



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA

NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

**POR UMA FIGURAÇÃO SOCIAL DOS JOGOS POPULARES EM PONTE DOS
CARVALHOS NO CABO DE SANTO AGOSTINHO – PERNAMBUCO.**

Gerlane Cristina Cavalcanti

Vitória de Santo Antão

2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE
EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA

**POR UMA FIGURAÇÃO SOCIAL DOS JOGOS POPULARES EM PONTE DOS
CARVALHOS NO CABO DE SANTO AGOSTINHO – PERNAMBUCO.**

Gerlane Cristina Cavalcanti

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para conclusão da graduação do curso de Licenciatura em Educação Física, pela aluna Gerlane Cristina Cavalcanti, sob a orientação do Prof. Dr. Francisco Xavier dos Santos.

Vitória de Santo Antão
2017

Catálogo na fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE - Biblioteca Setorial do CAV
Bibliotecária Jaciane Freire Santana- CRB-4/2018

C376p Cavalcanti, Gerlane Cristina

Por uma figuração social dos jogos populares em Ponte dos Carvalhos no Cabo de Santo Agostinho - Pernambuco/ Gerlane Cristina Cavalcanti. - Vitória de Santo Antão, 2017.

41 folhas; il.: color.

Orientador: Francisco Xavier dos Santos.

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2017.

Inclui referências.

1. Jogos populares - Cabo de Santo Agostinho. 2. Jogos populares - Análise de conteúdo. I. Santos, Francisco Xavier dos (Orientador). II. Título.

790 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE-124/2017

Gerlane Cristina Cavalcanti

**POR UMA FIGURAÇÃO SOCIAL DOS JOGOS POPULARES EM PONTE DOS
CARVALHOS NO CABO DE SANTO AGOSTINHO – PERNAMBUCO.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para conclusão da graduação do Curso de Licenciatura em Educação Física pela Gerlane Cristina Cavalcanti, sob a orientação do Professor Dr. Francisco Xavier dos Santos.

Aprovado em: 05/07/2017

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr. Francisco Xavier dos Santos (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr. Haroldo Figueiredo (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dra. Isabeli Lins (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Agradeço primeiramente a DEUS, por ter me ajudado nesta caminhada acadêmica; em seguida, agradeço a meus pais e minha família, assim como ao meu namorado, que me motivaram e apoiaram em todo momento; aos meus colegas de curso que me auxiliaram através de cada troca de conhecimento; e, por fim, sou grata pelo empenho, dedicação e o apoio de meu orientador, o professor Francisco Xavier dos Santos, que guiou meus passos durante a elaboração deste trabalho, e me direcionou com extremo zelo ao longo de toda a pesquisa.

RESUMO

Este texto compreende uma pesquisa de graduação e se volta para o jogo popular e a ideia é a figuração social construída através dos elos que ligam as crianças do bairro de Ponte dos Carvalhos no município do Cabo de Santo Agostinho em Pernambuco. O mesmo compreende um trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco. Com ele buscou-se investigar quais as manifestações de jogos populares fazem parte do acervo das atuais brincadeiras das crianças do Bairro de Ponte dos Carvalhos no município do Cabo de Santo Agostinho e que figuração social é possível retratar deste processo em si. Para os fins de nossa intenção buscamos inicialmente localizar os cenários de encontros das crianças; depois partimos a caracterizar o processo social de manifestação da prática; por fim enveredamos por analisar a relação que envolve crianças e jogos no contexto alvo tendo em vista a consecução da figuração local. Nessa empreitada teoricamente nos valem da Sociologia de Norbert Elias e alguns de seus conceitos, tais como: figuração e elos de interdependência. No que diz respeito à metodologia recorreremos à pesquisa qualitativa - suas técnicas e instrumentos – a exemplo da: observação, entrevistas e anotações. No tratamento dos dados recorreremos a Bardin com sua Análise de Conteúdo. A pesquisa em si envolveu crianças que conforme constatamos brincam e tecem um modo figuracional que se funde através do jogar e brincar em alguns espaços sociais encontrados no bairro de Ponte dos Carvalhos. Por fim ressaltamos ser esse trabalho parte de uma pesquisa maior em andamento a qual havemos de agregar os achados do Cabo de Santo Agostinho aos de outros municípios de Pernambuco para assim buscar projetar uma figuração social maior do fenômeno dos jogos populares no contexto de Pernambuco. Concluimos dizendo que diante de uma temática tão rica de possibilidades analíticas alcançamos o nosso intento de pesquisa: mostrar ao leitor a tessitura de uma figuração social dos jogos populares a partir de crianças que se ligam umas as outras mesmo que não intencionalmente quando brincam num bairro do município do Cabo e, por conseguinte, mostramos que o jogo faz parte de um repertório vivo da tradição popular de Ponte dos Carvalhos.

Palavras-chave: Jogos populares, figuração social e Cabo de Santo Agostinho.

ABSTRACT

This text comprises a research of graduation and turns to the popular game and the idea is the social figuration built through the links that connect the children of the neighborhood of Ponte dos Carvalhos in the municipality of Cabo de Santo Agostinho in Pernambuco. It also includes a graduation course in Physical Education from the Academic Center of Vitória of the Federal University of Pernambuco. It sought to investigate which manifestations of popular games are part of the current play of the children of the neighborhood of Ponte dos Carvalhos in the municipality of Cabo de Santo Agostinho and what social representation is possible to portray this process itself. For the purpose of our intention, we initially sought to locate the children's encounter scenarios; Then we begin to characterize the social process of manifestation of practice; Finally, we analyze the relationship involving children and games in the target context in order to achieve local figuration. In this work theoretically we use the Norbert Elias Sociology and some of its concepts, such as: figuration and links of interdependence. With regard to methodology, we use qualitative research - its techniques and instruments - such as: observation, interviews and notes. In the processing of the data we used Bardin with its Content Analysis. The research itself involved children who, as we have seen, play and weave a figurative way that merges through playing and playing in some social spaces found in the neighborhood of Ponte dos Carvalhos. Finally we emphasize that this work is part of a larger research in progress which we have to add the findings of Cabo de Santo Agostinho to those of other municipalities of Pernambuco in order to seek to project a greater social figuration of the phenomenon of popular games in the context of Pernambuco. We conclude by saying that, in the face of such a rich theme of analytical possibilities, we have reached our goal of research: to show the reader the fabric of a social figuration of popular games from children who bond with one another even unintentionally when playing in a neighborhood of the Municipality of the Cape and, therefore, we show that the game is part of a living repertoire of the popular tradition of Ponte dos Carvalhos.

Keywords: Popular games, social figuration and Cabo de Santo Agostinho.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Quadra Gilberto Farias do Monte. Fonte: Acervo digital da autora.	18
Figura 2 Escola Professor Manoel Davi Vieira da Costa. Fonte: Acervo digital da autora.	20
Figura 3 Praça da Terceira idade Fonte: Acervo digital da autora.	21
Figura 4 Parque dos Eucaliptos. Fonte: Acervo digital da autora.	22
Figura 5 Jogo de bola. Fonte: Acervo digital da autora.....	25
Figura 6 Bobinho. Fonte: Acervo digital da autora.	26
Figura 7 Andando de bicicleta. Fonte: Acervo digital da autora.	27
Figura 8 Menino e menina Jogando bola. Fonte: acervo digital da autora.....	28
Figura 9 Brincadeira de se pendurar. Fonte: Acervo digital da autora.....	29
Figura 10 Brincando de carrinho. Fonte: Acervo digital da autora.	30
Figura 11 Esconde-esconde. Fonte: Acervo digital da autora.	31
Figura 12 Meninos empinando pipa. Fonte: Acervo digital da autora.	32
Figura 13 Três dentro, três fora. Fonte: Acervo digital da autora.	34
Figura 14 Toquinho. Fonte: Acervo digital da autora.	34
Figura 15 Pipa. Fonte: Acervo digital da autora.....	35
Figura 16 Jogo de barrinha. Fonte: Acervo digital da autora.	36

Sumário

1 INTRODUÇÃO	8
2 JOGOS POPULARES: ALGUMAS HISTÓRIAS E MANIFESTAÇÕES	13
3 OBSERVANDO OS ESPAÇOS E BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS DE PONTE DOS CARVALHOS: RETRATANDO O ACERVO	17
4 A FIGURAÇÃO SOCIAL DOS JOGOS: IMERGINDO NA REALIDADE DAS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS CABENSES	24
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	40

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho se trata de uma pesquisa no campo da educação e que tem como objeto central o jogo popular. Adentrando um pouco mais no teor deste texto ele é um requisito a nós exigido pelo curso de licenciatura em educação física do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco para fins de obtenção do título de graduação.

Se há uma meta de natureza mais formal isso não diminui a intenção, desejo e objetivos pessoais nosso enquanto futura profissional docente e educadora que mediante a formação humanista fomos vendo a possibilidade e compromisso de contribuir com as pessoas humanas, a sociedade e o próprio meio educacional e o nosso campo de formação produzindo um trabalho que envolvesse os indivíduos humanos e sua relação com um fenômeno, bastante singular e de formação social e identitária que diz respeito à prática milenar do jogo conforme retrata Huizinga (1971).

