

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNABUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ROSEMERE DA SILVA PAIXÃO

**JOGOS POPULARES, CRIANÇAS E BRINCADEIRAS DE RUA EM VITÓRIA DE
SANTO ANTÃO – PERNAMBUCO: TECENDO LINHAS E ELOS DESSA
FIGURAÇÃO SOCIAL**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2017

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

ROSEMERE DA SILVA PAIXÃO

**JOGOS POPULARES, CRIANÇAS E BRINCADEIRAS DE RUA EM VITÓRIA DE
SANTO ANTÃO – PERNAMBUCO: TECENDO LINHAS E ELOS DESSA
FIGURAÇÃO SOCIAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco– UFPE, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Dr. Francisco Xavier dos Santos

Vitória de Santo Antão

2017

Catálogo na Fonte

Sistema de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Ana Lígia F. dos Santos, CRB4/2005

- P142j Paixão, Rosemere da Silva.
Jogos populares, crianças e brincadeiras de rua em Vitória de Santo Antão - Pernambuco: tecendo linhas e elos dessa figuração social./ Rosemere da Silva Paixão. - Vitória de Santo Antão, 2017.
36 folhas; il.
- Orientador: Francisco Xavier dos Santos.
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2017.
Inclui referências.
1. Jogos Recreativos. 2. Relações Interpessoais. 3. Criança - Vitória de Santo Antão. I. Santos, Francisco Xavier dos (Orientador). II. Título.

306.487 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE-179/2017

ROSEMERE DA SILVA PAIXÃO

**JOGOS POPULARES, CRIANÇAS E BRINCADEIRAS DE RUA EM VITÓRIA DE
SANTO ANTÃO – PERNAMBUCO: tecendo linhas e elos dessa figuração social**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco– UFPE, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Aprovado em: 29.11.2017

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Francisco Xavier dos Santos (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Me. Edilson Laurentino dos Santos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Haroldo Morais de Figueiredo (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, por ter permitido que isso tudo que vivi na Universidade acontecesse. Não só na Universidade, mas também em todos os lugares e momentos da minha vida. Enfim, agradeço a Deus pelo o dom da vida, por me dar saúde e força para superar as dificuldades encontradas durante o trajeto que me trouxe até aqui e por continuar me abençoando na atual etapa de minha vida.

A meus pais Genival e Maria, que apesar das inúmeras dificuldades que se punham em meu caminho não me deixaram desistir. Em especial, a minha mãe, que sempre foi guerreira, transmitindo-me a confiança de que tudo ia dar certo, constantemente me incentivando e me ajudando nas decisões a serem tomadas, dando-me apoio emocional. A meu pai, que com o seu jeito peculiar me ensinou a dar valor às coisas simples e nunca desistir de lutar pelos meus objetivos.

A meus irmãos Givaldo e Rafaele, que sempre estiveram presentes nos momentos em que, mais necessitei.

A meu esposo Rogério, que esteve do meu lado desde o início do curso, transmitindo-me confiança e me ajudando nos momentos em que precisei.

Aos meus amigos, especialmente Andresa, uma amiga-irmã que ao longo dessa jornada sempre me incentivou a ser uma pessoa corajosa, buscando sem trégua tudo aquilo que realmente quer. Aos meus amigos e colegas da Universidade, que fizeram parte da minha formação e que vão continuar presentes em minha vida.

Aos incríveis professores que conheci na Universidade, os quais contribuíram para a minha formação. Em especial, ao meu orientador, Prof. Dr. Francisco Xavier, que com seu carinho, apoio, confiança, otimismo e seu jeito característico de ser me ajudou a construir este trabalho, amparando-me durante o pouco tempo que lhe coube com suas correções e incentivos.

Por fim, agradeço a minha família e a todos que contribuíram de forma direta e indireta para este momento se realizar.

