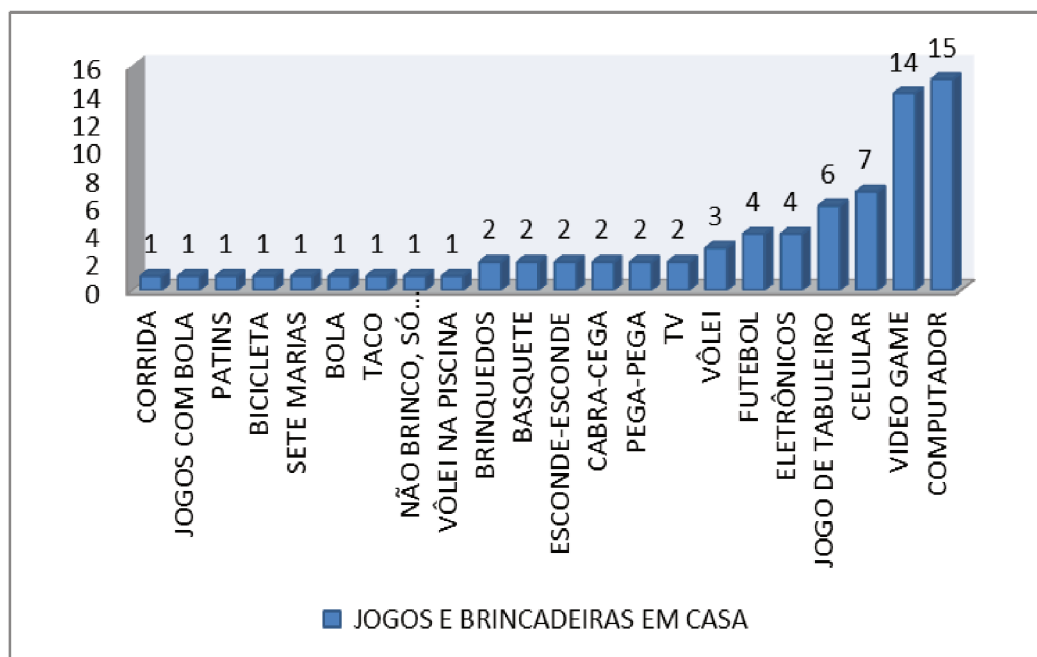
Ao aprenderem suas brincadeiras com seus amigos e pais, as crianças mostram a importância do núcleo familiar e também da convivência com seus amigos, tanto da escola, rua e casa, como relações importantes para que a criança tome consciência do mundo em que vive.

É por meio da brincadeira que a criança constrói suas aprendizagens e conhecimentos, é nesse momento que sua imaginação se intensifica, e representa o mundo social que a cerca, bem como as formas de comportamento que lhes são referentes. (LIRA; RUBIO, 2014, p.11).

4.5 ACERVO DAS ATIVIDADES LÚDICAS...

Nesta categoria, para poder comparar e construir o acervo dos possíveis jogos tradicionais ainda praticados dividiu-se o resultado em quatro gráficos, coletando todas as atividades lúdicas nos ambientes da criança: Jogos em Casa; Jogos na Rua; Jogos no Recreio e Jogos na Educação Física.

No Gráfico 4, apresenta-se as atividades Lúdicas no ambiente de suas casas.

Gráfico 4: Jogos e Brincadeiras de casa.

4.5.1 Jogos em Casa...

O acervo de jogos mencionados pelas crianças no espaço de sua casa é expressivo, no entanto, mostra o reflexo de uma das questões mencionadas anteriormente na pesquisa, a grande influencia dos jogos eletrônicos na vida das crianças.

Na contemporaneidade, os jogos eletrônicos se sobressaem às brincadeiras tradicionais. Jogar videogame é uma das atividades preferidas das crianças e na qual despendem um largo período de tempo, pois muitos jogos são extensos, e demandam muita concentração para que as tarefas propostas possam ser completadas. (CAIROLI, 2010, p. 343)

Os jogos eletrônicos proporcionam muita atenção das crianças, mas proporcionam pouca liberdade para que a criança consiga criar ou modificar a situação apresentada, o jogo já vem formatado, a criança apenas tem que seguir os comandos. A criança fica presa no jogo até que consiga ultrapassar os obstáculos propostos, muitas vezes ela fica por horas consecutivas, só para se conseguir fechar o jogo, ou seu corpo não suportar mais o cansaço.

