

INVENTÁRIO DAS BRINCADEIRAS E JOGOS DE CRIANÇAS EM DIFERENTES MUNICÍPIOS DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

Claudia Broetto Rossetti; Taísa Rodrigues Smarssaro; Tatiana Lecco Pessotti

RESUMO – Introdução: Legítimos depositários da cultura de transmissão oral infantil, as brincadeiras e os jogos têm despertado o interesse de muitos pesquisadores no Brasil e no mundo. Assim, objetiva-se investigar o panorama atual da prática de jogos e brincadeiras em diferentes municípios do estado do Espírito Santo. **Método:** Foram realizadas 205 observações de atividades lúdicas de crianças com idades aproximadas entre sete e 12 anos, sendo 105 no interior do estado e 100 na Grande Vitória. Além disso, uma parte dessas mesmas crianças respondeu a uma entrevista sobre preferências e práticas lúdicas, perfazendo um total de 20 entrevistas na Grande Vitória e 31 no interior do estado. Os participantes foram observados e entrevistados enquanto brincavam e jogam em locais como ruas, escolas, praças públicas, parques, praias e casas. As brincadeiras e os jogos foram fotografados com o fim de registro dos mesmos. **Resultados:** Os jogos e brincadeiras mais observados tanto na Grande Vitória quanto no interior foram as modalidades de futebol. Do total de participantes das entrevistas, 27 eram meninos e 24, meninas. O futebol aparece como atividade lúdica preferida de 66,7% dos meninos, enquanto a boneca foi mencionada por 25% das meninas. O pique foi preferido como brincadeira de ambos os sexos. **Conclusão:** Observou-se uma coexistência bastante frequente entre as brincadeiras e jogos tradicionais e diversas atividades lúdicas que envolvem o uso de novas tecnologias, como os computadores, o que parece contribuir para desmistificar a ideia vigente de que as crianças de hoje não praticam mais brincadeiras e jogos tradicionais como as de antigamente.

UNITERMOS: Jogos e brinquedos. Recreação. Criança. Desenvolvimento infantil.

Claudia Broetto Rossetti – Professora Adjunta do Departamento de Psicologia Social e do Desenvolvimento e do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo.

Taísa Rodrigues Smarssaro & Tatiana Lecco Pessotti – Alunas do curso de Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo. Bolsistas de Iniciação Científica da Fundação de Apoio à Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (FAPES).

Correspondência

Claudia Broetto Rossetti

Universidade Federal do Espírito Santo

Programa de Pós-Graduação em Psicologia

Av. Fernando Ferrari, 514 – CEMUNI VI – Goiabeiras – Vitória, ES, Brasil – CEP 29075-910

E-mail: cbroetto.ufes@gmail.com

INTRODUÇÃO

Estudar as brincadeiras e os jogos, tradicionais ou não, que continuam sendo praticados ainda hoje por crianças do estado do Espírito Santo parece relevante de pelo menos duas maneiras. Primeiro, pela possibilidade de entender o passado, tendo em vista tratar-se de um estado cuja história registra um forte fluxo migratório, com grande influência das culturas indígena, e, principalmente, de imigrantes de diversas partes do mundo que, junto com suas tradições culturais, trouxeram também uma maneira específica de brincar e jogar.

Em segundo lugar, há a possibilidade de planejar o futuro, sobretudo em termos de intervenções no nível da cultura e da educação, que garantam que, a despeito do advento de toda tecnologia e modernidade, as crianças capixabas possam conhecer e praticar os mais diversos jogos e brincadeiras de ontem e de hoje.

Legítimos depositários da cultura de transmissão oral infantil, as brincadeiras e os jogos tradicionais têm atravessado os séculos, sobrevivendo a todas as mudanças econômicas e sociais ocorridas ao longo do tempo. De fato, várias pesquisas no mundo¹⁻⁴ têm demonstrado a importância de jogar e brincar para o desenvolvimento de aspectos afetivos, cognitivos, sociomotores e culturais de crianças e adolescentes.