RESUMO

O presente trabalho aborda o tema do jogo popular vinculado ao conceito de figuração social que tomamos de empréstimo de Norbert Elias e que nos ajudou a pensar como certa configuração é construída pelas crianças que vivem no interior de Pernambuco quando interagem entre si através do jogo. O texto visa atender a um dos requisitos para obtenção do título de graduada na Licenciatura em Educação Física pelo Centro Acadêmico de Vitória, da Universidade Federal de Pernambuco e o objetivo central foi o de investigar a relação que se estabelece entre a rua e o brincar das crianças que vivem na cidade de Vitória de Santo Antão - Pernambuco. Para fins de alcance desta meta nós inicialmente realizamos um mapeamento dos locais de prática dos jogos populares entre as crianças do referido município; também caracterizamos como acontece tal prática; e ainda procedemos a uma análise da relação do brincar e jogar como meios de constituição de uma figuração social que liga a crianças desse cenário. Dentro desse arranjo social complexo o método do qual nos valem aponta para a pesquisa qualitativa que fora fundamental para compreendermos o que elegemos no quadro da pesquisa empírica. Neste particular, fizemos uso de alguns instrumentos tanto para construção como para análise, dentre eles: observação, levantamento bibliográfico e documental, mídias 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. A pesquisa, a partir de nosso lugar, nos aponta diversas coisas e fatos, entre os quais citamos que a constituição do cenário das brincadeiras populares é algo vivo, real. E, que as linhas e elos que marcam o contexto são tecidos com uma vivacidade que parece ser algo singular das crianças, que encontram no brincar e jogar uma forma de estabelecer e construir sua própria identidade.

Palavras – chave: Jogos Populares. Figuração Social. Vitória de Santo Antão.

ABSTRACT

The present work approaches the theme of the popular game linked to the concept of social figuration that we borrowed from Norbert Elias and that helped us to think how a certain configuration is constructed by the children who live in the interior of Pernambuco when they interact with each other through the game. The text aims to meet one of the requirements for obtaining the degree of graduation in the Degree in Physical Education by the Academic Center of Vitória, Federal University of Pernambuco and the central objective was to investigate the relationship established between the street and the play of the children living in the city of Vitória de Santo Antão - Pernambuco. For purposes of reaching this goal we initially carried out a mapping of the places of practice of the games popular among the children of said municipality; we also characterize how this practice happens; and we proceeded to an analysis of the relation of play and play as means of constitution of a social figuration that connects children of this scenario. Within this complex social arrangement the method of which we value points to the qualitative research that was fundamental to understand what we choose in the framework of empirical research. In this particular, we made use of some instruments for both construction and analysis, among them: observation, bibliographical and documentary survey, visual media, bibliographical and documentary files, annotation data files, data organization in themes and contextualization and interpretation of meaning of images, content analysis. The research, from our place, points us several things and facts, among which we mention that the constitution of the scenario of the popular games is something alive, real. And, that the lines and links that mark the context are woven with a vivacity that seems to be something unique of the children, who find in the play and play a way to establish and build their own identity.

Keywords: Popular Games. Social Figuration. Santo Antão's win

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Jogos infantis no século XVI - Pieter Brueghel (1560).....	12
Figura 2 - Rua Pedro Ramalho da Silva, bairro Jardim Ipiranga.....	22
Figura 3 - Rua Henrique Dias, bairro do Livramento.....	23
Figura 4 - Rua F, bairro Lídia Queiroz.....	24
Figura 5 - Jogo de bola com os pés ou “pelada”(31/8/17).....	26
Figura 6 – Crianças brincando de bolinha de gude na Rua Pedro Ramalho da Silva (25/8/2017).....	27
Figura 7 - Brincadeira de boneca na Rua Henrique Dias (25/8/2017).....	28
Figura 8 - Jogo Uno na Rua A (26/7/2017).....	29
Figura 9 - Crianças brincando de bolinha de gude na Rua A (26/7/2017).....	30
Figura 10 - Crianças com suas bicicletas na Rua C (26/7/2017).....	31

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 ENTRE HISTÓRIAS QUE PONTUAM SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES.....	12
3 IMAGENS QUE “FALAM”: ASSIM SE PROJETAM ALGUNS BAIRROS E RUAS	20
4 MENINOS E MENINAS EM SUAS FORMAS DE BRINCAR: UM RETRATO DAS TEIAS QUE OS LIGAM EM SUAS FIGURAÇÕES	25
5 CONCLUSÕES	32
REFERÊNCIAS.....	35

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo principal investigar como se constitui na atualidade o cenário das brincadeiras das crianças que se envolvem com jogos populares nas ruas de Vitória de Santo Antão – PE, dando relevo às linhas e elos que tecem tal figuração social.

