

Universidade de Brasília
Centro de Excelência em Turismo

**O RESGATE DE ANTIGAS BRINCADEIRAS NAS ESCOLAS PRIVADAS
DE GOIÂNIA**

Suzana Menezes

Orientadora: Dra. Dulce Suassuna

Monografia apresentada ao Centro de Excelência
em Turismo da Universidade de Brasília como
Requisito parcial para a obtenção do certificado
de Especialista em Turismo: Cultura e Lazer.

Brasília – DF, maio de 2005.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Centro de Excelência em Turismo

Curso de Especialização em Turismo: Cultura e Lazer

**O RESGATE DE ANTIGAS BRINCADEIRAS NAS ESCOLAS PRIVADAS
DE GOIÂNIA**

Suzana Menezes

Banca Examinadora:

Prof.(a) Dulce Suassuna (orientadora)

Prof. Marcelo de Brito (membro)

Brasília, maio de 2005.

Agradecimentos


Em primeiro lugar a Deus, por me conceder o privilegio de mais uma conquista de vida. A meus pais, David e Débora, por sempre depositarem em mim a confiança em realizar meus sonhos e desejos. Pelo apoio indispensável, seja no sustento material, seja na compreensão e amor nos momentos de cansaço, fadiga, humores alterados por conta de horas e dias de ausências e viagens.

A meus tios e primos, pelo conforto e acolhida em seus lares nos períodos de aulas e por representarem meu porto seguro ai em Brasília.

Aos meus familiares e amigos pelo carinho, respeito e compreensão em momentos de ausência de seus convívios principalmente nos intermináveis fins-de-semana.

Aos meus colegas de estudo, pelo carinho, atenção, solidariedade nas horas de carona e que hoje se tornaram meus amigos fraternais.

Aos nossos respeitados Mestres e Professores, que souberam ministrar de forma precisa e estimulante. Em especial minha orientadora Dra. Dulce Suassuna, com seu jeito meigo e amável que me fez acreditar que era possível mesmo quando tudo se apresentava inviável.



CIRANDA, CIRANDINHA

CIRANDA, cirandinha,
Vamos todos cirandar,
Vamos dar a meia volta,
Volta e meia vamos dar.

O anel que tu me deste,
Era vidro e se quebrou,
O amor que tu me tinhas,
Era pouco e se acabou.

Por isso, menina, entre dentro desta roda,
Diga um verso bem bonito,
Diga adeus e vá-se embora.

"Todo o mundo se admira
Da macaca fazer renda.
Eu já vi uma perua,
Ser caixeira duma venda."

RESUMO

Brincar é coisa séria! Este trabalho trata do Resgate de Antigas Brincadeiras nas Escolas Privadas de Goiânia. Abordando sua característica lúdica e buscando a ligação com o processo da necessidade de uma valorização e de um resgate de brincadeiras antigas dentro do ambiente escolar, pois brincando a criança desenvolve seu cognitivo, o afetivo e o social, aprendendo ainda a preservar esse patrimônio cultural que vêm se perdendo.

Palavras Chaves: Jogos Tradicionais – Brincadeiras Infantis – Escola e o Espaço do Brincar – Resgate da Cultura Popular.

ABSTRACT

To play is a very serious thing! This work has the importance of Reintroducing Old Child's Plays in Private Schools at Goiânia. Reinforcing that Child's plays has a special characteristic that is very significant to the children and searching for some process that can bring back this ancient plays to the school environment, because when children play, they develop their minds, hearts and social skills, learning that Old Child's Play is a Cultural Heritage that was lost by the time .

Key Words: Traditional Games – Child's Plays – The School and The Space of Playing – Recovering People Culture.

Sumário

INTRODUÇÃO

Justificativa	9
Objetivo Geral	12
Objetivo Específico	12
Problema	12
Hipótese	12

METODOLOGIA

Lócus de Investigação	13
-----------------------------	----

Os atores: Perfil do Entrevistado	17
---	----

Capítulo I – O jogo e a brincadeira	19
--	----

1.1 – Jogos e sua origem	20
--------------------------------	----

1.2 – Jogos Tradicionais – A Origem dos Brinquedos Antigos	22
--	----

1.3 -- Escola e o espaço do brincar	27
---	----

Capítulo II – A Importância do Resgate do Lúdico	29
---	----

2.1 – O Brincar e o Brinquedo como objeto de Cultura	38
--	----

2.2 – Brincadeira ou Atividade Lúdica?	43
--	----

2.3 – A Cultura Popular Lúdica e Os Jogos Tradicionais Infantis	49
---	----

Capítulo III – Resgate como forma de preservação:	
--	--

a brincadeira como o patrimônio imaterial	50
---	----

CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
ANEXOS	

LISTAS DE FIGURAS

Foto 01 – Instituto Presbiteriano de Educação (IPE)	
Unidade I – Setor Central	13
Foto 02 – Instituto Presbiteriano de Educação (IPE)	
Unidade II – Setor Bueno	14
Foto 03 – Colégio Marista	15
Foto 04 – Colégio Maria Auxiliadora 1956 – acervo	16
Foto 05 – Colégio Maria Auxiliadora 2001	16
Figura 01 – Celerifero 1791	22
Figura 02 – Imagem Ilustrativa - Bolinhas de Gude	22
Figura 03 – Teatro de Bonecos – Gravura	23
Figura 04 – O Parque Infantil 1823 – Gravura	23

ANEXOS

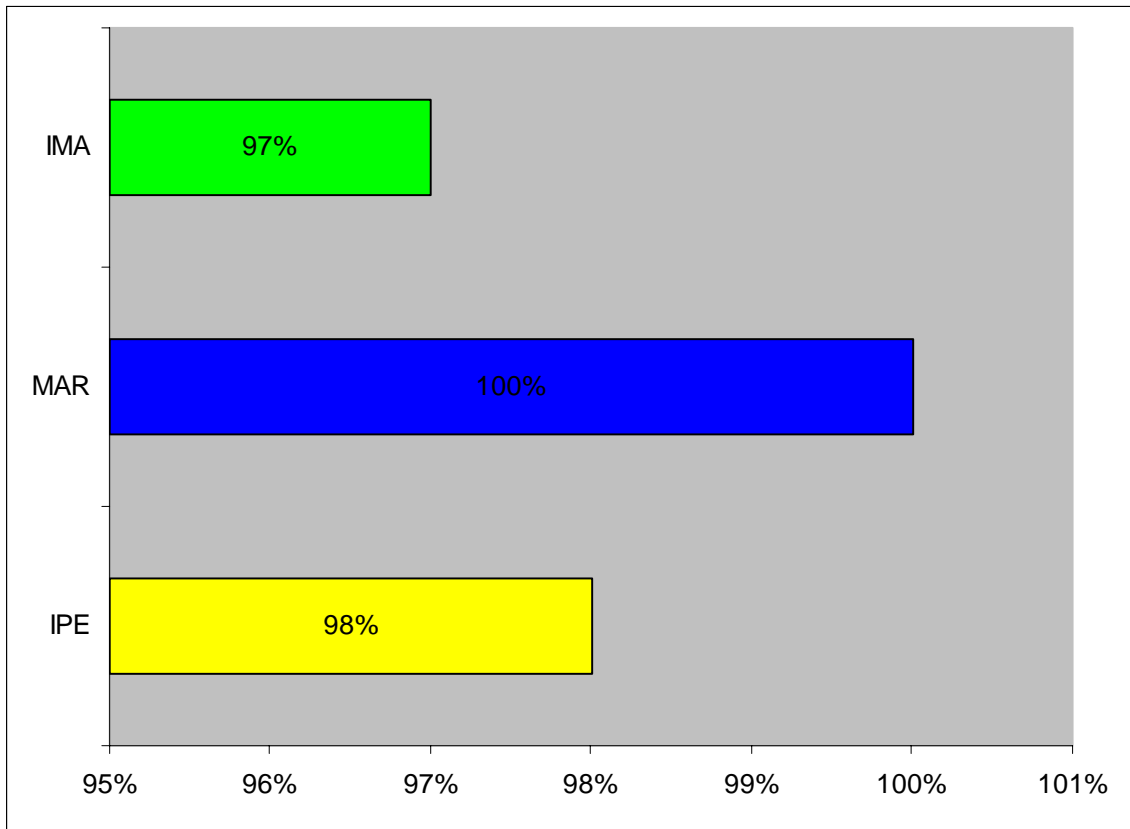


Gráfico 01 - Fonte: Menezes Suzana / abril de 2005.