Atualmente, no Brasil, há várias pesquisas que registram o brincar e o jogar de crianças e adolescentes nos mais diversos cantos do país^{5,6}. Os referidos autores destacam que um aspecto fundamental nos estudos da área é a compreensão de que o brinquedo é um objeto que possui, além de sua função utilitária nas brincadeiras, um aspecto simbólico carregado de significações específicas. Essas significações remetem a traços sociais que adquirem expressividade dentro do seu universo cultural. Cada sociedade produz um conjunto de significados que não constitui apenas uma replicação de objetos, mas uma expressão de imagens dotadas de significados que traduzem traços culturais peculiares a uma

sociedade. No entanto, diferentes culturas produzem distintos brinquedos e jogos que, ao serem passados de geração a geração, levam consigo seus valores culturais⁷.

É interessante notar que o grupo de companheiros de brinquedo e jogo é uma microsociedade, na qual se constituem redes de relações, cujos papéis são atribuídos dinamicamente no desenrolar das interações, e conhecimentos, regras e procedimentos são continuamente trocados, reformulados, criados e repassados.

Dessa maneira, o estudo das brincadeiras e dos jogos é importante não só para compreender as interações infantis, mas também como uma estratégia de investigação sobre o comportamento dos adultos de uma sociedade. De fato, estudos acerca das questões de gênero (tipificação, segregação, estereotipia) em brincadeiras e jogos infantis mostram que, desde muito pequenas, as crianças estão atentas ao fato de que homens e mulheres desempenham papéis diferentes na sociedade e manifestam o entendimento que possuem sobre eles em suas atividades lúdicas⁸⁻¹⁰.

Outro fato interessante é que a organização familiar, as condições de vida e os meios de subsistência influenciam diretamente as atividades lúdicas das crianças. Assim, é possível chamar de "zona lúdica" o espaço em que ocorre o brincar e o jogar, constituído pelos seguintes elementos: o espaço físico propriamente dito, com suas dimensões e conteúdo, o espaço temporal, com o tempo dedicado à brincadeira, bem como experiências, recursos, motivações, pressões e condições sociais que cercam esse espaço¹¹.

Além disso, é necessário ressaltar que apesar de serem encontradas várias pesquisas brasileiras recentes sobre aspectos diversos relacionados à prática de brincadeiras e jogos¹¹⁻¹⁹, no Espírito Santo, até onde foi possível levantar, não há registros de pesquisas em tais moldes na área, o que aponta para a originalidade e a relevância da proposta do presente estudo.

MÉTODO

Participantes

Foram realizadas 205 observações de atividades lúdicas de crianças com idades aproximadas entre sete e 12 anos, sendo 105 no interior do estado e 100 na Região Metropolitana da Grande Vitória (RMGV). Além disso, uma parte dessas mesmas crianças respondeu a uma entrevista sobre preferências e práticas lúdicas, perfazendo um total de 20 entrevistas na Grande Vitória e 31 no interior do estado, conforme apresentado na Tabela 1.

Instrumentos e procedimentos

Foram utilizados dois diferentes instrumentos de coletas de dados. No caso das observações realizadas, foi empregado um protocolo de observação do brincar e do jogar, onde eram registrados todos os dados possíveis sobre os participantes, o local e a atividade lúdica observada. No caso das entrevistas, foi utilizado um roteiro de entrevista semi-estruturado sobre as preferências e práticas lúdicas dos participantes, contendo 10 questões abertas e fechadas.

Os participantes foram observados e entrevistados enquanto brincavam e jogavam em locais

como ruas, escolas, praças públicas, parques, praias, casas e igrejas. As brincadeiras e os jogos foram fotografados com a finalidade de registro dos mesmos. As entrevistas foram gravadas para facilitar a posterior transcrição das mesmas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

É importante ressaltar que muitas das atividades lúdicas observadas envolveram a participação de duas ou mais crianças, de maneira que o total de crianças observadas brincando e jogando foi de aproximadamente 447 no interior do estado, sendo 264 meninos e 183 meninas. Destas, 91 possuíam adultos (geralmente a mãe ou a avó) observando-as e 356 não possuíam. Já na Grande Vitória, 298 crianças foram observadas, sendo 155 meninos e 143 meninas. Destas, 222 possuíam adultos observando-as e somente 76 não possuíam.

