

Experimentando

Motrivivência Ano XV, Nº 20-21, P. 231-253 Mar./Dez.-2003

BRINCANDO NAS RUAS DA CIDADE DE
CHAPECÓ/SC: a Educação Física em busca
do resgate das manifestações lúdicas...
algumas reflexões¹

Sandra Fachineto²
Silene Friedrich³
Ricardo Rezer⁴

Resumo Abstract

Este estudo teve por objetivo resgatar jogos, brincadeiras e brinquedos no contexto das ruas da cidade de Chapecó/SC, palco específico de encontros e vivências destas manifestações lúdicas, na perspectiva de contribuir com reflexões na área da Educação Física.

This study had for objective to rescue games, games and toys in the context of the streets of the City of Chapecó/SC, specific stage of encounters and existences of these manifestations plays, in the perspective of contributing with reflections in the area of the Physical

Dessa forma, buscou-se, primeiramente, um aprofundamento teórico na tentativa de compreender este fenômeno para que, através da observação de jogos, brincadeiras e brinquedos presentes no cenário das ruas, pudéssemos associá-los ao referencial teórico, possibilitando vislumbrar nossas reflexões. Assim, este estudo tende a chamar a atenção para que o vasto mundo das manifestações lúdicas presentes no cotidiano das crianças não perca, aos poucos, o seu espaço no contingente mundo moderno, fomentando a preocupação para que esta cultura infantil não faça parte do esquecimento das aulas de Educação Física, podendo contribuir como suporte para o trabalho pedagógico dos professores nas Instituições Escolares.

Palavras-Chave: Resgate Cultural - Manifestações Lúdicas - Educação Física

education. In that way, it was looked for firstly, a theoretical absorption in the attempt of understanding this phenomenon so that, through the observation of the games, games and present toys in the scenery of the streets, we could associate them to the theoretical referential making possible to glimpse our reflections. Like this, this study tends to call the attention so that the vast world of the manifestations present plays in the daily of the children doesn't lose, little by little, your space in the contingent modern world, fomenting the concern so that this infantile culture is not part of the forgetfulness of the classes of Physical Education, could contribute as support for the teachers' pedagogic work in the School Institutions.

Key Words: Rescue Cultural - Manifestations Plays - Physical Education

1. Algumas considerações relevantes sobre o estudo...

Escrever, refletir e pesquisar sobre jogos, brincadeiras e brinquedos nos fez recordá-los e ao mesmo tempo revivê-los em nossa infância. Pudemos sentir-nos novamente pulando corda, brincando de sapata, esconde-esconde, pega-pega, de mãe e filha, de boneca, polícia e ladrão, jogando bola, subindo em árvores, fazendo comidi-

nha, construindo casas com cobertores e cadeiras, escorregando de meia pela casa, pulando elástico, andando de bicicleta... O tema era brincar, brincar e brincar. Estas memórias se tornaram referência e ponto de partida para este trabalho, pois são marcas que estão presentes na vida de cada um de nós.

Concomitantemente, tanto os jogos, as brincadeiras quanto os brinquedos fazem parte da cultura⁵ infantil e podem ser praticados e

vistos nas ruas, em casa, quintais, terrenos baldios, em pátios escolares entre outros, ou seja, onde quer que existam espaços disponíveis para a sua prática, possibilitando um acentuado enriquecimento no que concerne à formação integral da criança. No entanto, a influência crescente dos meios de comunicação de massa, o grande número de brinquedos industrializados, os avanços da informática, o ingresso cada vez mais precoce no mundo do trabalho, entre outros fatores, tendem a justificar o abandono crescente dessas manifestações lúdicas.

Neste sentido, perante um mundo cada vez menos aberto ao brinquedo e onde os espaços destinados ao lazer das cidades vêm, pouco a pouco sendo suprimidos pelo grande crescimento destas, nossa preocupação incidiu exatamente em desvelar como as manifestações lúdicas ainda permeiam o universo das crianças, resgatando-as nas ruas de Chapecó/SC.

Em decorrência disso, nosso objetivo geral concerniu exatamente em resgatar⁶ jogos, brincadeiras e brinquedos no contexto das ruas de Chapecó/SC, contribuindo para reflexões acerca destas manifestações lúdicas na área da Educação Física.

Neste processo investigativo nos apoiamos em uma pesquisa qualitativa⁷, de natureza etnográfica⁸ com o intuito de analisar as situações observadas dentro de uma realidade específica, envolvendo fatos, pessoas, além de descrição de situações concretas e reais observadas. O que queremos salientar, ainda, é que se tornou impossível perceber todas as manifestações lúdicas possíveis de investigação, assim, foram efetuados alguns recortes destas através dos ambientes onde foram abarcadas, ou seja, as ruas percorridas de Chapecó/SC. Para tal, este estudo utilizou-se de uma amostragem composta por 99 crianças e 47 jovens, totalizando 146, dos

quais 104 pertenciam ao sexo masculino e 42 ao feminino, selecionada por acessibilidade ou conveniência, as quais deveriam estar praticando algum tipo de manifestação lúdica (jogo, brinquedo ou brincadeira) nas ruas investigadas. A amostragem por acessibilidade ou conveniência pode ser utilizada, de acordo com Gil (1999, p.104) quando "... o pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam, de alguma forma, representar o universo".

A coleta dos dados efetuou-se através de observações participantes. Segundo Gil (1999) a observação participante ou observação ativa, consiste na participação real do conhecimento na vida da comunidade, do grupo ou de uma situação determinada. Neste caso, o observador assume, pelo menos até certo ponto, o papel de um membro do grupo. Neste sentido, nos inserimos nos diferentes contextos onde as manifestações lúdicas eram praticadas e ao mesmo tempo em que observávamos e questionávamos os sujeitos envolvidos, registrávamos os acontecimentos ou situações consideradas relevantes ao es-

tudo fazendo uso de um diário de campo⁹ (instrumento especialmente construído para atender aos objetivos da pesquisa), no qual eram apontados aspectos objetivos (como o local, material e regras utilizadas, atores envolvidos...) e aspectos subjetivos (relação entre os atores, problemas, soluções, tomada de poder, criatividade...). Além disso, também fizemos uso do registro fotográfico¹⁰ a fim de contribuir nas análises pertinentes a este trabalho.