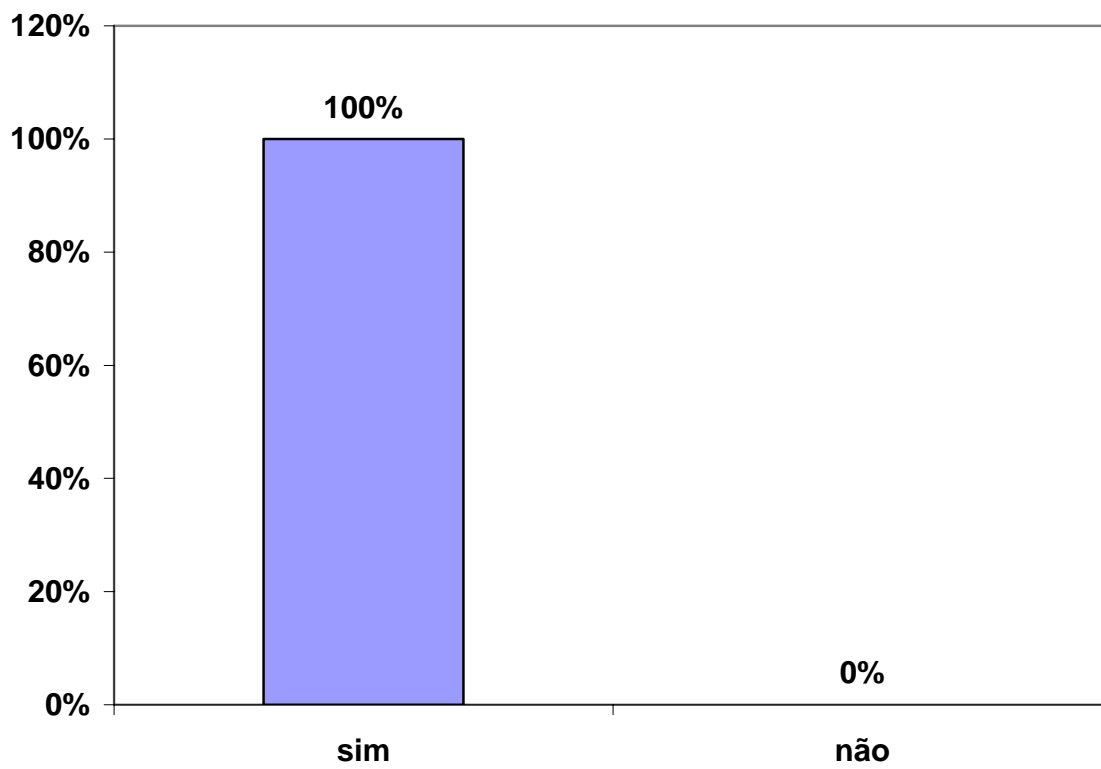


Gráfico 02- fonte :Menezes Suzana / abril de 2005

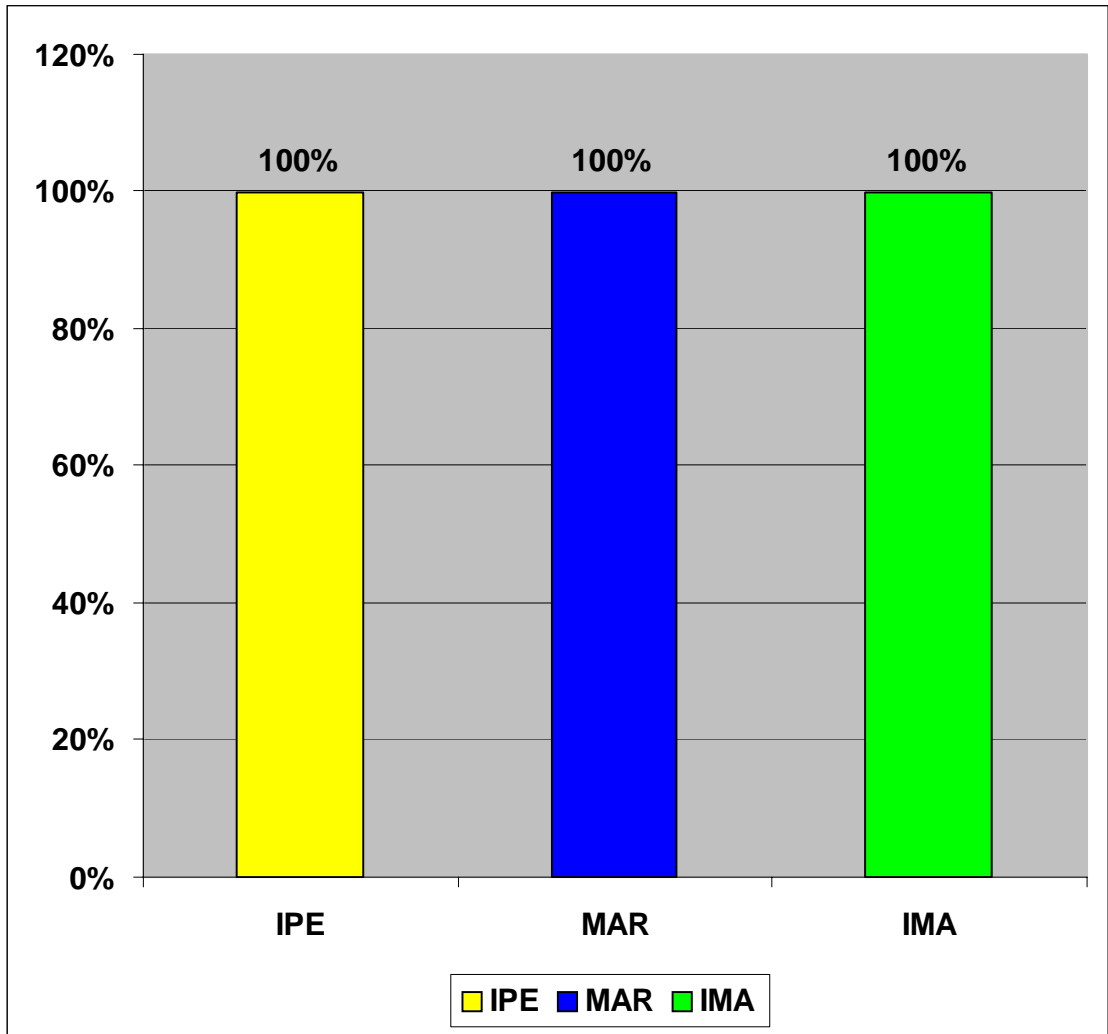
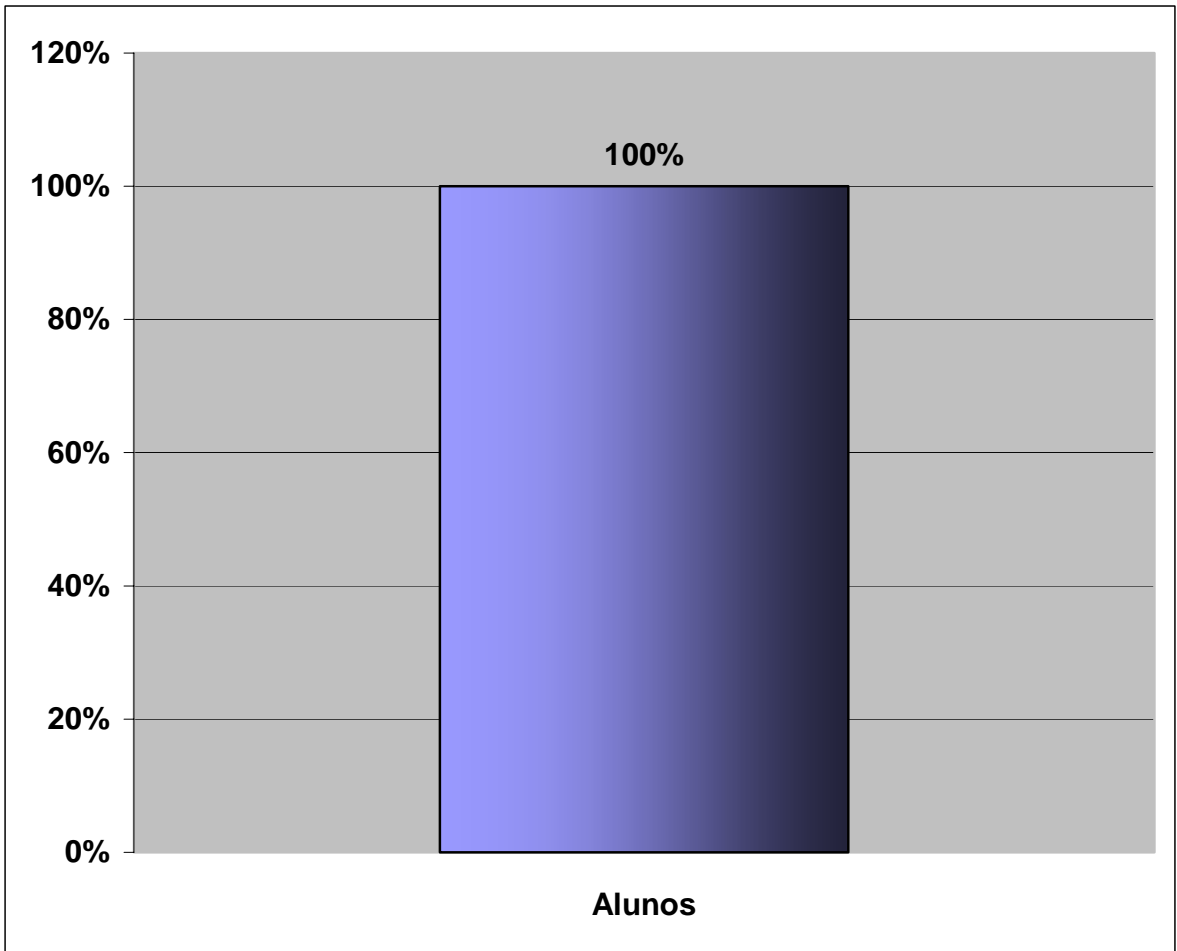


Gráfico 03 - Fonte: Menezes Suzana / abril de 2005



G

Gráfico 04 - Fonte: Menezes Suzana / abril 2005.

ANEXO

I - ROTEIRO DE ENTREVISTA

Tema: “O Resgate de Antigas Brincadeiras nas Escolas Privadas de Goiânia”

Nome da Instituição: _____

Nome do Entrevistado: _____

Cargo / Função: _____

Data da Entrevista: _____ Hora: _____

Material utilizado: _____

- 1- O que a escola tem feito para valorizar o resgate de antigas brincadeiras? Existem programas, eventos específicos para este tipo de resgate?
- 2- Há uma preocupação por parte da escola em introduzir as antigas brincadeiras como forma de preservação? Ou simplesmente para o aproveitamento do tempo livre?
- 3- De que forma a escola introduz as chamadas “brincadeiras antigas” em seu conteúdo programático?
- 4- Como a escola vê a importância de se preservar antigas brincadeiras? É importante? Por quê?
- 5- De que forma se dá a aceitabilidade por parte dos alunos a este tipo de resgate?
- 6- Há uma preocupação por parte da escola em aliar antigas e novas brincadeiras?
- 7- Como se dá esta fusão entre o que é antigo e novo?
- 8- É dentro da escola que estamos dando oportunidades às crianças de conhecer, vivenciar e praticar o resgate de antigas brincadeiras como forma de preservação? Por Quê?

Anotações: _____

INTRODUÇÃO

O resgate de antigas brincadeiras nas escolas privadas de Goiânia

Pode parecer estranho e curioso para alguns falar em *Resgate de Antigas Brincadeiras* nos dias de hoje. Faz tempo em que estas manifestações de identidade e cultura popular espontâneas estão com os seus espaços cada vez reduzidos.

Nas ruas, nas praças, nos quintais está mais raro de se ver ou ouvir das bocas infantis expressões e canções que, na simplicidade das suas melodias, gestos, ritmos e palavras, as quais guardam séculos de sabedoria e riqueza condensada no imaginário popular.

Estas atividades não são usuais, mas também não estão extintas. Apesar de terem suas formas transformadas e partes omitidas ou esquecidas, elas sobrevivem à era do computador. Talvez, como um reflexo da busca do contato com a expressão genuína e ancestral que é, em última instância, insubstituível.

O fato é que em nada se altera o teor valioso que as *Brincadeiras Antigas* representam. Elas continuam contendo marcas expressivas de toda uma vida; pois é pelo entretenimento que a criança descobre o mundo, relaciona-se com outras crianças, prepara-se para a vida e mantém-se saudável.

Usadas como instrumento de convívio social, as brincadeiras funcionam como pretextos maravilhosos para a criança experimentar o seu corpo e a linguagem, e para se descobrir a si própria tornando-se adultos equilibrados e mais felizes. Utilizando a fala de Platão: “*Você pode aprender mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira do que uma vida inteira de conversação*”

Brincar é coisa séria! É algo inerente ao ser humano, os bebês já nascem sabendo. Na infância, a brincadeira assume papel de destaque, uma vez que permeia todas as relações da criança com o mundo.

A brincadeira em si tem propósitos bem definidos e é o principal meio pelo qual a criança põe em prática conhecimentos que já possui, adquire novos e interage com outras crianças. Albert Einstein já dizia: *“Brincar é a mais elevada forma de pesquisa”*.

A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem. Ela é importante para o desenvolvimento da linguagem e para a socialização. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam.

As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso. Nessas combinações, muitas vezes inusitadas aos olhos dos adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas.

Atualmente, as crianças começam a freqüentar cada vez mais cedo as instituições voltadas para elas, como as creches e as escolas de Educação Infantil. Nesses espaços, o brincar é muitas vezes desvalorizado em relação a outras atividades consideradas mais produtivas. Neles, a brincadeira é realizada no intervalo, ocupando um prazo determinado. Valorizar a brincadeira não deve ser apenas permiti-la, deve ser também suscitá-la.

Mas por que brincar na escola? Uma parte considerável da educação infantil deveria se dar na rua, pulando amarelinha, jogando bet (jogos de tacos) outros jogos com os vizinhos. A descaracterização desse espaço de lazer nos grandes centros urbanos gera um vazio nas crianças, que pode ser preenchido pela escola.

As crianças precisam de tempo, espaço, companhia e material para brincar. Quanto mais as crianças vêem, ouvem ou experimentam, quanto mais aprendem e assimilam, de quanto mais elementos reais dispõem em suas experiências, tanto mais considerável e produtiva será a atividade de sua imaginação. A escola pode e deve reunir todos esses fatores bem como o papel do educador nesse processo também é fundamental.

Ao observarmos atentamente o modo como as diferentes crianças brincam, é possível perceber que os usos que fazem dos brinquedos e a forma de organizá-los estão relacionados com seus contextos de vida e expressam visões de mundo particulares.

Na escola cada brincadeira é planejada, conduzida e monitorada. A ação do educador é fundamental. Ele estrutura o campo das brincadeiras, por meio da seleção e oferta de objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, do arranjo dos espaços e do tempo para brincar, a fim de que os alunos alcancem objetivos de aprendizagem predeterminados, sem limitar sua espontaneidade e imaginação.

As brincadeiras infantis são consideradas como atividades completas, pois a criança exercita naturalmente o seu corpo, desenvolve o raciocínio e a memória, estimula o gosto pelo canto, poesia e dança. De acordo com Melo (1985), *“Poesia, música e dança unem-se em uma síntese de elementos imprescindíveis a educação global”*.

Vale lembrar que, a atividade lúdica constitui o aspecto mais autêntico do comportamento da criança. Ao brincar, a criança está correspondendo a necessidades vitais, dando vazão a impulsos que a permitem desenvolver-se como ser pleno e afirmar a sua existência singular; mostrando que o divertimento libera a criatividade e que as brincadeiras antigas como amarelinha, chicotinho queimado e cabra-cega contribuem para liberar o lado lúdico e que resgatar brincadeiras infantins é buscar-se a si mesmo favorecendo a convivência e elevando a um aprendizado adequado.

As Brincadeiras Antigas estimulam com a sensibilidade, o ritmo, o corpo e o movimento, além de trabalharem o equilíbrio e a emoção. O interesse maior pelo desenvolvimento desta pesquisa parte de uma constatação própria de como é importante e essencial se fazer e se dar o privilégio de futuras gerações gozarem dessa “prática tradicional” alicerçada de emoção, criatividade e sentimento. Esse tipo de pesquisa é importante para que tradições como estas de Resgate de Antigas Brincadeiras, não caiam no esquecimento e alienação.

Existe um vasto mundo de cultura infantil que ainda é pouco aproveitado como conteúdo escolar. Por meio do resgate de antigas brincadeiras nas escolas privadas de Goiânia, é possível exercitar a imaginação, estimular a espontaneidade e promover o convívio em grupo; pois elas também podem ser utilizadas como um importante instrumento didático para outros fins. Partindo das práticas tradicionais de brincadeiras, por exemplo, se pode ministrar uma bela aula de História e de Educação Patrimonial.

Com tudo isso o **objetivo geral** que norteia o desenvolvimento desta pesquisa: “Identificar o papel da escola na inserção de antigas brincadeiras como forma de resgate e preservação da cultura popular”.

Quanto aos **objetivos específicos esta pesquisa** visa identificar a importância que as instituições de ensino privado de Goiânia têm em resgatar e preservar estas manifestações lúdicas; investigar as práticas de antigas brincadeiras junto às instituições de ensino privado de Goiânia; analisar de que forma as brincadeiras antigas inseridas nessas instituições contribuem para a preservação e resgate cultural.

Para tanto, esta pesquisa apresenta como **problema de investigação**: qual é o papel da escola na inserção de antigas brincadeiras como forma de resgate e preservação da cultura popular?. Mediante este problema em questão, indica-se os seguintes pressupostos: por meio do brincar, há o resgate de antigas brincadeiras e por este resgate, se fornece oportunidades às futuras gerações de vivenciarem na prática estas atividades de importante valor cultural.