A discrepância entre o número de crianças que foram observadas brincando sozinhas na Grande Vitória e no interior do estado provavelmente se deve ao fato de que, principalmente na capital, as crianças não têm mais o costume de brincar na rua. De fato, brincadeiras e jogos passaram a ocorrer preferencialmente em parques da cidade, em praças e em clubes ou playgrounds dos prédios em que vivem. No interior, pelo fato das ruas serem menos movimentadas, as crianças têm mais liberdade para brincar, por encontrarem menos riscos a sua volta. Assim, provavelmente não precisam de tanta atenção dos adultos para levá-las a lugares específicos para brincar ou jogar. Entretanto, as pesquisadoras puderam presenciar, no caso do interior do estado, alguns momentos em que houve perigo real para as crianças durante as atividades lúdicas e não havia adultos para alertá-las quanto a isso, como, por exemplo, soltar pipa perto de fiação elétrica e utilização de facas de verdade para fazer "comidinha".

Observações

Foi possível observar 62 jogos e brincadeiras diferentes no Espírito Santo, sendo 44 delas no

Tabela 1 – Resumo das observações e entrevistas realizadas.		
Município	Observações	Entrevistas
Grande Vitória	100	20
Alfredo Chaves	21	6
Aracruz	17	—
Cachoeiro de Itapemirim	7	7
Castelo	20	8
Conceição da Barra	18	—
São Mateus	22	10
Total	205	51

interior do estado e 42 na Grande Vitória. As atividades lúdicas mais presentes no interior do estado foram modalidades diversas de futebol (travinha, futebol clássico, driblino, etc), andar de bicicleta, brincar de carrinho, soltar pipa, pique-pega e modalidades de vôlei (vôlei clássico, três toques, corte, etc), como pode ser observado na Tabela 2.

Por outro lado, as atividades lúdicas mais presentes na Região Metropolitana da Grande Vitória são diferentes modalidades de futebol, balançar em balanços de parquinhos, pique-pega, brincar com areia na praia e modalidades de vôlei (Tabela 3).

É interessante notar que, tanto na Região Metropolitana da Grande Vitória como no interior, as modalidades de futebol se mostraram mais presentes. Entretanto, muitas foram as brincadeiras observadas no interior que não apareceram na capital, como basquete, bola de gude, brincadeiras de mão, brincadeiras com água, elefante colorido, jogo da velha, patinete, patins, queimada, varetas, dentre outras. Da mesma maneira, algumas brincadeiras só foram observadas na capital, como, por exemplo, amarelinha, gaiola, passar anel, roda-roda, tirar foto, trepa-trepa e brincar com areia na praia.

Tabela 2 – Brincadeiras observadas no interior do estado do Espírito Santo.	
Brincadeiras	Frequência
Modalidades de futebol	14
Piques	13
Bicicleta	6
Carrinho	6
Barbie e bonecas	5
Pipa	5
Modalidades de vôlei	5
Outros	51
Total	105

Tabela 3 – Brincadeiras observadas na Região Metropolitana da Grande Vitória.	
Brincadeiras	Frequência
Modalidades de futebol	15
Balanço	12
Piques	11
Brincar com areia na praia	5
Modalidades de vôlei	5
Modalidades de surf	4
Gangorra	4
Trepa-trepa	4
Outros	40
Total	100

As brincadeiras e jogos observados com maior frequência foram agrupados segundo a classificação proposta por Piaget¹ em atividades com predomínio de estruturas de exercício (entre o nascimento e aproximadamente dois anos), de símbolos (entre aproximadamente dois e sete anos) e de regras (a partir de, aproximadamente, sete anos), conforme pode ser observado na Tabela 4.

Assim, constata-se que a maior parte das atividades observadas foram classificadas como jogos de regras. Considerando o nível de desenvolvimento cognitivo estimado para a faixa etária dos participantes, os dados vão ao encontro do que propõe Piaget¹, ou seja, que haja um predomínio da prática de jogos de regras a partir do estágio de desenvolvimento operatório concreto.

