



Jogos e brincadeiras populares Um resgate cultural

*Prof. José Luiz Lacerda**

*Prof. Agostinho Beethoven Macedo Beghelli Filho***

*Prof. Paulo Roberto Garcez Oliveira****

*Thais de Araújo Zuck*****

*Elizabeth de Araújo*****

Justificativa

Este trabalho foi aprovado pela UFJF como projeto de extensão universitária no ano de 1998. Ressaltamos que não houve a intenção de se fazer em forma metodológica (pesquisa científica) o seu desenvolvimento, mas mostraremos alguma fundamentação teórica que justifique os caminhos apontados para o desenvolvimento do tema, permanecendo este somente como projeto de extensão, de acordo com a proposta apresentada. Pretendemos que este sirva de suporte para aulas e aos professores que se interessarem em desenvolver o tema em sua disciplina ou integrá-lo a disciplinas que queiram apropriar-se do conhecimento cultural que as crianças adquirem através das brincadeiras e jogos.

A idéia de desenvolver o projeto surgiu durante as aulas de Educação Física, quando notamos que simples

* Professor de Ed. Física/C.A. João XXIII/Mestrando em Educação Física

** Professor de Ed. Física/C.A. João XXIII/Mestrando em Educação Física

*** Professor de Ed. Física/C.A. João XXIII

**** Alunas de Graduação em Ed. Física/UFJF; bolsistas do Projeto

brincadeiras como jogar “bola de gude” já se tornavam brincadeiras estranhas à grande maioria dos alunos.

O projeto tem por objetivo catalogar, fundamentar, imprimir e distribuir o material colhido sobre os jogos e brincadeiras presentes na memória popular, servindo de apoio pedagógico para o desenvolvimento do referido tema em aulas de educação física nas escolas da rede pública e privada e em ou outras disciplinas que trabalhem, em seus conteúdos, o mesmo tema. Trata-se de um trabalho de coleta de dados junto aos alunos através de um questionário, onde eles também consultavam seus pais, avós e outros adultos, para catalogar as brincadeiras e jogos que vão se perdendo na memória popular. Estes jogos têm por característica serem repassados num processo cultural natural, transmitindo, de criança para criança, suas particularidades e formas de se jogar e de se brincar.

Foram aplicados 800 questionários em crianças de 1ª à 4ª série do ensino Fundamental na cidade de Juiz de Fora nas seguintes escolas:

- Colégio de Aplicação João XXIII (rede Federal)
- Escola Santa Cecília (rede Municipal)
- Caic Santa Cruz (rede Municipal)
- Instituto Granbery (rede privada)
- Colégio Balão Vermelho (rede privada)
- Colégio Monteiro Lobato (rede privada)

As escolas foram selecionadas procurando diferentes bairros da cidade. Inicialmente, era intenção nossa comparar o material coletado nas escolas públicas com as escolas da rede privada, mas pouca diferença foi registrada dentro do resultado encontrado e decidimos abandonar esta formulação, pela justificativa que defenderemos no decorrer deste trabalho. Também encontramos dificuldades por ocasião da greve dos professores da UFJF e, em seguida, pela greve das escolas municipais, o que dificultou a coleta de dados em função do tempo disponível para se concluir o projeto. Conseguimos até o momento catalogar cerca de 230 jogos e brincadeiras populares e desejamos que haja mais colaborações provenientes de quem tiver acesso a este material. Solicitamos que enviem os dados ao Colégio de Aplicação João XXIII, unidade da Universidade Federal onde se originou o trabalho, para que se façam atualizações e complementações do mesmo.