Mas, nossa perspectiva não esgota as dimensões globais desse processo, pois, localizamos a discussão e abordagem reflexiva a um contexto e habitat sócio cultural que remete ao lugar que nascemos, vivemos e, tecemos nossa história. Por isso realçamos que nossa tarefa foi retratar uma microfiguração singular que fala das crianças que se envolvem com o brincar na região do Cabo de Santo Agostinho em Pernambuco, especialmente, no bairro de Pontes dos Carvalhos.

Com relação especificamente ao conceito de figuração ele descende do sociólogo alemão Nibert Elias e a base de seu fundamento implica em pensar o modo como a sociedade faz e se refaz continuamente a partir dos elos que os indivíduos constituem em meio as suas interações.

A ideia de figuração compreende as cadeias em que as crianças se inserem e por meios das quais marcam suas relações de interdependência - um tipo de conceito com geometria variável. Esse nexos de interdependência que os liga aponta consequências, organiza coisas e materializa figurações sociais das quais as crianças, como indivíduos participam, e espaço da brincadeira e do jogo se enquadra aqui perfeitamente.

Em nosso estudo, portanto, o conceito serve para compreender diversas coisas, entre as quais: o modo como o jogo serve de metáfora que indica a construção de uma dada realidade social, a ligação de elos que tendem a conectar as crianças, as cadeias de interdependências que explica, por exemplo, como os laços são produzidos mesmo entre

pequenos indivíduos e assim projetam o lugar, espaço e grupos em que vivem e que aqui se materializa no bairro de Ponte dos Carvalhos no município do Cabo de Santo Agostinho.

Com relação a este lugar suspeitamos que existam algumas histórias sobre o mesmo e uma delas revela que o Cabo de Santo Agostinho teria seus marcos iniciais bem antes da própria chegada dos portugueses em nosso país. Neste sentido dizem alguns historiadores que à 26 de janeiro de 1500, Vicente Pinzón navegador espanhol, em passagem pela costa do Brasil teria parado com suas embarcações na enseada de Suape, situada no Cabo de Santo Agostinho o qual na ocasião recebera da expedição espanhola um “batismo” de Cabo de Santa Maria de la consolación. Como é sabido de muitos, a Espanha não reivindicou a descoberta, devido segundo Pinzón ao tratado de Tordesilhas, assinado com Portugal.

Ainda sobre a história do município,

[...] uma das maiores autoridades no assunto, o historiador João Capistrano de Abreu, estabelece o Cabo de Santo Agostinho como o ponto em que o europeu pisou o solo brasileiro pela primeira vez; um processo realizado na Espanha, em 1513, sobre as viagens de Colombo à América (as peças do processo ainda existem) apontam o mesmo Cabo como o local de desembarque de Pinzón; o Cabo de Santo Agostinho é o local do descobrimento do Brasil aceito e provado pela Espanha; e, por fim, o próprio Pinzón, em sua segunda viagem ao Brasil, reconheceu Santo Agostinho como aquele em que estivera antes, e o que batizara com o nome de Santa Maria de la Consolación. (LACERDA, 1996, p. 12)

Nesses registros é citado Ponte dos Carvalhos é dito, por exemplo, que,

Em divisão administrativa referente ao ano de 1911, o município é constituído de três distritos; Cabo, Juçaral e Ponte dos Carvalhos. Em 22 de novembro de 1922, através da lei municipal, foi criado o distrito de Nazaré, integrado ao município do Cabo. Em divisões administrativas referentes aos anos de 1933, 1936 e 1937 o município é constituído de quatro distritos: Cabo, Juçaral, Ponte dos Carvalhos e Nazaré. Pelo decreto-lei estadual nº 92, de 31 de março de 1938, o distrito de Nazaré passou a denominar-se santo agostinho (PERNAMBUCO, [201-?], p. 1).

É dito também de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a população de Ponte dos Carvalhos no ano de 2010 era de 54.061 habitantes, sendo 25.947 homens e 28.114 mulheres.

Observações do município à parte, de modo preliminar vale dizer que uma das relevâncias sociais desta pesquisa se deve ao fato de podermos retratar parte de uma realidade local e como nesta o fenômeno do jogo e/ou da brincadeira aparece nas práticas corporais das crianças. Doravante, em que medida as brincadeiras populares são elementos comuns, ou não,

do universo atual das crianças do município do Cabo de Santo Agostinho? Os jogos populares são “típicos” da cultura e do repertório das brincadeiras numa cidade como a mencionada em que o fenômeno da violência tem fortes repercussões?¹ Será que os costumes tradicionais das brincadeiras populares de considerável força no repertório sociocultural em Pernambuco subsistirão num cenário que predomina as tecnologias?² São perguntas que buscaremos responder ao longo do texto. Antes, porém, trazemos ao leitor uma perspectiva daquilo que compreende a ideia de jogo popular e de sua historicidade no tempo e no espaço, para que assim possamos ter uma melhor inserção acerca do objeto de estudo.

Segundo Melo (1989, p. 61) “O jogo define-se como uma atividade ou ocupação voluntária, onde o real e a fantasia se encontram”, ou seja, a arte de vivenciar situações corriqueiras da vida brincando. Assim ousamos dizer que os jogos populares trazem coisas similares a estas de maneira muito forte, portanto, podemos citar como exemplo o queimado, que segundo Santos,

[...] a versão mais aceita é referente ao treinamento do exército do rei Pápus, que era preparado para lutar contra a invasão dos bárbaros na Papônia, que se localizava no norte da Europa Meridional. Uma das atividades desse treinamento era os arremessos de bolas de fogo. Seria esse reino o único que não foi tomado pelos bárbaros. A partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual, onde na programação acontecia um festival de queimada, onde os homens podiam relembrar seus feitos (SANTOS, 2009, p.8).

Não se sabe com dada precisão a localidade em que cada jogo popular surgiu e com que propósito originou-se e qual deles teve a sua gênese aqui no Brasil ou em outros países. Algumas informações sobre origem histórica lançam dúvidas porque provém de sites da internet sem muita credibilidade ou emergem de senso comum cuja narrativa se modifica constantemente, além do que, tais informações ocorrem sem muita riqueza de detalhes e fontes sistematizadas.

Mas há, por outro lado, alguns artigos que abordam o fenômeno social e, sobre ele, levantam suposições de certas origens de algumas brincadeiras com base em registros históricos sistematizados e um exemplo são as informações de Santos (2009) sobre a amarelinha.

Voltando e ampliando a discussão sobre os motivos da importância dessa pesquisa destacamos que do ponto de vista teórico ela tem como pretensão servir como acervo e ou material de consulta para aqueles indivíduos que se envolvem por diversas formas e intenções

¹ Dados e informações anunciados pela Secretaria de Desenvolvimento Social de Pernambuco no ano de 2015.

² Pernambuco tem como uma das forças de sua identidade social a manifestação diversa da cultura popular.

com o brincar. Essa produção envolve algo que nos parece imprescindível para as sociedades humanas: à possibilidade de resgate e preservação de um patrimônio, posto que uma análise observacional dos jogos populares do município do Cabo de Santo Agostinho em Pernambuco é algo que nós julgamos ressentir de estudos acadêmicos.

Do ponto de vista prático acreditamos que a consecução deste trabalho, mesmo sendo ele em dimensões micro, pode vir a se constituir em material de consulta a ser explorado por diferentes atores sociais, a saber: alunos de cursos de Educação Física, em especial, os do Centro Acadêmico de Vitória (CAV-UFPE), as crianças do Cabo, educadores da rede pública de ensino do município e outros atores sociais que direta ou indiretamente estabeleçam relações com a cultura do município e, talvez, do Estado, visto que o estudo é parte de uma pesquisa maior que reúne outros municípios do Estado.

Para pensar o trabalho, o cenário precisamente local e a relação das crianças com o jogo, nós nos apropriamos da Sociologia Figuracional de Norbert Elias enquanto base de reflexão teórica. Foi através predominantemente do conceito de figuração que enxergamos as relações humanas - os indivíduos - através das ligações que o jogo possibilita projetar e dinamizar enquanto uma realidade social concreta em movimento.

Objetivamente falando nos diz Elias e Dunning (1992, p.77) que, “É aceitável dizer-se que as estruturas sociais são estruturas formadas por seres humanos”. No entanto, do ponto de vista sociológico, o termo estrutura não é tão “afeto” a união com os seres humanos e por não sê-lo é mais “adequado” a ideia de figuração de seres humanos. As pessoas estabelecem figurações com base na maneira como se encontram ligadas uma as outras e neste sentido cabe pensar a maneira relacional que o jogo tende e de fato promove entre as pessoas.

Elias em sua teoria não se atém a considerar a conduta isolada dos indivíduos, mas, a relação que há entre as mudanças em códigos de comportamento e as mudanças estruturais da sociedade. Também se pode dizer que para Elias (1998) a figuração comporta e revela um movimento permanente “produzindo” as cadeias que une os indivíduos seja em qual for o contexto.