Com o intuito de conhecer o que as instituições de ensino privado de Goiânia dizem sobre o resgate de antigas brincadeiras no âmbito escolar, optei por utilizar como delineamento da pesquisa o estudo de caso comparativo. A técnica utilizada foi a observação participante, com registro das informações colhidas em diário de campo e por entrevista semi-estruturada, ambos com roteiro previamente definido (ver em anexo), gravada e transcrita para posterior análise.

Antes da aplicação das entrevistas, foi desenvolvido o que chamamos de observação participante, com o intuito de apurar e levantar dados que levem a identificação tanto das instituições de ensino privado de Goiânia a serem pesquisadas, bem como, das atividades recreativas desenvolvidas dentro destas instituições, a fim de investigar se há no seu contexto escolar a preocupação de inserção de antigas brincadeiras como forma de resgate e preservação da cultura popular, analisando se estas instituições dão oportunidades de se preservar estas tradições e o interesse por parte delas em preservar estas brincadeiras antigas.

O ***lócus de investigação***, de onde partiu a identificação das instituições de ensino privado em Goiânia a serem pesquisadas, se deu em nível de amostragem e foi escolhido por critérios previamente estabelecidos por serem instituições consideradas tradicionais na cidade de Goiânia e assim ser possível analisar de que forma estas instituições trabalham o resgate e a preservação dentro do seu contexto. Para tanto, foram escolhidas três (03) Instituições de Ensino Privado na cidade de Goiânia como assim descreve:

➤ ***INSTITUTO PRESBITERIANO DE EDUCAÇÃO (IPE)*** – Em 1951, do ideal das professoras Gilda Machado Pimenta, Marta Rochael França, Sebastiana Rochael Pimenta e do Rev. Wilson de Castro Ferreira, nasceu um ensino voltado para uma formação cristã que se chamou: Instituto Presbiteriano de Educação – IPE. Suas primeiras instalações, localizadas à rua 68 nº 95, no Setor Central, tinham capacidade para sessenta e sete alunos e quatro professores, que trabalhavam imbuídos de um espírito empreendedor e idealista.



Foto 01 - Instituto Presbiteriano de Educação Unidade I - Setor Central

Hoje, o IPE prepara o seu aluno da Pré-Escola ao 2º grau, com uma equipe de qualidade, tendo o propósito de integrá-lo neste mundo tecnologicamente competitivo, sem prejuízo na formação do caráter ético e moral. Isto implica na formação integral do aluno, dentro de um ambiente saudável, onde os valores cristãos são cultivados.



Foto 02 - Instituto Presbiteriano de Educação Unidade II – Setor Bueno

➔ **COLÉGIO MARISTA DE GOIÂNIA** - Fundado no dia 18 de março de 1962, construído em uma vasta área do Setor Pedro Ludovico, onde já era conhecida antes por "Marista" ou "dos Maristas". O Colégio Marista de Goiânia funcionou com o Ensino Fundamental, da 1ª à 8ª série, até 1996, quando incluiu a Educação Infantil.

Além de não ter parado de crescer, o Marista procura oferecer um serviço de qualidade em termos didático-pedagógico-pastorais. A Vila Marista conjuga o visual das áreas coloniais e a instrumentação moderna.

Uma réplica da Igreja da Boa Morte, da Cruz do Anhangüera, da Casa de Cora Coralina e outros aspectos da antiga metrópole Vila Boa- agora Cidade de Goiás, reconhecida como Patrimônio Cultural da Humanidade pela UNESCO-, não faltando sequer uma miniatura do Rio Vermelho.

Em 2000, atendendo aos anseios e às expectativas da Comunidade, implanta-se o Ensino Médio, que vem crescendo não só em quantidade, mas, sobretudo, em qualidade, tendo como grande preocupação e objetivo a excelência acadêmica, com o intuito de preparar o seu alunado para enfrentar os desafios da vida.

Além de fornecer um ensino de qualidade, que proporcione condições para que o educando esteja preparado para enfrentar os desafios da vida, desenvolvem, juntamente com a comunidade, projetos na área social, tendo por base ações e gestos concretos de solidariedade, dentre eles, uma Casa de Acolhida que recebe e acolhe meninos e meninas em situação de risco e vulnerabilidade social.



Foto 03 - Colégio Marista

➔ **INSTITUTO MARIA AUXILIADORA** – As irmãs Salesianas chegaram em Goiânia no dia 24 de fevereiro de 1956, vindas de Belo Horizonte para fundar o Instituto Maria Auxiliadora, escola destinada à educação da juventude feminina, não perdendo de vista o principal objetivo do nosso carisma: cuidar das meninas dos meios populares, sobretudo as mais carentes.

Durante cerca de seis meses, as primeiras irmãs destinadas à nova obra residiram na Avenida Tocantins n.º 39, numa casa de família, cedida pelo Dr. Belarmino Cruvinel e Sra. Alice Borges Cruvinel, pais da nossa irmã Lílian Borges Cruvinel, salesiana que fez parte da primeira comunidade do Instituto Maria Auxiliadora. Neste mesmo local, apesar do pouco espaço oferecido pela infra-estrutura da casa, passou a funcionar imediatamente o Curso Elementar com 21 alunas.



Foto 04 - Colégio Maria Auxiliadora, 1956 - acervo

No mesmo ano, começaram as obras do prédio destinado ao Instituto Maria Auxiliadora, no seu atual endereço, onde no dia 1º de março de 1957, passa a funcionar em definitivo, atendendo cerca de 270 (duzentos e setenta) alunas.

Em 2004, o Instituto Maria Auxiliadora completou 48 anos de prestação de serviços educacionais à comunidade goianiense, consciente de ser um “laboratório do pensar, do falar e do agir criticamente” para crianças, adolescentes e jovens.



Foto 05 - Colégio Maria Auxiliadora, 2001

O enfoque central da pesquisa foi direcionado especificamente ao Ensino Fundamental destas instituições onde são desenvolvidas as atividades lúdicas e desportivas para os devidos fins propostos nesta pesquisa.

As entrevistas (ver em Anexo: “Roteiro de Entrevista”) foram destinadas aos professores e coordenadores da área de recreação e artes do Ensino Fundamental, onde foi possível uma maior integração dos assuntos abordados e propostos em questão para um melhor aproveitamento da pesquisa. De acordo com Triviños:

“A entrevista estruturada, ao mesmo tempo em que valoriza a presença do investigador, oferece todas as perspectivas possíveis para que o informante alcance a liberdade e a espontaneidade necessária, enriquecendo a investigação”.

(1987, p. 146).

Os atores: Perfil do Entrevistado

No decorrer da pesquisa foram realizadas três entrevistas semi-estruturadas, cada uma com duração de 30 minutos aproximadamente. Os entrevistados foram: 01 (uma) Coordenadora do Departamento de Educação Física do Instituto Presbiteriano de Educação (IPE), 01 (um) Professor de Educação Física responsável pela recreação do Instituto Maria Auxiliadora e, por último, (01) um Coordenador do Departamento de Educação Física do Colégio Marista de Goiânia.

Busquei, pelas entrevistas semi-estruturadas, com cada um dos entrevistados, estabelecer um diálogo para conhecer o que eles entendem e dizem sobre o resgate de antigas brincadeiras, dentro do planejamento e da prática destas atividades no contexto escolar e seu desenvolvimento na prática com este tipo de atividades. Além disso, procurei compreender as suas concepções acerca do “Resgate de Antigas Brincadeiras” como forma de preservação da cultura popular.

Para tanto me conduzi nas seguintes questões: O que a escola tem feito para valorizar o resgate de antigas brincadeiras? Dentro das escolas existem programas ou eventos específicos para este tipo de resgate? Há uma preocupação por parte da escola em introduzir as praticas de antigas brincadeiras como forma de preservação

ou simplesmente para o aproveitamento do tempo livre? Como a escola vê a importância de se preservar na prática as antigas brincadeiras? De que forma ocorre a aceitabilidade por parte dos alunos a este tipo de resgate? É dentro da escola que estamos dando oportunidades às crianças de conhecer, vivenciar e praticar o resgate de antigas brincadeiras como forma de preservação?

Após a realização de cada entrevista, foi feito registro em diário de campo, na busca de uma compreensão mais pormenorizada do que foi discutido no decurso da entrevista entre o investigador e o investigado. Os diários de campo contribuem, a medida em que, assim que finalizada a entrevista, ainda no calor das falas, o entrevistador relata com autoria as suas impressões, sentimentos e opiniões acerca do que se constituiu diálogo entre ele e o entrevistado.

Para o desenvolvimento desta pesquisa me fundamentei nas teorias dos autores: Áries(1986), Vygotsky(1991), Kishimoto(2002), Brougère(1992) entre outros como: Marcellino(1995), Laraia(1995), Huizinga(1999), que vêm pesquisando temas relativos à infância, à criança, ao brincar e ao patrimônio imaterial.

CAPÍTULO I – O jogo e a brincadeira no espaço escolar

Acredita-se que todos os povos os praticaram jogos. Suas origens remontam às cerimônias e rituais religiosos, costumes antigos e ritos de fertilidade ligados a longa história agrária do homem. Entre as causas de sua existência incluem-se o espírito lúdico e a necessidade humana de comunicação, da qual as brincadeiras infantis são as primeiras manifestações.

Todos os tipos de jogos desempenham importante papel no desenvolvimento físico e espiritual do indivíduo. A denominação jogo é dada a diversas formas de atividades físicas ou mentais que têm por fim a recreação, embora às vezes envolva também interesse financeiro. Os jogos se praticam segundo regras estabelecidas, em sua maioria de aceitação universal, apesar de serem também freqüentes as modalidades determinadas por peculiaridades ou costumes locais. Para o autor Hizinga “o jogo seria mais antigo que o trabalho (...) é o jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. (1999,p: 23).

Tudo isso se dá devido ao fascínio e atração provocada pelo jogo no homem. Segundo o autor, o jogo é um recorte do tempo, em que a pessoa assume uma vida paralela à real e, com base na teoria de que a cultura humana só ocorre com a existência da segunda realidade, é natural uma certa tendência do homem ao jogo, por este ser um grande agente responsável por essa manifestação.

Os jogos podem ser classificados em dois grandes grupos: os sedentários, em que predomina a atividade mental, e os de movimento, que envolvem esforço físico. Entre os jogos sedentários, destacam-se especialmente os chamados jogos de mesa. Os esportes se incluem na última categoria e, em geral, despertam grandes entusiasmos no público de uma maneira geral.

Nos jogos sedentários, o mais importante é a atividade intelectual, como no caso dos quebra-cabeças, palavras cruzadas, adivinhações, charadas e passatempos matemáticos. São praticados desde a antiguidade, como demonstraram escavações

realizadas na cidade mesopotâmica de Ur, que revelaram tabuleiros de diversos tipos, datados do terceiro milênio a.C.

Gregos e romanos praticaram grande número de jogos de mesa. De início, os dados eram os jogos mais populares na Europa. Após o período medieval, porém, os jogos começaram a diversificar-se. Foram muito divulgados nessa época o baralho, importado da China, e o xadrez, de origem indiana e introduzida pelos árabes no Ocidente.

Também o dominó é de origem antiga e acredita-se que já era jogado na China no século XII. Pode-se ainda determinar uma classe de jogos intermediária entre os físicos e os sedentários. Os chamados jogos de atividade moderada incluem, por exemplo, o bilhar e o tênis de mesa.

Com o avanço da informática, tornaram-se muito populares os *videogames* e jogos de computador. A introdução desses jogos trouxe uma verdadeira revolução no conceito tradicional de entretenimento do homem. Conceitos esses que abordaremos a respeito do que realmente são jogos ou brincadeiras antigas.

1.1 – O jogo e a sua origem

Denominado como fator fundamental no desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, os jogos infantis ou brincadeiras infantis, também, contribuem para apurar a percepção do mundo exterior. Nas brincadeiras, ao estabelecer vínculos sociais com seus semelhantes, a criança descobre sua personalidade, aprende a viver em sociedade e se prepara para as funções que assumirá na idade adulta.

Jogos infantis são todas as diversões e passatempos de crianças. Podem envolver atividades espontâneas, não organizadas, baseadas principalmente na imaginação, ou jogos com regras estabelecidas. Muitos deles se inspiram na vida cotidiana e reproduzem situações próprias da cultura em que tiveram origem. Alguns jogos

infantis são muito antigos, como o balanço, de que há registros na ilha de Creta em 1600 a.C, e o jogo das cinco pedrinhas, praticado na Grécia antiga.

A cabra-cega e o pique (esconde-esconde) existem há dois mil anos. Jogos de mesa, como o ludo e o gamão, populares no século XIX, se conservaram no gosto infantil ou renasceram depois de um período de esquecimento. As inovações tecnológicas têm grande influência na história dos jogos infantis. Com a descoberta da borracha, por exemplo, criaram-se novos tipos de bolas e jogos de bola.

O intercâmbio comercial e cultural possibilitou a internacionalização de jogos originários de diferentes culturas, como é o caso da pipa, criada na China. A tecnologia de vídeo e informática deu origem aos jogos eletrônicos, que revolucionaram os jogos e toda a conduta infantil nas últimas décadas do século XX.

A atividade lúdica do ser humano começa por volta dos quatro meses de idade, quando o bebê passa a brincar com o próprio corpo e com o da mãe. A partir dos oito meses, meninos e meninas engatinham e brincam com areia, terra e água.