Outrossim, destacamos que a nossa inserção para coleta das informações causou, em determinadas situações, inibição e constrangimento nas crianças, pois estas perdiam aparentemente o agir natural perante às suas ações lúdicas. Já em outras situações, as crianças brincavam naturalmente. Sentimos, em algumas situações, que nossa presença tornou-se um estímulo para elas exibirem ainda mais a sua criatividade. Em algumas situações foi autorizado pelos pais o registro de fotos e em outras não, principalmente pelo argumento do medo do tráfico de crianças, uma vez que estes sujeitos geralmente brincavam próximos às suas casas.

Conseqüentemente, fizemos uma análise interpretativa¹¹ descritiva das informações nos apoiando em uma tríade de informações: nas descrições contidas no diário de campo, no registro fotográfico e no referencial teórico. Neste sentido, este trabalho encontra-se permeado por manifestações lúdicas resgatadas no contexto das ruas de Chapecó, além de ser pontuado por referências de autores que servem como janelas para visões diferenciadas acerca do tema, culminando em novos olhares acerca da importância do jogo, da brincadeira e do brinquedo na vida da criança bem como para o contexto da Educação Física.

2. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos como manifestações lúdicas: algumas considerações acerca dos seus significados e da influência exercida pelo mundo moderno

O jogo, a brincadeira e o brinquedo, por serem termos empregados no cotidiano, acabam por

se tornarem confusos e imprecisos e por este fato, faz-se necessário uma compreensão dos mesmos. Por brincadeira, Kishimoto (1999, p.21) entende que "... é a ação que a criança desempenha para concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação..." Subseqüentemente, Faria Junior (1996, p.51 e 52) faz uma análise deste termo empregando-o para um contexto social da realidade a qual a criança pertence, evidenciando que é através dele que "... a criança lida com questões importantes como a fantasia, o medo, a imaginação e o faz de conta [...]. Nas brincadeiras a criança experimenta a problemática e vivencia as relações sociais presentes na classe social a que pertence..."

Kishimoto (1999) afirma que tentar definir o termo jogo não é tarefa fácil, pois quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente, pois uma mesma conduta pode se tornar jogo ou não-jogo em diferentes culturas. Pode-se falar de jogo de adultos, de crianças, de amarelinha, xadrez, contar estórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, dominó,

quebra-cabeça e uma infinidade de outros. No entanto, cada um destes apresenta suas próprias especificidades e vai depender do significado que cada cultura atribui ao mesmo.

Ao mesmo tempo, Huizinga (2000, p.33) propõe a seguinte definição para o jogo:

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

Diferindo do jogo e da brincadeira, o brinquedo segundo Kishimoto (1999, p.18) "... supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização". Neste sentido, o brinquedo tende a estimular a representação e expressão de imagem que evocam dos aspectos da realidade no qual cada criança faz parte. Concomitantemente, Melo (1989) expõe que, na realidade, o brinquedo se torna

um termo apropriado para designar o objeto utilizado pela criança no ato de brincar.

Nesta investigação, observamos que os autores mencionados, ao tentar definir o jogo, a brincadeira e o brinquedo, se apóiam em características que determinam a sua especificidade, utilizando expressões lingüísticas semelhantes que não necessariamente se excluem, mas sim se complementam.

Cabe ainda salientar que nosso trabalho foi constituído basicamente pelo emprego do termo manifestações lúdicas, no intuito de designar o conjunto que compõe os elementos jogo, brincadeira e brinquedo, baseando-nos na idéia sustentada por Friedmann (1996). Ela interpreta o jogo, a brincadeira e o brinquedo como atividades lúdicas. No entanto, para efeito deste estudo, entendeu-se que a palavra manifestação¹² soaria com um caráter mais condizente ao exercício de reflexão proposto. Além do mais, não tivemos a pretensão de estabelecer um padrão normatizado, encaixando o conceito de jogo, brincadeira e brinquedo de acordo com o que foi colocado anteriormente. Simplesmente, esperávamos encontrar no bojo de nossas investigações, como estas manifestações ainda se

fazem presentes no contexto cultural infantil.

Partindo deste esclarecimento, podemos avançar refletindo sobre as influências que o mundo moderno encenam sobre as manifestações lúdicas. Marcellino (2002) pressupõe que com o aumento da população urbana deixou-se de desenvolver uma adequada infraestrutura que zelasse pelo lazer das pessoas. Em conseqüência, uma preocupação marcante é o fato de haver cada vez menos locais onde as crianças possam expressar suas ações de brincar.

Por outro lado Melo (1989) abarca que o avanço tecnológico dos meios de comunicação de massa, especialmente a televisão, levou a população infantil a modificar suas formas lúdicas.

...o repertório de movimentos foi amplamente reduzido, com a criança passando a desempenhar papel passivo diante de um receptor de televisão. O problema é ainda agravado pela transmissão de programas de questionável valor educativo. (Melo, 1989, p.74).

Segundo Mello (1999), enquanto na sociedade industrial tivemos a substituição da atividade humana pela máquina, agora, verificamos a substituição do raciocínio humano pelos poderes eletrônicos da computação. As crianças, assim,

perderam todo seu poder criativo de se emanciparem enquanto sujeitos para serem absorvidas pelo computador. Outra dificuldade que se observa para a preservação de jogos e brincadeiras infantis, de acordo com Melo (1989), diz respeito ao crescente número de brinquedos industrializados.

Hoje, com tamanha evolução dos brinquedos, podemos perceber uma grande dominação das indústrias em produzir brinquedos cada vez mais sofisticados e que aos poucos tomam o lugar de muitas brincadeiras e jogos tradicionais infantis. Isto tudo vai, aos poucos, contribuindo para a negação da imaginação e naturalidade das crianças. Neste sentido, Oliveira (1987) salienta que as sociedades capitalistas, cuja organização está baseada na produção e no consumo de mercadorias, discrimina os brinquedos artesanais (confeccionados geralmente por quem brinca) adestrando as crianças a consumir produtos industrializados.