Muitos fatos interessantes foram registrados durante a primeira etapa da coleta de dados, como os diferentes materiais empregados na confecção de brinquedos e os diversos usos de objetos para facilitar brincadeiras e jogos. Não foi incomum a utilização de garrafas PET como bola no jogo de futebol, assim como para

Tabela 4 – Classificação das brincadeiras e jogos mais observados.		
Exercício	Símbolo	Regra
Balanço (12)	Barbie e bonecas (5)	Modalidades de futebol (29)
Bicicleta (6)	Carrinho (6)	Piques (24)
Brincar com areia (5)		Modalidades de vôlei (10)
Gangorra (4)		
Modalidades de surf (4)		
Pipa (5)		
Trepa-trepa (4)		
Total 40	Total 11	Total 63

a produção de panelinhas para brincar de “comidinha”. Objetos lúdicos também foram usados para outros fins, como bolas de futebol utilizadas para jogar vôlei.

Outro fato interessante foram os relatos das crianças sobre as melhores épocas e horários para determinadas brincadeiras acontecerem. Por exemplo, costuma-se brincar de pique-esconde durante o período noturno, pois a escuridão dificulta encontrar as pessoas escondidas, tornando a brincadeira mais emocionante e prazerosa. Além disso, foram encontradas diversas variações para nomes de brincadeiras, como boleba (referente à bola de gude), pique-gelo (pique-cola) e alerta colorido (elefante colorido), dentre outras.

Entrevistas

Objetivando melhor compreensão das preferências lúdicas dos participantes, além das observações, foram realizadas entrevistas com crianças entre sete e 12 anos. Assim, realizaram-se 51 entrevistas, sendo 20 na Região Metropolitana da Grande Vitória, e 31 nos municípios do

interior (Cachoeiro do Itapemirim, Castelo, São Mateus e Alfredo Chaves), perfazendo 25,5% do total de observações.

Dentre as 51 crianças entrevistadas, 27 eram meninos e 24, meninas. As entrevistas ocorreram nos espaços lúdicos usuais das crianças, em sua maioria em parques municipais e dos bairros, e em ruas.

Perguntou-se às crianças qual era sua brincadeira/jogo preferido, e 66,7% dos meninos entrevistados afirmaram ser o futebol, confirmando assim que, tanto na Região Metropolitana da Grande Vitória quanto no interior do Espírito Santo, o futebol é a brincadeira mais popular entre os meninos. Outros jogos/brincadeiras indicados apenas por meninos foram carrinho, basquete e faz de conta de Super Herói, com uma citação cada.

No caso das meninas, a atividade lúdica preferida é brincadeira com boneca (25,0%), seguida pela queimada (20,8%), pular corda e fazer comidinha, cada uma com uma citação. Por fim, 16 jogos/brincadeiras foram mencionados como prediletos por crianças de ambos os sexos: piques (12 citações), bicicleta e videogame (duas citações cada), sendo que os piques foram mais lembrados pelos participantes do interior do Estado.

Perguntou-se também aos participantes sobre quais outros jogos e brincadeiras, além dos seus preferidos, eles costumavam jogar/brincar. Assim, outras atividades lúdicas citadas pelas crianças foram piques dos mais variados, boleba (bolinha de gude), pular corda, ver TV, andar de bicicleta, ficar no computador, amarelinha, vôlei, balançar, futsal, queimada, futebol, pipa, carrinho, guerrinha, cabaninha, boneca, comidinha, patins, videogame, parquinho, basquete, piscina, capoeira, bola, caça-fantasma, subir em árvore, escolinha, bambolê, brincadeira da cadeira, brincadeira de roda, cobra-cega, figuras de ação, karatê, elefante-colorido, matar besouro, tiro ao alvo, menina pega menino, corrida, bobinho, dono da rua, handebol, parque de diversões, sete pecados, fazer bijuterias, mês-castigo, desenhar, entre outras.

Quando questionados se seu jogo/brincadeira predileto seria exclusivamente masculino/feminino ou para ambos os sexos, nove meninos disseram ser exclusivos de meninos, sete meninas afirmaram ser exclusivos de meninas e 35 participantes (ou seja, 68,63% do total de entrevistados) disseram ser para os dois iguais. É interessante notar que os jogos/brincadeiras realizados em grupo, como os piques e até mesmo o futebol, foram os que tiveram menos separações de gênero.