Ele corresponde a um dos requisitos para obtenção do título de graduada na Licenciatura em Educação Física pelo Centro Acadêmico de Vitória, da Universidade Federal de Pernambuco, em 2017. E o estudo em pauta tem como objeto principal o jogo popular.

Dentro das diversas exigências postas e interesses investigativos, cogitamos que uma reflexão sobre tal tema - que é parte de um dos conteúdos da Educação Física - se reveste de valor singular, pois cogitamos discorrer sobre esse fenômeno cultural e educacional, sob uma perspectiva processual da história, recorrendo a Elias (1995). Nesses termos, ousamos afirmar que o jogo e a brincadeira popular, em termos de uma longa duração, compreendem diversos sentidos e significados e revelam certa permanência, marcando aqui e ali a sociedade dos indivíduos.

Falando sobre sentidos e significados - com relação a esse fenômeno cultural - há indivíduos que dele se apropriam em diferentes momentos da história, incorporando-o às suas vidas seja como elemento de diversão e passatempo¹, seja como “trabalho” pedagógico e elemento de reflexão acadêmica, pois assim o fazem muitos professores e investigadores contemporâneos².

A despeito das diferentes relações que os indivíduos têm e possam desenvolver com o jogo, em nós despertou algumas inquietações de natureza teórica e uma resultou em investigar a relação que se estabelece entre a rua e o brincar das crianças que vivem numa cidade interiorana como Vitória de Santo Antão–PE. Noutras palavras, nosso interesse se ateve em saber se a rua ainda hoje se constitui num lugar de referência para crianças interioranas quando o assunto é brincar, jogar. Ocorre que, em que pese às mudanças sociais da contemporaneidade – violência, ocupação territorial dos espaços urbanos, questões

¹ Cf. Elias e Dunning (1992) para saber o que falam sobre a sociedade inglesa do século XVII e dos passatempos dos indivíduos que dela faziam parte.

² Apesar do jogo e brincadeira comporem um tema estudado ao longo da história da humanidade, ousamos dizer que na atualidade ele ganha maior projeção acadêmica.

tecnológicas etc.—, suspeitamos que o fenômeno do jogo ainda parece conectar os sujeitos humanos que tecem seus laços “primeiros” por meio do brincar e jogar.

Portanto, é importante refletir sobre dado fenômeno cultural, observando-o pelo modo como se estabelece a ligação entre os indivíduos – suas ações – e espaço da rua. Devem ser tomados como fundamentos o jogo e a brincadeira popular que aparecem como fios de uma teia que une as crianças de modo interdependentes e mediante suas ações e interações e findam por construir uma figuração social específica que aos poucos havemos de revelar.

Entre as causas que justificam este trabalho, consideramos essencial o fato de ele abordar o tema do jogo e da brincadeira popular por uma perspectiva teórica distinta daqueles estudos com os quais dialogamos aqui. Nós pensamos no tipo de relação que as crianças vão produzindo com e por meio do jogo, observando o grau de interdependência que se opera entre os indivíduos delineando aquilo que chamamos de figuração social.

Do ponto de vista prático, a pesquisa decorre de nossa experiência com a área da Educação Física, onde nos envolvemos – ao longo de nossa graduação – com alguns projetos de extensão e iniciação à docência ligados a crianças escolares com as quais vivenciamos na prática o conteúdo jogo. Vivenciamos como acadêmica uma prática relativa ao processo formativo das crianças dentro da própria cidade de Vitória de Santo Antão. Além disso, tivemos oportunidade de aplicar os conhecimentos de nossa formação em projetos comunitários, o que possibilitou a seguinte percepção: em meio à enorme quantidade de crianças que estão na escola e que encontram ali a oportunidade de brincar e jogar há aquelas que ultrapassaram os seus muros e frequentam a rua, que constitui um espaço a mais para brincar, o que foi alimentando a nossa pesquisa.

Nos moldes como o trabalho foi sendo construído, optamos por um viés teórico que encontrou na sociologia eliasiana (Norbert Elias) e, principalmente, no seu conceito de figuração uma possibilidade explicativa dos objetos em análise.