Segundo Santin (1990), os brinquedos de hoje revelam a maneira dos adultos interpretarem a seu modo a sensibilidade infantil. Ainda, para o autor, o brincar é uma atividade lúdica criativa, pois a fantasia entra em cena, criando personagens e mundos de ilusão perante a realidade. A criança, assim, coloca-se diante do risco, do imprevisto

to, do suspense, sem ter a necessidade de alcançar um resultado. Existe apenas expectativa de viver o brincar. Neste sentido, as ruas acabam deixando de ser o espaço de encontros das crianças bem como do contato coletivo infantil, todo este baseado nos jogos, brincadeiras e brinquedos de rua, como afirma Oliveira (1987).

Diante destas considerações frente à diminuição dos espaços destinados à prática do lazer, a influência da mídia, principalmente a televisão, do grande número de brinquedos industrializados, sofisticados e atraentes, dos avanços da informática, entre outros, temos desse modo, que direcionar uma atenção especial pela preservação dos valores da infância, buscando a valorização do seu imaginário, criado através do acesso espontâneo às manifestações lúdicas negando, conseqüentemente, o seu enquadramento no mundo imaginário criado pelo adulto.

3. O papel das manifestações lúdicas no desenvolvimento infantil

Geralmente, as discussões acerca das questões referentes a manifestações lúdicas e suas relações com o mundo das crianças apontam para caminhos que conduzem a uma

excessiva categorização cronológica de fatos e acontecimentos associados a diversas etapas do desenvolvimento infantil.

Temos consciência de que determinadas etapas do desenvolvimento humano podem apresentar similaridades entre sujeitos de diversos grupos, mas não podemos esquecer que o desenvolvimento humano não se apresenta como sendo um processo linear, fixo, onde exista um caminho por onde sujeitos diferentes passam pelos mesmos processos. O desenvolvimento infantil depende de fatores socioculturais, afetivos, emocionais, enfim, depende de fatores articulados com micro e macro esferas, como se refere Habermas (1989), tanto nos planos sociais, culturais, econômicos e políticos.

Desta forma, nesta breve introdução acerca deste tema, temos a intenção de nos referirmos a alguns autores da área do crescimento e desenvolvimento humano, mais no sentido de situar a discussão, do que no sentido de estabelecer categorias comparativas/explicativas de análise. Desta forma, podemos nos valer das informações a seguir como referências para possíveis reflexões, nunca como sendo verdades absolutas, pois o conhecimento, bem como seu processo de construção, são sempre relativos, nunca absolutos.

Os estudos de Papalia & Olds (2000) sobre o desenvolvimento humano, caracterizam a infância como o período que vai desde o nascimento até o início da juventude, por volta dos 12 anos de idade. Durante este período, os autores ainda o dividem em três fases ou etapas denominadas, respectivamente, primeira infância (dos 0 aos 3 anos), segunda infância (dos 3 aos 6 anos) e a terceira infância (dos 6 aos 12 anos). Já Gallahue & Ozmun (2001) dividem a infância em período de início da infância, que vai dos 2 aos 6 anos de idade e período posterior de infância que se encena dos 6 aos 10 anos.

Mais uma vez, ressaltamos a importância de não nos limitarmos ao ponto, por exemplo, que a infância tende somente a ocorrer dos 0 aos 12 anos como afirma Papalia & Olds (2000) ou dos 2 aos 10 anos como colocam Gallahue e Ozmun (2001), uma vez que inúmeros fatores, conforme abordado anteriormente, tendem a afetar o desenvolvimento e o crescimento infantil, pois como referendam Gallahue & Ozmun (2001), o desenvolvimento é relativo à idade e não dependente dela.

Avançando um pouco mais, fixamos nosso olhar neste momento, sobre o tema que permeia este tópico tomando por base Vigotski (1998), em seu estudo so-

bre o papel do brinquedo no desenvolvimento da criança. Primeiramente Vigotski (1998) vai falar sobre o desenvolvimento da criança através de mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados. Esse mundo é o que ele chama de brinquedo. Assim, a criança geralmente, isso não quer dizer que todos os desejos não satisfeitos dão origem a brinquedos, se utiliza dos mesmos para criar uma situação imaginária. Em situações do nosso dia-a-dia podemos ver as crianças perfeitamente imaginando e ao mesmo tempo imitando ações do pai, da mãe ou mesmo de um contexto qualquer como, por exemplo, quando as crianças brincam de boneca.

Outro aspecto importante e essencial a abordar, segundo Vigotski (1998), diz respeito às regras que acompanham toda situação imaginária criada pela criança durante o brinquedo. De acordo com Moreno (1990, p.40) "... toda situação imaginária no brinquedo contém regras de uma forma oculta e também todo jogo com regras contém de uma forma oculta uma situação imaginária".

O que se afirma, desse modo, é que as regras existem em qualquer situação imaginária, ou melhor, em qualquer brinquedo. Mesmo não existindo a priori, elas estariam, se não formais, incutidas

nas regras do comportamento (Vigotski, 1998, p.124). Vigotski (1998), com base neste contexto, estabelece esta relação entre o brinquedo e as regras caracterizando a chamada evolução do brinquedo que vai a partir de jogos com situações imaginárias às claras e regras ocultas para jogos com regras às claras e uma situação imaginária oculta.