Em um estudo para verificar a preferencia dos jovens em relação aos jogos eletrônicos e os jogos antigos, Santos e Lima (2012), realizaram uma amostra com

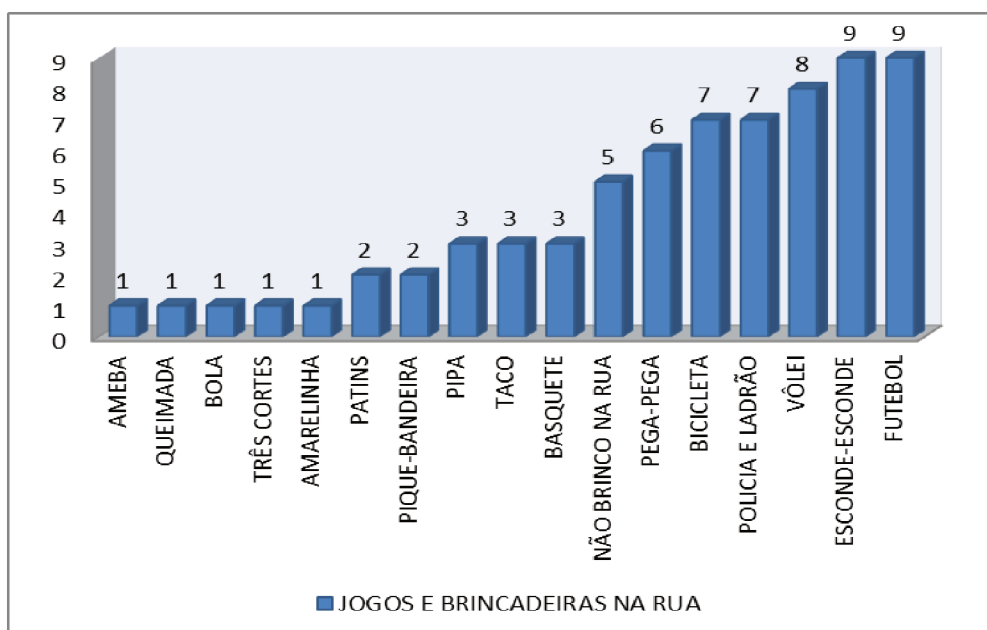
20 meninos, e verificaram que tanto em relação aos jogos praticados com amigos e os jogos praticados em casa, a preferência dos jovens se deu pelos jogos eletrônicos, com 60% e 61% respectivamente.

Os jogos tradicionais mencionados são o jogo do taco, as sete marias, a cabra cega, o pega-pega e o esconde-esconde. São muito poucos frente a enorme gama de jogos visto em tempos passados. Outros jogos apresentados são os jogos esportivos tradicionais e os jogos de tabuleiro.

4.5.2 - Jogos na Rua...

No Gráfico 5, apresenta-se as Atividades Lúdicas no ambiente de seus Bairros.

Gráfico 5: Jogos e Brincadeiras no Bairro.



Neste espaço observamos que o jogo de futebol e esconde-esconde foram mencionados 9 vezes pelas crianças, vôlei 8, policia e ladrão e bicicleta 7, pega-pega 6, pipa, taco e basquete 3, patins e pique-bandeira 2, amarelinha, ameba, queimada, jogos com bola e três cortes apareceram 1 vez, 5 crianças mencionaram que não brincam na rua.

O futebol aparecendo como o jogo mais presente nas respostas das crianças, mostra a relevância que o futebol tem na sociedade brasileira. Essa influencia se dá

em todos os ambientes da sociedade brasileira através dos veículos de comunicação, que marcam o Brasil como país do futebol.

Esse grande apelo midiático chega até as famílias e com isso fica difícil a criança não se apropriar deste importante aspecto cultural brasileiro e com isso refletir no seu brincar. Qual criança que joga futebol atualmente não sonhou em ser o “Neymar”.

Neste espaço de jogos e brincadeiras muitas crianças mencionaram jogos e brincadeiras tradicionais como o policia e ladrão, a pipa, o jogo do taco, o pique bandeira, o esconde-esconde, o pega- pega, queimada, três cortes. Este fato é importante uma vez que ainda é verificado o jogo e brincadeira tradicional no contexto lúdico atual da criança.