Em seguida, solicitou-se a cada uma das crianças que explicasse como se jogava/brincava o seu jogo/brincadeira predileto. Todos os participantes, independente do sexo, deram explicações detalhadas e interessantes sobre cada uma das atividades lúdicas preferidas, o que parece indicar um bom conhecimento das mesmas. Quando perguntados sobre se seria possível mudar as regras do seu jogo/brincadeira preferido, a grande maioria dos meninos e meninas (72,4% do total de participantes) disse que não. Nesse caso, o nível de desenvolvimento cognitivo e moral estimado parece ter sido mais importante do que as questões relacionadas ao gênero dos participantes.

Dentre as 51 crianças, 35,3% aprenderam a sua brincadeira predileta com algum de seus familiares (pai, mãe, irmão ou primo), 21,6% aprenderam com amigos, 35,3% aprenderam sozinhos, apenas observando, e 7,8% aprenderam na escola.

Os participantes informaram ainda que utilizam suas casas (quintal, laje, varanda, playground) para brincar/jogar (32 referências), sendo 12 na Região Metropolitana da Grande Vitória e 20 no interior. Houve ainda três referências à escola como espaço lúdico no interior do estado, e 15 referências, sendo oito da Região Metropolitana da Grande Vitória e sete do Interior, a espaços como campos de futebol, ginásios e parquinhos. É importante salientar que, uma mesma criança pode ter indicado mais de um lugar como espaço lúdico.

A respeito de com quem costumam brincar/jogar, os amigos foram citados 38 vezes e os

primos ou irmãos 28 vezes. Os pais foram citados apenas quatro vezes e apenas duas crianças afirmaram brincarem sozinhas. Chama muito a atenção o fato de que os pais são lembrados poucas vezes como companheiros de jogo/brincadeira e os professores não foram lembrados uma única vez.

Por fim, foi perguntado aos participantes onde e com quem eles costumavam brincar/jogar. Assim, foi possível inferir que enquanto os meninos brincam/jogam mais com amigos em espaços fora de casa, as meninas brincam/jogam mais em casa, com irmãos ou amigos.

De uma maneira geral, foi possível concluir que há um enfraquecimento da estereotipia sexual, sobretudo na hora da escolha do jogo/brincadeira preferido e que a grande maioria das atividades lúdicas aparece como sendo praticada pelos companheiros presentes, meninas e meninos, nos diferentes espaços disponíveis para os jogos/brincadeiras. No entanto, uma diferença significativa ainda aparece, sobretudo nos municípios do interior do estado, no que diz respeito às meninas brincarem/jogarem mais em casa. Chama atenção também o fato de que mesmo quando brincam/jogam em espaços públicos, as meninas apareceram sempre mais acompanhadas por adultos (em geral, mãe, avós, tias ou irmãs mais velhas) do que os meninos.

Assim, os espaços permitidos para as meninas, bem como as maneiras de utilização desses espaços para brincar/jogar, ainda parecem bem diferentes, o que, muito provavelmente, tem grande influência em como essas meninas experienciam suas atividades lúdicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante os quase 12 meses de coleta de dados da presente pesquisa, realizou-se uma imersão no universo das práticas lúdicas atuais no estado do Espírito Santo. Pelo menos para o universo de crianças observadas, foi possível constatar que as brincadeiras e jogos estão muito presentes no cotidiano, mesmo quando há algum tipo de restrição dos espaços direcionados para tais atividades.

Entre os muitos aspectos interessantes encontrados, fica o registro da coexistência bastante frequente entre as brincadeiras e jogos tradicionais e diversas atividades lúdicas que envolvem o uso de novas tecnologias, como os computadores, o que parece contribuir para desmistificar a ideia vigente de que as crianças de hoje não praticam mais brincadeiras e jogos tradicionais como as de antigamente. Observou-se também predomínio de uso de materiais alternativos (em geral, reciclados) nas mais diversas atividades lúdicas, principalmente no interior do estado e nas localidades com nível socioeconômico mais baixo.