O que são jogos e brincadeiras populares

As pessoas têm na memória lembranças dos jogos e brincadeiras que vivenciaram na infância, que por natureza, eram criados entre as crianças de forma espontânea e criativa, com o uso de espaço e materiais disponíveis e acessíveis, onde todos podiam participar. Estes jogos eram realizados com

espontaneidade e motivação, o que nos leva a classificá-los como *populares* em concordância com alguns autores. Outros autores os chamam de *jogos tradicionais*, ou outras classificações. Estes jogos não têm o apelo do marketing e a concepção de lazer que hoje predomina, o que leva os pais, que sentem a importância das atividades corporais para os filhos, a somente levarem seus filhos para atividades em aulas de esportes formais, ou consumindo a indústria de brinquedos (de preferência eletrônicos), interpretando isto como forma de lazer, acreditando terem satisfeitos os anseios motores de seus filhos.

O resgate dos jogos e brincadeiras, já praticado em muitas aulas de educação física, mostram o interesse das crianças, sua capacidade de criar, recriar e descobrir possibilidades de convivências sociais através deles.

Para seu desenvolvimento didático, mostram-se necessários sua pesquisa e divulgação mais aprofundada. Para isto, faremos uma breve revisão literária para justificar o que estamos desenvolvendo no trabalho em construção.

Porque se resgatar os jogos e brincadeiras no espaço da escola

Para Freire (1991), é preciso entender que as habilidades motoras, desenvolvidas num contexto de jogos, de brinquedo, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança já possui, poderão se desenvolver sem a monotonia dos exercícios prescritos por alguns autores. Talvez não se tenha atentado ainda para o fato de que jogos como *amarelinha*, *pegador*, *cantigas de roda*, têm exercido, ao longo da história, importante papel no desenvolvimento das crianças. Lamentável é o fato de que não tenham sido incorporados ao conteúdo pedagógico das aulas de educação física. Aprender a trabalhar esses brinquedos poderia garantir um bom desenvolvimento das habilidades motoras sem precisar impor às crianças uma linguagem corporal que lhes é estranha. Assim como a linguagem verbal falada pela professora em sala de aula é, por vezes, incompreensível para alunos, também a linguagem corporal pode sê-lo, se não se referir, de início, à cultura que é própria dos alunos.

Segundo *Coletivo de Autores*, a escola deve desenvolver a reflexão do aluno sobre o conhecimento. A amplitude e a qualidade dessa reflexão é determinada pela natureza do conhecimento selecionado pela escola. A ordenação desta amplitude e qualidade é denominada de eixo curricular. O *eixo curricular* delimita o que a escola pretende explicar aos alunos e até onde a reflexão pedagógica se realiza. A partir dele se delinea o quadro curricular, ou seja, a lista de disciplinas, matérias ou atividades curriculares.

Os mesmos autores citam: o currículo capaz de dar conta de uma reflexão pedagógica ampliada e comprometida com os interesses das camadas populares tem como eixo a constatação, a interpretação, a compreensão e a explicação da realidade social complexa e contraditória, que irá desenvolver uma lógica

dialética, com a qual o aluno deverá ser capaz de fazer outra leitura sobre a realidade. Com isto podemos afirmar que uma disciplina é relevante nesta perspectiva de currículo quando a presença do seu objeto de estudo é fundamental para a reflexão pedagógica do aluno e a sua ausência compromete a perspectiva de totalidade dessa reflexão.

Os autores citam que os conteúdos de ensino deverão ter os seguintes princípios: relevância social, contemporaneidade e adequação sócio-cognosciva do aluno. A seleção dos conteúdos deverá dar respostas ao aluno às exigências do seu meio cultural informado pelo senso comum.

Na perspectiva de uma reflexão sobre a cultura corporal, a educação física busca desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, exteriorizadas pela expressão corporal: jogos, danças, lutas, exercícios ginásticos, esporte, malabarismo, mímicas e outros que podem ser identificados como formas de representação simbólica de realidades vividas pelo homem, historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas. A materialidade corpórea foi historicamente construída e, portanto, existe uma cultura corporal, resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade que *necessitam ser traçados e transmitidos para os alunos na escola.*