Ao completar um ano, brincam com tambor, bola e boneca, todos eles objetos muito antigos e de simbologia primitiva. No fim do segundo ano, a criança demonstra interesse por panelas, canecas e outros recipientes cujo conteúdo transfere ou despeja. Ao três anos, no limiar da segunda infância, idade por excelência da vida ativa e do interesse lúdico, interessa-se por carros e locomotivas. Os brinquedos personificam os objetos reais e a ação se exerce sobre eles sem angústia nem culpa. A criança brinca, repetindo as situações satisfatórias e elaborando as situações traumáticas.

Dos três aos cinco anos os brinquedos de pegar são os preferidos. Depois de cinco anos, os meninos se interessam por mistério e conquista e as meninas brincam de casinha e comidinha.

Aos seis anos, início da idade pueril, a entrada na escola abre um novo capítulo: os números e letras enriquecem o mundo dos brinquedos. A criança passa do jogo individual, livre, para o jogo de equipe, regulamentado. Tal passagem, segundo

alguns autores, marca sua integração à sociedade dos adultos. O período que vai dos 7 a 12 anos é o dos jogos de esconder em quarto escuro e o da exploração do corpo. O gosto do maravilhoso é substituído pelo da aventura. Entre 10 e 11 anos amplia-se o círculo social, e a formação de grupos estáveis leva ao abandono final dos brinquedos individuais. *(Fonte extraída da Barsa Planeta Internacional Ltda).*

1.2- Jogos Tradicionais - A Origem dos Brinquedos Antigos

Bicicleta: Leonardo da Vinci tinha estudos sobre ela, mas sua história oficial começou em 1790, quando um conde francês criou o *Celerífero*, ou cavalo de duas rodas, como foi chamada pelos parisienses esta estranha máquina de madeira, sem pedais e sem correntes, era empurrado com os pés no chão.



Figura 01: Celerífero
França - 1791

Bolas de Gude: As mais antigas datam de 3.000 a.C. São de pedras semipreciosas e estavam no túmulo de uma criança egípcia.



Figura 02 - Imagem Ilustrativa
Bolinhas de Gude

Bonecas: Na Grécia e em Roma, em 500 a.C., eram conhecidas como "nympha" ou "pupa" (moça pequena), pois tinham cara de gente grande.

Quando os artesãos passaram a confeccionar bonecas carregando o filho, despertou o interesse das crianças e, daí, passaram a produzi-las com feições infantis.

Marionetes: As encontradas no Egito tinham corpo de madeira e cabeça de marfim e serviam de divertimento para os faraós. Em Atenas, no século 5 a.C., o teatro de marionetes apresentava as tragédias gregas.



Figura 03 -Teatro de Bonecos- Gravura

Pipas: Na China, os militares a usavam como meio de comunicação durante guerras e conflitos.

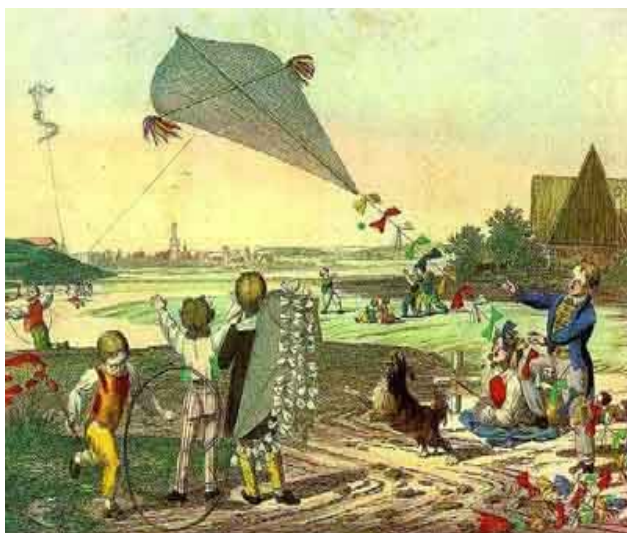


Figura 04 - Johann Michael Voltz, Alemão.
(1784 – 1858)
O Parque Infantil, c. 1823 - Gravura.

Soldados de chumbo: Nasceram como jogos de guerra. Luís 14 recebeu de presente um exército de soldados de prata. No final de seu reinado, decepcionado, derreteu todos. (*Fonte: "A História do Brinquedo", Cristina Von*).

E ainda outros jogos como Amarelinha, Xadrez, Sueca, Buraco, Canastra, Paciência do Rei ou Relógio, Dominós, Dados em Tabuleiros, Pés-de-lata, Aros, Piões e Pipas. A grande maioria desses jogos já era muito antiga no século XVI. E uma das coisas que mais fascinam é o fato de que continuam capazes de despertar a curiosidade e o prazer tantos anos depois.

Antes de tudo, é importante compreender o que estamos chamando de jogos tradicionais. Chamamos de “tradicionais” aos jogos que antecedem à Modernidade. Quando falamos em Moderno, estamos nos referindo ao período histórico. Assim é importante lembrar que não passamos de uma era a outra em função apenas desse ou daquele fato histórico, como se fosse uma demarcação em um calendário. Essa passagem é gradual, construída sócio-historicamente.

Passamos da Idade Média à Moderna porque os modos de produção da existência mudaram essencialmente. E passamos a compreender a nós mesmos e ao mundo de uma outra maneira. Ou seja, atribuímos novos significados a experiência humana.

Os jogos tradicionais, transmitidos oralmente desde a Antigüidade eram, como qualquer objeto cultural, um espelho de sua época. Portavam crenças, valores, discursos. Traziam neles a representação da forma tradicional de viver e compreender a existência. São jogos que falam sobre o grande jogo da vida. A grande maioria teve função como objeto sagrado ou de ligação com o sagrado. Sua origem remota é desconhecida, embora seja possível identificar evidências de sua existência já em certo período, não é possível identificar sua criação.

Os jogos tradicionais eram partilhados por todos os adultos e, como o conceito de infância é algo que só vai ganhar formato no período Moderno, também por crianças. Com o advento da Modernidade, o trabalho ganhou uma representação

social até então inexistente. A nova moralidade fruto da Reforma Protestante relacionou o brincar ao ócio e o ócio só era permitido à infância, mesmo assim sob séria vigilância e restrições. Brincar virou coisa de criança. Os jogos tradicionais foram a herança deixada à criança moderna. Essa criança que inaugurou a infância.

Esses velhos brinquedos e brincadeiras já haviam ligado o homem a si mesmo, já haviam decodificado o passado e o futuro, já haviam cumprido a função de aproximar o homem de Deus e, não sacralizados e esvaziados de seus conteúdos originais, se ofereciam como suporte às brincadeiras infantis.

Eles são esvaziados, mas não inteiramente. Não somos apenas o ceticismo do homem contemporâneo, nem apenas o racionalismo do homem moderno. Também fomos tecidos na narrativa de nossos ancestrais e, ainda que nada nos tenha chegado por completo, com os cacos que recebemos, construímos belos mosaicos. Recuperamos ou reinventamos antigos rituais, ou ainda, apenas os repetimos, mesmo que desconhecendo os seus propósitos.

Denominado como fator fundamental no desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, os jogos tradicionais ou brincadeiras infantis, também contribuem para apurar a percepção do mundo exterior. Nas brincadeiras, ao estabelecer vínculos sociais com seus semelhantes, a criança descobre sua personalidade, aprende a viver em sociedade e se prepara para as funções que assumirá na idade adulta.

De acordo com o gráfico 01(em anexo) foi detectado nos colégios:

MAR - Colégio Marista desenvolve atividades freqüentes de brincadeiras antigas, pois existe um programa efetivo dentro do planejamento escolar onde estas atividades são desenvolvidas no decorrer do ano letivo independentemente de datas ou comemorações específicas, desenvolvidas principalmente com os alunos do ensino fundamental, de 1^a. a 4^a. Séries, onde a pula-corda, amarelinha, pique-esconde, cabra-cega, queimada entre outras, fazem parte da rotina na parte de recreação desta instituição. Para as aulas de artes ficam as atividades dos chamados “contadores de histórias”, fantoches, teatros, apresentações poéticas

dentre outras que para a instituição estas atividades dirigem a criança para a descoberta de sua identidade e também é através delas que surge às experiências que são necessárias para desenvolver o seu caráter; como frisa a entrevistada. Totalizando assim 100% de aproveitamento.

No IPE – Instituto Presbiteriano de Educação, com 98%, também conta com este tipo de planejamento e inserção de atividades de resgate de antigas brincadeiras, mas na maioria das vezes em datas pré-estabelecidas como, por exemplo, o dia denominado “Brincando como Antigamente” quando é dada a oportunidade dos alunos conhecerem, através de pesquisas realizadas junto a seus pais e avós, de como eram realizadas as brincadeiras de sua época e aliando depois teoria com a pratica na escola. Há também o evento anual realizado sempre no mês de maio denominado “Dia da Família Ipeana”, onde pais e filhos se encontram em um acampamento promovido pela escola e lá são desenvolvidas atividades tradicionais como andando de perna-de-pau, oficinas de pipas e pião.

O IMA – Instituto Maria Auxiliadora, com 97%, conta também com este tipo de planejamento, mas não somente com as praticas de resgate de antigas brincadeiras, como também prioriza as atividades desportivas que são aliadas de modo igual junto com as atividades lúdicas desenvolvidas em horário de aula, com professores de educação física responsáveis por esta área, com uma duração de 50 minutos. Sendo que para cada aula são desenvolvidas 05 (cinco) atividades lúdicas, com uma duração de aproximadamente 30 minutos que podemos chamar de brincadeiras antigas, como o pique-esconde, gato e rato, toca do coelho, queimada, brincadeiras com arcos e as atividades desportivas como o futebol, com o restante do tempo em aproximadamente 20 minutos.

1.3 - A escola e o espaço do Brincar



“Espaço de brincar, Espaço sagrado;
 Espaço adequado, Espaço alegre;
 Espaço tumultuado, Espaço flexível;
 Espaço grande ou pequeno,
 Espaço criativo;
 Espaço caloroso, Espaço moderno
 e Espaço antigo;
 Espaço de lembranças,
 Espaço de saudades;
 Espaço de presenças,
 Espaço de descobertas;
 Espaço de aprendizagens,
 Espaço de brincar;
 “Meu espaço, Teu espaço,
 Nosso espaço”.

(Adriana Friedmann - O Papel do Brincar na Cultura Contemporânea)

Toda a estrutura da escola, desde o prédio até o currículo, é disciplinar. Inspirada em instituições disciplinares anteriores como, por exemplo, o quartel e o convento, ela herdou (como acontece em todas as famílias) o melhor e o pior de cada um de seus antecessores.

Jogos tradicionais podem e devem ser usados desde a Educação Infantil até o Ensino Médio e mais. Tudo depende do objetivo do educador ao introduzir esse ou aquele jogo. Pois, se é possível para o aluno perceber o jogo em sala de aula apenas como entretenimento, para o educador ele será sempre fruto de uma escolha consciente e planejada, que tem por objetivo o trabalho pedagógico.

A educação para o lazer deve ser um tema de debates e, quem sabe, de experimentação, em todos os níveis de escolaridade: do redirecionamento do recreio escolar até a concepção de universidade como centro de cultura.

Muito embora prevaleça entre os estudos da área a transformação da escola em *scholé* (sentido etimológico grego da palavra lazer), devido às dificuldades estruturais da educação brasileira, há indícios de que experiências sistemáticas da recreação/ lazer poderão ser introduzidas dentro do sistema formal de educação como uma possível disciplina escolar". (Bramante) Segundo o mesmo autor:.

“É necessário que todos sejam educados nas questões relativas à recreação e ao lazer para que compreendam e vivam as suas importâncias, porque aquilo que não se compreende, não se valoriza; aquilo que não se valoriza terá cada vez menos defensores, e aquilo que não se defende, perde-se”. (Educação Física & esportes – Perspectivas para o século XXI. Antônio Carlos Bramante).

CAPÍTULO II- A importância do resgate do lúdico

Antes de falarmos sobre a importância do resgate do lúdico refletiremos um pouco sobre a infância e o direito de brincar.

As crianças sempre brincaram ao longo da história e em todas as culturas segundo a Declaração da IPA sobre a criança e o direito de brincar elaborada em Novembro de 1979, na reunião consultiva preparatória de Malta, para o Ano Internacional da Criança.

Foi revista pelo Conselho Internacional da IPA, em Viena, em Setembro de 1982 e em Barcelona, em Setembro de 1989, assim diz em relação ao que consideram brincar: “*Brincar* é comunicação e expressão, associando pensamento e ação. É um ato instintivo voluntário e espontâneo. É uma atividade natural e exploratória. Ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social. É um meio de aprender a viver e não um mero passatempo. Brincar, a par da satisfação das necessidades básicas de nutrição, saúde, habitação e educação é uma atividade fundamental para o desenvolvimento das capacidades potenciais de todas as crianças”. Ao longo da história foram sendo construídas diferentes concepções de infância.

Hoje, ao se entender a criança como sujeito imerso na cultura e com sua forma singular de agir e pensar, não se pode deixar de pensar no tempo e no espaço da brincadeira como a própria forma de a criança conhecer e transformar o mundo em que vive. Se os jogos e brincadeiras não são características genuinamente infantis, não há dúvida de que o direito de brincar é o elo que liga todos os outros direitos.