O jogo e a brincadeira revelam uma maneira de compreender como as inúmeras e diferentes figurações sociais são formadas e construídas. “O jogo é um sistema de interdependência complexo que serve para pensar relacionalmente os grupos humanos” (SANTOS, 2015, p.35). Para Elias, o movimento da vida social é o jogo, que “se apresenta como uma lei geral do funcionamento social e se impõe, pois, como um imperativo do qual ninguém poderia fugir” (ID. IBID., p.78). Figuração

seria, então, uma *abrangência relacional*, o modo de existência do ser social e a possibilidade conceitual de aproximação das manifestações do dia a dia.

A figuração que tratamos aqui pode ser vista como uma rede em que:

[...] muitos fios isolados ligam-se uns aos outros. No entanto, nem a totalidade da rede nem a forma assumida por cada um dos fios podem ser compreendidas em termos de um único fio, ou mesmo de todos eles, isoladamente considerados; a rede só é compreensível em termos da maneira como se ligam, de sua relação recíproca (ELIAS, 1995, p.35).

Como já pontuamos, a sociologia de Norbert Elias vai dando contorno a certas questões e reflexões que são extensivas a este trabalho. Uma delas diz respeito a pensar se é possível tomar a “simples” prática do brincar e jogar como forma de explicar como os indivíduos tecem elos e constroem uma dada realidade social ou suas estruturas de mundo. “É aceitável dizer-se que as estruturas sociais são estruturas formadas por seres humanos” (ELIAS; DUNNING, 1992, p.77). No entanto, do ponto de vista sociológico o termo estrutura não é tão “afeto” à união com os seres humanos, e por não sê-lo é mais “adequado” à ideia de figuração de seres humanos.

Falar em figuração só faz sentido quando referenciado a alguém ou, sendo mais preciso, vários alguéns. O jogo é, assim, um modo de estabelecer elos e de construção individual e social. Sua prática possibilita que os indivíduos vão produzindo história e unificando a experiência vivida.

Diante das considerações até aqui apresentadas, buscou-se com essa pesquisa responder à seguinte questão, a fim de destacar linhas e elos dessa figuração social: como se constitui na contemporaneidade o cenário das brincadeiras das crianças que se envolvem com jogos populares nas ruas de Vitória de Santo Antão – PE?

Ressaltamos, para fins de esclarecimento, que dadas às circunstâncias e a finalidade para a qual este texto é construído não foi nossa pretensão cobrir vis a vis todas as ruas e bairros do município para vislumbrar o cenário de brincadeira das crianças. Mesmo porque da forma como concebemos a pesquisa acreditamos que seja possível partir de uma perspectiva micro da figuração social, e com esta tecemos relações capazes de retratar o macro dessa mesma realidade. Em outras palavras, tomamos como referencial os bairros mais populosos da cidade e, nestes, a rua principal de cada um. Eles nos serviram de indicadores pontuais para pensar e projetar a figuração daqueles pequenos que jogam e brincam nas ruas dessa cidade.

