

**OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COMO EXPRESSÃO
CULTURAL.
UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE PORTUGAL E BRASIL**

Luciene Silveira
Camilo Cunha
Universidade do Minho, Braga - Portugal

Resumo:

O objectivo deste estudo é conhecer os jogos e as brincadeiras tradicionais de Portugal e Brasil (regiões de Braga – Portugal e Fortaleza – Brasil) e tentar contemplar as semelhanças e diferenças entre os mesmos. Pretendemos também conhecer “as causas” culturais que estão por detrás “destas problemáticas”. Ambicionamos, ainda, conhecer, compreender e comparar alguns jogos e brincadeiras tradicionais (jogos com bola, jogos com corda, jogos com corrida, e brincadeiras com cantigas) de Portugal e Brasil e tentar perceber a dimensão cultural de tais jogos. Costa (1992;101) descreve os jogos como elementos constantes da cultura humana, que adopta formas infinitas e diversificadas de acordo com o próprio contexto cultural. A partir dos contributos dos entrevistados, tentaremos compreender de forma mais escavada, as lógicas e dinâmicas que envolvem os jogos e as brincadeiras, afim de que possamos alcançar até que ponto contribuem para o desenvolvimento afectivo, físico, intelectual, social da criança.

Palavras-Chave: Crianças; Jogos; Brincadeiras tradicionais; Cultura.

Introdução

As mudanças ocorridas nas últimas décadas têm influenciado fortemente o modo de vida da sociedade. A industrialização, as novas tecnologias, o crescente processo de urbanização e a grande mobilidade daí decorrente têm influenciado consideravelmente o comportamento infantil no que diz respeito às actividades livres de movimento. Cientes de que as crianças brincam/jogam independente dos obstáculos que lhes opuserem e da grande importância do brincar “livre” para o desenvolvimento criativo, físico, moral, social e intelectual da mesma, deparamos com a inquietação de Carlos Neto (1994:6) quando afirma que “as oportunidades de espaços para brincar são cada vez mais limitadas, esmagando progressivamente a auto-expressão e promovendo modelos de controlo e direcção, seguindo atitudes e valores considerados socialmente adequados”.

O certo é que as incessantes transformações correntes conduzem a construção natural de uma nova cultura dos tempos livres. E sendo nato o acto de brincar na criança torna-se inadiável reabilitar na sociedade contemporânea uma

“cultura de rua com segurança” para as crianças (Neto,1997;21). É indispensável a criação de espaços lúdicos para que a criança possa vivenciar suas próprias experiências de forma livre e espontânea, alargando suas capacidades de descobertas, de observação, de criatividade, de afectividade e sociabilidade. Tal como afirma Garey (1979:7) brincar é uma atitude muito frequente na infância, que acaba por conduzir a criança a um conhecimento melhor de si mesma e do mundo que a rodeia. Nesta perspectiva torna-se imprescindível que o direito de brincar da criança seja resguardado em favor da grande potencialidade que o mesmo desperta no desenvolvimento infantil.

Esta nova cultura que brota é fruto de contínuas mudanças sociais que acabam por acarretar novos rumos, causando grandes alterações no quotidiano das crianças. No entanto o homem, por possuir fortes mecanismos de adaptação acaba por apropriar-se desta nova realidade, tendo em vista que uma maior captação e compreensão de tudo que o cerca, acabam por lhe permitir que transforme o mesmo, dentro do seu próprio contexto, conforme suas finalidades/necessidades.

Tais questões exigem uma maior reflexão acerca do brincar na infância contemporânea, já que o brincar de hoje está condicionado às constantes transformações e apelos do mundo moderno, que vem impondo um consumo exagerado de brinquedos electrónicos, acabando por favorecer o individualismo e sedentarismo. Não que o brincar de hoje seja de toda forma “mau”, pois ele acaba por levar a criança a adquirir algumas competências. Mas no que diz respeito a criatividade, a motricidade e a sociabilidade deixa muito desejar. Enquanto o brincar de ontem é um constante desafio para a criança, acabando por lhe permitir múltiplas competências, gerando um rico e integral aprendizado, conforme Freire (2009;123) “quem faz é o próprio corpo, quem pensa é também o corpo. As produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais. Produções estas que se dão nas interacções do individuo com o mundo”.