Avançando um pouco mais, Vigotsky (1998) vai dizer que “a ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação” (Vigotsky, 1998, p.127). Neste sentido, entende-se que o comportamento gerado pela criança em situações diárias tende a ser oposto ao seu comportamento no brinquedo. “No brinquedo, a ação está subordinada ao significado: já, na vida real, obviamente a ação domina o significado”. (Vigotsky, 1998, p.133)

A criança, assim, não se comporta de forma puramente imaginária, ao contrário disso, ela quer e realiza seus desejos permitindo que a realidade perpassa em suas experiências imaginadas e criadas. Por isso, “... no brinquedo a criança é livre para determinar suas próprias ações. No entanto, em outro sentido, é uma liberdade ilusória, pois suas ações são, de fato, subordina-

das ao significado dos objetos, e a criança age de acordo com eles”. (Vigotsky, 1998, p. 136)

Em suma, segundo Vigotsky (1998, p. 136), podemos afirmar que:

... para uma criança com menos de três anos de idade o brinquedo é um jogo sério, assim como o é para um adolescente, embora, é claro, num sentido diferente da palavra; para uma criança muito pequena, brinquedo sério significa que ela brinca sem separar a situação imaginária da situação real. Para uma criança em idade escolar, o brinquedo torna-se uma forma de atividade mais limitada, predominantemente do tipo atlético, que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, e que não tem o mesmo significado do brinquedo para uma criança em idade pré-escolar. Na idade escolar, o brinquedo não desaparece, mas permeia a atitude em relação à realidade. Ele tem sua própria continuação interior na instrução escolar e no trabalho (atividade compulsória baseada em regras). A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual – ou seja, entre situações no pensamento e situações reais.

Firmando nossas reflexões sobre o papel das manifesta-

ções lúdicas no desenvolvimento infantil observamos, segundo Moreno (1990), que o brincar não se torna um aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante no desenvolvimento, incorporando condições ideais para a elevação dos patamares do desenvolvimento humano.

4. Um olhar sobre as características que permeiam o jogo, a brincadeira e o brincar

Sabemos que as manifestações lúdicas assumem um caráter de inegável importância para o desenvolvimento humano, pois na maioria das vezes propiciam alegria, prazer, espontaneidade, satisfação, mas também dificuldades, problemas e conflitos, aumentando a responsabilidade, a criatividade e o espírito de cooperação. Neste sentido, tanto o jogo, a brincadeira ou o brincar apresentam peculiaridades ou características que os identificam.

Tomemos nosso discurso com base em Huizinga (2000), o qual apresenta as seguintes características para o jogo: o mesmo é uma atividade voluntária, sujeito a ordens de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada; o jogo não é vida corrente nem vida

real, trata-se de uma evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação própria; no jogo há algo em suspenso, o seu resultado é incerto sempre havendo a possibilidade do êxito ou do fracasso; o jogo cria ordem e é ordem introduzindo na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exigindo uma ordem suprema e absoluta; o jogo é praticado dentro de certos limites próprios de espaço e de tempo; e por fim o jogo cria a sociabilidade, o partilhar algo importante, convertendo a sua magia para além da duração do jogo.

Complementando, Friedmann (1996) afirma que, quando pensamos nas manifestações lúdicas devemos levar em consideração, por exemplo, o espaço e o tempo de brincar, a relação entre meios e fins, o (s) parceiro (s) do jogo, e os seus objetos, bem como as ações do sujeito: físicas e/ou mentais.

Quanto ao tempo de brincar, Friedmann (1996) expõe que este, tanto dentro como fora da escola, vem se tornando cada vez mais escasso, sendo influenciado por inúmeros fatores dentre os quais destaca-se a influência crescente da mídia eletrônica (televisão, publicidade, propaganda...). Em relação ao espaço do brincar, que pode se manifestar nas ruas, por exemplo, his-

toricamente vem sofrendo limitações, onde o processo de urbanização das cidades vem diminuindo sensivelmente o encontro das crianças e suas ações lúdicas.

Em determinadas ações do brincar da criança, esta a faz por puro divertimento, estabelecendo trocas com outras crianças ou com adultos, ou seja, ela simplesmente brinca por brincar. Nesse caso, o jogo parece acontecer como um fim em si mesmo. Contudo, quando se pensa nas manifestações lúdicas no ambiente educacional, significa pensar menos no jogo pelo jogo, mas no jogo como um instrumento de trabalho, ou seja, como meio para atingir objetivos preestabelecidos. Além do mais, a criança pode brincar tanto sozinha quanto com outras crianças. "... Durante essas trocas, a criança tem oportunidade de assumir diversos papéis, experimentar se colocar no lugar do outro, realizar ações mais ou menos prazerosas e expressar-se" (Friedmann, 1996, p.17). Por sua vez, para algumas ações lúdicas desenvolvidas, as crianças utilizam-se de alguns objetos, chegando a criações incríveis como, por exemplo, brinquedos feitos de sucata, pano, madeira etc... (Friedmann, 1996, p.17)

Partindo destes pressupostos apresentados, entendemos de uma certa forma que as manifesta-

ções lúdicas podem constituir momentos de intensa liberdade de ação, em que o prazer ou desprazer vinculados às regras tende a se manifestar de forma implícita ou explícita, através de um espaço e tempo determinados. Além do mais, podem ser praticadas de forma coletiva ou individual, com ou sem objetos onde a incerteza de seus resultados culminará, por sua vez, em ações concretas dos sujeitos envolvidos.

5. A importância das manifestações lúdicas no contexto da Educação Física escolar e o paradigma estabelecido entre estas e o esporte

O jogo, embutido no contexto da Educação Física, configura-se como um elemento lúdico que por sua vez, conforme Pinto (1996) materializa a experiência socio-cultural movida pelos desejos de quem joga. Sendo assim, o jogo torna-se um interessante tema, pois estabelece princípios e normas, contribuindo para o desenvolvimento do respeito às regras, dos outros jogadores, decisões coletivas, alegria e conhecimento de si mesmo. Por outro lado, Olivier (1999) salienta que quando a criança entra para o mundo escolar há uma noção de dever que surge em suas vidas. O papel que a escola então assume, é o de

dar continuidade à transmissão dos valores sociais que são construídos e transmitidos, num primeiro momento, pela família.