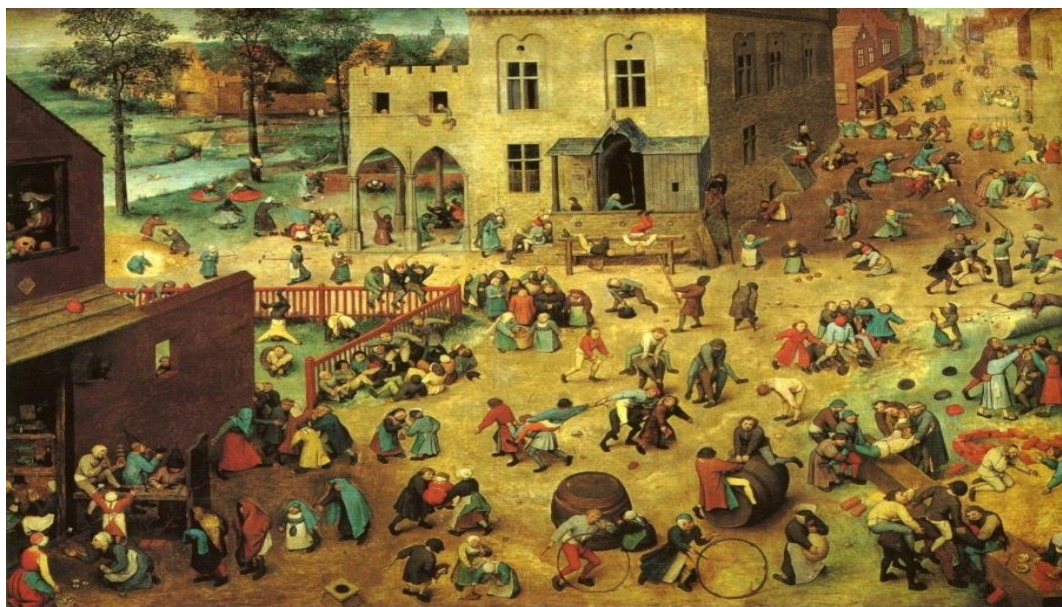
Ora, da forma como temos aprendido ao longo de nossa formação ousamos dizer que não há caminho investigativo possível de se traçar sem que haja uma conexão entre teoria e dados. Na verdade, um não existe sem o outro. Assim, a tarefa de ligá-los, como muitos sabem, cabe à metodologia. Para construir o nosso trabalho, pensamos naquilo que falam Stubbs e Delamont (1976) de que o tipo de problema é que delimita o método recrutado. Assim sendo, optamos pela perspectiva qualitativa, que nos fora fundamental para compreendermos o que elegemos no quadro da pesquisa empírica.

De modo concreto, fizemos uso de alguns instrumentos tanto para construção como para análise, a saber: observação, levantamento bibliográfico e documental, mídias audiovisuais, 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, cogitamos que a tarefa do leitor seria deveras facilitada se nós organizássemos o texto numa sequência didática, cuja meta seria situá-lo ao manusear o documento em questão. Dessa forma, a partir de nossa decisão, apresentamos o trabalho dividido em 5 partes principais. Na primeira, temos a introdução; a segunda abrange a parte da história, onde pontuamos sobre jogos e brincadeiras populares; na terceira, passamos das imagens às falas, projetando alguns bairros e ruas; a quarta parte do trabalho é destinada às histórias dos meninos e meninas e suas formas de brincar, projetando um retrato das teias que os ligam em suas figurações; finalmente, fechamos com a que se destina às conclusões.

2 ENTRE HISTÓRIAS QUE PONTUAM SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES

Figura 1 – Jogos infantisno século XVI – Pieter Brueghel (1560)



Fonte: (SOARES, 1998).

O termo **entre histórias que pontuam...** É uma expressão que aqui, intencionalmente, dá relevo a duas possibilidades reflexivas. Primeiramente que histórias dos jogos invocam um sentido relacional e dinâmico, posto que há uma sociedade de indivíduo, ou indivíduos, imersa nesse processo. E segundo que essas mesmas histórias revelam algo ímpar: que o fenômeno do jogo, do ponto de vista da teoria processual de Norbert Elias, é algo sem início nem fim precisos, porque é parte da vida dos sujeitos, cujas heranças sociais não se sabe onde começam nem terminam.

Portanto, tecemos linhas de heranças culturais que invocam uma história que antecede o que nos é visível. E, assim, não há como demarcar com precisão um início e um fim das linhas e do processo social. Por isso mesmo é que nos limitamos a destacar dessas histórias: pequenos pontos.

Desde então, esta parte de nosso trabalho aponta uma possibilidade narrativa da história do fenômeno do jogo e da brincadeira popular, delineando alguns encontros das linhas. E, não obstante haverem diversos caminhos para empreender tal narração, a via aqui escolhida constitui uma maneira de retratar algo do processo

histórico cujas referências vêm do diálogo que fomos construindo com alguns autores por nós eleitos, constituindo um modelo linear de acontecimentos e fatos.

Tendo em vista a perspectiva de narração, a figura acima além de fins ilustrativos nos faz lembrar que os jogos e as formas de divertimentos estão atrelados à longa duração da vida humana, invocando uma dimensão processual da história, indicando que jogar, brincar e divertir-se são coisas que conduzem a tempos remotos.