Hoje em dia, devido à evolução tecnológica e ao crescimento das cidades e sua população urbana, as crianças vão deixando de lado as antigas brincadeiras que normalmente eram feitas principalmente nas ruas. Vários fatores contribuem para esta rápida perda cultural da população: o aumento da violência, diminuição dos espaços para atividades corporais lúdicas, oferta de jogos eletrônicos, televisão, maior fluxo de carros na rua. Isto leva cada vez mais as crianças a perderem a ligação com jogos e atividades lúdicas, levando à perda da criatividade e descobertas proporcionadas através das vivências corporais. Hoje, para se proporcionar alguma atividade corporal às crianças, os pais têm de inscrevê-las em escolinhas esportivas, as quais limitam-se às populações de algum poder aquisitivo em centros urbanos, e visam somente à prática específica de modalidades esportivas que estão na mídia.

O lazer e a brincadeira para a criança

Para Marcelino (1995), o lazer e a brincadeira ainda é visto com reservas pelos adultos. Para o adulto, o lazer hoje tem uma visão utilitarista: função de recuperação da força de trabalho, aproveitando-se do estilo de vida que se leva principalmente nas grandes cidades.

O lazer passou a ser encarado com preconceito, tentando se formar a idéia de atividades supérfluas para o homem e utilizado como instrumento ideológico, havendo um mascaramento das condições de dominação e diferenças sócio econômicas.

Marcelino cita que o lazer está ligado ao tempo, considera as atividades desenvolvidas no tempo livre e completa: o lazer como cultura vivenciada no tempo disponível deve ter o caráter desinteressado desta vivência.

Quando se instalou o capitalismo, inicialmente perdeu-se o tempo livre em função de se ter o ideal de produzir cada vez mais. Este conceito ainda predomina em nossa sociedade e forma em nossa cultura o conceito de que não se pode ter tempo livre para “coisas que não levam a nada”, e temos até um slogan para tal fato: “tempo é dinheiro”, e o importante em nossa sociedade é a produção em detrimento da qualidade de vida do indivíduo.

A ideologia do trabalho realmente acabou com o tempo livre. A ética cristã colocou o ócio como pai de todos os vícios, mas também criou o 7º dia que é para descanso. O homem precisa reinventar e reviver o tempo livre. Isto poderá ocorrer com o declínio do capitalismo (menos horas de trabalho para se dar emprego a todos), onde o homem poderá ter mais tempo livre e passar a viver melhor seu lazer, seus hobbies, atividades culturais etc.

O acesso ao lazer deve vir da possibilidade de opção do sujeito pela atividade ou o que contemplar. O ócio representa uma das grandes conquistas do homem e marca o início da humanização do trabalho que foi sendo conquistado aos poucos com a revolução industrial, onde ocorreu também uma grande mudança de costumes. O homem conquistou as 8 horas diárias de trabalho, e houve conseqüentemente um maior tempo livre, destinado a educação, a cultura e ao lazer. Entretanto, o homem não está preparado para aproveitá-lo.

Temos de atentar para o que Marcelino chama de *lazer mínimo*. O brasileiro é levado pela cultura de massa, por slogans de propagandas, a se contentar em ver uma novela ou a um evento “artístico” de massa, frustrando sua capacidade de criar e interpretar o mundo.

As cidades não são pensadas para atender ao homem em seu tempo livre, mas são construídas ou ampliadas para atender ao trabalho, causando um crescimento não planejado, indefinido, e a criança, já que as cidades não têm parques, praças, jardins, vão brincar na rua.

O lazer das crianças é confundido com escolinhas de caráter de rendimento esportivo onde predominam as atividades de forma *não lúdica*, normalmente alienantes, uma vez que opiniões, espontaneidade, criatividade, não aparecem neste tipo de aula, já que elas, na maioria das vezes, ainda são concebidas em métodos da fase militarista da educação física (método francês, sueco).

Também é transmitido às crianças que, para se ter futuro tem de estudar e não gastar tempo à toa. Nota-se a entonação alienante nesta frase, já que a preocupação não é a de que haja um processo educacional, mas que se estude. O estudar é na maioria das vezes nada mais do que uma repetição de exercícios semelhantes, em grande quantidade, com um gasto enorme de tempo. Entende-se que, sendo feito desta forma, o ensino é de boa qualidade. Quem fizer isto tem o futuro garantido?