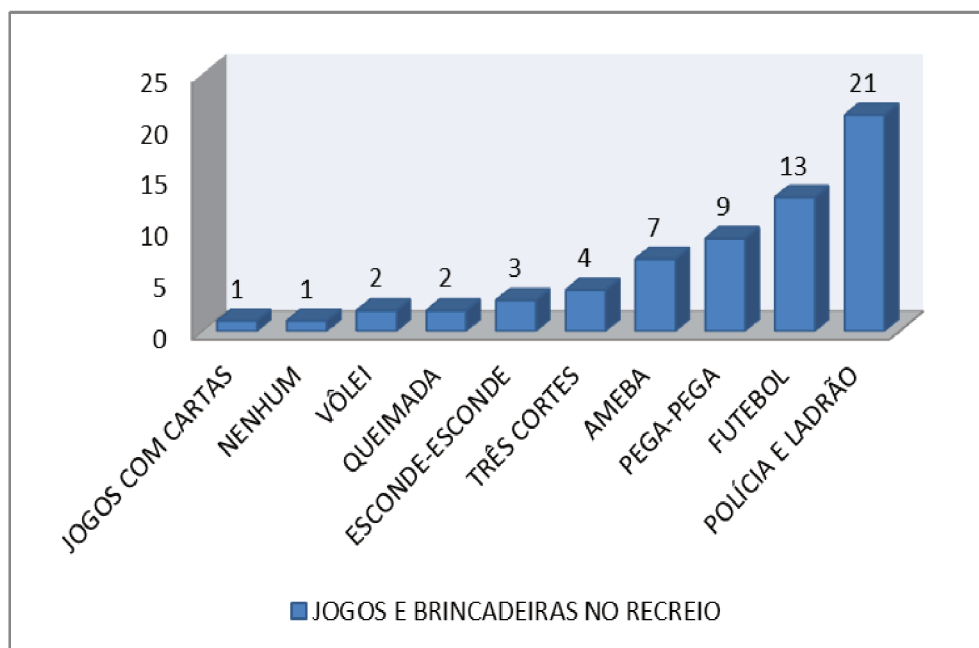
Cinco crianças mencionaram que não brincam na rua, isto pode ser um alerta, pois o brincar na rua não é a única opção de espaço para brincar, mas é importante para que a criança tenha contato social com outras crianças, de varias idades, e se apropriem de brincadeiras que acontecem propriamente nesse ambiente.

Tal situação pode levar a um déficit em seu desenvolvimento social e pessoal, pois Souza (2015, p. 171-172), entende que:

Os jogos são atividades organizadas e estruturadas a partir da agitação, da empolgação, da liberdade, da espontaneidade e da criatividade da criança, valores que constituem e consolidam em seu desenvolvimento. É uma atividade de riqueza cultural de inserção social, pois no jogar, ela elabora suas trilhas para compreender o mundo em que vive, podendo, mais tarde, mudar a compreensão construída sobre a realidade.

4.5.3 Jogos no Recreio...

No Gráfico 6, apresenta-se as Atividades Lúdicas no ambiente do Recreio Escolar.

Gráfico 6: Jogos e Brincadeiras do recreio.

O recreio é um momento onde a criança tem liberdade de escolher com o que brincar, com isso se torna um espaço para divertimento e prazer. Por este motivo fica fácil compreender as razões deste momento ser tão esperado pelas crianças de diferentes idades.

No Gráfico 6, o jogo de policia e ladrão foi citado 21 vezes pelas crianças, o jogo de futebol 13, o pega-pega 9, o jogo da ameoba 7, três cortes 4 , esconde-esconde 3, queimada 2, vôlei 2 e jogos de cartas 1.

No Gráfico 6 podemos constatar que os jogos e brincadeiras tradicionais são praticados com maior frequência, que nos espaços citados anteriormente. Com exceção do futebol, com sua grande repercussão na vida dos brasileiros, as brincadeiras mais praticadas no recreio são de caráter tradicional.

Podemos entender esta situação, pois neste ambiente existem muitas crianças juntas, o que não acontece em outros lugares nos dias atuais. Essas crianças trazem consigo diferentes experiências culturais, com isso o recreio se torna um momento onde elas podem aprender e ensinar sobre os jogos.

Em um estudo de Beckenkamp et al. (2011), que contou com 103 crianças, com idades de 4 a 10 anos, em uma escola particular do município de Santa Cruz do Sul, cujo objetivo foi verificar as brincadeiras praticadas no recreio e na hora de lazer, verificou-se que as brincadeiras mais praticadas no recreio escolar foram o

pega-pega com (24,16%), o futebol com (20,80%), o policia e ladrão com 10,06% e o esconde-esconde com 9,39%.