O que se destaca é que muitas vezes, parece não haver uma preocupação com o contexto histórico em que a criança faz parte. Todas são tratadas iguais e a metodologia utilizada é a mesma para todas. Ocorrem, em diversas ocasiões, uma negação da infância e a preparação para o mundo adulto e o lúdico, tratado como sub-produto educacional (OLIVIER, 1999, p.19 e 20). Todavia, este não é o principal aspecto que se institui no âmbito escolar com o ingresso da criança neste contexto. O que mais nos preocupa concerne no fato de que o esporte, enquanto conteúdo da Educação Física Escolar, encontra-se fortemente enraizado neste meio, suprimindo e afogando os demais conteúdos, ignorando principalmente a esfera lúdica do jogo. Neste sentido, o jogo é sustentado, de acordo com Menezes & França (1998), por uma visão competi-tivista onde o esporte é o fator primordial, abarcando a iniciação esportiva e a busca por talentos e campeões. Assim, na escola, o jogo vem acompanhado de regras disciplinadas, fundamentos técnicos e táticos que levam o aluno a ser um mero executor, um corpo submisso regulado por um tempo e um espaço. (Menezes & França, 1998, p.181)

Incitando um pouco mais nossas colocações, Feres Neto (1996) expõe que o esporte, através do mundo capitalista industrial foi perdendo a sua esfera lúdica, incorporando elementos da sociedade na qual se insere, sendo um reflexo da competição, do rendimento, da medição e do recorde. Desta forma, destacamos que o esporte a tempos vem sendo o alvo de discussões pedagógicas no âmbito da Educação Física escolar. Rezer (2003) explicita muito bem esta questão do esporte competitivo e institucionalizado quando afirma que este vem perdendo suas características lúdicas, reproduzindo claramente as tendências históricas da sociedade industrial. Neste sentido, a gratuidade do movimento humano é substituída pelo movimento padronizado e racionalizado do esporte de rendimento.

Nesta instância, segundo Rezer (1997, p.14), "o esporte dentro da escola pode ser explorado de forma a ser ramificado, reinventado, onde a padronização daria lugar à gratuidade e a alegria do jogo".

De acordo com as idéias de Romera (1999), reconhecer o lúdico no contexto da Educação Física escolar é de vital importância. À Educação Física cabe permitir que as crianças sejam crianças e vivam

como crianças. Ainda expõe que é nas aulas de Educação Física que as crianças adquirem uma grande gama de possibilidades de movimentos. O jogo, inserido nesta ótica, "... está mais próximo do brincar, podendo proporcionar maior valorização de elementos lúdicos de cultura, alcançando uma formação mais crítica e criativa do homem" (Romera, 1999, p.79). Isto, por sua vez, ainda de acordo com o autor, permitirá o resgate das características do jogo, auxiliando a criança a se expor no mundo criando a sua cultura através do componente lúdico, com possibilidades de acertos e erros, desenvolvendo suas potencialidades e reconhecendo seus limites.

Acreditamos assim, que quando as aulas de Educação Física possibilitam vivenciar jogos, brincadeiras e brinquedos, como componentes lúdicos da cultura, em detrimento do conteúdo massificado representado pelo esporte, ela poderá resgatar a bagagem de experiências que cada criança cria ao mesmo tempo em que as manifestações lúdicas empregadas tendem a motivar para desafios mais amplos, para além das experiências vividas. Por este motivo, o aluno será atraído pela vivência de novos jogos criando e recriando a partir de suas necessidades.

6. O mundo lúdico das ruas da cidade de Chapecó/SC: Reflexões acerca das manifestações lúdicas presentes neste cenário

Primeiramente, queremos ressaltar que as manifestações encontradas neste estudo apresentam alguns aspectos que merecem destaque. O espaço utilizado para o desenvolvimento das atividades geralmente centrou-se em calçadas, terrenos baldios ou pequenas ruas onde havia pouco tráfego de carros. Os materiais utilizados para os jogos e brincadeiras eram, na maioria das vezes, improvisados com recursos alternativos como pedaços de pau, garrafas plásticas, papelão, tijolos, varas de árvores, tampinhas de garrafa entre outros; ou era utilizado um brinquedo específico como bolas, boneca, patinetes, skates, bicicletas... Outro fator interessante a ser observado é o fato de que, na maioria das vezes, as manifestações eram praticadas coletivamente, mas também foram encontradas algumas de caráter individual. O horário de maior presença destas nas ruas se deu a partir das 18 horas, ou seja, após o horário da escola. Torna-se interessante salientar que a pesquisa de campo foi realizada entre os meses de agosto e outubro de 2003, caracterizados por uma

estação climática bastante fria. Sali-entamos ainda, que as manifesta-ções lúdicas resgatadas são aqui explanadas em forma de temas, pois nem sempre puderam ser encontra-das com nomes específicos.

Constatamos assim, que na maioria de nossas observa-ções frente às manifestações lúdicas praticadas (jogo, brinquedo ou brin-cadeira), as crianças criam e recriam toda uma situação imaginária que parece real. As manifestações lúdicas de construir e brincar de casinha, por exemplo, ou de boneca/ papai e ma-mãe retratam bem esta questão. No desenvolvimento destas manifesta-ções houve todo um envolvimento e atribuições de tarefas aos perso-nagens. Quem seria o pai, que teria que sair para trabalhar fora enquan-to a mãe permaneceria em casa lim-pando e fazendo comida. Quem se-riam os filhos que iriam para a es-cola, ou ainda a tata que teria que cuidar do bebê (boneca) enquanto os pais iriam passear.

Neste sentido, tomando por base as idéias de Vigotsky (1998), este deixa explícito que toda cena que as crianças desenvolvem está ligada ao anseio que a criança tem de suprir determinadas necessida-des que ela não pode realizar. Tam-

bém podemos destacar o fato de que brincando de casinha ou papai e mamãe, como salientado anterior-mente, ela tende a fazer uso da imi-tação. Ao imitar determinadas ações de que ela quotidianamente partici-pa, a criança tende a aguçar cada vez mais suas ações imaginativas ou re-presentativas, conforme salienta Huizinga (2000). Dessa forma, cami-nham neste mesmo patamar de en-tendimento das situações imaginá-rias, a bicicleta que virou uma moto que estaria atolada e precisaria da ajuda dos seus amigos para sair do atolamento, onde estes a empurra-ram; a betoneira que virou um car-ro, pois as crianças se imaginavam andando pelas estradas, imitando os movimentos executados normal-mente pela ação de dirigir; o balan-ço que se transformou em um tren-zinho, onde uma criança era o ma-quinista que estava levando as ou-tras para passear.