Perante estas constatações modernas outras preocupações nos surgem (É esta preocupação que irá fundar este estudo) que é saber se os jogos e as brincadeiras tradicionais ainda estruturam a dimensão cultural de um povo. Mais do que a importância reconhecida dos jogos e brincadeiras pretendemos conhecer as expressões culturais dos mesmos em duas culturas – Portugal e Brasil – conhecer as diferenças e semelhanças, conhecer a prática ou não prática é também uma forma de conhecer essas culturas.

I - Revisão da Literatura

1.1 Sobre cultura: algumas características

A história cultural é um campo dinâmico e questionável de investigações de estudos e teorias. Trilhar uma investigação neste contexto comprometeria em lidar com perguntas delicadas e de grande desafio. A Cultura, tema de grande controvérsia, que permeia o mundo acadêmico nos dias atuais encontra no livro Da diáspora Identidades e Mediações Culturais de Stuart Hall uma significativa contribuição para esse debate. Nesta obra o autor declara que estamos continuamente em processo de desenvolvimento cultural e que "a cultura não é uma questão de antologia, de ser, mas de se tornar" (Hall, 2005; 43). Como bem reforça Wieviorka (2002;26) quando reconhece a cultura como complexa, como uma área em incessante expansão, "uma selva conceptual". Fernandes (1999;13) em sua análise cultural reconhece a cultura como um estado da própria presença humana, na sua maior característica, já que é através da cultura que o homem alcança a seu autêntico significado. Na visão antropológica e social a cultura subsiste na própria sociedade oferecendo a seus membros exemplos de conduta.

1.2 Cultura: uma forma dinâmica do pensamento e conhecimento

É um equívoco, ignorar o multiculturalismo e seus visíveis pormenores. Tal como salienta Hall (2006;49) a questão multicultural merece ser analisada com muita cautela. Tendo em visto que o termo ainda sofre a falta de conceitos mais complexos que nos permitam reflectir melhor sobre esta temática. O que nos resta é fazer uso e continuar interrogando o próprio termo.

É importante assinalar que a cultura de uma sociedade ou de um grupo é essencialmente característica pois tem peculiaridades próprias, podemos alcançar o pico desta afirmação em Hall (2005) quando toma por exemplo a temática racismo e declara que o racismo é específico em cada sociedade afigurando-se de forma pessoal e singular, gerando efeitos particulares o que acaba por distinguir uma sociedade da outra. Ainda o mesmo autor acresce que os estudos culturais devem ser reconhecidos e ensinados no plural e não no singular tendo em vista a maneira individualiza e peculiar que cada sociedade trata e encara seus assuntos.

1.3 Antropologia do corpo: uma ciência a “serviço” da cultura

Com a evolução histórica, a sexualidade encontra-se cada vez mais marcante na vida acadêmica como uma das “pedras de toque da cultura humana”. Havendo hoje um notável reconhecimento de que a existência do homem tem tanto a ver com desejo e fantasia quanto com a realidade e a razão (Eagleton, 2005;17). Assumindo o corpo “a sede da nossa existência” (Garcia, 1997; 61).

A partir do imprescindível reconhecimento do corpo como inerente a existência humana foram rogadas várias abordagens que segmentaram o corpo afim de que pudesse ser melhor representado, analisado, discutido e compreendido dentro de cada ambiente social e cultural, perspectivando o desenvolvimento do humano e de sua mentalidade através do próprio corpo (Garcia, 1997; 62).

Declara ainda Garcia (1997; 61) que com o passar dos anos o corpo vem sendo diferenciado e valorizado de acordo com as normas culturais vigentes, retratando com lealdade a sociedade à qual pertence, ou seja, a legitimidade do corpo encontra-se vergado a uma cultura. Onde o novo encontro do homem com seu próprio corpo assume uma das características mais relevante da contemporaneidade. Nas palavras de Daolio (1995; 25) o corpo é resumo da cultura, pois atesta elementos singulares da cultura na qual encontra-se inserido. Através do corpo o homem assimila e apropria-se de valores, regras e práticas sociais, “num processo de inCORPOração”.