E outro estudo que buscou verificar quais jogos tradicionais eram praticados durante o recreio escolar, em sete escolas do município de Macapá, Rodrigues (2012), observou que a brincadeira mais popular foi o Pega-pega, tendo 19% da preferência das crianças, ela foi vista em todas as escolas freqüentadas durante a realização da pesquisa.

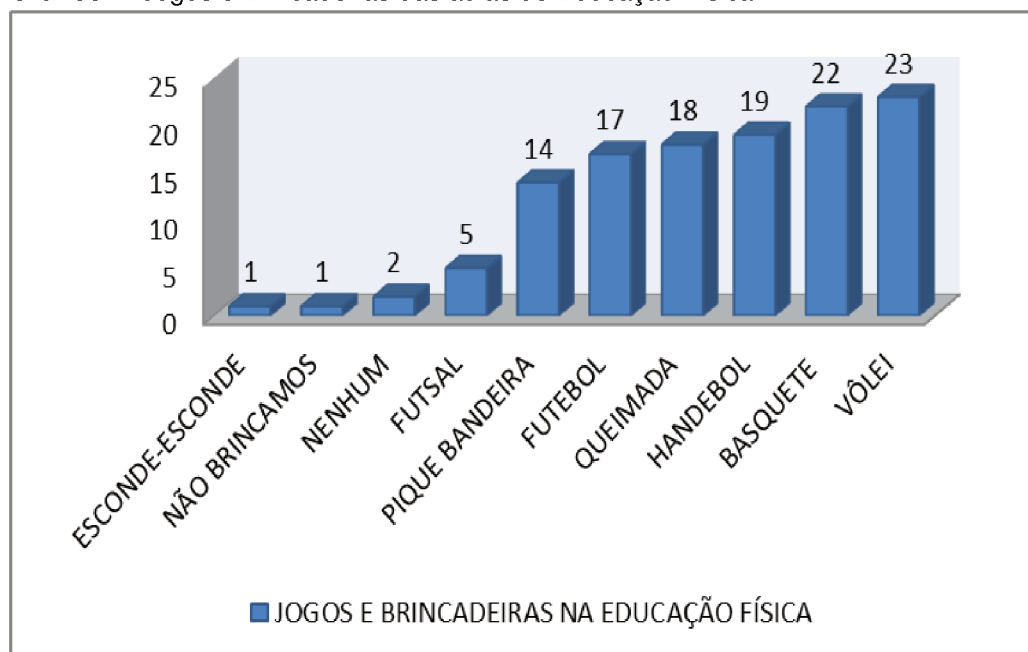
Roncuni (2011) observou em seu estudo que a brincadeira mais praticada por todos os alunos foi pega-pega, pela maioria das crianças. E os jogos de futebol e voleibol.

Com isso podemos constatar em outros estudos que o espaço do recreio é um momento em que a criança utiliza dos jogos tradicionais de forma espontânea para brincar.

4.5.4 Jogos na Educação Física...

No Gráfico 7, apresenta-se as Atividades Lúdicas no ambiente da Educação Física Escolar.

Gráfico 7: Jogos e Brincadeiras das aulas de Educação Física.



As atividades lúdicas presentes na aula de educação física restringem-se a prática de esportes, entre eles, voleibol, basquetebol, handebol, futsal. Assim, esse conteúdo tem sido hegemônico nas aulas do 6º ao 9º do Ensino Fundamental.

Lamentavelmente, pouco espaço existe para outras atividades da cultura corporal humana, em especial, os jogos tradicionais, que poderiam ser ferramentas ideais na aprendizagem de movimento básicos aos esportes desenvolvidos.

Apesar desse domínio esportivo, foram destacadas a prática de três jogos tradicionais, a queimada, o esconde-esconde e o pique bandeira.

O esporte é muito evidenciado nos meios de comunicação do Brasil, com isso ele faz parte do contexto da criança, no Brasil (1998) observamos que ele deve fazer parte dos primeiros ciclos, desde que aplicado com enfoque da apreciação e da discussão de aspectos técnicos, táticos e estéticos.

Em ciclos mais avançados são apresentados os contextos mais específicos, como torneios e campeonatos, para que os alunos vivenciem uma situação mais caracterizada como esporte. Porém, entende-se que a educação física escolar é importante para que os alunos vivenciem as mais variadas expressões da cultura corporal humana.