O lazer é um direito do cidadão, é o que torna a sociedade mais humana. Temos de partir para uma educação para o lazer na perspectiva de uma visão de conteúdos culturais; educação esta que tem papel preponderante e fundamental como mediadora entre a cultura popular e a dominante.

Isto pode ser iniciado e discutido no ambiente escolar. Temos as crianças como atores para que passem pelo processo de entendimento do lazer em uma perspectiva cultural. Para isto, temos de entender o fenômeno brincar.

Porque a criança brinca

É no brincar, humano, através da criatividade ao brincar, que as crianças formam conceitos, constroem definições, produzem categorias; o brincar como sendo um processo criativo vinculado ao fenômeno da curiosidade e ao fenômeno das intencionalidades do homem. No brincar o homem deixa de ser como os demais. É o momento onde se instala o poder criador ou o princípio da criatividade que, segundo Manfred Eigen, significa introduzir o totalmente novo. Um ato que nos dá a nítida sensação de que algo novo é diferente dos demais elementos.

Lorenz, segundo Santim, diz que o processo criativo do brincar não tem um objetivo pré-definido. A criatividade do brincar acontece como um brincar à vontade. Daí podemos ver a ludicidade do brincar.

O melhor momento na escola para a maioria das crianças é o recreio, onde elas podem viver este brincar. O brincar também está associado ao lúdico.

O lúdico se situa na esfera do simbólico. O lúdico e o comportamento não coincidem, embora sejam inseparáveis. O comportamento é o lugar onde o lúdico se manifesta. As atividades lúdicas variam de indivíduo para indivíduo através de atitudes coletivas ou individuais.

Leontiev, apud Santim, cita que a atividade lúdica para a criança é objetiva e não instintiva, por constituir a base da percepção que ela tem do mundo dos objetos humanos, determinando os conteúdos de suas brincadeiras. Passa também a ser sua principal atividade por estar continuamente se expandindo. Neste nível de desenvolvimento não há atividade teórica abstrata, e a consciência das coisas emerge nela sob forma de ação. Quando há a impossibilidade da criança de executar as operações exigidas pela ação, ela somente se resolve pela ação lúdica do jogo, segundo o autor. Isto ocorre porque seu interesse é a ação e não a vitória necessariamente.

A brincadeira hoje se difere do esporte. O esporte de rendimento contempla a brincadeira séria, do domínio, porém temos de reencontrar o esporte como atividade lúdica para o homem.

Erik Erikson, no capítulo intitulado "*Jogo e Razão*" em sua obra "*Infância e Sociedade*" cita que o adulto acha que a criança tem o direito de

brincar porque é criança, enquanto que ele possui esse mesmo direito e não o usa porque trabalha. O jogo infantil, para ele, costuma ser uma atividade desvalorizada, característica desta idade, ainda não responsável.

Cultura, jogo, brinquedo e educação

Para Castellani, quando usamos a palavra cultura, nos referimos ao espaço vital que os homens constroem; ao locus onde projetam as suas aspirações, num constante esforço de perceber-se no mundo, relacionando-se com aquilo que os rodeia. Daí porque afirmamos que as atividades corporais, o movimento humano, integra, de modo marcante, a cultura, pois é ação, e ação conjunta, coletiva.