Nesta perspectiva nada poderia ser mais compreensível do que alcançar o corpo como uma forma cultural de produzir a própria cultura, apoiados por uma nova tendência universal de valores e normas emergentes, nos remetendo a uma ocidentalização mundial, tal como descreve Gil (Citado por Lacerda, 2004;394) “existe uma invasão do culto do corpo e uma profusão das suas significações”..

2.1 A riqueza e a flexibilidade da palavra jogo: Contextos e usos.

O que é o jogo? Segundo Brougère (1998:23) a necessidade de esclarecer o conceito não é anterior ao uso da palavra; seria até mesmo um transtorno passar sempre por isso antes de pronunciar; a compreensão entre dois interlocutores pode seguir caminhos diferentes. O entendimento de cada um depende da diversidade de usos e de sua percepção.

Jacques Henriot (citado por Brougère,1998:26) afirma que “o pensamento sobre o jogo desenvolve antinomias que se traduzem, entre outros, pelo fato de que é mais fácil dizer o que não é jogo do que o que ele é”.

Brougère (1998:25) considera “o jogo, finalmente, nada mais é do que a denominação usual de emergência visível de um traço psicológico profundo, ou seja, em termos piagetianos, a predominância da assimilação sobre a acomodação”. Não há como edificar um conceito de jogo, e sim verificar o que se chama de jogo, o fenómeno psíquico fundamental ao desenvolvimento da criança que permitirá qualificar, caracterizar os diversos tipos de jogos.

O termo a língua usual da palavra jogo deverá ser questionado, estudado e compreendido levando em conta seu próprio exercício, ou seja, para conceituar o jogo é preciso delimitá-lo, já que o mesmo pode adoptar sentidos múltiplos dependendo dos seus empregos, por isso é preciso, antes de tudo estar atento ao vocabulário e a sua lógica.

É necessário considerar à arbitrariedade da língua para que ela não nos impeça de enxergar suas diferenças, já que actividades distintas podem ser designadas pelo mesmo termo. O certo é que não há tarefas, por mais duras que sejam, que não possam servir de razão para o jogo, tal como argumenta Wallon (1975:77) a definição de jogo deve ser a mesma que Kant deu a arte: “uma finalidade sem fim”, ou seja, uma execução que tende a satisfizer apenas a si mesma. Uma actividade que torna-se útil e se sujeite como meio sem fim, perde o encanto e o carácter do jogo.

Em suma, existe uma constante tentativa de descrever e classificar o que designamos por jogo, para Bandet e Sarazanas (1973:16) é necessário apurar o que há de análogo em práticas aparentemente tão distintas. Para dar uma definição exacta do jogo será necessário procurar seu “maior denominador comum”. Não podemos esquecer a sua importância afectiva: o jogo é fonte de prazer; na sua origem a palavra traduz, exactamente, “riso e barulho”.

2.2 A criança, o brinquedo e o jogo: uma analogia umbilical

“O homem não é completo senão quando joga”, máxima de Schiller, (Chateau, 1975, p.15).

Nas primeiras experiências do bebé com a mãe começa o jogo infantil, através de gestos que parecem fazer pouco sentido, há uma preparação para a capacidade de andar e de agarrar; dos sons vocais que simplesmente estimulam e enfeitam a criança sairá fala; dos rabiscos irá nascer a escrita e o desenho, tal como argumenta Bandet e Sarazanas (1973:22) “a finalidade do jogo infantil é,

portanto, utilizar todas as forças nascentes, das quais não pode prever a utilização posterior". O bebé responde somente os estímulos que lhe estão disponíveis; se não há incentivos, ele não poderá responder e aprender como responder as novas coisas que surgirão, ou seja, é preciso que haja estímulos para que a criança desenvolva na hora certa e de forma natural a linguagem, a motricidade e as relações afectivas com os outros (Bee, 1977:69).

Em relação a infância Leyens (1979:53) afirma que é provável que pais afectuosos interajam mais com seus filhos e que quanto melhores forem as atenções, maiores serão as possibilidades de observações e de aprendizado.