Quando pensamos no que seria genuinamente infantil, nos deparamos com questões que nos remetem à nossa própria condição de adultos; o que caracterizaria ser adulto? O que diferencia a infância da fase adulta? Quando deixamos de ser crianças? Quando as crianças passam a ser adultos?

A noção de infância não é uma categoria natural, mas sim histórica e cultural. A diferenciação entre crianças e adultos vai depender do contexto e das condições sócio-históricas e culturais em que vivem.

Podemos constatar, no gráfico 02(em anexo), a unanimidade dos entrevistados em assegurar esta oportunidade das crianças em poder vivenciar e praticar o resgate de antigas brincadeiras como forma de preservação dentro da escola.

As brincadeiras e a cultura popular sempre estiveram presentes nos programas e conteúdos escolares. De um jeito formal ou de forma transversal, sempre houve o espaço na educação para se tratar desses dois assuntos.

Cultura, diz respeito ao modo de ser e de viver dos grupos sociais: a língua, as regras de convívio, o gosto, o que se come, o que se bebe, o que se veste vão formando aquilo que é próprio de um povo.

De acordo com Laraia (1995, p. 50) “Cultura é um processo acumulativo, resultante de toda a experiência histórica das gerações anteriores”.

Em um país como o Brasil, tão diverso, tão grande, com tantas expressões diferentes, com tantos jeitos de ser, de brincar e de conviver, que vão se modificando de lugar para lugar, e a toda hora, não podemos falar de uma única cultura, mas das muitas culturas que o formam. Se pararmos para pensar, por exemplo, quantas nações indígenas nós temos e das culturas africanas que para cá vieram não foi uma nação, mas foram muitas a formar o que chamamos de cultura afro-brasileira.

Os portugueses não foram os únicos, pois na verdade, foram muitos os povos europeus, cada um com suas tradições, línguas, expressões, jeito de ser e crer, que vieram para cá e misturados aos diferentes povos indígenas e africanos, ajudaram a formar este país plural e de muitas culturas. A cultura popular é tudo isso misturado e refletido nos muitos jeitos de ser de cada brasileiro.

Com tudo isso, é impossível de falar sobre a educação sem integrá-la à questão cultural, pois a educação é o resultado das práticas culturais dos grupos sociais. O próprio processo de ensinar e aprender revela essas práticas.

A cultura é o fermento que alimenta, dá forma e conteúdo à educação. Em sala de aula, experiências, vivências e singularidades estão reunidas. Alunos e professores trazem suas bagagens e histórias. Confrontos, trocas, negações e reafirmações de culturas pulsam o tempo todo nesse convívio.

Cabe à escola a tarefa de tornar disponíveis todo um acervo cultural quer seja através de brincadeiras tradicionais, contos, lendas que dão conteúdo à expressão imaginativa da criança, abrir o espaço para que a escola receba e divulgue outros elementos da cultura que não somente a escolarizada para que beneficie e enriqueça o repertório imaginativo da criança.

A cultura forma a inteligência e a brincadeira, favorece a criação de situações imaginárias reorganizando experiências vividas.

É na escola que se abrem às portas para a cultura e condiciona o saber a um fazer. Aprendizado esse que começa com brincadeiras em que se aprende a criar significações, a comunicar-se com outros, a tomar decisões, decodificar regras, expressar a linguagem e principalmente se socializar.

“Se desejarmos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras”.(Kishimoto,2002)

Numa perspectiva histórica sobre a infância na Europa, os estudos de Philippe Ariès (1986) no seu livro *História Social da Criança e da Família*, revelaram que a idéia de infância, no sentido de diferenciação do adulto, é uma construção da modernidade, começando a surgir nos finais do século XVII, nas camadas superiores da sociedade, e se sedimentando no séc. XVIII.

De acordo com este autor, na Idade Média, assim que a criança tornava-se mais autônoma em relação aos cuidados da mãe ou da ama, logo se inseria na sociedade dos adultos, participando dos seus trabalhos e jogos. As crianças adquiriam seus conhecimentos junto aos adultos, sendo entregues às famílias, muitas vezes desconhecidas, para serem educadas, prestarem serviços domésticos ou aprenderem algum ofício. A escola da Idade Média não se dirigia especificamente à criança.

Segundo Ariès, foi a partir de uma série de mudanças na sociedade ascensão da burguesia, difusão do impresso e crescente interesse pela alfabetização e moralização que a separação ocorre. “A criança deixa de ser misturada aos adultos e de aprender a vida diretamente, através do contato com eles, sendo separada dos adultos e mantida à distância numa espécie de quarentena, antes de ser solta no mundo. Essa quarentena foi à escola, o colégio. Começou então um longo processo de enclausuramento das crianças” (p.11).

Para Ariès, esse processo só foi possível com a cumplicidade da família, que passou a experimentar uma afeição pela criança, trazendo para si a responsabilidade pela sua proteção e formação, e tornando-se nuclear. A sociabilidade extensiva do Antigo Regime foi sendo substituída por uma socialização mais restrita à família e à escola.

Como o próprio autor coloca, não se pode dizer que as crianças eram negligenciadas ou tratadas com desprezo; especialmente os pequenos eram paparicados, como “animaizinhos de estimação” mas pela sua análise, não existia um sentimento de infância.

Foi a importância dada à educação que trouxe as crianças para o núcleo familiar e com ela, dois ingredientes contraditórios passaram a fazer parte da sua formação: a ternura e a severidade. Sentimentos traduzidos em forma de “paparicação” dos adultos pela criança, por considerá-la ingênua, inocente e graciosa, e em “moralização”, por considerá-la como ser incompleto e imperfeito, que precisa ser educado. Sentimentos que, até os dias atuais, trazem a dualidade anunciada por Pinto (1997) em que,

“uns valorizam aquilo que a criança já é e que a faz ser, de fato, uma criança; outros, pelo contrário, enfatizam o que lhe falta e o que ela poderá (ou deverá) vir a ser. Uns insistem na importância da iniciação ao mundo adulto; outros defendem a necessidade da proteção em face desse mundo. Uns encaram a criança como um agente dotado de competências e capacidades; outros realçam aquilo que ela carece”. (p.33).

E é neste contexto que trazemos a tona à importância do resgate do lúdico buscando compreender o espaço que as atividades lúdicas ocupam na vida das crianças. Podemos considerar o brincar como um fato universal, pois sua linguagem abrange todas as crianças do mundo independente da idade, sexo, raça ou classe social como foi constatado em minha pesquisa sobre a importância de se preservar o resgate de antigas brincadeiras dentro da escola.

Todas as escolas pesquisadas(ver no gráfico 03 em anexo) foram unânimes em afirmar a importância de se praticar este tipo de resgate de antigas brincadeiras na escola, até mesmo dentro de seus conteúdos programáticos. Elas acham que se faz necessário encorajar as práticas dessas brincadeiras, envolvendo não apenas o papel da escola neste contexto, mas as crianças, os pais, os educadores e a sociedade, levando a criança a se auto conhecer e ocupar proveitosa e inteligentemente seu tempo livre, ou seja, o período na escola e fora dela, procurando instalar nelas o hábito da prática de atividades grupais e culturais também.

As brincadeiras tradicionais são passadas de geração para geração, pela oralidade, e com o tempo vão sendo esquecidas, modificadas, já que estamos em constante evolução.

Muitas vezes, vem deste esquecimento a preocupação em resgatar alguns trechos de nossa cultura, não apenas por mero saudosismo, mas sim por demonstrar a importância que estas brincadeiras exercem na infância. Utilizar o tempo e o espaço

disponível que as escolas hoje possuem para produzirem cultura e não somente ser possuidora de mercadoria.

Para os entrevistados é preciso evitar que este tipo de resgate se perca, a fim de que fique conservado na memória, não apenas das crianças, mas também de toda uma sociedade, para que possa ser repassado às futuras gerações.

Por isso a importância de mostrar que não é apenas por mero tradicionalismo que devemos recuperar estas atividades na memória da sociedade, e sim porque elas trazem não só divertimento, mas faz parte do aprendizado infantil. Assim como salienta Marcellino:

“As atividades de lazer favorecem, a par do desenvolvimento pessoal, também o desenvolvimento social, pelo reconhecimento das responsabilidades sociais... pelas oportunidades de contatos primários e de desenvolvimento de sentimentos de solidariedade (...) o resgate do lazer, do lúdico não se trata de uma posição utópica de retorno à sociedade tradicional, mas de um posicionamento contra o privilégio na aspiração e no acesso à produção cultural”. (1995. p. 60, 62-63)

Nestas últimas décadas, o avanço tecnológico e científico ocorreu de maneira extremamente acelerada, e com isto várias transformações aconteceram no interior da sociedade. Em relação ao desenvolvimento da criança e ao brincar podemos considerar como avanços, os estudos e pesquisas desenvolvidos acerca desta temática, a conscientização por parte de educadores da importância do brincar para o desenvolvimento integral das crianças e uma preocupação maior em relação à segurança na fabricação dos brinquedos.

Como retrocessos podemos apontar que as condições sociais e tecnológicas da modernidade comprometeram, de certa forma o espaço, o tempo, e os objetos de brincar. As crianças perderam o espaço e a segurança das ruas e calçadas, com isso perderam também parte da liberdade na escolha das suas brincadeiras e companheiros.

As grandes cidades, os pequenos apartamentos não permitem mais as interações sociais. Com a modernidade as crianças não têm tempo para “perder” com brincadeiras, pois têm uma série de responsabilidades que são consideradas mais importantes, como cursos de informática, línguas, danças, esportes. As instituições escolares são também fotografias destas mudanças de valores, as brincadeiras foram deixadas de lado em detrimento das atividades pedagógicas, que são mais produtivas.

Em relação à experiência do brincar é necessário que aconteça uma busca coletiva dos valores ficados para trás, dos brinquedos tradicionais, autênticos, construídos a base de materiais simples, mas com infinitas possibilidades de brincar e sonhar; como as bolinhas de gude, as pipas de papel de seda, o cavalinho de pau, a boneca de pano, os carrinhos de madeira, as latinhas reaproveitadas que serviam para a construção de uma infinidade de objetos para brincar.

Precisa-se também, que haja um resgate das brincadeiras da nossa cultura popular, as brincadeiras alegres, cheias de energia e companheirismo, como: o pique-esconde, a amarelinha, o soltar pipa, o brincar de casinha, o passar anel, o futebol de rua, as brincadeiras de roda; experiências gostosas e saudáveis, nas quais as crianças corriam, pulavam, rolavam, brigavam e aprendiam.

São estas brincadeiras que deixam saudades e que marcam a vida das pessoas, pois são significativas e acontecem profundamente na experiência de ser criança.

ABRAMOVICH (1983), desenvolveu um trabalho de pesquisa com objetivo de saber se as crianças de hoje ainda brincam e com o que brincam e foi conversar diretamente com elas. Baseada nos depoimentos das crianças chegou às seguintes considerações:

“ Vejam só, as crianças não estão vendo muita graça nestes brinquedos passivos, que só pedem que se olhem e que se lidem com eles cumprindo ordens, no melhor estilo escolar e no pior enfoque lúdico.

...E tem mais: não gostam não de brincar sozinhas

e não estão vendo muito charme nessas propostas segregacionistas e isoladas... Querem companhia pra brincar!
(...) E se ainda preferem os brinquedos de sempre, aqueles que são eternos, como o carrinho e a boneca, se estes continuam a grande paixão (com todas as razões), estão perdendo todos os referenciais de antigamente por que os pais não estão lhes passando as magias e fascínios de suas próprias infâncias”.

(p. 153)

A televisão, inserida em um universo de mudanças e de novos valores na sociedade, além de instrumento eficiente na divulgação de brinquedos modernos passou a concorrer fortemente com as brincadeiras livres e tradicionais das crianças, trazendo novas concepções acerca do que seja entretenimento.

As crianças por uma série de motivos como: falta de companhia para brincar, escassez de tempo dos pais para acompanhá-la nas diversões, falta de brinquedo e de espaço físico, passam horas diante da imagem sedutora da TV. Outro instrumento é o computador, grande símbolo da modernidade, se tornou mais um instrumento no rol dos brinquedos das crianças. Juntamente com a internet, ambos contemporâneos à televisão, fazem parte também de um novo paradigma acerca do que seja o lúdico, paradigma este que vem sendo construído paralelamente aos avanços científicos e tecnológicos da nossa sociedade.

Contudo, mesmo variando as formas e ou as concepções, as crianças continuam a brincar, desde a criança dos centros das cidades, das periferias, ou do campo; desde a criança carente até a com melhores condições econômicas, até a criança de rua ou a institucionalizada, fato é, que todas elas procuram maneiras e espaços para se descobrirem e descobrir o mundo através de suas brincadeiras. Em todas as instituições pesquisadas constatou-se uma enorme aceitabilidade por parte dos

alunos quanto às práticas de brincadeiras antigas, conforme se evidencia pelo gráfico a seguir.

Em todas as instituições se constatou (gráfico 04 em anexo) uma enorme aceitabilidade por parte dos alunos de cada instituição pesquisada a cerca das práticas de brincadeiras antigas.

Através do resgate de antigas brincadeiras adotadas na prática dentro das escolas, pude notar que às crianças de uma maneira geral vão aprendendo a conhecer melhor seus limites, a construir seus vínculos afetivos, o que contribuem significativamente para o seu desenvolvimento emocional.