Com base, pois, naquilo até aqui revelado buscamos com este estudo investigar quais as manifestações de jogos populares fazem parte do acervo das atuais brincadeiras das crianças do Bairro de Ponte dos Carvalhos no município do Cabo de Santo Agostinho e que figuração é possível retratar deste processo em si.

Dentro dessa construção entendemos que não há trânsito sem integrar teoria e dados e vice-versa, e isto é alcançado por meio de um método. Sendo assim, metodologicamente optamos pela perspectiva qualitativa visto que fora fundamental para compreendermos o que

elegemos no quadro da pesquisa empírica além do que é dito por Stubbs e Delamont (1976) de que o tipo de problema é que delimita o método ao qual iremos recorrer.

De modo concreto fizemos uso de alguns instrumentos tanto para construção como para análise, a saber: observação, levantamento bibliográfico e documental, mídias áudios, visuais, fichamentos bibliográfico e documental, arquivos de dados de anotações, organização dos dados em temas e contextualização e interpretação do significado de imagens, análise de conteúdo.

Por fim optamos por um modo de estruturação e apresentação do trabalho que se encontra dividido em 5 partes essenciais: uma introdução em que expomos um “retrato” de nossa pesquisa contendo desde o objeto até o modo de organização dos capítulos, uma segunda parte denominada de ‘Jogos Populares: por entre histórias e manifestações’ onde procedemos um dialogo com os autores por nós elegido para tratar do tema do jogo. Um terceiro momento intitulado ‘Observando as Brincadeiras das Crianças do Cabo de Santo Agostinho: retratando o acervo’ parte esta destinada descrição e também análise do que pudemos observar acerca dos jogos. Em seguida numa quarta por nós intitulada de ‘A Figuração Social dos Jogos: uma imersão na realidade das brincadeiras das crianças cabenses’. Nesta o foco é partindo das observações - que abrangem as brincadeiras - poder revelar ao leitor a natureza da figuração investigada. Por fim temos as conclusões onde retomamos parte do que discutimos e também apontamos algumas sugestões e reflexões.

2 JOGOS POPULARES: ALGUMAS HISTÓRIAS E MANIFESTAÇÕES

Do ponto de vista de uma história ou diferentes histórias que envolvem as brincadeiras e jogos populares conforme nos parece eles “sempre” estiveram presentes na sociedade brasileira que fora inicialmente habitada por índios, colonizada pelos portugueses e que aos poucos amplia a figuração com a chegada de diversos imigrantes e um dos a se destacar dizem respeito aos africanos que constituem desde o início parte de nossa história. Toda essa “mistura” étnica e cultural trouxe ao Brasil diferentes códigos de condutas e de comportamentos que, guarda as proporções, se disseminam e perpetuam nas diversas regiões do país e entre estes costumes, estão certas tradições que foram e em que pese continuam se perpetuando enquanto herança social e, exemplo, são os jogos populares.

O jogo, portanto, é caracterizado por diversas formas das pessoas brincarem e ocuparem o tempo livre estabelecendo vínculos emocionais, sociais, educacionais, enfim e que, sobretudo, para as crianças retrata uma parte da vida em sociedade. O fenômeno do jogo, da brincadeira popular enquanto prática social convencionalmente experienciada tem como espaço mais habitual a rua e nesta assume diversos sentidos, significados e nomenclaturas que dependem de diferentes aspectos, a exemplo, dos espaços geográficos em que cada menino e menina estão inseridos e residem. Há depender, pois, do universo em que aparecem, alguns desses jogos, rebem o nome de: barra-bandeira, amarelinha ou academia, pipa, bola de gude, pião; brincadeiras de roda, queimado, boca-de-forno, só para citarmos alguns.

O Jogo nessa atmosfera complexa e diversa é definido por alguns autores como,

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente convertida, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 2000, p. 33)

Por sua vez nos diz Kishimoto que,

[...] os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos, sobretudo, pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. Ligados ao folclore possuem as características de anonimato, tradicionalismo, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. As brincadeiras tradicionais, enquanto manifestações espontâneas da cultura popular possuem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (KISHIMOTO, 1999 apud BERNARDES, 2005 p.48).

Os autores acima em suas falas esboçam algumas ideias relacionadas ao jogo e ao trazerem tais reflexões não nominam apenas conceitualmente às brincadeiras. Vão, além disso, pois, expressam sentidos e dão conta de algo que se exterioriza seja pela ação voluntária de indivíduos que veem no jogo uma forma de “exercício livre” de cidadania. Seja ainda como por um “impulso” que tendem a ligar os sujeitos humanos por meio da experiência do prazer, do lúdico e coisas do tipo sem que necessariamente tenha isso sido intencionalizado por eles. Assim sendo, as pessoas se encontram envoltas numa atmosfera que as levam a repetirem a “dose” e a compartilharem com outros esses momentos de diversão, sem “terem” necessariamente a consciência de que estão disseminando um tipo de cultura que é parte deles.

Seja como for os indivíduos quando jogam, não apenas brincam, ajudam na preservação e continuidade de uma ação cultural histórica, que de certo modo “une” todos os indivíduos e a própria sociedade que eles formam tecendo uma figuração marcada pelo ato do brincar.

Nesta dimensão proposta de abordagem histórica abrimos um parêntese para falar do surgimento do fenômeno dos jogos populares e, de tudo o que aqui se possa dizer, ressaltamos que não há uma unanimidade e concordância quanto à origem exata dos mesmos. Talvez, porque se para uns os dados históricos são dignos de alguma confiança, para outros as fontes, registros e informações, são quase sempre questionados seja em se tratando de sua origem no mundo seja quando o debate se localiza no Brasil.

Seja como for, alguns artigos e livros pesquisados como por exemplo Cascudo (2001), vem relatando que muitos jogos vieram dos nativos, dos colonizadores e dos escravos, na época do Brasil Colonial, e apesar de não defendermos as fontes, pensamos que seja oportuno destacar algo destas etnias na “árvore genealógica” brasileira e suas ligações com os jogos e neste sentido as fontes são o que nos restam de recurso para pensar o assunto.

Pois, bem damos início a exposição com as influências advindas dos portugueses que através de suas grandes navegações e expedições tinham seus objetivos com relação aos países colonizados que eram primordialmente de ordem econômica.

Porém, dentro desse alvo principal, outros processos sociais se desenvolveram, sobretudo, porque quando de sua instalação no Brasil, se constatou que havia espaço e possibilidades para disseminação de sua cultura e interação com as formas locais de diversão e ocupação do tempo livre. Sabe-se que cada povo tem marcado em seu “espírito” seus costumes e os portugueses não são diferentes. Neste sentido, era natural que trouxessem

consigo tradições culturais sejam na linguagem, nas comidas, vestimentas, canções, histórias, jogos ou brincadeiras.

Para corroborar com tal pensamento basta lembrar que,

Além da língua e da religião, vários folguedos populares como o bumba-meu-boi, o fandango e a farra do boi denotam grande influência portuguesa. No folclore brasileiro, são de origem portuguesa os seres fantásticos como a cuca, o bicho-papão e o lobisomem, e muitas das lendas e jogos infantis como as cantigas de roda. Duas das festas mais importantes do Brasil, o carnaval e a festa junina, também chegaram ao Brasil por influência dos portugueses (MONTEIRO, 2014. p.5).

Outros personagens dessa mescla cultural que parece haver influenciado a prática dos jogos em nosso meio remete aos povos indígenas integrantes singulares da composição do povo brasileiro. Tais grupos sociais aparecem como peças importantes quando se fala em jogos e brincadeiras populares porque suas visões assumem certas distinções no plano das tradições. Por exemplo, aquilo que atualmente é utilizado por nós de forma massiva como “diversão”, para os índios era uma forma de educação, religiosidade e treino para sobrevivência. Segundo REIS, (2009) “o sentido do jogo como conduta típica de crianças não se aplica ao cotidiano de tribos indígenas [...] Os adultos também brincam [...] Não se pode falar em jogos típicos de crianças indígenas. Existem jogos dos indígenas [...]”.

Desta forma, as práticas realizadas sempre foram feitas sem distinção de idade, não era algo propriamente característico do grupo infantil, pois também serviam como preparo para as atividades do dia a dia. São por meio de coisas como essas que cogitamos ter esse grupo contribuído com algumas manifestações dos jogos populares no Brasil, por exemplo, o gosto do brasileiro por jogos e brinquedos que imitem animais como destaca REIS (2009).

Ainda conforme o mesmo REIS (2009) outras formas de brincar dos indígenas e que acreditamos retratar o comportamento natural de muitas crianças em reproduzir ou imitar os adultos a sua volta e a própria vida, neste caso pode-se exemplificar brincadeiras como fingir está caçando ou caçar animais menores com arco e flecha, tacapes, pegar peixes pequenos entre outras atividades que em muitos casos se misturam com ofícios na vida adulta.

Por fim com relação aos negros – escravos – imaginamos que em muitos casos sua influência com relação aos jogos populares é mais complexa, devido a forte opressão que este povo sofreu, inclusive pela falta de liberdade de exercer sua própria cultura, aparentemente observando o relato do estudioso Cascudo, os mesmos eram "influenciados" a vivenciar a cultura de seus "senhores".