A Educação Física permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais e se enxergue como essa variada combinação de influências está presente na vida cotidiana. As danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado. (BRASIL, 1998, p.24)

Assim, o professor de educação física deve construir sua aula, de forma a respeitar o aluno, compreendendo que ele é um ser que carrega experiências culturais que devem ser respeitadas e incorporadas nas aulas suas aulas.

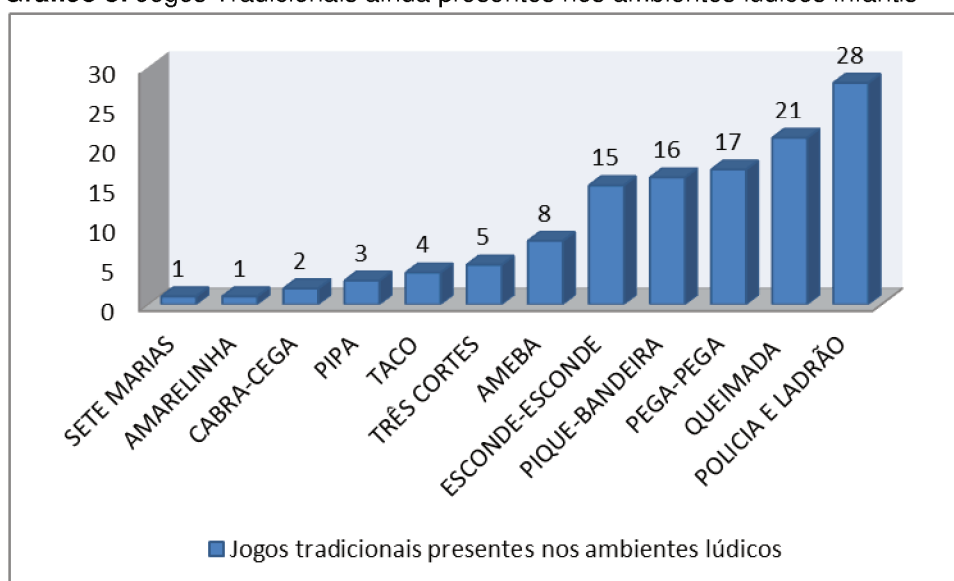
Roncuni (2011) observou em seu estudo, que o jogo é substituído pelo esporte com muita contundência, sendo o vôlei e o futebol os mais praticados, e este último, presente de acordo com as respostas das crianças em todas as aulas.

4.6 ACERVO DOS JOGOS TRADICIONAIS: O QUE SOBROU...

Neste subcapítulo, fundamental para atingir o objetivo central da investigação, apresenta-se no Gráfico 8, apenas os jogos tradicionais presentes nos ambientes lúdicos investigados, indicados nos Gráficos anteriores.

4.6.1 Jogos Tradicionais ainda presentes nos ambientes lúdicos infantis

Gráfico 8: Jogos Tradicionais ainda presentes nos ambientes lúdicos infantis



Os jogos tradicionais praticados pelas crianças da pesquisa mostram o quanto estes ainda são interessantes para elas, mesmo frente a todas as influências tecnológicas da atualidade, no entanto, é indispensável, como mostrado anteriormente na pesquisa, que as crianças encontrem espaços e possam brincar com outras crianças de diferentes idades.

O jogo tradicional passado de geração a geração pela oralidade, caracteriza que a relação com adultos e/ou crianças mais experientes é relevante no que diz respeito à ao resgate e preservação. Com isso devemos valorizar a importância dos mesmos como atividades na valorização dos aspectos culturais inerentes a uma determinada cultura.

Os jogos tradicionais ainda hoje despertam o interesse das crianças, pois possibilita a elas prazer e liberdade, e esta sensação era igualmente sentida por crianças de gerações anteriores, quem quando criança não brincou *de policia e*

ladrão, amarelinha, soltou pipa, ou brincou de pega-pega e sentiu as mesmas sensações.

Assim, devemos pensar o jogo tradicional como ferramenta pedagógica em ambiente educacional, pois através dele a criança conhece os aspectos culturais e desenvolve capacidades físicas e intelectuais que serão importantes no seu futuro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados encontrados verificou-se que as relações estabelecidas e os vínculos de amizade se consolidam com mais contundência no ambiente escolar em relação aos demais, rua e casa.