Outro fator muito importante é que nas brincadeiras aplicadas com os alunos, se detecta claramente como elas são capazes de se expressam livremente, usando os jogos e as brincadeiras como um meio de expressão.

Na brincadeira é que a criança desenvolve seu senso de humor; sua capacidade de construir conceitos de presente, passados e futuro; refletir sobre os fatos da realidade, diminuindo seus medos, angústias e ansiedades.

Portanto, a importância da prática do resgate de brincadeiras antigas dentro da escola como parte do universo infantil, contribuindo assim, para o desenvolvimento integral da criança. dos alunos de cada instituição pesquisada a cerca das práticas de brincadeiras antigas.

Nas últimas décadas temos conhecimento de algumas iniciativas que buscam resgatar os brinquedos e o brincar no seu sentido amplo, que são as Brinquedotecas, estrutura física e social que têm como principal objetivo à promoção do "desenvolvimento de atividades lúdicas e o empréstimo de brinquedos e materiais de jogo". (KISHIMOTO, 1998).

2.1 - O brincar e o brinquedo como objeto de cultura

“Alguém me deu de presente, em fevereiro, esta peteca. É rosa, com penas de laivos verdes, amarelos e brancos; é luminosa e leve, mas, tem carga latente. Ficou desde então pousada sobre a mesa, à espera. À espera apenas de um gesto”. (*Lúcio Costa - A Inusitada Peteca*) Do brinquedo à brincadeira, todo um universo está condensado à espera daqueles que se disponham a descobri-lo.

Vários autores de diversas áreas mergulharam na história dos jogos e dos brinquedos. Apenas para citar alguns destaque, Johan Huizinga, Walter Benjamin, Philippe Ariès, Roger Caillois e Gilles Brougère.

Num dos ensaios do filósofo alemão Walter Benjamin (2002), escrito entre 1928 e 1930, sobre a história dos brinquedos, o autor alerta que há um grande equívoco na suposição de que são simplesmente as próprias crianças, movidas por suas necessidades, que determinam todos os brinquedos.

As crianças, quando brincam, se defrontam o tempo todo com os vestígios que as gerações mais velhas deixaram. O brinquedo, mesmo quando não é apenas miniatura de objetos que circulam no mundo dos adultos, é confronto, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. Não são os adultos que, em primeiro lugar, oferecem esses objetos às crianças?

Para Brougère (1992), olhar para o brinquedo é se confrontar com o que se é ou, ao menos, com a imagem do mundo e da cultura que se quer mostrar à criança. O brinquedo é um objeto que traz em si uma realidade cultural, uma visão de mundo e de criança.

Nesse sentido, dependendo do material de que foi fabricada, madeira, espuma, ferro, pano; da forma e ou do desenho bonecas bebê ou adultas; do aspecto táteis bichos de pelúcia ou de borracha; da cor panelinhas cor-de-rosa; do cheiro e dos sons que porventura emitam, os brinquedos oferecem possibilidades de experiência variadas.

Em outros tempos, o brinquedo era a peça do processo de produção que ligava pais e filhos. Madeira, ossos, tecidos, sementes, pedras, palha e argila eram os materiais usados para sua construção. Antes do século XIX, a produção de brinquedos não era função de uma única indústria.

Dos restos dos materiais usados nas construções, os adultos criavam objetos que, de um modo ou de outro, iam parar nas mãos das crianças. No entanto, nem sempre foi assim.

A partir do século XIX, quando o brinquedo deixa de ser o resultado de um processo doméstico de produção, que unia adultos e crianças, para ser comercializado, sua forma, tamanho e imagem mudam. As miniaturas cedem lugar aos objetos maiores, indicando que, cada vez mais, a criança passa a brincar sozinha, sem a parceria do adulto.

Com a Segunda Guerra Mundial, o uso do plástico substituiu materiais como madeira, cera e pano e permitiu o desenvolvimento de uma produção em série.

No âmbito dos brinquedos artesanais, a partir desse momento, iniciou-se o que Paulo Salles de Oliveira (1989) chamou de *industrialinato*, brinquedos inspirados nos artesanais, feitos em série, com temas ditados pela mídia e que, na reprodução, escondem a autoria do artesão; e os chamados *brinquedos de autor*.

Essa denominação é dada àqueles objetos que guardam um caráter local. São brinquedos em que a identidade de um grupo pode ser reconhecida, como as bonecas de pano do Agreste paraibano, ou guardam características de seu idealizador, como os brinquedos feitos por um jovem cearense, conhecido como Dim. Antonio Jader Pereira dos Santos, o Dim, recria, com extrema habilidade, brinquedos tradicionais, dando-lhes novas formas e cores e por vezes, novos usos.

O artesão é porta-voz de vivências coletivas e, ao mesmo tempo, autor de um discurso muito próprio, que ele inscreve em suas criações.

Atualmente, portanto, a quantidade de brinquedos é enorme e sua qualidade varia tanto no brinquedo artesanal quanto no brinquedo industrializado.

A História, no entanto, não é única e linear. Existem povos que viveram processos distintos de desenvolvimento e que atribuem diferentes noções de família, adulto ou criança. Tal fato nos leva a perceber que os significados e valores dados aos brinquedos e brincadeiras vão variar de acordo com o tempo e com o contexto.

Os grandes centros urbanos, em geral, passaram por transformações que permitem identificar características semelhantes em várias partes do mundo.

Até a metade do século XX, as cidades não eram tão grandes nem tão violentas e havia espaços para brincar na rua, no quintal, nos terrenos vazios e nas praças. Grupos de crianças de idades e origens sociais variadas participavam das brincadeiras.

O brinquedo industrializado já circulava na cidade, mas era ainda restrito à classe média. A sociedade de consumo, no entanto, não tinha se consolidado e os adultos (pais, tios avós, vizinhos) ainda contribuíaam ativamente para as experiências lúdicas das crianças, confeccionando bonecas de pano, carrinhos de madeira e bolas de meia, ou participando das brincadeiras, propondo cirandas, batendo corda ou riscando o jogo da amarelinha no chão.

Gradativamente, no entanto, as crianças foram sendo alijadas do convívio com os adultos e do espaço urbano. O espaço das crianças foi se limitando cada vez mais, até se tornar um conjunto de pequenas áreas, ou locais de consumo. Houve um processo de infantilização da brincadeira e uma progressiva desvalorização já que, num mundo orientado pelo trabalho e pelo lucro, ela é considerada uma atividade não produtiva.

Deve-se levar em conta, também, que a forma de divulgação dos brinquedos modernos se alterou, interferindo na escolha do brinquedo pelo adulto. Agora, são as crianças que escolhem que brinquedos querem ganhar. E, nesse contexto, os brinquedos mais vendidos são aqueles mostrados pela televisão.

Da mesma forma como para os conteúdos televisivos, os fenômenos do modismo e da mania regem a vida dos brinquedos.”(Brougère, 1995: 58).

Se grande parte das crianças entra cada vez mais cedo para instituições especialmente voltadas para elas, como as creches e as escolas, cabe a pergunta: que lugar o brinquedo e a brincadeira assumem nesse contexto? Que papéis devem assumir os profissionais que atuam na área da educação?

Pedagogos como, Froebel, Montessori e Decroly chamaram a atenção para o valor educativo do jogo e fizeram com que muitos educadores reconhecessem a importância de tal atividade. Ainda hoje, os sistemas pré-escolares discutem se o jogo infantil é um ato de expressão livre, um fim em si mesmo ou um recurso pedagógico. (Kishimoto, 2002).

Brincar na escola é diferente de brincar em casa. Os brinquedos são da instituição; as possibilidades de brincadeiras em grupo são maiores e crianças da mesma idade costumam ficar sob a responsabilidade de poucos adultos. Todos esses fatores influenciam os modos de brincar e exigem reflexão.

Na área da educação, muitas vezes, a preocupação com o lúdico se manifesta apenas pela quantidade de brinquedos disponíveis no acervo, sem se levar em conta os significados que esses objetos carregam.

O acervo de brinquedos num espaço institucional, como creche e escola, deve fazer parte de uma proposta pedagógica que envolva adultos e crianças, pois o acervo de brinquedos é significativo quanto aos objetivos que aquela creche ou escola pretende atingir. Não se trata de tornar pedagógica toda e qualquer brincadeira, mas sim de compreender sua especificidade e importância.

A história do brinquedo permite que se compreenda que, ao longo dos séculos, a criança e o brinquedo assumiram diferentes significados.

A convivência de crianças e professores com um conjunto de brinquedos diversos podem permitir que inúmeras experiências lúdicas se realizem e que as histórias neles contidas sejam lembradas, descobertas, transmitidas e questionadas.

Muitos são os brinquedos industrializados ou artesanais que se fundam em imagens estereotipadas. A cor rosa, por exemplo, foi associada culturalmente, entre nós, ao gênero feminino. Panelas nessa cor sugerem que esse tipo de brinquedo e, indiretamente, o ato de cozinhar se destinam às meninas. Neste caso, sejam de barro ou de plástico, a cor é o aspecto preponderante e reforça valores que devem ser questionados. Meninos não podem brincar de casinha?

Existem bonecas louras, negras, adultas e crianças – o que a presença marcante de apenas algumas delas nas lojas, nas residências e nos acervos escolares significa?

“As crianças brincam com o que têm nas mãos e com o que têm na cabeça. Os brinquedos orientam a brincadeira, trazem-lhe matéria”. (Brougère, 1995).

Algumas pessoas são tentadas a dizer que eles a condicionam, mas então, toda a brincadeira está condicionada pelo meio ambiente. Só se pode brincar com o que se tem, e a criatividade, tal como a evocamos, permite, justamente, ultrapassar esse ambiente, sempre particular e limitado.

O educador pode, portanto, construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados. Não se tem certeza de que a criança vá agir, com esse material, como desejaríamos, mas aumentamos, assim, as chances de que ela o faça; num universo sem certezas, só podemos trabalhar com probabilidades".

Uma proposta lúdica no contexto escolar deve considerar os significados inscritos nos brinquedos e como estes objetos podem chegar às mãos das crianças, de modo a proporcionar as mais diversas experiências. O brinquedo recheia de conteúdos as brincadeiras das crianças e as relações delas com os adultos. A brincadeira permite decidir, pensar, sentir emoções distintas, competir, cooperar, construir, experimentar, descobrir, aceitar limites, surpreender-se.

Mas será que os profissionais que atuam com as crianças tiveram uma formação que valorizasse sua própria criação, imaginação e ludicidade? O certo é que a história de cada brinquedo se entrelaça à história de cada professor e de cada criança que dele se apropria. O interessante é que haja mais trocas entre adultos e crianças.

2.2 - Brincadeira ou atividade lúdica

A imprecisão dos termos utilizados para definir brincar, brincadeira, jogo, brinquedo e lúdico tem uma explicação, pois é o resultado de diferentes significações, muitas vezes contraditórias, que circulam socialmente.

Na Língua Portuguesa, a definição para as noções de jogo, brinquedo e brincar é bem complexa. Entre nós, o termo *brincar* é oriundo do latim *vinculum*, que quer dizer laço, união. Tal significado não possui equivalente nas línguas européias como o francês, inglês, alemão ou espanhol e possui uma especificidade. (Santa , 1993, 23)

Já o termo *brinquedo* é definido como “*objeto que serve para as crianças brincarem; jogo de crianças; brincadeira; divertimento, passatempo; festa, folia, folguedo*. E encontramos ainda *brincar* como”*divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de criança ou ainda recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar*”.

O termo *jogar*, por outro lado, é extensivo tanto às noções de *brincar* quanto a várias outras atividades, sendo usado mais freqüentemente para definir passatempos e divertimentos sujeitos às regras. Temos também o termo *lúdico*, que deriva do latim *ludus*, mais abrangente, que remete “às *brincadeiras, aos jogos de regras, a competições, recreação, representações teatrais e litúrgicas*”.(cito. p. 24)

Para que uma atividade seja um jogo é necessário, então, que seja tomada e interpretada como tal pelos atores sociais em função da imagem que têm dessa atividade.

Longe de ser apenas uma atividade natural da criança, a brincadeira é uma aprendizagem social. As brincadeiras dos adultos com crianças bem pequenas são essenciais nessa aprendizagem. A criança inicia esse processo inserindo-se no jogo preexistente do adulto como um brinquedo, sem desempenhar, de imediato, um papel muito ativo. Nesse momento, o bebê não é ainda um parceiro do jogo, mas suas manifestações de contentamento, como risos e murmúrios, incentivam o adulto a continuar brincando. Em seguida, ele vai poder se tornar parceiro, assumindo o mesmo papel do adulto, mesmo que de forma desajeitada. Na brincadeira de esconder o rosto com um pano, por exemplo, a criança pequena aprende a reconhecer certas características essenciais do ato de brincar.

Aos poucos, as crianças passam a usar essas estruturas preexistentes que definem a atividade lúdica em geral e cada brincadeira em particular.

As crianças, portanto, as apreendem antes de utilizá-las em novos contextos, quer estejam sozinhas, em brincadeiras solitárias, quer estejam com outras crianças, em brincadeiras em grupo.