Para Kunz, entre as análises críticas encontram-se aquelas que fazem a leitura do brinquedo e jogo a partir da ótica do contexto sócio cultural e histórico. Naturalmente contestam a homogeneização global que atinge o mundo dos movimentos, brinquedos e jogos da criança. Este processo se verifica, em primeiro lugar pelo “furto e desrespeito em relação à cultura do lazer na infância” (Marcelino, 1990) e especialmente pela indústria cultural do brinquedo (Bejamin, 1984); pela homogeneização do mundo do brinquedo, fazendo com que o tipo de brinquedo ou objeto de jogo das crianças na Europa, EUA, Japão ou Brasil, se assemelham. Não existe apenas o interesse mercadológico. Há um certo interesse, também no controle social pela influência dos brinquedos e objetos de jogo industrializados, sobre o imaginário infantil. A criança forma seu imaginário social, cultural e lúdico, através do seu pensar, agir e sentir, que até a adolescência, configura-se especialmente pela brincadeira e pelo jogo. No entanto, se pelo simples brincar a criança é afastada de sua realidade, seu imaginário é facilmente dominado e sua subatividade controlada, facilitando assim, a submissão e a obediência. No seu brincar a criança constrói sua realidade e recria o existente.

Oportunizar pedagogicamente à criança a chance de vivenciar experiências bem sucedidas de vida e que escapam do sentido cotidiano das atividades obrigatórias, é contribuir com a possibilidade da formação de indivíduos críticos e emancipados.

Para Bosi (), estamos acostumados a falar em cultura brasileira, como se existisse uma unidade prévia que aglutinasse todas as manifestações materiais e espirituais do povo brasileiro o que não é verdade em nenhuma sociedade.

No caso, a cultura popular implica em modos de viver o alimento, o vestuário, a relação homem-mulher, a habitação, os hábitos de limpeza, as práticas de cura, a divisão de tarefas durante a jornada, e simultaneamente, as crenças, os cantos, as danças, os jogos, a caça, o fumo, as bebidas, os modos de cumprimentar, as palavras tabus, os eufemismos, o modo de olhar.

Para o autor, cultura popular, cultura escolar e a cultura para as massa são formações institucionalizadas pelo Estado e pela empresa com o fim de transmitir conhecimentos ou preencher horas de lazer de uma fração ponderável da população brasileira (indústria cultural)

Para Bosi, em se tratando de pensar uma filosofia da educação brasileira, não deveria ser elaborada abstratamente fora de uma prática da cultura brasileira e de uma crítica da cultura contemporânea. É necessário ver a cultura (cultura de massa, cultura erudita, cultura popular, cultura criadora individualizada) e como ela se interpreta em formas históricas concretas, multiplamente determinadas pelo contexto econômico, pelas relações de classe, pelo dinamismo interno dos grupos e, até mesmo, pela sensibilidade individual dos criadores e dos consumidores de suas várias formas. Então poderemos dizer: educar, sim, mas para qual cultura? Em outra pergunta: estamos educando e sendo educados em qual cultura?. Educar para o trabalho junto ao povo, educar para repensar a tradição cultural, educar para criar novos valores de solidariedade. A nossa cultura, do ponto de vista racial, vem do negro, do indígena, do branco e dos mestiços. Porém, pode-se mudar os referenciais e nós teremos as culturas nacionais e estrangeiras no Brasil ou a cultura do rico, cultura do pobre, cultura burguesa, cultura operária.

Para Kishimoto, a cultura do jogo e do brincar do ponto de vista histórico, é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo, é neste cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar.

Cada tempo histórico possui uma hierarquia de valores que oferece uma organicidade e a essa heterogeneidade. São esses valores que orientam a elaboração de um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções da criança e seu brincar.

É preciso ter uma visão antropológica do jogo em diferentes culturas. Se para a criança européia a boneca significa um brinquedo, um objeto, suporte de brincadeira, para certas populações indígenas tem o sentido religioso

Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, mudança e universalidade. Não se conhece a origem destes jogos. Seus criadores são anônimos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma

Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas

de convivência social. O jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer, tendo o fim em si mesmo e preenche a dinâmica da vida social, permitindo alterações e criações de novos jogos.