Em relação ao ambiente preferido para desenvolver seus jogos e brincadeiras, podemos contatar que o local mais utilizado pelas crianças é o espaço da escola. Este é o local onde ela tem oportunidade de se relacionar com crianças de diferentes idades e experiência culturais diferentes.

A maior influencia para que a criança conheça os jogos e brincadeiras, são socializadas por amigos e seus pais. Isso revela a importância do ambiente familiar como ligação com os jogos e brincadeiras presentes no contexto atual e de gerações passadas.

Ao analisar o brincar da criança, verificamos que apesar de todas as mudanças no contexto atual, ainda é possível verificar a presença do jogo tradicional como expressão do brincar.

Os resultados obtidos mostram que quando estão em casa, as crianças utilizam os jogos eletrônicos com muita frequência. Embora esses jogos façam parte da realidade atual da criança, e com isso significativo que elas vivenciem, é muito importante que esta não se torne a única forma de brincar da criança.

Já quando as crianças estão na rua é possível verificar o jogo tradicional permeando o brincar das crianças.

No recreio escolar é o momento em que os jogos tradicionais são mais praticados. Esse fato é importante, uma vez que sinaliza que quando existe um grande número de crianças juntas é possível verificar com mais frequência o jogo tradicional. Ao analisarmos o brincar das crianças na educação física, constatamos que ele se constitui na grande maioria das vezes de modalidades esportivas, conteúdo absolutamente hegemônico nas escolas.

Após a constatação de todos os dados e resultados, é fato que é necessário existir mais espaços onde as crianças possam se reunir para brincar de jogos tradicionais, pois quando se tem o espaço e o encontro de várias crianças de diferentes idades, o jogo tradicional é mais fácil de acontecer. Inserido nesse contexto faz-se necessário também, que a escola seja um espaço para que o jogo

tradicional possa ser vivenciado e socializado, principalmente pelos seus valores intrínsecos.

Assim, conforme Souza (2014, p. 25) com relação à sugestão de se pensar o jogo no ambiente escolar, escreve:

[...] muito há ainda a ser discutido e analisado ao se pensar o jogo como ferramenta educativa. Na verdade, representa ainda, um caminho a ser desbravado com mais profundidade, sendo uma caminhada coletiva na qual os valores propostos em cada competência, sejam também, experimentado pelos educadores, tornando-se essências para se chegar a um lugar que se descortinará muitos outros no processo de planejamento e projeção da proposta pedagógica escolar.

Portanto, na perspectiva de consolidar os objetivos propostos, o que sobrou de jogos tradicionais no cotidiano lúdico infantil, nos ambientes das crianças investigadas pode-se observar a prática da *Amarelinha*; *Cabra-cega*; *Esconde-esconde*; *Pega-pegas*; *Pique-bandeira*; *Policia e ladrão*, *Queimada*; *Sete Marias*; *Taco*; *Pipa*.

REFERÊNCIAS

BECKEMKAMP, D.; TORNQUIST, L.; BURGOS, M. S. Brincadeiras praticadas no recreio escolar e nas horas de lazer. **EFDeportes**, Revista Digital. Buenos Aires (Arg): nº 156, 2011.

BERNARDES, E. L. **Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história**. Uberlândia (MG): UFU, 2006.

BORBA, Ângela M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Beauchamp, J.; et al. Org. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília (DF): Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BRASIL, SEF. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Educação Física**. Brasília (DF): Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre (RS): Artes Médicas, 1998.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo (SP): Cortez, v.43, 1995.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa (Por): Cotovia, 1990.

CAIROLI, P. O Brincar na Contemporaneidade. In: **Revista de Psicologia da Imed**. Porto Alegre (RS): v. 2, n. 1, p.340-348, 2010.

DAOLIO, J. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas (SP): Autores Associados, 2004.

FREIRE, J.B. **O jogo: entre o riso e o choro**, Campinas (SP): Autores Associados, 2002.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil**. São Paulo (SP): Moderna, 1996.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5ª ed. São Paulo (SP): Atlas. 2010.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. 6ª ed.-São Paulo (SP): Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 10ª ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3ª ed. São Paulo (SP): Cortez, 1999.

LANGE, T. (et al), Alice no país da propaganda: um estudo da linguagem publicitária e sua recepção junto ao público infantil. In: VIVARTA, Veet. **Infância e Consumo: estudos no campo da comunicação**. Brasília (DF): ANDI; Instituto Alana, 2009.