Ao identificar essas estruturas, Gilles Brougère (2002, p.22-23), professor de Ciências da Educação da Universidade Paris-Nord, chama a atenção para a presença de uma cultura preexistente que define o jogo, torna-o possível e faz dele, mesmo nas formas solitárias, uma atividade cultural que supõe uma aprendizagem.

As crianças, quando brincam, não estão apenas entrando em contato com a cultura de uma forma geral. Quando se brinca, aprende-se antes de tudo a brincar, a controlar um universo simbólico particular.

Existe uma cultura lúdica, ou seja, um conjunto de regras e significações próprias do ato de brincar ou jogar que aquele que brinca ou joga adquire e domina no contexto de suas brincadeiras. Brougère (1995, p.99-100) identifica a existência de uma comunicação específica, uma metacomunicação, presente na brincadeira. Os parceiros precisam entrar em acordo sobre códigos que indicam que se trata de uma brincadeira. Há uma troca de mensagens que é feita através de sinais e que só é possível se existe um certo grau de metacomunicação.

As significações podem ser explícitas ou implícitas; verbais ou não-verbais. É freqüentes o uso de verbos no imperfeito, quadrinhas e gestos específicos que indicam a vontade de brincar.

Quando a criança diz “Vamos brincar?” Ou “Finge que você é um príncipe!”, ela está deflagrando a brincadeira e anunciando um determinado espaço, onde as atividades vão ter um outro valor.

Quando a criança é muito pequena e ainda não domina a fala, costuma fazer uso da linguagem gestual para indicar que quer brincar. Muitas vezes, sem dizer nada, entrega um brinquedo à outra criança, ou a um adulto. Muitos adultos, ao desconhecerem a importância e o significado destes códigos, limitam-se a empilhar, ao seu redor, os brinquedos oferecidos pela criança. É freqüente também, que digam: “*Que carrinho bonito!*” Ou “*Pegue um de cada vez, senão vira bagunça!*”, comentários que não estimulam em nada a deflagração ou a continuidade de uma brincadeira.

Ao se dar conta desses códigos, o adulto pode identificar a intenção da criança e corresponder ao convite, enriquecendo as possibilidades de desdobramento, se levar em conta que:

“A brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece a regras criadas pela circunstância”.
(Brougère, G. 1995, p.99-100)

Quando um adulto alerta que a criança deve comer uma cenoura de plástico “Só de mentirinha!”, ele está, informalmente, ensinando que o espaço do jogo é peculiar. A partir dessas interações com adultos ou com seus pares, a criança vai, aos poucos, descobrindo que uma boneca não é um bebê de verdade, mas que pode fazer de conta que é.

Essa aprendizagem acontece informalmente, pois caso contrário, se o adulto se dispuser a adotar métodos para ensinar as crianças a brincar, corre o risco de destruir a brincadeira. Essa é uma das principais diferenças entre brincadeira e atividade lúdica.

Para que haja a brincadeira, é necessária uma decisão dos que brincam: decisão de entrar na brincadeira, mas também de construí-la segundo modalidades particulares.

Sem a livre escolha, não existe brincadeira, mas uma sucessão de comportamentos que têm origem fora daquele que brinca. Quando os adultos se afastam demais dessa atividade, acabam por ter, em geral, dificuldades em reconhecê-la. Não dispor dessas referências é não poder brincar.

A cultura lúdica não é única e imutável. Existe um conjunto de regras de jogos disponíveis numa determinada sociedade, que se somam às regras que um indivíduo cria. Essa combinação vai compor uma cultura lúdica própria.

Mesmo as brincadeiras tradicionais, que se encontram em vários contextos culturais, ganham contornos específicos. A amarelinha, por exemplo, pode ser jogada a partir de vários traçados e com regras que variam de região para região. Até mesmo o nome pode ser outro.

Em Portugal, este jogo é conhecido como Jogo do Avião ou Jogo da Macaca. A cultura lúdica é um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos. As regras dessa cultura lúdica são bem particulares, pois são vagas e com estruturas gerais e imprecisas. Brougère (2002) prefere chamá-las de esquemas de brincadeiras, que são uma combinação complexa da observação da realidade social, hábitos de jogo e suportes materiais disponíveis.

A cultura na qual a criança está inserida, junto com a cultura lúdica que ela possui, provocam uma variedade enorme de combinações possíveis. Essa cultura lúdica se produz e se propaga de várias maneiras. A criança, quando brinca, vai acumulando, desde bebê, as experiências que vão constituindo sua cultura lúdica. Essa experiência vai se enriquecendo na medida em que ela participa de brincadeiras

com outros parceiros (adultos e crianças), pela observação de outras crianças e pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo.

A brincadeira é um processo de relações da criança com o brinquedo, com outras crianças e com os adultos, portanto, um processo de cultura. O uso que a criança faz do brinquedo, a maneira como brinca e suas preferências indicam uma produção de sentidos e de ações.

Na brincadeira, a criança se apropria dos conteúdos disponíveis, tornando-os seus, por uma construção específica. As brincadeiras variam segundo as idades, o gênero e os níveis de interação lúdica. As brincadeiras coletivas expressam apropriações de conteúdos diferentes dos que estão presentes numa situação individual.

Toda interação supõe uma interpretação. A criança vai agir em função da significação que vai dar aos objetos dessa interação, adaptando-se à reação dos outros elementos da interação, para reagir também e produzir assim novas significações que vão ser interpretadas pelos outros, como numa espiral.

A experiência lúdica se alimenta continuamente de elementos que vêm da cultura geral. Essa influência se dá de várias formas e começa com o ambiente e as condições materiais. O que dizem e o que fazem os adultos a respeito dessa atividade, bem como o espaço, o tempo e os materiais colocados à disposição das crianças (na cidade, nas moradias e nas escolas), são aspectos que vão ter papel fundamental para o desenvolvimento da experiência lúdica.

A forma de comunicação própria da brincadeira pressupõe um aprendizado com conseqüências sobre outros aprendizados, pois permite abrir possibilidades de distinção entre diferentes tipos de comunicação: reais, realistas, fantasiosas. A criança, quando brinca, entra num mundo de comunicações complexas que vão ser utilizadas no contexto escolar, nas simulações educativas e nos exercícios.

Nesse sentido, é extremamente importante distinguir os diferentes tipos de atividade que podem e devem ter seu lugar garantido no contexto escolar. Existe uma certa confusão por parte de alguns educadores, que chamam de brincadeira uma série de atividades que podem ser lúdicas, mas que não são propostas nem desenvolvidas pelas próprias crianças. Quando a especificidade da brincadeira é mantida, os elementos que predominam são incerteza, ausência de consequência e sucessão de decisões tomadas por aqueles que brincam.

Os educadores não devem hesitar em organizar e propor atividades dirigidas e construídas em função de objetivos pedagógicos, mas que tenham uma lógica completamente diferente da brincadeira. A relação entre a brincadeira e as atividades dirigidas são também interessantes, visto que as duas formas podem se enriquecer mutuamente.

As atividades dirigidas podem sugerir idéias, oferecer oportunidades de as crianças ampliarem sua visão de mundo. As crianças podem, depois, transferir suas descobertas para suas brincadeiras. Reciprocamente, o educador pode observar o conteúdo cultural da brincadeira para desenvolver outras atividades que, desse modo, vão partir dos interesses demonstrados pelas próprias crianças.

Quando a brincadeira é valorizada em todas as fases da vida, as crianças aprendem com os adultos e estes aprendem com as crianças, como nos versos dessa canção.

*“No final do arco-íris mora uma criança,
Que pintou no céu as cores da esperança,
Para fazer do mundo um lugar feliz.
O sopro de uma brisa sopra o cata-vento,
Cada coisa tem seu tempo e seu momento:
Um dia do mestre, um dia do aprendiz.
É, brincando se aprende a viver,
Cantando para não esquecer que adulto também é criança.
E, brincando se aprende a crescer,
E o adulto não pode perder a doce magia da infância.
Na estrela mais brilhante a luz da alegria,*

*Tudo no mundo tem o dom da fantasia,
É só procurar dentro do coração.
O planeta Terra gira pelo universo.
O poeta gira em torno do seu verso,
“Escrevendo a vida em forma de canção”.*

(Brincando se Aprende a Viver – Música de Michael Sullivan e Dudu Falcão)

2.3- A cultura popular lúdica e os jogos tradicionais infantis

A cultura popular lúdica é um dos componentes mais representativos da cultura tradicional e sob as formas de manifestações das mais diversas: festas populares, carnaval, quermesses, sabadadas ou sabáticas, folias de reis, micaretas ou micarêmes, festas juninas, espetáculos teatrais de rua e outras. O bom humor popular, todas as formas de zombarias e de parodias aparecem como expressões muito ricas do ser humano devido sua qualidade de “homo ludens”.

Já os jogos tradicionais infantis fazem parte integrante da cultura lúdica popular, freqüentemente devido a sua origem. Sabe-se que muitos jogos derivam de espetáculos ou de cerimônias religiosas de adultos, mas diferenciam-se sobretudo pelo seu espírito.

A alegria, a busca do prazer, as brincadeiras e o divertimento de uma parte, a diversidade, a criatividade, o exercício que estimula as capacidades do corpo e do espírito humano, de outra parte, são as características que os jogos infantis compartilham com a cultura lúdica tradicional, embora existam as especificidades.

Nelas pode-se encontrar a origem das grandes categorias desses jogos, freqüentemente criados pelas próprias crianças, em sua estrutura e, sobretudo, em suas funções. Atuam em função de imitação, de desenvolvimento, de criatividade e de autonomia. Pode-se notar que as funções educativas são mais acentuadas nos jogos infantis do que nas formas lúdicas dos adultos. *(Ivan Ivic - Colóquio Internacional de Jogos Tradicionais UNESCO, Paris, março 1989).*

CAPÍTULO III- Resgate como forma de preservação: a brincadeira como patrimônio imaterial

De acordo com a Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, aprovada pela Unesco em 17 de outubro de 2003, *“entende-se por ‘patrimônio cultural imaterial’ as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. Este patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana”*.

Falar em resgate de antigas brincadeiras nos remete a busca da preservação – da tradição, a verdadeira cultura de uma sociedade - sua identidade cultural. Segundo Menezes,

“(...) A identidade quer pessoal, quer social, é sempre socialmente atribuída, mantida e transformada (...). O processo de identificação é um processo de construção de imagem e o suporte fundamental é a memória, através da qual se obtém informações, conhecimentos, experiência e, por isso mesmo, a possibilidade de dar lógica, sentido e inteligibilidade aos vários aspectos da realidade”. (1989: 14)

Desta forma, ocorre que no grupo de brincadeiras quer cantando ou dançando, as crianças trazem elementos do passado da humanidade para o seu presente, "A partir da vivência deste passado relacionado aos conteúdos do seu presente, encontra-se em condições de projetar o seu futuro" (Menezes, 1989: 15).

"Neste processo a criança tem a possibilidade de transformar o desconhecido em conhecido, o inexplicável em explicável, e reforçar ou alterar o mundo. Pode levantar questões, discutir, inventar, criar, transformar" (Heller, apud. ibid. p. 14) .

A tudo isso, denomina *Cultura* como sendo tudo o que o homem no decorrer de sua vida acrescenta a natureza. O conceito de *cultura* tem origem etimológica em *cultivo* e *cultivo* tem origem em *culto*. Produto de uma sociedade, criado através do processo social, conseqüentemente, fundamentado pelo processo histórico. Pela convivência social se deram e se dão às organizações do trabalho, as relações humanas, a comunicação, a troca de informações e conhecimentos, o desenvolvimento científico e intelectual. Os hábitos, comportamentos, formas de organização social, manifestações intelectuais, artísticas formam a cultura de uma sociedade.

Arraigado a tudo isso, nos deparamos com os chamados bens de natureza material e imaterial portadores de referência à identidade, à ação e à memória dos grupos formadores da sociedade e que constituem o chamado Patrimônio Cultural, que todos têm o dever de valorizar, difundir, preservar e promover a memória nacional.

Nos dias de hoje, é fácil constatar os benefícios já alcançados pelas iniciativas de valorização e proteção do patrimônio material no contexto das diversas instâncias da administração pública e das comunidades de um modo geral. Já o patrimônio imaterial ou intangível parece estar distanciado da compreensão dos mais amplos setores da sociedade, quer pela sua abstração quer pela dificuldade de conscientização nas comunidades.

No plano educacional, o conjunto dos valores que constituem o patrimônio imaterial tem sido pouco contemplado, talvez devido a pouca percepção que a comunidade, os educadores e cidadãos têm do seu papel no processo de promoção e proteção do Patrimônio Cultural Brasileiro.

O tema proposto – resgate e preservação de antigas brincadeiras, requer sem sombra de dúvidas, o aprofundamento dos estudos, das reflexões e das práticas que

vêm sendo desenvolvidas sobre o "patrimônio imaterial" ou "patrimônio intangível", pois implica no entendimento do seu significado para a "memória cultural". Mas para fazer parte do chamado bem imaterial é preciso o registro. Segundo o Decreto nº 3.551, de 04 de agosto de 2000, registro “*é o instrumento legal para reconhecimento e valorização do patrimônio cultural imaterial brasileiro. Os bens registrados são inscritos nos Livros de Registro dos Saberes, das Celebrações, das Formas de Expressão e dos Lugares*”.