E, neste aspecto,

Se a mãe trabalhasse na Casa-Grande, o filho acompanhava o senhor-moço nas brincadeiras e era por ele explorado. Se fosse ao campo, a criança começava cedo a colher, a brincar com o bagaço da cana e aos pais imitava (CASCUDO, 1958, p. 54).

Como pontuamos no início desta parte do trabalho a ideia é traçar um a perspectiva do fenômeno dos jogos populares e não cobri-lo em toda sua extensão, pois, isso seria um tanto impossível num texto desta monta e alcance. Porém, de algum modo buscamos debater perspectivas de sua origem e apontar elementos que indiquem certas influências que marcam tal processo na sociedade mais ampla e entre nós brasileiros.

E de certo modo uma forma também encontrada para retratar o processo em si, foi o de observar as crianças em seu próprio lócus do brincar.

3 OBSERVANDO OS ESPAÇOS E BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS DE PONTE DOS CARVALHOS: RETRATANDO O ACERVO

Esta parte do trabalho voltou-se a tarefa de campo que compreendeu a observação das crianças em seu contexto real do jogar e brincar atrelados aos espaços e tempo sociais e que juntos vão dando conta de revelar os acervos de brincadeiras que fomos captando em meio aos registros.

Durante o tempo de permanência junto aos indivíduos pudemos compreender que os comparecimentos, ajuntamentos e as práticas cooperam para a dinâmica relacional que tecem as cadeias de interdependências que ligam as crianças a outras por meio do ato de jogar. Os processos sociais desencadeados por meninos e meninas nos levaram a imaginar sobre a construção de um acervo que envolve um patrimônio cultural local marcado pelo jogo popular. Leva também em meio as imagens e registros que trazemos imaginar sobre que tipo de cenário é possível traçar sobre o jogo entre crianças que tecem suas teias sociais. A(s) resposta(s), supomos que virão ao delinear-mos aqui em esboço os resultados de nossa exposição.

Pouco a pouco enveredamos por uma observação cotidiana a fim de retratar algo desse cenário real que encarna as ações humanas nas formas de brincar e jogar. Dentro desse processo social investigativo propomos com a pesquisa um resgate de quais brincadeiras populares as crianças do Cabo de Santo Agostinho trazem consigo em seus repertórios culturais contemporâneos. Para tanto foi necessário analisarmos alguns aspectos tais como: local, número aproximado de crianças que foram encontradas nos espaços, idade delas, tipos de brincadeiras, se os encontros entre elas aconteciam em dias específicos ou aleatórios, se no contexto dos jogos há uma diversidade de gênero, e por fim, uma descrição possível das atividades coisas essas apresentadas neste e no próximo capítulo.

Neste capítulo de forma específica pontuamos sobre os espaços públicos observados num total de quatro e as brincadeiras presentes no rol das práticas das crianças em meio a tais espaços em Ponte dos Carvalhos.

As primeiras observações e dados que construímos apontam para a quadra poliesportiva de Ponte dos Carvalhos cujo nome oficial é Gilberto Farias do Monte que pode ser vista na figura abaixo e que, segundo observamos, se constitui num espaço habitual de uso das crianças do respectivo bairro.

No primeiro contato nosso com o lugar notamos que as crianças geralmente se reuniam nessa quadra - conhecida popularmente por Gibão – a qual é utilizada, na maior

parte, para lazer da população, mas também alugada ou conseguida junto à prefeitura do município para festividades, aniversários, casamentos e shows³. Ademais, o espaço se caracteriza como um lugar de ponto de encontro e das interações sociais daqueles indivíduos que se envolvem com lazer, brincadeiras e jogos de modo em geral.

Figura1- Portão de acesso principal e único da **Quadra Gilberto Farias do Monte** (11-04-17).



Figura 1 Quadra Gilberto Farias do Monte. Fonte: Acervo digital da autora.

O lugar conforme a imagem revela é, por assim expressar, um tanto aberto, espaçoso o que de certo modo conota uma ideia de liberdade que inclusive é uma das características essenciais do jogo e da brincadeira e talvez, por isso mesmo seja um lugar dentro do bairro extremamente convidativo aos frequentadores que a ela comparecem a fim de ocuparem seu tempo livre.

Ademais, o Gibão - como é conhecida da maioria da população - é uma quadra bastante utilizada para realização de jogos esportivos e nas suas imediações se localizam alguns cenários propícios para brincadeiras populares como: empinar pipa, a pelada, o queimado e andar de bicicleta.

Porém, à medida que nossa inserção no campo se acentuava e em contato com os indivíduos passamos a pensar em algo de modo mais contundente: que os índices significativamente aumentados de violência, tráfico e homicídios na cidade do Cabo parecem contribuir para uma diminuição no quantitativo de crianças utilizando espaços públicos

³ Algumas pessoas que encontramos neste lugar deram essas informações, porém, não perguntamos qual o critério para uns alugarem e outros conseguirem sua liberação sem precisar pagar.

semelhantes ao Gibão e outros para realização de seus momentos de diversões⁴. Uma realidade da qual o Gibão faz parte. Contudo, isso não fez com que o mesmo deixasse de ser utilizado ou de ser uma opção de lazer procurada pela "criança" do bairro, embora outras não se deslocassem para tal, preferindo ficar e brincar em casa⁵.

A referida quadra é também lugar de prática de diversos esportes já que atualmente implantou-se um Centro de Referência Esportiva de Pernambuco (CRE. PE) um projeto patrocinado pela Petrobras e executado pelo Instituto Brasileiro Pró-Cidadania em parceria com a prefeitura municipal. Mas, durante a pesquisa o nosso olhar esteve voltado para os espaços externos da quadra, pois, é nos entornos dela que observamos o comparecimento habitual de crianças sendo que neste universo a maioria era do sexo masculino, brincando de pipa e de bicicleta e outras atividades. Mas, é preciso dizer que embora não seja tão comum há meninas também que ocupam o espaço para brincar e isso nós pudemos constatar em algumas ocasiões.

A quadra, portanto, é um desses lugares de Ponte dos Carvalhos em que ainda se podem contemplar encontros de meninos e meninas tecendo relações sociais e produzindo figurações em que o jogo é o elo de constituição. A quadra - decisivamente, os espaços em seu entorno – pode numa alusão a Elias projetar formas de reconhecimento de uma dinâmica social que somente pode ser compreendida quando contemplamos o movimento, as condutas e comportamentos que por ali se opera revelando um tipo de *ethos* local. Deixemos, pois, o lugar físico da quadra e passemos a outras estruturas e espaços públicos que são partes integrantes deste bairro.

Assim, fomos agregando outros locais povoados e compartilhados pelas crianças para brincar e neste momento nos remetemos numa sequência pontual a Escola Professor Manoel Davi Vieira da Costa que pode ser observada a seguir na figura 2, além da Praça da terceira idade e o Parque dos Eucaliptos que virão retratadas em figuras mais adiante.

⁴ Como moradora do lugar, tenho referências anteriores de crianças brincando na rua e em lugares como o pesquisado por nós e também temos notícias diárias de que a violência de ordem diversa tem aumentado no município.

⁵ Esse é um dado real que tem sido observado tanto na capital pernambucana como em muitas cidades da região metropolitana.

Figura 2: Entrada principal da **Escola Professor Manoel Davi Vieira da Costa** (09-06-17). Acervo digital da autora.



Figura 2 Escola Professor Manoel Davi Vieira da Costa. Fonte: Acervo digital da autora.

Com relação à escola Vieira da Costa mostrada acima, a mesma é uma instituição da Rede Pública Municipal de Ensino, localizada próxima a BR 101 sul, na Rua Vicente Yanez Pinzon, e que se volta para o ensino fundamental. A mesma entra neste rol de observação pelo fato de que algumas partes dela são utilizadas por alguns alunos e pela população para jogos e brincadeiras. Entre os espaços da escola temos a quadra coberta e uma área na lateral muito utilizada por crianças da redondeza que costumam soltar pipa.

Do ponto de vista formal esses ambientes, acima mencionados, funcionam da seguinte maneira: para fazer uso da quadra deve se pedir uma autorização à direção para que haja jogos e eventos, de forma que há uma organização e um controle para utilizá-la. Porém, quando da oportunidade de liberação formal da quadra, coisa que acontece com bastante frequência, sobretudo, nos fins de semana, os portões que dão acesso à quadra ficam abertos e por ocasião os meninos ali presentes aproveitam e usam a área ao lado para brincarem de diversas coisas: peladas, pega-pegou, queimado, amarelinha, enfim, que são “condicionados” pelos interesses dos grupos de crianças presentes no espaço.

Pode ser que alguns se questionem, por exemplo, sobre porque um espaço lateral de uma escola aparecer em “destaque” aqui como lugar onde crianças brincam. Será que em Ponte dos Carvalhos não haveria outros? É possível que sim e embora o questionamento seja uma suposição ele pode aparecer e a resposta é simples e direta, porém, não desprezível: os

espaços e estruturas comunitárias vão ganhando relevos a partir dos indivíduos e das cadeias que os ligam, afinal são quem produzem figurações e lhes conferem importância, assim como aos lugares. É por esta via explicativa que uma “simples” lateral ganha projeção e *status*, pois, nela o jogo ganha vida.