É importante, todavia, nós compreendermos que o primeiro brinquedo da criança é o seu corpo, tal como afirma Bandet e sarazanas (1973:30) o bebé que sorri agitando os membros encontra no seu próprio corpo o objecto de suas brincadeiras precoces. Segundo Piaget (citado por Bomtempo, 2001:59) "quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira", sem comprometimento com a verdade, a forma como ela interage com o objecto é que vai determinar a função do mesmo e não sua natureza.

Na infância a actividade espontânea é essencial tal como declara Chateau (1975:16) brincar por brincar é inato da criança, e a essência desse brincar, é imprescindível para sua formação, já que o mesmo lhe possibilita o descobrimento e a antecipação de comportamentos superiores, ou seja, a infância funciona como um estágio para a vida adulta.

Kishimoto (1996:5) "ser criança é ter direito à educação, ao brincar, aos amigos, ao conhecimento, mas é principalmente, à liberdade de escolha".

2.3 O jogo, a criança e o desenvolvimento motor: um olhar para o futuro.

Actualmente vem emergindo com uma força crescente a adopção de estilos de vida saudáveis que apontam para práticas activas de lazer.

O conceito de estilo de vida saudável deverá ser compreendido a partir de uma dimensão ampla e global relacionada aos diversos padrões de vida dos cidadãos, dos contextos sociais e culturais que o descrevam. Tal como afirma Bee (1977:77) o estudo do crescimento e do desenvolvimento físico da criança é vital para o crescimento global da mesma.

É evidente, que as habilidades motoras da criança giram em torno do seu mundo, daí parte a afirmação de que a mesma precisa de um ambiente rico e estimulante para que possa desenvolver todo seu potencial motor.

Segundo Cunha (2006:188) é nos primeiros anos de escolaridade que se constrói a “alfabetização motora”, sendo assim de suma importância que seja proporcionado à criança a existência de diversas formas de movimento.

O brincar/jogar compreende uma diversidade de movimentos, ações, imaginações que envolvem a criança no seu mundo faz de conta/real. É imprescindível, portanto, compreendermos que o movimento e o jogo são métodos de interação entre a criança e o meio ambiente.

2.4 O brincar como expressão cultural

Nos anos que decorrem são nítidas e profundas alterações que o brinquedo vem sofrendo, acarretando uma transformação desenfreada na cultura infantil. Estas transformações vivem em um acelerado e contínuo desenvolvimento e continuarão a todo vapor. Diante deste processo como prever as mudanças futuras? “Nas cartas, como em qualquer exercício de vidência” (Brougère, 2004; 309). O futuro poderá, talvez, carregar consigo traços do presente, mas com certeza brotará novas ramificações, assim a cultura assume sua dinâmica dentro de cada sociedade e de cada contexto próprio.

É bastante compreensivo que a mídia seja a máquina transformadora de todo o processo cultural. As situações do comércio contemporâneo criam novas oportunidades lúdicas, contribuindo para o aparecimento de uma nova cultura lúdica. Costa (1992;101) descreve os jogos como elementos constantes da cultura humana, que adota formas infinitas e diversificadas de acordo com o próprio contexto cultural. E reconhece a forma universal do jogo, designando-o como um elemento inseparável do homem.

II - Identificação do estudo

Mais do que a importância reconhecida dos jogos e brincadeiras pretendemos conhecer as expressões culturais dos mesmos em duas culturas – Portugal e Brasil. Conhecer as diferenças e semelhanças, conhecer a prática ou não prática é também uma forma de conhecer uma cultura.

Objectivos de Estudo

- Conhecer os jogos e brincadeiras tradicionais realizados em Portugal e no Brasil (jogos com bola, jogos com cantigas, jogos com corda, jogos com corrida);
- Conhecer e comparar os jogos e as brincadeiras em função do género;
- Tentar estabelecer e contribuir para uma reflexão cultural, tomando como referência os jogos e as brincadeiras tradicionais.