Por fim, o conjunto das respostas das crianças possibilitou inferir que estas têm brincado/jogado muito pouco com os pais e nunca com os professores. Tal constatação deve levar a um necessário questionamento sobre como as famílias e as escolas têm encarado o valor e a relevância da prática de jogos e de brincadeiras para o desenrolar de um processo de desenvolvimento pleno e integral na infância.

AGRADECIMENTOS

À Fundação de Apoio à Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (FAPES), pelo financiamento desta pesquisa.

SUMMARY

Inventory of plays and games of children in different districts of the State of Espírito Santo

Introduction: The true custodians of the culture of oral transmission of child, play and games have attracted the interest of many researchers in Brazil and around the world. Thus, the goal of this study is to investigate the actual situation of the practice of play and games in different cities in the state of Espírito Santo. **Methods:** Were carried out 205 observations of play activities of children between seven to 12 years old, 105 in districts of the state and 100 in the capital. In addition, some of these same children answered a survey about play preferences and practices, making a total of 20 interviews in the capital and 31 in the districts. Participants were interviewed and observed while playing in places such as streets, schools, public squares, parks, beaches and homes. Toys and games were photographed in order to record them. **Results:** The games / plays more observed both in the capital and the interior were soccer. Of all participants of the interviews, 27 were boys and 24, girls. Football appears as favorite recreational activity of 66.7% of boys, while the doll was mentioned by 25% of girls. Pike was preferred as a game of both genders. **Conclusion:** There was a very frequent coexistence between traditional play and games and various recreational activities that involve the use of new technologies such as computers, which seems to help to demystify the prevailing idea that children today do not practice more traditional games as some decades before.

KEY WORDS: Play and playthings. Recreation. Child. Child development.

REFERÊNCIAS

1. Piaget J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro:Guanabara;1978. Publicado originalmente em 1946.
2. Ariès P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro:Zahar;1978.
3. Huizunga J. Homo ludens. São Paulo:Perspectiva;1980. Publicado originalmente em 1939.
4. Pellegrini AD, Smith PK. The development of play during childhood: forms and possible functions. Child Psychol Psychiatry Rev. 1998;3(2):51-7.
5. Magalhães CMC, Pontes FAR, Carvalho AMA, Bichara ID. Brincadeira e cultura, viajando pelo Brasil que brinca. vol.1. São Paulo:Casa do Psicólogo;2003.
6. Magalhães CMC, Pontes FAR, Carvalho AMA, Bichara ID. Brincadeira e cultura, viajando pelo Brasil que brinca. vol.2. São Paulo:Casa do Psicólogo;2003.
7. Brougère G. Brinquedo e cultura. São Paulo:Cortez;1995. (coleção questões da nossa época, v.43).
8. Maccoby E. Gender as a social category. Dev Psychol. 1988;24(6):755-65.
9. Archer J. Childhood gender roles: structure and development. The Psychologist. 1989;9:367-70.
10. Martin CL, Fabes RA. The stability and consequences of young children's same-sex peer interactions. Dev Psychol. 2001;37(3):431-46.
11. Friedmann A. Desenvolvimento da criança através do brincar. São Paulo:Moderna;2007.
12. Kishimoto TM. Jogos tradicionais infantis: jogo, criança e a educação. Petrópolis:Vozes;1993.
13. Kishimoto TM (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo:Pioneira;1998.
14. Moyles JR. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre:Artmed;2001.
15. Von C. A história do brinquedo. São Paulo:Alegro;2001.
16. Cardoso SR. Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar e só começar. São Paulo:EDUEL;2004.
17. Tavares RMM. Brinquedos e brincadeiras: patrimônio cultural da humanidade. São Paulo:Pontes;2004.
18. Moyles JR. A excelência do brincar. Porto Alegre:Artmed;2005.
19. Rodrigues MMP. Brincadeira como contexto de desenvolvimento. In: Violência e desenvolvimento humano: textos completos. Vitória: Simpósio Nacional de Psicologia Social e do Desenvolvimento;2005.

Trabalho realizado na Universidade Federal do Espírito Santo - Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Vitória, ES. Apoio financeiro: Fundação de Apoio à Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (FAPES).

Artigo recebido: 25/7/2009

Aprovado: 13/10/2009