Foi assim que fomos percebendo que um pedaço, um lado da Escola Professor Manoel Davi Vieira da Costa vai assumindo um significado especial para as crianças de Ponte dos Carvalhos. Talvez, por isso é que Elias e Dunning (1992) digam que as análises isoladas do fenômeno ou indivíduo ou sociedade nos impeçam de enxergar outros aspectos que cercam determinados problemas e objetos.

De saída da escola e de seus espaços de brincadeiras tomamos a direção da Praça da Terceira Idade para nela ver o movimento que se desenvolve.

Figura 3 – A Praça da Terceira Idade (26-12-2016). Imagem que mecla o espaço e as crianças do bairro usufruindo do espaço.



Figura 3 Praça da Terceira idade Fonte: Acervo digital da autora.

A Praça da Terceira Idade é um dos espaços públicos de lazer localizado no bairro de Ponte dos Carvalhos na cidade do Cabo, um lugar amplo, bastante habitado e frequentado por pessoas de todas as idades, pois, fica perto de diversos pontos comerciais e residências e sendo assim é natural que as crianças também sejam contabilizadas no ambiente.

Embora seja uma praça ela não é um lugar muito arborizado e, talvez, por isso é mais frequentado no fim da tarde para o início da noite pelas crianças devido o calor intenso

comum nessa região. Nos momentos que estivemos a observar – fizemos coletas em dois dias nesta praça, no mês doze de 2016 – um fato curioso é que da garotada que se encontrava no local, eram todos do sexo masculino e interagem entre si através de uma brincadeira denominada por eles de esconde-esconde, porém os mesmos realizaram suas próprias adaptações, diferenciando um pouco a brincadeira atual da "antiga", mas, do que pudemos ver há um cerne que permanece apesar das transformações.

Havia também brincadeiras de bola e a pelada neste sentido parece sobressair, pois, na ocasião os meninos eram a totalidade do universo dos atores que por ali transitavam. Embora, não tivéssemos registrado outras brincadeiras na ocasião é possível que existam nos repertórios das crianças que brincam na praça.

Deslocando daqui para ali, chegamos à estrutura de mata verde a do Parque dos Eucaliptos.

Figura 4 – Parque dos Eucaliptos (04-12-2016). Imagem captada da entrada principal no início da noite. Note-se que tanto o nome estampado acima quanto a figura humana na lateral ressaltam em seus moldes a cultura artesanal do Estado.



Figura 4 Parque dos Eucaliptos. Fonte: Acervo digital da autora.

O Parque dos Eucaliptos, como se pode observar é uma área arborizada. Em linhas gerais o parque contém alguns quiosques, uma pequena pista de skate, espaço amplo muito utilizado pelas pessoas para caminhar e correr, mesinhas e bancos para as pessoas se reunirem, conversarem, ou praticarem algum lazer em grupo ou sozinha. Dentro da estrutura

do parque encontra-se instalada a academia da cidade assim como também um parquinho para as crianças, com brinquedos como: escorrego, e balanços. Devido a sua "variedade" no entretenimento e sua localização que é no centro de Ponte dos Carvalhos, torna-se um lugar bastante frequentado, principalmente durante a tarde e a noite, e lá se pode avistar uma mescla bastante sugestiva entre crianças e diversas brincadeiras, como o bobinho, crianças brincando com bola, correndo de bicicleta, brincando com carrinhos de brinquedo, entre outras. No próximo capítulo descreveremos cada uma com mais riquezas de detalhes.

Diante de tudo aquilo que fora até aqui exposto e concordando com Elias e Dunning (1992, p. 77) “É aceitável dizer-se que as estruturas sociais são estruturas formadas por seres humanos” No entanto, o termo estrutura não é tão “afeto” a união com seres humanos e por não sê-lo é mais “adequada” a ideia de figuração de seres humanos. Neste aspecto deve-se está claro que as pessoas estabelecem figurações com base na maneira como se encontram e firmam elos umas as outras. Foi imaginando algo que servisse para exemplificar o que dizem Elias e Dunning (1992), sobre elos que os indivíduos estabelecem entre si em suas interações que nos dirigimos a seguir à quarta parte deste trabalho e nela destacamos os momentos reais em que as crianças do bairro de Ponte dos Carvalhos brincam e nos oferecem a oportunidade de retratar a figuração social dos jogos que eles tecem.

4 A FIGURAÇÃO SOCIAL DOS JOGOS: IMERGINDO NA REALIDADE DAS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS CABENSES

Quando da nossa entrada no campo fomos compreendendo que o ato de jogar ia produzindo um cenário vivo, sobretudo, pela presença de indivíduos que se encontram a ela interligada simbolizando a ideia de figuração conforme diz Elias (2006). Nesse sentido, jogar, brincar e coisas do tipo são atos que possibilitam a tessitura de elos como fios de uma mesma teia que vai juntando as pessoas e as brincadeiras similares as que fomos observando e registrando. E, para fins de nosso intento, uma a uma são aqui recrutadas para apontar ao leitor o que é essa figuração de meninos e meninas deste lugar chamado de Ponte dos Carvalhos.

Assim, no dia 04-12-2016 em uma de nossas idas ao Parque dos Eucaliptos nos deparamos com meninos que jogavam neste espaço público e nele nos pomos a observar o desenvolvimento da brincadeira visando identificá-la e compreender algo do próprio jogo em sua trama.

Vimos um jogo com poucas crianças, com uma barra improvisada que era utilizada para realização do gol. No seu desenrolar era cada um por si, não havia configuração de time nos moldes tradicionais que pudéssemos classificar como equipe de futebol. A brincadeira apesar de não obedecer a regras sistematizadas havia um ponto em comum, por exemplo, só era válida dentro o espaço delimitado por eles, fora esta regra não havia nenhuma outra, ora havia um "goleiro", ora o goleiro se "transformava" num jogador de linha.

Delineando o cenário de modo um pouco mais detalhado essa observação foi realizada num final de semana, um dia de domingo. Na ocasião havia 5 pessoas brincando de um jogo que eles “nominaram” como jogo de bola e que muitos também chamam de “Zorrinha”. Com relação aos atores que compunham o cenário estes se constituíam por 3 meninos, 1 menina e 1 adulto.

A princípio a brincadeira iniciou só com os meninos e o indivíduo adulto, logo após uma menina aparece ali e pede para participar do joguinho fazendo com que a figuração assumisse outro formato do iniciado. Com respeito à idade aproximada de quem jogava na ocasião, nós traçamos uma aproximação baseada em nossa experiência de formação profissional com as disciplinas aprendizagem motora e crescimento e desenvolvimento que nos deram alguns subsídios e assim ousamos dizer que um dos meninos 4anos, um 5 anos e o outro 8 anos, já a menina revelava algo em torno de 8 anos e o adulto em média de 23 anos.

O lugar onde o jogo se desdobrava era uma área de concentração dos brinquedos do parque (escorrego, balanço, escadas horizontais, etc.) e a maior parte desta era constituída de areia e talvez, por essa localização muita das brincadeiras acabam gerando adaptações como o jogo observado, nele a barra de gol era o local do espaço dos balanços.

Por fim, vale mencionar uma informação obtida sobre como as crianças chegam para brincar neste espaço: a grande parte comparece sempre que as mães e os pais as trazem e muitos só vão embora quando já não há luz natural, ou seja, quando escurece.

Figura 5 – “Jogo de bola” (04-12-16). Atividade realizada no Parque dos Eucaliptos num espaço de areia projetado - pelos brinquedos ali dispostos - para crianças de idades e tamanhos, por assim dizer, menores.



Figura 5 Jogo de bola. Fonte: Acervo digital da autora.

Neste espaço as formas de brincar vão ganhando formas, assumindo sentidos diversos e entre um espaço e outro ela se modificam através das ações engendradas pelas crianças. É o que se pode ver na figura 6. Aqui as crianças podem ser vistas envolvidas num jogo denominado de bobinho. O qual geralmente caracteriza-se por duas ou mais pessoas que tem a posse de bola, interagindo entre si e tentando fazer com que outro participante posicionado entre eles ou dentro de um círculo não consiga obter a posse da bola e só quando consegue pegá-la ou tocá-la se livrar desta condição de “bobo” e neste momento outro participante, normalmente quem perde a bola assume o lugar do “bobinho”.

Com respeito ao jogo dos meninos encontrados no Parque, no caso, o bobinho ele revela certas nuances, adaptações e uma delas é a condição ou estado do mofo se caracteriza

pela façanha da bola passar entre as pernas do bobinho. Na descrição das próprias crianças o estado invoca a norma de “ganhar uma vida”, para quem passa a bola entre as pernas (a popular saia) do bobinho. Mas, se o bobinho conseguir “roubar” a bola de um deles eles com essa vida que têm permanecem no jogo, e esta sequência irá ocorrer sempre que atingirem esse objetivo.

