

JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NO MUNICÍPIO DE ALTAMIRA/PA: UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE O PERÍODO DE 1920 AOS DIAS ATUAIS

DANIELE LOPES DE SOUZA
EDNA CRISTINA GONÇALVES DOS SANTOS
MARIA POLYANA DA SILVA OLIVEIRA
RAQUEL JACOBSON PEREIRA
LAÍNE ROCHA MOREIRA
Universidade do Estado do Pará
Altamira, Pará, Brasil
dani_lsousa@hotmail.com

INTRODUÇÃO

A arte de jogar está intrínseca na sociedade desde os primórdios, uma vez que, o homem sempre se utilizou desta ferramenta para se divertir, logo, o jogo ultrapassa as dimensões da esfera humana, pois essa característica também se estende aos animais, porque estes seres já jogavam antes mesmo dos homens, o que quer dizer que não se trata de uma atividade exclusivamente humana e racional. Portanto na medida em que as sociedades se desenvolveram, o jogo esteve presente com forte influência cultural e social. Devido a essas características as crianças utilizam-se deste universo para expandir seu mundo, já que através dos jogos e brincadeiras desenvolvem a sua noção de tempo e espaço. Em outras palavras, as atividades são cativantes por que transpiram liberdade, tem poder transformativo, de livre criação, sem tempo determinado e é neste universo que o homem interage, socializa, cria e se transporta para um mundo paralelo recheado de sonhos e fantasias.

Nesta perspectiva, este trabalho tem como função investigar, inquerir e registrar os principais jogos e brincadeiras vivenciados pelos idosos e os jovens, traçando assim um paralelo sobre estas atividades e buscando responder alguns questionamentos como: quem confeccionava os brinquedos? Quais os jogos e brincadeiras mais praticados? Qual a importância dos jogos no desenvolvimento da coordenação motora? Quais as influências destes jogos para as gerações futuras? Como as crianças de hoje se divertem? E como são os brinquedos e brincadeiras?

A relevância deste trabalho está no resgate cultural, uma vez que estas atividades, tais como jogos e brincadeiras, são responsáveis por influenciar gerações e irradiar sua influência para as gerações sucessoras. É natural a curiosidade em torno de se conhecer quais as brincadeiras que os nossos avôs jogavam uma vez que estamos em uma época de constantes mudanças tecnológicas e os brinquedos feitos, isto é, confeccionados pelas próprias crianças estão sendo esquecidos. Partindo deste pressuposto esta pesquisa tem como objetivo rememorar os jogos e brincadeiras praticados pelos idosos em sua infância e estabelecer um comparativo entre os praticados pelos jovens de hoje no município de Altamira/PA.

A pesquisa foi motivada pela a necessidade de retomar as atividades e jogos que fizeram parte do cenário de muitos altamirenses e que hoje estão no véu do esquecimento, uma vez que por questões socioeconômicas muitas crianças deixam de brincar ao ar livre com outras crianças e passam a maior parte do seu tempo em suas casas brincando muitas vezes sozinhas e/ou interagindo com mídias eletrônicas.

CONTEXTUALIZAÇÃO DO JOGO E BRINCADEIRA: A SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A presença do jogo é inerente à humanidade, a sua existência, de acordo com Huizinga (2000 p.05) é “[...] mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana”, portanto não sendo característico apenas dos seres racionais, podendo ser deleite também dos animais, uma vez que transcende a racionalidade. Mesmo não possuindo uma conceituação exata capaz de defini-lo,

"a existência do jogo é inegável. É possível negar, se quiser quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, o bom, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo." (HUIZINGA, 2000 p.07). Nesta vertente o jogo torna-se algo inquestionável no que se refere a sua existência, por que na medida em que os seres vivos nascem, passam a jogar e jogam por toda a sua vida e essa herança é transmitida aos seus descendentes.

Para que o jogo seja considerado como tal é necessário que obedeça a três características básicas, a primeira é a liberdade, pois nela, o indivíduo tem oportunidade de criar, socializar e expressar suas emoções. A segunda trata-se de uma esfera particular que não é o tempo real, é nesse espaço de tempo que o jogo flui e o jogador se entrega totalmente. A terceira é o isolamento e a limitação, que possui características próprias, pois obedece aos limites de espaço e tempo singulares, visto que quando o jogo termina os indivíduos retornam ao mundo real (HUIZINGA, 2000 p.10-11).