Outrossim, sabemos que a televisão tem influência direta na forma de como as crianças jogam ou brincam. Isto ficou evidenciado du-rante nossa observação na brinca-deira de Power Rangers¹³, por exem-plo, pois toda a dinâmica da ativi-dade estava interligada ao que é assistido pelas crianças durante a

apresentação do seriado, exibido diariamente na rede Globo, através do programa infantil TV Globinho¹⁴. Neste sentido, as crianças passam a assumir uma função de meros receptores do mundo imaginário, que foi criado por adultos, imitando personagens e movimentos que fazem parte deste seriado havendo, por sua vez, uma reprodução cultural de papéis.

Portanto, autores como Melo (1989) e Santin (1990) corroboram com estas reflexões explanando que a criança tende a diminuir o repertório de movimentos a serem descobertos e criados desempenhando, por sua vez, um papel de passividade frente à televisão. Mesmo assim, não podemos negar que ainda há espaço para as crianças extrapolarem simples relações de fantasias, de definição de papéis, alterando-os quando quiserem ou sentir necessidade.

Já em outras situações, notamos que a criatividade das crianças, ao fazer uso de materiais alternativos para a ação de brincar ou jogar, torna-se extremamente interessante. Algumas utilizaram papéis para escorregar pelo chão do morro ou mesmo da calçada, outras de varas de árvores para brincar de

guerrinha, de bolinhas de coqueiro para guerriar ou ainda foram as construtoras do próprio brinquedo, auxiliados pelos próprios pais como é o caso do balanço feito de um pedaço de madeira com panos envolvidos nesta e amarrado a uma corda. Outros materiais que merecem destaque foram os utilizados no jogo do taco, ou seja, as garrafas de plástico com areia, pedaços de madeira, que serviram de taco e bolinhas de tênis ou ainda tijolos e lajotas para a construção da casinha. Também destacamos as pedrinhas ou britas e tampinhas de garrafas que se tornaram os instrumentos para pular amarelinha e a sapata. Mais um exemplo a ser colocado seria o de andar de carrinho onde no caso o carrinho era uma criança carregando outra nas costas.

O que podemos aferir deste contexto, fazendo jus às palavras de Santin (1990) é que o brincar é uma atividade lúdica criativa, ou seja, é um ato criador externando-se principalmente no simples fato de brincar (sentido que a criança dá ao ato de brincar) e ao material utilizado na execução do brincar (elementos externos como os citados anteriormente).

Em muitas situações as crianças bem como os jovens também fizeram uso de brinquedos prontos ou como salienta Oliveira (1987), brinquedos industrializados como bicicletas, patinetes, patins, skates, bolas e bonecas, por exemplo. Sabemos que, embora haja uma grande gama de brinquedos industrializados que hoje são apresentados para as crianças, estes vêm sendo merecedores de algumas reflexões por parte de autores como Oliveira (1987), Santin (1990), e Marcellino (2002) que voltam um olhar, principalmente, aos brinquedos eletrônicos (video-games, computadores...). Os autores afirmam que estes tendem a anular o caráter imaginário e criativo das crianças articulando assim, que a produção cultural própria da criança tende a ser substituída por uma produção cultural para esta, como salienta Marcellino (2002). No entanto, pudemos perceber em determinadas ações, que o significado do simples andar em pé sobre o skate, por exemplo, deu lugar ao andar sentado entre duas crianças, imaginando que o mesmo era seu carro, o que confirma o fato de que nem sempre a criança tende a se conformar com o significado fechado do brinquedo.

Entendemos relevante explicitar, aqui, que uma das manifestações mais presentes foi o futebol, geralmente no formato futebol-

pelada, como é tradicionalmente conhecido por ser praticado em ruas, terreno baldio, pracinhas... Ainda, pudemos destacar também o andar de bicicleta, onde grupos de crianças se reuniam para realizar manobras nas próprias ruas ou em pistas de terra com obstáculos especialmente construídos.

Manifestações lúdicas como o pular corda, a amarelinha, a sapata ou as rodas cantadas se evidenciaram com um mesmo grau de dinamismo das que praticávamos em nossa infância e se tornam de certa forma, tradicionalmente cultivadas. Friedmann (1996) afirma que estas se tornam tradicionais porque são transmitidas de uma geração à outra podendo, em muitos casos, mudar a sua forma, ou seja, a organização do jogo enquanto o espaço e materiais utilizados, número de participantes envolvidos, regras, mas não o seu conteúdo, constituído pelos interesses lúdicos particulares ligados à manifestação.

Diante destes pressupostos, evidenciamos que o brincar coletivo parece superar o brincar individual ou sozinho. Em dois casos apenas, de um menino manipulando o iô-iô e de uma menina brincando no balanço, foi constatado o brincar individual. No transcorrer de todas as outras manifestações, o encontro coletivo deixa transparecer um convívio voltado a intensas dis-

cussões e construções conjuntas de idéias frente às brincadeiras e jogos, tão importantes para o aprendizado na vida em grupo e da distribuição de papéis e tarefas.

Outro fato passível de comentários se faz necessário frente à capacidade de que crianças e jovens têm de se organizar, presenciado em quase todas as manifestações lúdicas. Foram elas próprias que estabeleceram o espaço, as regras, como se daria o desenvolvimento das ações lúdicas entre outros, pautados, principalmente, pelo diálogo, pois segundo Kishimoto (2002), a linguagem tende a ocupar grande destaque no meio em que o jogo é praticado, funcionando como uma forma de expressão do entendimento cotidiano deste dentro de cada cultura.