E, ainda que nosso intento aqui não seja de historiar o jogo e a brincadeira popular, compreendemos que uma perspectiva de certos fatos daria a oportunidade de visualizarmos algo da dinâmica e do movimento que dá conta da trajetória desses fenômenos.

Valendo-se, então, dos autores com quem dialogamos, algumas pesquisas apontadas em nossas referências falam que os jogos surgiram no século XVI, indicando grande projeção sobre Roma e Grécia, incluindo também outras civilizações antigas, a exemplo da China.

Na antiguidade, alguns arqueólogos identificaram nas paredes das cavernas pinturas rupestres, e nelas alguns tipos de jogos³ foram reconhecidos. Um dos objetos identificados foi o pião, atestando que tanto os gregos como os romanos já o utilizavam como jogo naquela época. Assim, “[...] esse brinquedo tem sua origem na Antiguidade Clássica, sendo que na Grécia era conhecido por *strombos* e em Roma, por *turbo*” (BERNARDES, 2006, p.3).

Sobre o pião ou pinhão, Bernardes (2006) nos informa que em muitas culturas esse brinquedo era construído com madeira de goiabeira, laranjeira e jacarandá⁴, tendo na ponta um prego – “ferrão” –, por onde gira impulsionado por um cordão enrolado na outra extremidade, após ser lançado com destreza. Conforme pudemos averiguar em nossas leituras, existem várias modalidades ou maneiras de “jogar”. Eis alguns exemplos: **na jogada de dormir** o pião deve ficar rodando sobre o seu eixo sem balançar e sem mexer; **na jogada batata**, o pião fica girando com a cabeça para baixo; **na jogada de vida ou morte**, o jogador lança o pião sobre o outro que está girando para parti-lo ao meio, danificando-o.

³É preciso dizer que embora haja uma distinção entre o jogo e o brinquedo pião, um não existe sem o outro.

⁴Nós imaginamos que possa haver outras madeiras no “fabrico” desse brinquedo, mas partimos daquilo que é dito pela autora.

Essas maneiras citadas de jogar o pião não esgotam as multiplicidades de formas encontradas entre os diferentes grupos e sociedades humanas que fizeram e fazem uso desse brinquedo.

Na antiguidade, as crianças não tinham tantos brinquedos ao contrário o que ocorre na atualidade, sobretudo com a industrialização. As crianças antigamente usavam sua criatividade para construir seus próprios brinquedos e brincar, seja com pedaços de madeira, seja com pedrinhas. Faziam suas próprias criações com esses materiais, e algumas brincadeiras eram comuns, como: passar o anel, cantigas de roda e pula corda.

Jogos e brincadeiras semelhantes aos acima mencionados são encontrados na contemporaneidade, e por isso imaginamos como cada um deles teria surgido e quem os criou. Em meio ao debate sobre o jogo popular, alguns autores dizem que os criadores destes são anônimos, pondo em cheque uma origem precisa. Talvez, isso ocorra pelo fato de que muitos povos e culturas, na “*longuedurée*” da história, revelam uma multiplicidade de ligações e apropriações com esse fenômeno.

Seja como for, as brincadeiras e jogos populares são considerados como parte da cultura da humanidade, como afirma Huizinga (2000), pois são do conhecimento de diferentes povos e representam os valores e a cultura de distintas sociedades, seja conservando suas características, seja se transformando, dependendo do contexto. Portanto, suas manifestações culturais estão situadas dentro do folclore de diferentes grupos sociais.

Assim,

Ligados ao folclore possuem características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação e mudança. As brincadeiras tradicionais possuem, como manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social (BERNARDES, 2006, p.2).

Como forma de convivência e perpetuação de tradições e identidades, os jogos são praticados por várias pessoas, sem distinção de cor, raça, gênero e experimentados e/ou vivenciados em lugares muito diversos, delineando conhecimentos e um tipo de *ethos*⁵ característico. O fenômeno do jogo, portanto, varia, de acordo com cada sociedade, no tempo e no espaço, ou seja, é comum observarmos mudanças na prática, regras, nomenclaturas e especificidades. Essas

⁵Santos (2015, p.17) recorre a Motta (2012) dizendo que o *ethos* invoca “[...] um sentido de costume, caráter e valor como requisitos básicos que marcam as pessoas de um grupo”.

transformações talvez ocorram em função do movimento da vida social a que se refere Elias quando se reporta ao jogo.