No que tange a quantidade de crianças que realizavam a brincadeira eram três⁶, todos do gênero masculino, e aparentavam ter em média entre 10 à 12 anos de idade, a mesma foi realizada ao ar livre em solo de areia, coberto com pouca grama, sem uma delimitação precisa do espaço para jogar e o único objeto utilizado para efetivar a brincadeira era uma bola. Também é de se destacar que segundo as crianças, eles sempre comparecem ao local aos sábados e domingos porque durante a semana estão na escola.

Figura 6 – Jogo “bobinho” (04-12-2016). Atividade realizada numa parte de areia improvisada como campinho de futebol.



Figura 6 Bobinho. Fonte: Acervo digital da autora.

À medida que íamos alargando nossa permanência no campo fomos nos deparando com novos grupos de crianças e novas brincadeiras. E uma “ocupação” que nos pareceu um tanto comum entre as crianças diz respeito ao andar de bicicleta. Esse instrumento e/ou brinquedo desde há muito integra o repertório das brincadeiras das crianças no mundo contemporâneo e isto se pode observar na figura 7. Com relação a esta é possível que um e outro leitor possa se perguntar: andar de bicicleta é uma brincadeira popular? Não

⁶ Embora tenha sido o número encontrado ali, não há uma quantidade exata para jogar o bobinho às vezes se fazem grandes círculos.

pretendemos dar respostas únicas a tal questão, mas, uma possibilidade é que depende da finalidade de quem a utiliza, por exemplo, se um indivíduo faz uso de sua bicicleta para competir em algum evento ou para praticar esportes, este ato, talvez, não se caracterize uma brincadeira. Mas, e se o fim for um passatempo e divertimento ou sua apropriação no imaginário social das crianças representar um brinquedo? Sem se levar em conta que a fantasia das crianças é algo que não controlamos. Na realidade que investigamos, por exemplo, a nossa percepção é que havia ali uma relação muito prazerosa.

Quando nós presenciamos as crianças que “brincavam de bicicleta” e aqui é oportuno mencionar as corridas e os passeios entre elas – explorações do espaço – lembramo-nos de algo dito por Elias e Dunning (1992, p. 140) que, “Quando se trata da escolha de suas próprias atividades de lazer, A consideração pelo seu próprio prazer, pela sua própria satisfação pode ser soberana dentro de certos limites socialmente estabelecidos”.

Nesta brincadeira as crianças que nós observamos neste dia de coleta de dados aparentavam ter entre 4 e 5 anos de idade, que andavam livremente pelo parque com suas bicicletas e aparentemente não havia nenhuma competição entre eles, revelando algo marcado por deveras envolvimento e plena satisfação.

Figura 7 – andar de bicicleta (11-12-2016). Atividade realizada na parte de areia do Parque dos Eucaliptos.



Figura 7 Andando de bicicleta. Fonte: Acervo digital da autora.

Da figura 7 cuja observação envolve criança e bicicleta, nos deslocamos para outra direção buscando captar imagens que retratassem jogos e brincadeiras destoantes, diversas, singulares, enfim. Nesta empreitada, portanto, chamamos a atenção do leitor para um novo espaço que é retratado através da figura 8 e nela um fato pitoresco e por vezes inusitado

menino e menina envolvida com um jogo que convencionalmente ficou marcado por ser um “espaço” masculino, aqui, porém, o que vimos, e isso compartilhamos com o leitor, é que as barreiras são ultrapassadas, pois, a brincadeira e o jogo parecem abrir espaço para tais possibilidades.

A brincadeira, foi definida pelas crianças como “jogando de bola” e em síntese se resumia a isso “jogar bola”. A mesma aconteceu no parque dos eucaliptos, no dia 26-12-2016 e seu desenrolar ocorrera, especificamente, sob um quiosque de piso feito com certo tipo de cerâmica “grosseira” onde na ocasião brincavam duas crianças - um menino e uma menina - de aparentemente 7 à 9 anos de idade. Jogo em ação o menino fazia a vez do goleiro e ficava na suposta barra imaginária ou improvisada e a menina executava tentativas de chutes a fim de realizar o gol e vez por outra as posições se invertiam. No mais, é comum ver crianças utilizar-se de brincadeiras que advenham do esporte futebol, visto que é muito bem acolhido pela maioria da população brasileira e neste espaço não era diferente.

Figura 8 – Menino e Menina jogando bola (26-12-2016). Joguinho realizado debaixo de um quiosque numa parte mesclada por cimento e pedaços de cerâmica situada dentro do Parque dos Eucaliptos.



Figura 8 Menino e menina Jogando bola. Fonte: acervo digital da autora.

De chute em chute, de salto em salto ou de uma corrida aqui e ali nós também íamos adentrando neste mundo do brincar não literalmente, mas, na busca de reter as imagens que

iam surgindo num lugar e noutra e neste compasso destacamos abaixo mais uma forma de brincar das crianças de Ponte dos Carvalhos conforme se pode ver na figura 9.

A figura traz uma escada horizontal, feita de concreto, com barras de ferro, comuns em parquinhos e praças de cidades e que é utilizada tanto para fazer exercício físico quanto para brincar. A mesma está localizada ao ar livre dentro do Parque dos Eucaliptos e num espaço em solo de areia. As crianças que participavam deste momento eram três, dois meninos e uma menina, aparentemente entre 8 à 10 anos de idade. Tais indivíduos quando questionados quanto a forma que acontecia a brincadeira e ao seu nome revelaram um pouco de dificuldade para defini-la, porém, depois de alguns instantes disseram de modo simples e objetivo que a mesma consistia em se pendurar e a passar obstáculos. Observando a forma que os mesmos se comportavam diante do momento, percebemos que a real motivação da ocasião era utilizar o implemento para expor a fluidez de suas imaginações, e atribuir ao mesmo o materialismo de suas fantasias e idealizações da ocasião que pode variar de grupo para grupo envolvido com a forma de brincar.

Figura 9 – Brincadeira de se pendurar (26-12-2016). Atividade realizada num terreno de areia fofa e que se localiza dentro do Parque dos Eucaliptos.



Figura 9 Brincadeira de se pendurar. Fonte: Acervo digital da autora.

Seguindo adiante e tendo por referencia a figura 10 é possível observar nesta figura um quiosque que se encontra no Parque dos Eucaliptos, e neste espaço dentro do parque no dia 26-12-2016 quando procedíamos a coleta encontramos dois meninos, um de 3 anos e

outro de 7 anos, que naquela ocasião brincavam com carrinhos numa pista confeccionada pela indústria dos brinquedos colocados no Parque. A pista conforme observamos parece ter sido construída por um material que mistura papelão com plástico.

Destacando o brincar de carrinho, tal atividade vista naquele espaço parecia em nossa ótica retratar um tipo de brincadeira que faz parte de uma longa tradição entre meninos da região Nordeste. Se nós fossemos pensar no que diz Elias (1997) esta brincadeira e outras assim como os jogos trazidos aqui, possivelmente, não é fruto de maneiras apenas do presente: incorpora o passado, e, assim, as ações e formas de brincar do presente hão de lançar fundamento para o que há de vir, pois, é assim que se configura a dinâmica processual da história.

Na oportunidade, numa breve aproximação de nossa parte percebemos que o mais velho deles, devido talvez à timidez, não quis definir a brincadeira. Já o menor sem nenhuma hesitação relatou que era uma “brincadeira de carrinho”, e expunha em sua inocência, um barulho característico do automóvel, “run, run” aparentemente para explicar que consistia em uma competição, que definiria o mais veloz.

Figura 10 – Crianças brincando com carrinhos (11-12-2016). Atividade desenvolvida em cima de uma espécie de passarela de mosaico que se situa entre a pista de caminhada e a parte de grama dentro do Parque dos Eucaliptos.



Figura 10 Brincando de carrinho. Fonte: Acervo digital da autora.

Num dos dias que estivemos em sintonia com os espaços, brincadeiras e crianças nós nos deparamos com a brincadeira popular denominada de esconde-esconde a qual é mostrada

abaixo na figura 11. Essa brincadeira ocorreu na Praça da Terceira Idade, e nela sete meninos participam do jogo popular.

Nós identificamos um garoto que chamara os outros para brincar utilizando-se na circunstância de duas estratégias familiares a eles: a primeira foi a de morder o dedo e a segunda a de esconder uma pedra em uma das mãos - quem pegasse o dedo mordido ou a pedra iria contar para os demais se esconderem. Portanto, enquanto um conta, os outros se escondem, e não podem se esconder em um local muito distante. Quando uma pessoa é encontrada, o que faz o papel ‘do conta’ bate no local onde ele estava realizando a contagem e fala o nome da pessoa que foi encontrada, se ele errar o nome da criança encontrada, diz-se que ele “engolobou o ovo”, e será o ‘conta’ novamente. Se o ‘conta’ achar todos menos o último, e o último conseguir bater no local, dizendo: ‘batida salve todos’, todos os outros encontrados até o momento serão salvos, e o que era ‘conta’ volta a fazer a função novamente.