Uma vez que brincar e jogar são necessidades humanas que contribuem para a saúde física e psicológica, trabalhando a auto estima, confiança, altruísmo, logo a descoberta dos benefícios da arte de brincar não é nova, desde as civilizações primitivas estas atividades estão presentes, contribuindo para a construção de sujeitos melhores (RAMOS, s/d p.02).

É neste mundo enigmático do jogo que segundo Ramos (s/d p.02) a criança ao jogar passa por um processo de descobertas, onde a mesma desenvolve a sua curiosidade, o poder de invenção e as habilidades, como também o desenvolvimento da comunicação, concentração e atenção, proporcionando autoconfiança e a autonomia, todavia, o que para os adultos pode ser considerado uma brincadeira boba, na verdade contribui para desenvolver as primeiras noções de cidadania, respeito às regras, socialização e altruísmo. Conforme Piaget (1967) apud Ramos (s/d p.03) "O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral." É nesta interação que se processa o conhecimento, pois através das trocas de experiências a criança internaliza e aprimora as suas habilidades. No processo de aprendizagem a criança seleciona, sistematiza ideias, interage, socializa e confraterniza-se.

Os jogos e brincadeiras sempre serão recheados de risos, gritos e alegria, uma vez que a criança que não se identifica com este "mundinho" pode vir a desenvolver algum transtorno, "por ser o brincar essencial ao desenvolvimento do ser humano é importante que todas as crianças brinquem" conforme destaca os Anais- Congresso Nacional das APAES, Junho de 2001 apud Ramos (s/d, p. 04), partindo desta perspectiva o silêncio tão almejado pelos pais pode muitas das vezes representar algum atraso de desenvolvimento motor, psicológico e cognitivo da criança.

BRINCANDO E CONHECENDO O MUNDO: UM RESGATE A MAGIA DOS BRINQUEDOS E DOS JOGOS POPULARES NO MUNICÍPIO DE ALTAMIRA/PA

A nostalgia de rememorar os jogos tradicionais infantis é essencial para compreendermos as gerações precedentes, como explicar o deslumbre que muitos brinquedos causam as crianças, são estes, jogos, brincadeiras e brinquedos que fizeram parte da vivência de nossos bisavôs, avôs, pais que atravessam a linha tênue do tempo e chegam aos nossos dias, são eles:

o pião, a pipa, as bolas de gude, o jogo da amarelinha, o cabo-de-guerra, o mata-soldado, o bilboquê, os cubos de montar e inventar, os jogos de damas ou dominó para as intermináveis tardes chuvosas de inverno, o barro para modelar coisas e sujar crianças, as brincadeiras de roda, o esconde-esconde (RAMOS, s/d p.07).

São jogos e brincadeiras que não se sabe ao certo quem inventou, mas que resistem ao tempo, possuindo um poder "mágico" de serem resgatadas sempre que os indivíduos desejarem. Estas atividades são simples de brincar e confeccionar, no entanto possuem um poder de atratividade muito grande.

Para Faria Júnior (1996, p.59) os “jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos cinquenta anos possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização.” Uma vez que com desenvolvimento econômico e a globalização, estes brinquedos tornam-se cada vez menos frequentes, perdendo espaço para os brinquedos e jogos eletrônicos/industrializados, a consequência são crianças automatizadas com grande Coeficiente Intelectual- QI, mas com um déficit significativo de coordenação motora fina.

Isso não implica dizer que os brinquedos e jogos atuais são ruins, é que se tornaram a única opção dos pais e das crianças. Este resgate dos brinquedos e jogos populares teria como papel contribuir na formação desta nova geração de crianças que desde pequenas estão acarretadas de tarefas, uma vez que é comum ver crianças com uma rotina diária como: ir à escola, fazer dever de casa, aulas de inglês e/ou computação, praticar algum esporte ou lutas, não possuindo assim um tempo disponível para brincar e jogar livremente.