Os jogos no Brasil, conforme vários estudos, destacam a determinação das origens brasileiras na mistura desses jogos tradicionais como pião e jogos de bola; eram atribuídos a pessoas ignorantes e grosseiras (apud Ariès, p.115), indignos de serem praticados pela classe dominante. Também no engenho, houve a mistura de costumes portugueses e dos negros

O poder do jogo, de criar situações imaginárias, permite à criança ir além do real, o que colabora para seu desenvolvimento. No jogo, a criança é mais do que na realidade, permitindo-lhe o aproveitamento de todo seu potencial. Nele, a criança toma a iniciativa, planeja, executa, avalia. Enfim, ela aprende a tomar decisões, a introjetar seu contexto social na temática do faz de conta. Ela aprende e se desenvolve. O poder simbólico do jogo do faz de conta abre espaço para a apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário. A apropriação da cultura é o mecanismo pelo qual a criança seleciona elementos desta cultura, de imagens traduzindo o universo ambiental.

Uma educação que não considere a historicidade e a dimensão cultural das expressões da motricidade humana, que reduza esta à dimensão cultural estereotipada de gestos e coordenações no tempo e espaço, castrando a possibilidade de transformação dos seres humanos em produtores culturais, esta educação estará fazendo o jogo da perpetuação da dominação ideológico-cultural a serviço das classes dominantes. A face cultural da motricidade humana, no sentido lúdico e artístico que se expressa em suas criações artesanais e, particularmente em suas manifestações corporais, jogos e danças, deve ser estimulada na perspectiva de uma educação física dinâmica, aberta e desalienante, onde, sem dúvida, estaremos socializando as possibilidades de vivência motriz, interagindo com outras áreas de conhecimento e contribuindo para a afirmação da identidade e para a democratização da vida cultural em nosso país (motricidade humana e dominação cultural - Paulo Rubem Santiago Ferreira - 1987).

Conclusão

Tentamos mostrar que devemos resgatar *não os jogos em si, mas a cultura do brincar infantil, através do espaço da escola.*

Os jogos tradicionais de rua, então repudiados pela classe dominante e associados à criminalidade e promiscuidade, permaneciam redutos de crianças pobres, acusadas de criminosas. Hoje, ainda, se tem resquícios deste conceito,

muitas vezes aplicados pela própria classe dominada, que foi conduzida a ter esta concepção de indivíduo educado. Com a arquitetura das nossas cidades, nos resta por enquanto, utilizar do espaço da escola para se desenvolver de forma crítica o brincar infantil e a consciência do direito ao lazer, também de forma que o indivíduo se conscientize de suas verdadeiras necessidades para desfrutar a vida social.

Também temos de trabalhar no sentido de que estas atividades no espaço da escola não sejam encaradas somente na visão da educação tradicional.

Segundo Foucault (1988), a disciplina é um excelente meio de se docilizar os indivíduos, pois através dela se estabelece uma relação de poder onde se torna mais eficiente o controle destes indivíduos.

Silva, em sua tese nas escolas Maristas, cita que os jogos são incluídos em sua pedagogia: a pedagogia do trabalho. Os Maristas têm o princípio “não estar nunca ocioso”, e seus alunos devem sempre estar ocupados com trabalhos, lições, atividades físicas e jogos. Também para os Maristas os jogos e exercícios durante os recreios favorecem o bom espírito e a saúde da mente. Nada pior que uma casa de educação onde não se brinque (Silveira, 1994:238)..... se tornam mais alegres e atraídos pela escola, já que estas atividades são prazerosas para eles.

Outro ponto a ser criticado pelo professor junto ao aluno, é sobre a aplicabilidade e resgate de algumas brincadeiras, que tem como característica algum tipo de representação de violência em suas regras e ou execução. Neste caso, o professor tem de mostrar de forma crítica ao aluno esta situação, que pode estar no cotidiano de alguns, uma vez que eles podem estar vivenciando a brincadeira desta forma, e tentar criticá-la e transformá-la, se for o caso.

Devemos, pois, conscientizarmos-nos e trabalharmos no sentido de que a escola seja realmente um espaço onde as crianças resgatem a cultura do brincar infantil, através de sua ludicidade.