Podemos ainda aferir nosso olhar sobre a questão do gênero. Em diversas situações meninos e meninas praticam as manifestações lúdicas juntos e esta prática conjunta revelou, por exemplo, respeito às diferenças, espírito de grupo bem como trocas de idéias, embora não descartamos o fato de que ainda ocorreram conflitos, porém possíveis de resolução pelos próprios sujeitos atuantes (meninos e meninas). Por outro lado, conforme observado, ainda há um reforço ao papel masculino e feminino, em situações como na brincadeira de papai/mãe.

O pai sai para trabalhar e a mãe cuida dos filhos.

Não obstante a isto, quando de nossa observação e análise frente a todas as manifestações lúdicas resgatadas pudemos verificar que as características apresentadas, tanto por Huizinga (2000) quanto Friedmann (1996), condizem às situações que foram registradas. Neste sentido, se caracterizaram como atividades realizadas de forma voluntária, com certo grau de imaginação, culminando numa evasão da vida real que, de uma maneira geral, trouxe situações de satisfação, mas também de fracassos. Além do mais, constatamos que em todas as manifestações lúdicas houve a presença de regras, embora ocultas em certas brincadeiras, como a menina que se fez passar pela mãe que cuida de sua filha, fazem-se presentes internamente, incutidas nas regras do comportamento humano conduzindo a brincadeira, como afirma Vigotski (1998).

Outra característica marcante observada diz respeito aos limites de espaço e tempo utilizados pela criança. Estes por sua vez, foram determinados pelos próprios participantes envolvidos nas brincadeiras e jogos. Além disso, a presença de materiais ou não para a dinâmica da atividade corresponde à outra característica constatada. E por fim, o contexto no qual a crian-

ça manifesta o seu brincar tende a proporcionar uma maior sociabilidade.

Diante de tudo isto, retratamos todo um contexto onde pudemos constatar que as mais variadas manifestações lúdicas resgatadas assumem um valor de suma importância para o desenvolvimento humano, pois conciliam toda uma situação de criatividade, espontaneidade e significado para a criança, ou seja, contribuem constantemente para o desenvolvimento das funções motoras como correr, saltar, manipular objetos, etc. Além disso, auxiliam no desenvolvimento da memória, da enumeração de pequenas fórmulas que as crianças aprendem tão ansiosamente convivendo com outras crianças. E por fim, contribui na sociabilidade, nos jogos em equipe, nas decisões em grupo, ou seja, em que haja distribuição de papéis e tarefas.

7. Considerações (não) finais

No mundo lúdico das ruas de Chapecó, puderam ser observadas e registradas os mais diferentes tipos de brinquedos, jogos e brincadeiras que ainda permeiam o mundo infantil e também o dos jovens que, dentro da realidade escolar, muitas vezes, vêm sendo esquecidos ou substituídos por modelos desportivos dominantes, impostos como a única forma de cultura valo-

rizada. Para a Educação Física, como um componente curricular que eminentemente trabalha com o corpo e o movimento, brinquedos, jogos e brincadeiras deveriam ocupar um espaço de relevante importância.

Através deste trabalho vimos, acima de tudo, contribuir no sentido de legitimar a inserção das manifestações lúdicas nas aulas de Educação Física no âmbito escolar, que por ora já fazem parte deste contexto. As experiências lúdicas praticadas pelas crianças e jovens observados aguçaram reflexões no sentido da área da Educação Física Escolar evidenciar preocupações necessárias em buscar sempre e continuamente o resgate destas manifestações tão importantes para o desenvolvimento a fim de que possam ser conteúdos continuamente pensados e trabalhados.

Para tanto, buscamos com isso sugerir que o espaço das aulas de Educação Física se torne aberto à construção, discussão e desenvolvimento das mais diferentes formas de vivenciar estas manifestações lúdicas resgatadas, uma vez que este mundo de experiências construídas de forma livre e espontânea se constitui em uma rica fonte de situações a serem exploradas, vividas e sentidas durante as aulas. Dessa forma, a relação entre escola, principalmente as aulas de Educação Física, e o mundo lúdico deve ser profundamente explorado, uma

vez que as crianças passam boa parte de sua infância nesta instituição.

Verificamos assim, que o brincar torna-se uma forma das crianças experienciarem e conhecerem o mundo. Brincando elas tendem a estabelecer relações com o outro, com o objeto, com o mundo, tanto reais quanto imaginários. Além do mais, destacamos o simples fato do uso de materiais alternativos (varas de árvores, garrafas plásticas, papelões, pedaços de madeiras, tijolos, lajotas, frutos de coqueiros...) que por vezes, são esquecidos pelos profissionais que trabalham no contexto escolar. Este repertório de recursos improvisados contribui, e muito, para desenvolver o imaginário infantil, pois não impedem as crianças de simplesmente exprimirem o seu desejo de brincar e através destes, são capazes de encontrar meios para que esta ação não deixe de ocorrer.

Também, quando se pensar nas manifestações lúdicas, deve-se voltar um olhar para a valorização de ambos os gêneros (meninos e meninas) em suas respectivas atuações, de modo que possam assumir um papel de igualdade, sem a superação ou inferioridade de ninguém, uma vez que no transcorrer da maioria das manifestações lúdicas observadas, como já salientado, elas interagem conjuntamente.

Contudo, apesar do contingente mundo moderno ter uma influência bastante grande no repertório dos jogos e brincadeiras criados e vivenciados pelas crianças, principalmente no que se refere aos brinquedos industrializados, e a diminuição dos espaços destinados ao lazer nas cidades, podemos afirmar, com um certo grau de veemência, que o contexto das ruas de Chapecó/SC ainda encontra-se impregnado de manifestações lúdicas e que, ao resgatá-las, estivemos também resgatando e participando de uma história de vida que perpassa e se faz presente na vida das crianças, bem como na vida de cada um de nós. Por sua vez, sabemos que é um tema que não se esgotará, e como tal, deve ser impreterivelmente o alvo de reflexões e debates, tanto por acadêmicos e profissionais da área da Educação Física bem como as demais áreas que se propõem a pensá-lo e redimensioná-lo.