Na medida em que jogos e brincadeiras passam a ser confeccionados e realizados pelas próprias crianças, as mesmas passam a adquirir autonomia e auto confiança, deixando de ser meras repetidoras e tornando ‘sujeitos’ de suas brincadeiras, pois é comum sempre que há um lançamento de um brinquedo novo, deixarem de lado os antigos, o que parece é que os mesmos vem com data de validade determinada que duram até o próximo lançamento.(FADELI et al. s/d p.05).

Em Altamira/PA ainda é comum vê crianças jogando e brincando nas ruas e calçadas, no entanto esta frequência vem sendo cada vez mais rara, pois, inúmeros são os fatores que restringem esta prática, dentre eles econômicos, sociais, culturais e de segurança. Muitas famílias entendem que é mais seguros para os seus filhos brincarem em casa, uma vez que desta forma estão livres dos perigos, esta atitude protetora ingenuamente limita e negligencia os direitos da criança que é o ‘brincar’, o ser criança, o que repercute no desenvolvimento global, tornando-as muitas vezes ociosa. Neste sentido, buscaremos investigar como eram as brincadeiras antigas e quais são as brincadeiras praticadas nos dias de hoje na cidade de Altamira/PA.

MATERIAIS E MÉTODOS

Na elaboração deste trabalho utilizamos a pesquisa quanti-qualitativa, de cunho bibliográfico e de campo, que de acordo com Lakatos e Marconi(2007) faz-se necessário primeiramente uma pesquisa bibliográfica para a realização de uma pesquisa de campo, pois servirá como embasamento teórico para a delimitação do tema, uma vez que a pesquisa de campo contribuirá na aquisição de conhecimentos a cerca de um questionamento, para qual se busca uma resposta.

Desse modo, o método de abordagem escolhido para o desenvolvimento deste estudo foi o comparativo, que consiste no

[...] estudo das semelhanças e diferenças entre diversos tipos de grupos, sociedades ou povos contribui para uma melhor compreensão do comportamento humano, este método realiza comparações, com a finalidade de verificar similitudes e explicar divergências. O método comparativo é usado tanto para comparações de grupos no presente, no passado, ou entre os existentes e os do passado, quanto entre sociedades de iguais ou de diferentes estágios de desenvolvimento (LAKATOS e MARCONI, 2007, p.107).

Para a pesquisa de campo utilizamos o método quantitativo, através da aplicação de um questionário com 10 perguntas, sendo 08 abertas e 02 fechadas, diferenciadas de acordo com a faixa etária do público alvo escolhido (12-18 anos e entre 40-90 anos). Os sujeitos analisados serão idosos do Centro de Convivência da Melhor Idade do município de Altamira/PA e estudantes das últimas séries do ensino fundamental final, pertencentes ao Colégio Adventista de Altamira e a Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Dairce Pedrosa Torres. Respectivamente foram entregues em cada instituição 20

questionários, sendo que o Colégio Adventista de Altamira trata-se de uma escola particular no qual funcionam os dois níveis de ensino, fundamental inicial e final e ensino médio. A Escola Municipal de Ensino Fundamental e Médio Dairce Pedrosa é uma escola da rede pública de ensino, onde funciona o ensino fundamental inicial e final e o ensino médio. O Centro de Convivência da Melhor Idade refere-se a uma instituição municipal que atende os idosos do município de Altamira/Pará com atividades recreativas e de lazer. A amostra foi composta por 60 pessoas, que após a coleta de dados, a pesquisa foi sistematizada para melhor compreensão e interpretação dos dados.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa foi realizada com 60 pessoas sendo que 50% são homens e 50% mulheres das respectivas instituições, a faixa etária corresponde de 12 a 90 anos. Dos entrevistados do CCMI 10% possuem entre 40 a 60 anos, 65% entre 65 a 80 anos e 25% entre 80 a 90 anos. Dos entrevistados do Colégio Adventista de Altamira 80% possuem entre 12 e 13 anos e 20 % entre 14 e 15 anos e dos entrevistados da EMEF Dairce Pedrosa 10% possuem entre 12 e 13 anos, 70% entre 14 e 15 anos e 20% entre 16 e 18 anos. Entre todas as brincadeiras citadas 80% dos entrevistados do CCMI brincaram de roda, dos entrevistados do Colégio Adventista 80% brincam do esconde, damas ou dominó, dos entrevistados da EMEF Professora Dairce Pedrosa 95% brincam do esconde.