Figura 11- Brincadeira de “esconde-esconde” (26-12-2016). Atividade desenvolvida num piso de blocos no centro da Praça da Terceira Idade.



Figura 11 Esconde-esconde. Fonte: Acervo digital da autora.

Enquanto observadora e pesquisadora de um mesmo enredo, é claro que as imagens, jogos e brincadeiras com as quais íamos nos deparando e apreendendo foram se ligando e constituindo para nós uma espécie de teia humana que traduz como crianças em meios a uma

dada realidade e condição findam por produzirem o que nós compreendemos ser uma ou a figuração social. Figuração de que são eles próprios os atores principais ou são quem protagonizam a história do jogar. Nesta empreitada os jogos em sua forma concreta imergem numa realidade em que brincam as crianças cabenses que vivem em Ponte dos Carvalhos. Assim, “O processo do jogo é exatamente este: uma configuração dinâmica de seres humanos, cujas experiências se interligam continuamente representando um processo social em miniatura” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 87).

Se se pode dizer que no bairro de Ponte dos Carvalhos as brincadeiras não param as experiências de observação também não haveriam de cessar tão rápido e por isso as figuras vão brotando e com elas novas brincadeiras e a figura 12 disso faz destaque.

Figura 12 – Meninos empinando Pipa (09/06/2017). Escola Professor Manoel Davi Vieira da Costa.



Figura 12 Meninos empinando pipa. Fonte: Acervo digital da autora.

Na figura apontada o leitor pode ver meninos que brincam de empinar pipas ou papagaios como também é de muitos conhecidos tal brinquedos em nossa região.

A brincadeira “flagrada” ocorre num dos espaços por nós citado na terceira parte do texto em que destacamos a quadra da Escola Professor Manoel Davi Vieira da Costa. Nela como já ressaltamos existe um espaço lateral em que é comum ser explorado por quem quer brincar. Assim é neste “cantinho” que dois meninos um com aparentemente oito anos e outro

com onze brincavam de empinar pipa. Precisamente falando, enquanto um dos tais indivíduos tentava fazer o brinquedo ganhar metaforicamente falando “o céu” - pois, este é, talvez, o maior objetivo daqueles que soltam seus papagaios - o outro menino, dava dicas, corria com a pipa e segurava sua rabada⁷ na tentativa de ajudar a subir e quando isso de fato ocorrera se pôs a observar os movimentos de “firulas”.

Aqui nos lembramos de um poema de Castro Alves que diz num dos trechos: “A praça é do povo como o céu é do condor”⁸, mas esse céu também retrata as alturas que as pipas de muitos desses meninos atingem é por vezes tão distante, que tais brinquedos em sua leveza desaparecem no infinito e isso nos fez pensar na liberdade que as crianças tanto almejam e que um simples brinquedo é capaz de a elas concederem.

Mais abaixo temos a figura 13 e nela captamos um jogo quase que habitual de muitos meninos e que é conhecido por três dentro três fora.

As regras do “3 dentro, 3 fora” são simples, mas oferecem um nível de desafio interessante para seus participantes. Normalmente ele é jogado por 3 pessoas, sendo que uma vai para o gol enquanto as outras duas tem de tentar fazer os gols através de uma troca de passes de primeira, e normalmente pelo alto. Cada gol vale 1 ponto, não podendo ser feito de dentro da área (em algumas regras, de dentro da área somente com a cabeça). Chutes por cima do travessão são considerados neutros. Os chutes para fora, exceto por cima do travessão, valem 1 ponto para o goleiro. Os jogadores devem fazer os gols sempre de primeira, não podendo ajeitar antes de arrematar. Se o goleiro tocar com a mão na bola fora da área, será pênalti e o gol, se convertido valerá 1 ponto ou 1 ponto para o goleiro caso este defenda o chute. Quem fizer 3 pontos primeiro vence, ou seja, se o jogador fizer 3 pontos primeiro, ganha a disputa. Se o goleiro fizer 3 pontos primeiro ele sai do gol e vai para a linha, sendo substituído pelo perdedor que estava na linha (com menos pontos).

⁷ As pipas e papagaios contam em seus ornamentos com uma cauda composta por uma linha e ao longo de si, fitas de papel de seda ou de plástico fino que se constitui e assim é conhecida por uma rabada.

⁸ ALVES, C., Espumas Flutuantes, 1870.

Figura 13 – **Jogo três dentro, três fora (21/06/2017).** Escola Professor Manoel Davi Vieira da Costa.



Figura 13 Três dentro, três fora. Fonte: Acervo digital da autora.

A bola parece ser um desses “artefatos”, implementos, instrumentos que toda criança se envolve de alguma maneira ao brincar e isso nós destacamos porque também na figura 14 nos deparamos com outra brincadeira com esse brinquedo.

Figura 14 – **Jogo de toquinho (20/07/2017).** Quadra Gilberto Farias do Monte (Gibão).



Figura 14 Toquinho. Fonte: Acervo digital da autora.

Esta brincadeira foi realizada no Gibão, pela manhã, por dois garotos aparentemente com a idade entre 14 e 15 anos, o jogo era denominado pelos meninos como toquinho, ambos apenas

ficavam tocando a bola um para o outro, apesar de parecer ou ter a característica de um treinamento para aperfeiçoar um fundamento do futebol, na verdade ao nos determos atentamente vimos que a brincadeira não tinha essa natureza, percebia-se que aquela era uma maneira de buscar divertimento e não um treino.

Mas, passemos adiante e novamente flagramos novamente alguém envolvido com uma pipa conforme se pode ver na figura 15 um menino com camisa ao ombro que brincava num terreno ao redor da quadra que é conhecida por Gibão.

Figura 15 – Menino Empinando Pipa (22/07/2017). Quadra Gilberto Farias do Monte (Gibão).



Figura 15 Pipa. Fonte: Acervo digital da autora.

Esta brincadeira conforme já destacamos ocorreu nas imediações da quadra do gibão e a criança por nós observada aparentemente tinha uns 11 anos de idade, estava empinando pipa sozinha e se concentrava em encontrar a direção correta do vento com o objetivo de não deixar a pipa cair ou perder altura.

A brincadeira soltar pipa é algo que julgamos divertido, pois, ao longo da pesquisa nós vimos crianças e também adultos envolvidos com ela. De forma geral, com uma linha, os garotos conseguem direcionar e fazer malabarismos no céu.

Se as linhas servem para ganhar as alturas e soltar a imaginação com a “pelota” não diferente a criatividade e formatos de jogos vão aparecendo aqui e ali e se vimos três um três fora, pelada, joguinho de bola, bobinho e outros tantos, a diversidade não para é tanto que na

figura 16 nos deparamos com um jogo nominado pela crianças de barrinha, para nós uma espécie de mini futebol.

Figura 16 – Crianças organizando jogo de barrinhas (21/07/17). A Praça da Terceira Idade



Figura 16 Jogo de barrinha. Fonte: Acervo digital da autora.

No jogo de barrinha o improviso impera a começar das barras. As crianças que brincavam eram dez, todas do sexo masculino, e aparentavam ter entre 7 e 9 anos de idade, dividiram-se em dois grupos de 5 para jogarem um contra o outro, fizeram uma barra imaginária, ou seja não utilizaram nenhum objeto para demarcar o local de realizar o gol, apenas delimitaram através da comunicação verbal até onde era o território do “campo” e a partir de onde era a “barra”.

Foram ao longo da pesquisa tantas brincadeiras que fomos observando em Ponte dos Carvalhos, mas, nem todas caberiam aqui por isso fomos trazendo ao leitor uma perspectiva do possível.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabemos quão abrangente é o universo prático dos jogos populares o que parece se replicar quando dessas coisas o abordamos teoricamente. Sob este prisma o mesmo apresenta várias vertentes para se discutir e que com certeza não tínhamos nem temos a intenção de esgotar dada as suas possibilidades. Assim é que nosso estudo se dirigiu a investigação das manifestações dos jogos populares reveladas pelas crianças da cidade do Cabo de Santo Agostinho em Pernambuco e mais particularmente, no bairro de ponte dos carvalhos. Nesta empreitada o propósito foi o de retratar uma figuração social dos jogos populares na dada localidade. A opção se consolidou por encontramos neste lugar um dos distritos mais populosos do Cabo e por sermos moradora deste espaço com identidade e laços de pertencimento que nos coloca como devedora de uma contribuição social para meninos e meninas que assim como nós crescemos brincando, jogando e perpetuando uma tradição.

Esta pesquisa não tem por objetivo buscar respostas conclusivas, antes propor reflexões sobre o que é do jogo popular, e, ao mesmo tempo retratar algo da realidade social do lugar em que vivem inúmeras crianças por vezes sem ter acesso a um direito social: o de brincar e ter infância.