Por este intento fica a perspectiva então, de construir sempre e continuamente novos olhares acerca dos jogos, brincadeiras e brinquedos a partir de uma realidade específica que temos certeza já ter habitado nosso ser: o simples ato de brincar. Portanto, podemos refletir sobre tudo isso, relembrando manifestações lúdicas presentes em nossa infância a fim de perceber o quanto estas contribuíram em nossa for-

mação humana. Neste sentido, perguntamos a todos que até aqui chegaram, compartilhando conosco desta aventura científica e reflexiva: Quem de nós nunca brincou na vida?

Referências

- BARROS, A. J. S. & LEHFELD, N. A. S. A pesquisa científica: a coleta de dados. In: ____ Fundamentos de metodologia científica: um guia para a iniciação científica. 2ª ed. São Paulo: Nakron Books, 2000. p.89-100.
- DICIONÁRIO BRASILEIRO. Erechim: Edelbra, s/d.
- FARIA JUNIOR, A. G. A Reinserção dos jogos populares nos programas escolares. Revista Motrivivência. Florianópolis. v. 08, n. 09, p. 44 - 94, dez. 1996.
- FERES NETO, A. A esportivização do mundo e/ou a industrialização do esporte: suas influências na vivência lúdica com a criança, em especial com o brinquedo. Revista Motrivivência. Florianópolis. v. 08, n. 09, p. 109-118, dez. 1996.
- FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- GALLAHUE, D. L. & OZMUN, J. C. Crescimento e desenvolvimento na infância. In.: ____ Compreendendo o desenvolvimento motor. São Paulo: Phorte Editora, 2001. p. 231-255.
- GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1991.
- GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- HABERNAS, J. Consciência moral e agir comunicativo. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. (org.) O jogo e a educação infantil. In.: ____ Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3ª ed. São Paulo: Cortez. 1999. p. 13 - 40.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- KUNZ, E. Educação Física: ensino e mudanças. Ijuí: Unijuí, 1991.
- LÜDKE, M. & ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: E.P.V, 1986.
- MARCELLINO, N. C. Brincar, o lazer da criança. In.: ____ Estudos do lazer: uma introdução. 3ª ed. São Paulo: Autores Associados, 2002. p. 36-39.
- MARCELLINO, N. C. A preservação dos jogos e brinquedos. In.: ____ Estudos do lazer: uma introdução. 3ª ed. São Paulo:

- Autores Associados, 2002. p.41-43.
- MARTINS, M. H. P. & ARANHA, M. L. A. *Filosofando: introdução à filosofia*. São Paulo: Moderna, 2003.
- MATTOS, C. L. G. A abordagem etnográfica na investigação científica. *Revista Eletrônica GTTE*. 2001. Disponível em www.gtte.rg3.net. Acesso em 27/05/2003.
- MELO, A. M. Jogos infantis: bases teóricas e pesquisas de campo. In.: ___ *Psicomotricidade, Educação Física, Jogos Infantis*. São Paulo: Ibrasa, 1989. p. 56-85.
- MELLO, M. M. O lúdico e o processo de humanização. In.: MARCELLINO, N. C. (org.). *Lúdico, Educação e Educação Física*. Ijuí: Unijuí, 1999. p. 25 - 32.
- MENEZES, J. S. & FRANÇA, T. L. As origens culturais do mundo lúdico o jogo: uma forma de despertar a identidade social no âmbito da escola. *Revista Motrivivência*. Florianópolis, n. 11, p. 179-187, jul. 1998.
- MORENO, A. Reflexões sobre educação física baseadas na teoria de Lev Semenovitch Vigotski. 1990, Monografia (Especialização em pesquisa na área Educação Física) Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 1990.
- OLIVEIRA, P. S. *O que é brinquedo*. 2ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- OLIVIER, G. G. F. Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer. In.: MARCELLINO, N. C. (org). *Lúdico, Educação e Educação Física*. Ijuí: Unijuí, 1999. p. 15-24.
- PAPALIA, D. E. & OLDS, S. W. *Desenvolvimento humano*. 7ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- PINTO, L. M. S. M. Sentidos do jogo na educação física escolar. *Revista Motrivivência*. Florianópolis. v. 08, n. 09, p. 95 - 108, dez. 1996.
- REZER, R. A construção conjunta em aulas de Educação Física: uma análise sobre estas possibilidades. 1997, Monografia (Especialização em ciência do movimento humano: pedagogia do movimento humano), Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 1997.
- REZER, R. A prática pedagógica em escolinha de futebol-futsal - Possíveis perspectivas de superação. 2003, Dissertação de Mestrado, Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.
- ROMERA, L. A. Lúdico, Educação e humanização. In.: MARCELLINO, N. C. (org). *Lúdico, Educação e Educação Física*. Ijuí: Unijuí, 1999. p. 73 - 84.

SANTIN, S. Educação Física: outros caminhos. Porto Alegre: EST, 1990.

THOMAS, J. R. S & NELSON, J. K. Pesquisa qualitativa. In.: ____ Métodos de pesquisa em atividade física. 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2002. p. 322-335.

VIGOTSKI, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In.: ____ A formação social da mente. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. p. 120-137.

Contato:

SANDRA FACHINETO: Rua Oiapoc, 1461 (Ed. Dona Elisa), apto 401, Centro, Cidade

de São Miguel do Oeste/SC, CEP: 89900-000. TEL. RESIDENCIAL: (49) 622 4906, TEL. COMERCIAL: (49) 631 1051, CELULAR: (49) 9978 1289, E-MAIL: sandrafachi@bol.com.br ou sandra@unoescsmo.edu.br

SILENE FRIEDRICH: Rua Castro Alves, 1219-E, Bairro São Cristóvão, Cidade de Chapecó/SC, CEP: 89803-111. TEL. RESIDENCIAL: (49) 322 2655

RICARDO REZER: Rua Domingos Cherobin, 91-D, Bairro Palmital, Cidade de Chapecó/SC, CEP: 89841-120. TEL. RESIDENCIAL: (49) 323 5499, TEL. COMERCIAL: (49) 321 8215, E-MAIL: rrezer@hotmail.com

Recebido em: março/2004

Aprovado em: abril/2004