Sabemos que através dos jogos e brincadeiras tanto a criança quanto o adulto possuem liberdade para criar e recriar, uma vez que as atividades como confeccionar, reciclar ou reinventar um brinquedo é um meio de ensinar a importância de simples coisas como o aproveitamento de materiais recicláveis, como exemplo as garrafas pets, caixas de papelão que a maioria das vezes é descartados no lixo, nesta perspectiva 60% dos entrevistados do CCMI já confeccionaram algum tipo de brinquedo, 75% do Colégio Adventista já confeccionaram algum tipo de brinquedo, já dos entrevistados da EMEF Professora Dairce Pedrosa 15% confeccionaram algum tipo de brinquedo.

O brincar é algo inerente do ser humano, muitas brincadeiras e jogos são passados de geração a geração, para concretizarmos esta afirmação perguntamos aos entrevistados se já repassaram algum jogo ou brincadeira aos filhos ou netos ou se já lhes foram repassados algum jogo ou brincadeira, 55% dos entrevistados do CCMI já repassaram algum jogo ou brincadeiras aos filhos e netos, 75% dos entrevistados do Colégio Adventista de Altamira afirmam que seus pais lhe ensinaram algum tipo de brincadeira 20% dos entrevistados da EMEF Professora Dairce Pedrosa afirmam que já lhes foi repassado algum tipo de jogo ou brincadeira.

A importância de brincar repercute por toda a vida quando questionados se brincavam ou jogavam frequentemente sozinhos ou acompanhado a resposta entre os entrevistados do CCMI 75% brincavam em casa acompanhados de irmãos, primos e amigos, dos entrevistados do Colégio Adventista de Altamira 40% brincam com maior frequência em locais fora de casa tais como parques e clubes sendo que 70% dos entrevistados brincam acompanhados, já os alunos da EMEF Professora Dairce Pedrosa 50% brincam em casa sendo que 60% desses entrevistados brincam acompanhados.

O ritmo da vida moderna fez com que o jogar e o brincar fosse deixado um pouco de lado quando foi questionado aos entrevistados do Colégio Adventista de Altamira a frequência com que brincavam por semana 55% responderam que brincam duas vezes por semana na EMEF Dairce Pedrosa 60% dos entrevistados brincam com a mesma frequência, ou seja duas vezes por semana.

A tecnologia vem ganhando espaço no mundo moderno no qual estamos inseridos e os brinquedos, as brincadeiras e os jogos de roda vêm perdendo seu espaço isso foi notável quando questionamos aos alunos se já brincaram e/ou brincam com jogos eletrônicos e como resultado na EMEF Professora Dairce Pedrosa 95% dos alunos já brincaram com jogos eletrônicos. Já no colégio Adventista 100% dos entrevistados já brincaram e/ou brincam com

jogos eletrônicos. Mas quando perguntamos aos três grupos de pesquisa, quais as brincadeiras e jogos que marcaram a sua infância, ambos responderam com 35% que o esconde fora a brincadeira mais marcante. Logo questionamos quais brincadeiras e jogos os mais jovens preferem entre os mais antigos e os atuais, na EMEF Professora Dairce Pedrosa 20% dos entrevistados preferem os jogos antigos e 80% os atuais. Enquanto que no colégio Adventista 45% preferem as brincadeiras antigas e 55% preferem os atuais. Quando foi questionado aos alunos o que eles colocariam em um grau de importância nas suas vidas de 1 a 6 no Colégio Adventista de Altamira ficou em primeiro lugar a TV e internet com 45% e trabalhar em sexto com 55%, na EMEF Professora Dairce Pedrosa em primeiro lugar com 75% esta estudar e em último com 40% trabalhar.

Aos idosos do CCMI foi questionado se os mesmos brincavam com os netos, 60% responderam que sim. 85% dos idosos afirmaram que tinham horário para brincar durante sua infância o que costumava a ser durante a noite já que tinham que ajudar os pais nas tarefas de casa ou na roça durante o dia. Quando perguntamos aos idosos se eles gostariam de reviver os jogos e brincadeiras de sua infância 85% disseram que não, pois, segundo eles aquela época foi marcante, porém este tempo já passou e agora estão abertos a outras experiências.