Cogitamos que os jogos, por essa capacidade de “variação”, se modificam de acordo com a cultura e os costumes de determinada localidade e grupos sociais. Vão se conformando com o passar do tempo, sendo o seu conhecimento transmitido de geração em geração por meio da observação, da oralidade e das próprias interações que tendem a produzir neles “certas” metamorfoses.

Isso, possivelmente, ocorre porque, como diz Laraia (1986), qualquer sistema cultural poderá estar imerso num contínuo processo de mudança. Desse modo, a conservação torna-se algo “relativo”, dependente da magnitude de tempo e do sistema cultural em questão. Assim, contextos sociais, educacionais e outros constroem uma imagem do jogo conforme seus valores, experiências e modo de vida que se expressa por meio da linguagem.

Mas, se temos ressaltado que os jogos e brincadeiras populares são parte da história de muitas sociedades humanas, como ele aparece no cenário das tradições históricas brasileira? No Brasil, o que é dito sobre o fenômeno em questão? E o que ocorre com relação ao brincar e jogar quando nos reportamos a uma pequena cidade brasileira? Questões como essas problematizam a pesquisa, contudo pretendemos respondê-las ao longo deste texto.

No que tange ao contexto social, a história dos jogos populares no Brasil teve grande influência de diversas culturas e povos. Dentre eles, destacam-se portugueses, negros e índios, que inspiraram inúmeras brincadeiras e jogos das crianças brasileiras.

Brincadeiras como pião, amarelinha, pipa, bolinhas de gude, as histórias de fadas, bruxas, advinhas e parlendas, somadas a outras tantas, nos foram transmitidas pelos portugueses ao chegarem no Brasil. Uma quantidade sem par de tradições direcionadas ao brincar e jogar nos ligam no curso da história aos portugueses e suas heranças sociais. E muitas passam a ser parte de nossas heranças, configurando parte do que somos na atualidade.

Do mesmo modo, alguns jogos e brincadeiras tradicionais foram disseminados pelos portugueses ao chegarem ao nosso país; empinar pipa, por exemplo, foi-nos legado pelos lusitanos. Ela é também conhecida como papagaio, arraia, raia, quadrado e foi recebida pelos portugueses, no século XVI, dos povos orientais, que a “usavam” em estratégias militares. Nesse caso, serviam como

instrumentos de comunicação entre os soldados para enviar notícias a locais sitiados ou pedidos de ajuda, ou seja, era utilizada como forma de sinalização entre os povos da China e da Europa (BERNARDES, 2006).

Ao chegar ao Brasil, empinar pipa se tornou uma forma de diversão que se disseminou entre a população do país, talvez pela facilidade de produzi-la. Bastam algumas folhas de papel, varinhas (geralmente de bambu), cola e linha para serem confeccionadas e empinadas (soltadas) pelos meninos e meninas em dias de vento e em lugares abertos. Mas essa não é única brincadeira que podemos recrutar para falar de nossas heranças, outras também estão presentes.

Nesse rol, citamos ainda a amarelinha, conhecida em algumas regiões do Brasil como academia, maré, sapata, avião ou macaca. Trata-se de uma das brincadeiras populares bastante conhecidas pelos brasileiros que também foi trazida pelos portugueses.

Mas muitos sabem que nossa tradição quanto à cultura do brincar e jogar não se deve só aos portugueses. Nós também convivemos com outros povos, a exemplo dos negros e índios. Em sua história social, o Brasil revela, sob diversas formas, fortes ligações com o regime escravocrata. Assim sendo, os negros africanos nos legaram uma tradição singular quanto aos fenômenos citados.

A miscigenação índio-branco-negro e a falta de documentação sobre os jogos dos meninos negros no período colonial dificultam a especificação da influência africana no folclore infantil. Entretanto, foi pela linguagem oral que a mãe- preta transmitiu para as crianças o conto, as lendas, os mitos, as histórias de sua terra (BERNARDES, 2006, p.5).