Assim foi que tecemos nossas observações, utilizando-se de bases sociológicas figuracionais que nos ajudaram a estudar o meio e o comportamento das pessoas envolvidas com a brincadeira no bairro. Buscou-se no cenário investigado averiguar se havia locais frequentados pelas crianças para brincar, quais locais e quais brincadeiras eram essas, se eram jogos populares ou não, e as características de cada jogo e nesta empreitada cada registro nos foram úteis a fim de não serem perdidos elementos de um patrimônio cultural que integra um acervo histórico de uma época passada se assim considerarmos a história processual como diz Elias que atravessa tempo e espaço, mas, também parte das crianças contemporânea. Assim passado e presente marcam uma cadeia de interdependência com suas peculiaridades.

A investigação a princípio tratou-se de verificar quais os locais que incidiam o maior número de crianças brincando, após encontrados estes lugares, iniciou-se o processo de registros dessas brincadeiras, através de fotografias, observações e diálogos breves com as próprias crianças, que descreviam como acontecia cada brincadeira. E aqui uma confissão da pesquisadora: de início não foi simples achar as crianças brincando, porém, com o passar do tempo fomos encontrando certos lugares e espaços em que elas aos poucos “foram brotando” considerando pontos específicos do bairro de Ponte dos Carvalhos em que as brincadeiras

acontecem de forma regular, o que foi de grande valia e significância. Isso nós destacamos porque em nossas leituras - vimos que alguns estudos – também constatamos que em muitos espaços e lugares muitas crianças atualmente não tem contato com os jogos populares fazendo parte de suas rotinas. Seja por causa dos jogos eletrônicos, por exemplo, tem tomado uma grande proporção no divertimento e passa tempo das crianças, seja pela violência urbana que vai afastando o cidadão das ruas e dos lugares de brincadeiras.

Com relação a ocupação das crianças como os jogos eletrônicos, embora não seja alvo de nossa pesquisa se constitui um indicativo nosso de estudo, por exemplo, investigar se crianças interioranas estão de fato abandonando as brincadeiras e jogos populares em função de uma adesão aos joguinhos eletrônicos.

Voltando para o nosso estudo ele nos mostrou que a prática dos jogos populares, ainda é deveras presente no cotidiano das crianças de Ponte dos Carvalhos, é só recorrermos aos meninos empinando pipa, brincando de esconde-esconde, bobinho, carrinho, se pendurando na escada horizontal, jogando bola e andando de bicicleta, que teremos uma comprovação do fato.

Também é importante ressaltar que os lugares em que as crianças se utilizavam destas práticas, são lugares abertos e públicos o que nos fez pensar e cogitar se o Estado não diminuiria muito em gastos públicos em saúde e de combate a criminalidade se considerasse investimentos em educação, lazer e oferta de espaços equipamentos públicos de lazer a população, sobretudo, aquela parte que não possui renda para consumir lazer que custa caro. Falando, então, nos espaços pesquisados alguns são mais frequentados, como o Parque dos Eucaliptos e acreditamos que este fato se deve a estrutura do espaço, que é maior e com mais equipamentos propícios, enquanto os demais disponibilizavam apenas um amplo espaço.

Com a pesquisa conseguimos traçar uma figuração quanto aos jogos populares, mesmo sendo em um ambiente urbano, em uma região metropolitana, ou seja, aos arredores da capital, constatou-se em parte que não é a convivência em uma vida urbana que pode apagar uma herança social construída, pois, como cada criança dessas aprendeu tais brincadeiras não sabemos, até porque este assunto não foi abordado na pesquisa, mas nenhuma brincadeira encontrada foi em sua totalidade novidade, ou seja ambos aprenderam com alguém, e provavelmente já ensinaram ou ensinarão a outrem, se as brincadeiras tiverem significância em suas vida e essas coisa nos levam a crer que uma tradição está viva.

Esta investigação foi realizada em curto período, por ser um trabalho de conclusão de curso, por isso não se atreveu a se aprofundar em outras vertentes como: violência nas cidades versus diminuição de crianças brincando nas ruas, a influência dos jogos eletrônicos nesse

processo, os espaços públicos oferecem condições das crianças brincarem? Entre outros questionamentos, que apesar de não ser o alvo deste estudo, poderia enriquecer o trabalho e que pode ser explorado por outros.

Mesmo diante das questões apontadas, o objetivo deste trabalho foi alcançado, e constatou-se que os jogos populares em Ponte dos Carvalhos, é uma prática presente na vida das crianças, principalmente em espaços públicos como parques, praças, escolas e quadras. E, o fato de frequentar estes lugares, aparentemente como melhores opções para um divertimento sem custos monetários, são os elos que unem estas crianças, pois, se não houvesse o acesso a estes lugares provavelmente o número de crianças tendo a possibilidade de vivenciar cotidianamente brincadeiras como bobinho, andar de bicicleta, empinar pipa e entre outras que necessitam de certo espaço, seria, provavelmente, menor.

Aqui também se evidencia constatada através das falas das crianças que a amizade ou a empatia entre muitos acontece por uma regularidade das brincadeiras e jogos. Qualquer indivíduo que frequente um lugar de forma constante, seja por obrigação ou por escolha própria, está sujeito quase que inconscientemente a se relacionar com as outras pessoas que tem a mesma rotina que a dele, pode-se citar como exemplo uma comunidade escolar, ou adeptos de alguma religião, que por comungarem de um mesmo objetivo e por comparecerem habitualmente ao mesmo espaço, acabam se relacionando, o mesmo acontece com as crianças que vão a estes ambientes com o propósito de brincar e socializar.

Por fim, sabemos que todo e qualquer estudo é num dado sentido limitado e em nosso caso não é diferente e assim não abrangemos todas as esferas do conhecimento sobre o fenômeno do jogo popular a figuração social dos que jogam e brincam em Ponte dos Carvalho e que guardada as proporções pode ser um reflexo de outros lugares.

REFERÊNCIAS

A ESCOLA. Programa educação inclusiva: Direito a diversidade. Brasília: Ministério da educação, Secretaria da educação especial, 2004.

BECKER, Howard S. **Segredos e truques da pesquisa**. Rio de Janeiro, Zahar, 2007.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: Ontem e hoje. **Cadernos de História de Educação**, Uberlândia, n.4, p 45-54.- jan/dez. 2005.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. São Paulo: Brasiliense, 1981.

BURKE, Peter. **A escrita da história**. São Paulo: Unesp, 1992.

CASCUDO, Luis Câmara. **Superstição no Brasil**. São Paulo: Global Editora: 2001.

_____. **Superstições e costumes**. Rio de Janeiro: Antunes, 1958.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Educação Física no Brasil: a história que não se conta**. Papyrus Editora, 2006.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Demográfico: Censo (2010)**. [Brasília]: IBGE, 2010. Disponível em:< <http://www.ibge.gov.br>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992. (Memória e Sociedade).

ELIAS, Norbert. Figuração. In: **Escritos & Ensaios 1: Estado, processo, opinião pública**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p. 25-27

_____. **Os alemães: a luta pelo poder e a evolução do habitus nos séculos XIX e XX**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

_____. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

FREITAG, Bárbara. **O Indivíduo em formação**. 3. ed. São Paulo: Cortez. 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

_____. **El otoño de la Edad Media: estudios sobre la forma de la vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos**. Madrid: Alianza Editorial, 2000.

IMBERNÓN, Francisco. **A educação no século XXI**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

LACERDA. Luiz Alves. **Histórias do Cabo**. Cabo de Santo Agostinho/ PE: Graffix Editora, 1996.

LUCKMANN, Thomas; BERGER, Peter. A construção social da realidade. **Tratado de Sociologia do conhecimento**. Petrópolis. 2004.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2009.

NEIRA, Marcos Garcia. **Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PERNMBUCO. Agencia Estadual de Planejamento e Pesquisa de Pernambuco. Cabo de Santo Agostinho, Recife: Governo do Estado de Pernambuco, Ano [201?].

POPPER, Karl R. **Lógica das ciências sociais**. Brasília: Universidade de Brasília, 1978.

REIS, Elisa et al. **Projeto Construindo o futuro da agricultura familiar**. Reencantando a infância com cantigas, brincadeiras e diversão. Viçosa: [s. n.], 2009.

ROUSSEAU, Jean-Jacques; BRAUNSTEIN, Jean-François. **Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens**. Brasília: Editora Universitária de Brasília, 1989.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos jogos populares**: em busca do "elo perdido". In: CONGRESSO NORTE PARANAENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 4. 2009, Londrina. **Anais...** Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef4/trabalhos/comunicacaooralartigo/artigocomoral21.pdf>> Acesso em 02 de abr. 2017.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; PINTO, Joelson Fernandes. **Educação física na perspectiva da cultura corporal**: Uma proposta pedagógica. Belo Horizonte: editora, 2001.

STUBBS, M; DELAMONT, S. (Org.). **Explorations in classroom observation**. London, John Wiley, 1976.

TEIXEIRA, Mônica de Carvalho. **Lúdico**: Um espaço para a construção de identidades. **Revista Virtú**, Juiz de Fora, p. 1-14, 2010. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a26.pdf>>. Acesso em; 02 de abr. 2017.

WERNECK, Paulo de Lacerda. **Trabalho de Conclusão de Curso**. 4. ed. Rio de Janeiro: [s. n.], 2009. 31 p. Reprográfico.