JOGOS E BRINCADEIRAS PRATICADOS PELOS ALUNOS DO COLÉGIO ADVENTISTA, EMEF DAIRCE PEDROSA TORRES E OS IDOSOS DO CCMI: UMA REFLEXÃO

Através desta pesquisa podemos analisar que não existe tempo determinado para brincar e jogar, pois conforme afirma Freire (2005, p.09)

o tempo de brincar nunca passa, lembrando que o humano é sempre criança, e o futuro é o espaço de crescer, de ir adiante. As marcas da idade na pele do rosto não apagam o jovem que sempre teremos que ser. As tristezas contam com suas histórias nas rugas da fronte, mas os risos continuam brincando nos vincos profundos ao redor dos olhos e da boca. Passado tanto tempo, as brincadeiras não nos abandonam. O jogo é o humano dos nossos corpos tão vividos e ainda toma conta do nosso destino. Se as pernas nos faltam, não nos falta a imaginação, e continuamos seguindo para aquele adiante que é o inatingível ponto de chegada de todo animal que se fez humano.

Partindo deste pressuposto a importância de jogar e brincar ultrapassa faixas etárias consideradas por muitos empecilhos para continuar a ser feliz (brincar), pois um idoso e uma criança que brincam juntos, interagem, trocam experiências e conhecem coisas novas, no entanto é triste perceber que esta nova geração esta perdendo o contato com os jogos e brincadeiras populares, uma vez que os jogos eletrônicos estão cada vez mais comuns fazendo parte do seu cotidiano, pois na medida em que nos afastamos desta essência nos desencontramos, pois como defende Freire (2005, p. 116) “o jogo é alimento da alma e é a alma que vai alimentar o mundo dos homens em sociedade”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a pesquisa podemos concluir que as crianças e os idosos pesquisados no município de Altamira/PA já confeccionaram algum brinquedo, dentre os mais variados, desde carrinhos, bonecas de milho até bolas de futebol e que quando relembram sentem saudades deste tempo, logo é notório que as brincadeiras e jogos populares ainda são lembrados quando se refere ao que marcaram a sua vida destacando-se as cantigas de roda para os idosos e o pique esconde ou esconde para as crianças/adolescentes.

Vale ressaltar que a criança, adulto e/ou idoso que brinca desenvolve interação, socializa e aprimora a sua coordenação motora, uma vez que o jogo é essencial por toda a vida, pois quando brincamos entramos em contato com nós mesmos, uma vez que os indivíduos que tiveram e tem a oportunidade de brincar/jogar podem transmitir este legado para os seus descendentes, o que oportuniza vivenciar momentos marcantes, já que com os avanços tecnológicos os jogos e brincadeiras populares tornarão cada vez mais escassos uma vez que se não houver o interesse em resgatá-los os mesmo poderão ser esquecidos.

A relevância desta pesquisa está em contribuir para que os brinquedos, jogos e brincadeiras não caiam no esquecimento e bem como que não devemos perder as esperanças pois, quando vemos uma criança brincando, sabemos que ali encontra-se um refúgio seguro dessa expressão popular e tão características da humanidade que são os jogos e brincadeiras.

REFERÊNCIAS

- FADELI, Thiago Tozetti; FERRI, Marco Antonio Parente; SILVA, Roseli Sandra *et al.* **Arco da velha**: resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/>> Acessado em: 16 de set de 2011 às 18:38.
- FARIA JUNIOR, Alfredo G. A reinserção de jogos populares nos programas escolares. In: **Motrivivência**. Florianópolis, n 9, p.44-65, 1996.
- FREIRE, João Batista. **O jogo**: entre o riso e o choro. 2ª ed. São Paulo: Autores Associados, 2005.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento de cultura. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. – 5. reimpr. – São Paulo: Atlas 2007.
- RAMOS, Maria da Conceição Aparecida Leira. **Jogar e brincar**: Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. Instituto Catarinense de Pós Graduação. Disponível: <<http://www.icpg.com.br>> Acessado em 16 de set. 2011 as 14:28.

MAILING ADDRESS:

Daniele Lopes de Souza.
Travessa Pedro Gomes, 49 – Recreio CEP: 68371-150 – Altamira/Pará
Fone: (93) 35151502 Cel: (93) 91484576 E-mail: dani_lsousa@hotmail.com