Nesse contexto as brincadeiras estão incluídas como “*formas de expressão (...) não-lingüísticas de comunicação associadas a determinado grupo social ou região, traduzidas em manifestações musicais, cênicas, plásticas, lúdicas ou literárias*”. Certamente os aspectos relativos às formas de expressão, aos modos de criar, fazer e viver depende, quase sempre, dos estágios de desenvolvimento cultural e educacional de um grupo social.

O mesmo, talvez, não seja possível afirmar com relação ao patrimônio imaterial que parece estar distanciado da compreensão dos mais amplos setores da sociedade, pela dificuldade de conscientização e de sua percepção por parte das próprias comunidades.

No plano educacional, por exemplo, o conjunto dos valores que constituem o patrimônio imaterial tem sido pouco contemplado, devido talvez a pouca percepção que a comunidade e cidadãos têm a respeito de seu verdadeiro papel no processo de promoção e proteção do Patrimônio Cultural Brasileiro.

O tema aqui levantado requer, sem sombra de dúvida, um aprofundamento dos estudos, das reflexões e das práticas que vêm sendo desenvolvidas sobre o "patrimônio imaterial" ou "patrimônio intangível", pois implica no entendimento do seu significado para a "memória cultural".

Para muitos certamente são imperceptíveis os aspectos relativos às formas de expressão, aos modos de criar, fazer e viver, às criações artísticas, científicos e tecnológicos com relação aos seus sentimentos e significados. Dependendo, quase sempre, dos estágios de desenvolvimento cultural e educacional de um grupo social,

o patrimônio intangível, por outro lado, passa a ser de grande valor e peso nos processos de avaliação da comunidade, cumprindo um papel significativo até mesmo para as políticas culturais.

Querendo ou não, os documentos e os objetos têm uma relação direta com os interesses ligados aos sentimentos, aos significados simbólicos e aos valores não só materiais, mas intangíveis, que possam despertar nas comunidades e nas pessoas.

As obras de arquitetura, de urbanismo, de paisagismo e os espaços destinados às manifestações artístico-culturais podem ganhar uma expressão menor ou maior para o povo, dependendo do ponto de vista sobre quais funções poderão desempenhar, enquanto representem símbolos ou signos idealizados já vividos, ou que possam ser vivenciados no futuro.

Assim, muitas edificações e espaços abertos poderão ser considerados como passíveis de preservação, ou serem relegados à decadência física, inviabilizando-os à sustentabilidade e à sua reutilização para fins estéticos, poéticos, artísticos ou comerciais e turísticos.

Os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, botânico, paleontológico, arqueológico, ambiental e científico podem adquirir uma dimensão além de suas expressões puramente materiais, para se converterem em *habitates* que representem aspirações de poesia, de arte, de religiosidade, de contemplação, de transcendência, ou de prazer, de beleza e de emoção.

Assim, os valores intangíveis podem cumprir papéis importantíssimos no processo de desenvolvimento cultural de um povo, pelo significado de seus desempenhos no contexto das aspirações de grupos sociais e da comunidade. Os mitos, os sonhos, as idealizações, a sabedoria popular e o imaginário coletivo, não poderão ser deixados de lado no exame das potencialidades e da riqueza do patrimônio imaterial da sociedade, no papel simbólico que poderão cumprir. E as brincadeiras antigas refletem essa realidade.

Não devem ser excluídos, portanto, dos programas de preservação e das medidas de acautelamento na defesa e proteção do patrimônio cultural. Tais ações e iniciativas são imprescindíveis garantias para as gerações futuras, que têm o direito a usufruírem dos bens portadores de conteúdo emocional, estético, plástico e sentimental. Inebriados, pois, de valores intangíveis, integra-se ao patrimônio dos bens portadores de conteúdo histórico e cultural mais palpável e perceptível pela sua materialidade, suficiente para a mais simples das compreensões.

Mas só é possível conhecer a sensibilidade das pessoas na a valorização do patrimônio intangível, quando se tem a capacidade de nelas os sentimentos e sonhos fundamentais como a beleza, o encantamento e o prazer, que as brincadeiras antigas proporcionam. Desta forma, pela sensibilização dos sentimentos e pela prática educativa e cultural, a valorização das brincadeiras tradicionais pode transformar os bens de valor local ou regional, em bens de valor universal, dependendo da capacidade criativa de interpretá-los na ótica da universalidade de seus elementos.

Com a elaboração do Inventário Nacional de Referências Culturais – INRC pelo IPHAN, a partir do projeto piloto do antropólogo Antônio Augusto Arantes – O Museu Aberto do Descobrimento – houve um significativo avanço na direção da implementação de uma política nacional que pretende efetivar a responsabilidade do Estado na valorização e legitimação de celebrações, formas de expressão, saberes e lugares significativos para a formação das identidades sociais no Brasil. Assim, ao lado dos bens materiais – como pedra e cal – as antigas brincadeiras podem ter reconhecimento legítimo por parte do Estado brasileiro, tornando-se bens de interesse supra-local, passando a se perpetuar e a se integrar ao patrimônio cultural da comunidade nacional e internacional.

Assim, portanto, um mito, um ídolo, um sentimento, uma epopéia de valor peculiar a uma determinada comunidade, podem se transformar em bens de interesse supra local, passando a se perpetuar e a se integrar ao patrimônio cultural da comunidade nacional e internacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar, jogar, cantar, sentir, pensar, compartilhar, transformar... Muitos são os movimentos vitais contidos nas brincadeiras antigas, sendo importantes o resgate e a preservação delas.

Ao chegar ao fim deste trabalho, percebi a necessidade das crianças serem ensinadas a valorizar as brincadeiras antigas, porque aquilo que não se aprende (compreende), não se valoriza; aquilo que não se valoriza perde defensores, e aquilo que não se defende, acaba.

Durante minha pesquisa nas escolas privadas de Goiânia – as quais tive o prazer de visitar e estar por algum tempo usufruindo de seu espaço de ensino - percebi que existe uma tentativa de resgate de antigas brincadeiras, mas ainda distante de ser vista como um patrimônio imaterial de toda uma sociedade.

As brincadeiras tradicionais têm suas raízes nas relações primárias do desenvolvimento humano. O resgate delas possibilita uma construção e reconstrução da identidade individual e coletiva.

O ambiente propício para a inserção das atividades ligadas ao resgate de antigas brincadeiras é a escola. Na instituição de ensino, podemos dar a oportunidade para as crianças conhecerem, praticarem e vivenciarem estas brincadeiras, preservando assim a cultura popular.

Mas diante de tudo isso, qual foi o meu papel como divulgadora da cultura e do lazer? Creio que meu trabalho foi uma sementinha lançada ao arado. Durante as visitas ao campo de pesquisa pude conscientizar os profissionais da riqueza e dos recursos encontrados dentro das brincadeiras antigas.

Longe de defender a obrigatoriedade do uso destas brincadeiras de forma impositiva ou didática, acredito que as instituições de ensino podem lançar mãos delas como

atividades espontâneas nos momentos exatos em que possam surtir o efeito pedagógico planejado.

Por outro lado os profissionais de ensino devem se atentar para que estas brincadeiras não são simplesmente “passa-tempo” para aquelas horas em que os alunos estão sem atividades, mas sim um momento em que se aprende brincando.

Desta forma, sejam como pontes entre o receptor (aluno) e o mediador (profissional), sejam como estímulos às brincadeiras, aos movimentos, ao canto, sejam como mobilizadores do contato com sentimentos guardados, sejam como viabilizadores deste contato prazeroso que estas atividades têm, sejam para propiciar um clima de emoção, satisfação e descobertas ou simplesmente pela alegria de cantar e de brincar em conjunto é que as brincadeiras antigas devem ser resgatadas e preservadas.

Finalizo meu trabalho deixando a última palavra com o poeta, mais competente para expor as emoções, tão próximas do brinquedo e do brincar:

RECORDO AINDA

Recordo ainda...e nada mais me importa
Aqueles dias de uma luz tão mansa
Que me deixavam, sempre de lembrança,
Algum brinquedo novo a minha porta...
Eu quero meus brinquedos novamente!
Sou um pobre menino...Acreditai...
Que envelheceu, um dia, de repente! (Mário Quintana)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. *História Social da Criança e da Família*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BENJAMIN, W. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Duas cidades; Ed. 34, 2002.

BETTELHEIM, B. *Uma vida para seu filho*. 20. ed. rev. Rio de Janeiro: Campus, 1989.

BROUGÈRE, G. (org.). *Le jouet*. Paris: Autrement, 1992.

_____. *Brinquedo e Cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.

_____. *A criança e a Cultura Lúdica*. In KISHIMOTO, T. (org.). *O Brincar e suas Teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.

_____. *A Criança e a Cultura Lúdica*. In: KISHIMOTO, T (org.). *O Brincar e suas Teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002, p.19-32.

COUTO E MELO. *Reconstituindo a História do Atendimento à Infância no Brasil*. In: BAZILIO e outros (orgs.). *Infância Tutelada e Educação*. Rio de Janeiro: Ravil, 1998, p.20-38.

DEL PRIORI, Mary. *Apresentação*. In: DEL PRIORI, Mary (org.). *História das crianças no Brasil*. 2ª edição. São Paulo: Contexto, 2000, p.7-18.

_____. *O Cotidiano da Criança livre no Brasil entre a Colônia e o Império*. In: DEL PRIORI, Mary (org.). op. cit. p. 84-106.

FRIEDMANN, A. *O Papel do Brincar na Cultura Contemporânea*. In Revista Pátio Educação Infantil - ANO I, N. 3, Porto Alegre: Artmed, 2003/2004.

GÓES, José Roberto de & FLORENTINO, Manolo. *Crianças Escravas, Crianças dos Escravos*. In: DEL PRIORI, Mary (org.). op. cit. p.177-191.

HOLANDA, A. B. de. *Novo dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1975.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Ed. Perspectiva

_____ *O Jogo Como Elemento da Cultura*. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, T. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, T. (org.) *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.

KRAMER, Sonia. *A política do Pré-Escolar no Brasil: A Arte do Disfarce*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

_____ *Pesquisando Infância e Educação: Um Encontro com Walter Benjamin*. In: KRAMER e LEITE (orgs.). *Infância: Fios e Desafios da Pesquisa*. Campinas, SP: Papyrus, 1996, p. 13-38.

MARCELLINO, Nelson. C. *Lazer e Educação*. Ed. Papyrus

MEDINA, Carlos Alberto de. *Proposta da Série Família e Escola*. Rio de Janeiro: TV Escola, Boletim do Programa Salto para o Futuro, maio de 2002, mimeo.

MELO, Veríssimo de. *Folclore Infantil*. Belo Horizonte. Ed. Itatiaia, 1985.

OLIVEIRA, P.S. *O Que é Brinquedo*. 2ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1989

OLIVEIRA, Zilma. M. R. *Educação Infantil: Muitos Olhares*. São Paulo, 4. Ed. Cortez, 2000.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e Cultura*. São Paulo, Brasiliense, 1994.

PIAGET, J. *A Psicologia da Criança*. Ed Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 1998.

PINTO, Manuel. *A infância como Construção Social*. In: PINTO, Manuel e POSTMAN, Neil. *O Desaparecimento da Infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PORTO, C. L. *Do Brinquedo à Brincadeira: Práticas e Representações Sobre o Brinquedo e o Ato de Brincar na Brinquedoteca. Brincando com Arte*. Rio de Janeiro: PUC, Dissertação de Mestrado, 1996.

SANTA Roza, E. *Quando Brincar é Dizer*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1993.

SARMENTO, Manuel Jacinto (coords.). *As Crianças: Contextos e Identidades*. Centro de Estudos da Criança, Universidade do Minho, Braga, Portugal, 1997, p.33-73.

_____ e PINTO, Manuel. *As Crianças e a Infância: Definindo Conceitos, Delimitando o Campo*. In: PINTO, Manuel e SARMENTO, Manuel Jacinto (coords.). op. cit. p.9-33

TRIVIÑOS, A. N. S. *“Introdução a Pesquisa em Ciências Sociais: A pesquisa Quantitativa em Educação”*. São Paulo, Atlas, 1987.

VYGOTSKY, L. S. *Formação Social da Mente*. 4^o ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ANEXO

I - ROTEIRO DE ENTREVISTA

Tema: “O Resgate de Antigas Brincadeiras nas Escolas Privadas de Goiânia”

Nome da Instituição: _____

Nome do Entrevistado: _____

Cargo / Função: _____

Data da Entrevista: _____ Hora: _____

Material utilizado: _____

1- O que a escola tem feito para valorizar o resgate de antigas brincadeiras? Existem programas, eventos específicos para este tipo de resgate?

2- Há uma preocupação por parte da escola em introduzir as antigas brincadeiras como forma de preservação? Ou simplesmente para o aproveitamento do tempo livre?

3- De que forma a escola introduz as chamadas “brincadeiras antigas” em seu conteúdo programático?

4- Como a escola vê a importância de se preservar antigas brincadeiras? É importante? Por quê?

5- De que forma se dá a aceitabilidade por parte dos alunos a este tipo de resgate?

6- Há uma preocupação por parte da escola em aliar antigas e novas brincadeiras?

7- Como se dá esta fusão entre o que é antigo e novo?

8- É dentro da escola que estamos dando oportunidades às crianças de conhecer, vivenciar e praticar o resgate de antigas brincadeiras como forma de preservação? Por Quê?

Anotações: _____