Metodologia

1. Variáveis de investigação:

1.1. Variáveis dependentes: Jogos e brincadeiras

1.2. Variáveis independentes: Género e Região

2. Instrumentos e procedimento da recolha

2.1. Análise documental

2.2. Ficha de registo dos jogos

2.2. Entrevistas qualitativas (com base em guião a especialistas em jogos tradicionais em Portugal e no Brasil).

Constatações

- Os jogos tradicionais que envolvem activamente a criança são indispensáveis para o desenvolvimento infantil, pois permitem que a criança observe, crie, experimente e se relacione com as pessoas e com o meio ambiente.
- Segundo autores como Chateau, Freire, Gilles Brougère, Tizuko Kishimoto, Stuart Hall, entre outros, as brincadeiras são as expressões culturais de um povo e ao mesmo tempo as brincadeiras sustentam a própria cultura.

Este projecto tem como principal objectivo conhecer os jogos e as brincadeiras tradicionais de Portugal e Brasil e tentar contemplar as semelhanças e diferenças entre si. Pretende assim conhecer “as causas” culturais através da singularidade de cada sociedade.

Referências Bibliográficas

Bandet, J. e Sarazana, R. (1973). A criança e os brinquedos. Lisboa: Editorial Estampa.

Bee, Helen (1977). A criança em desenvolvimento. São Paulo: Editora Harper e Row do Brasil Ltda.

Brougère, Gilles (2004). Brinquedo e Companhia, São Paulo: Cortez.

Brougère, Gilles (1998). A Criança e a Cultura Lúdica. In T. Kishimoto (org.). *O Brincar e as suas Teorias*. S. Paulo: Pioneira, 19-32.

Canen, Ana (s/d). O multiculturalismo e seus dilemas: implicações na educação. *Comunicação e política*, 25, 2, p. 91-107.

Chateau, Jean (1975). Por que joga a criança? In A Criança e o Jogo. Coimbra: *Atlântida*, 15-43.

Cunha, Camilo (2006). "Mais" protestantes e "Menos" católicos In Pereira, Beatriz O. e Carvalho, Graça S. *Actividade Física, Saúde e Lazer – A infância e estilos de vida saudável*. Porto: Lidel, pp. 185-188.

Costa, A. S. (1992). Desporto e análise social. *Sociologia*, II, 101-109
<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/artigo6671.pdf> 29/10/2009

Daolio, J. (1995). O significado do corpo na cultura. *Movimento* - 2, 2.

Eagleton, Terry (2005). Depois da Teoria: um olhar sobre os Estudos Culturais e o pós- modernismo. Editora: Civilização Brasileira.

Fernandes, António T. (1999). Para uma sociologia da cultura. Coleção campo das ciências – 4. Campos das letras – Editores, S.A.

Freire, João Batista (2009). Educação de corpo inteiro: teoria e prática da ação física – 5 edição. - São Paulo: Scipione. (Coleção Pensamento e ação na sala de aula).

Garcia, R. P. (1997). A Evolução do homem e das mentalidades uma perspectiva através do corpo. *Movimento*, IV, 6, 1997.
<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2301/1004>

Garey, Catherine (1979). *Brincar*. Lisboa: Moraes Editores..

Hall, Stuart (2006). *Da Diáspora. Identidades e Mediações Culturais*. Editora UFMG – Belo Horizonte.

Hall, Stuart (2005). *Raça, Cultura e Comunicação: olhando para trás e para frente dos estudos culturais*.

Kishimoto, Tizuko M. (1996). Salas de aulas nas escolas infantis e o uso de brinquedos e materiais pedagógicos, 2-44.
www.anped.org.br/reunioes/23/textos/0722t.PDF

Lacerda, T. O. (2004) Uma aproximação estética ao corpo desportivo. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 7 (3) 393 – 393
http://www.fade.up.pt/rpcd/_arquivo/artigos_soltos/vol.7_nr.3/3-01.pdf 10 Outubro de 2009

Leyens, Jacques-Philippe (1979), *Psicologia Social – Persona*, edições 70, 9-262.

Neto, Carlos (1997) Tempo e espaço de jogo para a criança: rotinas e mudanças sociais. In Carlos Neto (editor) *Jogo & desenvolvimento da criança*. Lisboa: Edições FMF, pp. 10-22.

Neto, Carlos (1994). A Família e a Institucionalização dos Tempos Livres. *Ludens*, 14, 1, 5-10.

Wallon, Henri (1975). *A Evolução Psicológica da Criança*. Edições 70

Wieviorka, Michael (2002). *A Diferença*. Edições: Fenda, Lisboa.