LIBÂNEO, J. C. **Adeus professor, adeus professora? Novas exigências profissionais e profissão docente**. São Paulo (SP): Editora Cortez, 2010.

LIRA, N.A.B.; RUBIO, J. A. S. A Importância do Brincar na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, São Paulo (SP), v. 5, 2014.

LOPES, M. G.. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. 3ª Edição. São Paulo (SP): Editora Cortez: 2000.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo (SP): Edições Loyola, 2003

PARLEBAS, P. **Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz**. **Barcelona** (Esp): Paidotribo, 2001

PIAGET, J. **Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro (RJ): Zahar, 1973.

PINTO, T. O. ; LOPES, M. F. Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros na infância. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales**, Niñez y Juventud, Vol. 7 n. 2, 2009.

RODRIGUES, N. R. D. As contribuições dos jogos tradicionais para o desenvolvimento integral da criança. **EFDeportes**, Revista Digital. Buenos Aires (Arg): Nº 168, 2012.

RONCUNI, V. B. O brincar no contexto escolar: o recreio, a Educação Física e a sala de aula. **EFDeportes**, Revista Digital. Buenos Aires (Arg): nº 154, 2011.

ROSSLER, João Henrique. **O papel da brincadeira de papéis sociais no desenvolvimento do psiquismo humano**. São Paulo (SP): Xamã Vm, 2006. 120 p.

SAMPAIO, I. S. V. Publicidade e infância: uma relação perigosa. In: VIVARTA, et al. **Infância e Consumo: estudos no campo da comunicação**. Brasília (DF): ANDI; Instituto Alana, 2009.

SANTOS, R. dos; LIMA, T. S. **Jogos Antigos x Jogos Eletrônicos: uma perspectiva da atualidade**. 2012. 43 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2012.

SANTIN, S. **Educação Física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre (RS): Edições EST/ESEF/UFRGS, 1994.

SOUZA, E. R. **Do Corpo Produtivo ao Corpo Brincante: O Jogo e suas Inserções no Desenvolvimento da Criança.** Tese de Doutorado. Florianópolis (SC): Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Dez. 2001.

SOUZA, E. R. Jogo e Educação. In: PEREIRA, B. O.; et al (Org.) **Atividade Física, Saúde e Lazer: olhar e pensar o corpo.** Florianópolis (SC): Tribo da Ilha, 2014.

SOUZA, E. R. O corpo e o jogo na escola: o olhar docente e a teoria vigente. In: NASCIMENTO, J. V.; SOUZA, E.R.; RAMOS, V.; ROCHA, J. C. S. (Org.) **Educação Física e Esporte: convergindo para novos caminhos...** Florianópolis (SC): Ed. da UDESC, 2015.

SOUZA, E. R. & BATTISTI DE SOUZA, A. R. O jogo e Desenvolvimento Humano: ferramenta de competências, saberes e valores. In: SOUZA, E.R.; et al (Org.) **Educação Física e Saúde: interfaces ao desenvolvimento humano.** Florianópolis (SC): Ed. da UDESC, 2015.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo (SP): Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, G. O brinquedo como objeto cultural. In: **Revista Pátio Educação Infantil.** Porto Alegre (RS): Ano V, n. 15, p. 39-41 - Nov. 2007/ Fev. 2008.

APÊNDICE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE DESPORTOS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
Graduando Rafael Duarte Ferreira

Questionário aberto

Nome:

Ano:

Turno:

1. Idade:

2. Naturalidade:

3. Local onde mora:

4. Você tem irmãos?

() Sim Quantos?

() Não

5. Você brinca com eles?

() sim

() Não

6. Seus amigos são da rua/casa, da escola, ou ambos?

() rua/casa

() escola

() ambos

7. Você gosta de brincar em casa, na rua ou na escola?

() casa

() rua

() escola

As perguntas a seguir você deve relatar todos os tipos de jogos e brincadeiras que pratica, como jogos eletrônicos (vídeo games, computador, etc..) e jogos antigos (pipa, taco, bolinha de gude, amarelinha, cabra cega, etc...).

8. Quais jogos e brincadeiras que você realiza em casa?

9. Quais jogos e brincadeiras que você realiza na rua? Com quem e onde você aprendeu estas brincadeiras?

11. Quais jogos e brincadeiras que você realiza quando esta no recreio?

12. Quais jogos e brincadeiras você realiza nas aulas de Educação Física?