Esses jogos foram transmitidos aos brasileiros por meio da oralidade, traduzindo um legado de brincadeiras e ressaltando personagens comuns da cultura dos negros. Os jogos e brincadeiras são marcados no folclore africano com histórias de bicho, faz-de-contas, animismo. Nesse sentido, as crianças negras resguardam as brincadeiras com tais influências, a exemplos de: chicotinho, quente-frio e batata quente, entre outras.

Como já mencionamos, a herança sociocultural que marca o povo brasileiro resulta de uma mistura complexa. Basta citar que mesmo antes da chegada dos negros e portugueses já existiam nas terras brasileiras os povos indígenas, o que nos permite afirmar que os índios também tiveram grande influência nas brincadeiras e jogos que são conhecidos e praticados no Brasil, tanto no passado como ainda hoje.

Com relação às brincadeiras dos índios, estas tinham como características peculiares o predomínio de elementos da natureza e as danças totêmicas retratando imitações de animais em rituais mágicos. No caso dos animais, estes se misturam nos contos indígenas e nos rituais. Dessa rica tradição, alguns jogos marcantes remetem à brincadeira de esconde-esconde e à peteca, só para citar algumas (COSTA *et al.*, 1982).

Com relação à herança indígena, como vimos, temos a brincadeira que envolve o jogo da peteca. Esse brinquedo, conforme sabemos, era construído pelos indígenas com a palha e o miolo do milho e era bastante comum entre os índios Tupis.

Esse é, portanto, um esboço de como alguns jogos e as brincadeiras populares nos foram sendo legadas, no longo curso de nossa história social, pelos povos citados. Dizemos ser uma perspectiva, porque o nosso propósito, já destacamos, não foi historiar sobre o jogo popular em toda a sua extensão e possibilidades, mas sim traçar uma linha ilustrativa do processo, que é amplo.

Ora, mas se a narrativa histórica é ampla e complexa, então, dentro ainda desse esboço que primeiro toca uma herança do passado, também se pode acrescentar a essa cadeia que une o jogo e a brincadeira a dimensão contemporânea.

Na contemporaneidade, há quem diga que muitos jogos e brincadeiras tradicionais, que se encontravam ligadas ao cotidiano social de várias gerações passadas de crianças, parecem estar desaparecendo ou perdendo algo da sua “essência” por diversos fatores. Dentre os principais, destacam-se a violência urbana, a falta de espaço decorrente do processo de urbanização e da especulação imobiliária. Tudo isso leva as crianças a deixarem de brincar nas ruas, calçadas e praças. Junte-se a esses problemas a influência da televisão e dos jogos eletrônicos, que com suas aparições e evoluções ajudam a mudar a configuração das brincadeiras no mundo contemporâneo. Há, inclusive, quem diga que a tecnologia vem promovendo certas homogeneizações do brincar com suas consequências e implicações (MEIRA, 2003).

Parece que, com o atual avanço tecnológico e produção de brinquedos industrializados, temos a constituição de várias configurações do brincar na sociedade, e uma delas institui uma relação distinta das crianças com a televisão, o videogame e a internet. Esses fatores parecem promover várias mudanças na vida

das pessoas e, particularmente, na das crianças e nos modos de muitas brincarem na atualidade. Dentro desse processo, pode-se apontar na sociedade uma redução clara de brinquedos produzidos com características artesanais e rústicas se um aumento dos brinquedos industrializados.

Para Cairoli (2010), os brinquedos que eram simples e rústicos foram sendo substituídos por outros produzidos em série e de materiais mais sofisticados, a exemplo do plástico.

Na atualidade, tornou-se um tanto habitual o brincar infantil associado ao avanço da tecnologia – seus produtos –, por meio da qual as crianças gastam grande parte de seu tempo em frente à televisão ou “jogando” na internet e pouco envolvida com brincadeiras como pular corda, pipa, amarelinha, pega-pega e jogo de bola. Assim, essas e outras brincadeiras que remetem a uma tradição do passado parecem não ser tão comuns em muitos espaços sociais na contemporaneidade, uma vez que os brinquedos “modernos” exercem predominância e fascínio na sociedade do espetáculo, caindo no gosto das crianças da atualidade.

Se os jogos, conforme argumenta Huizinga (1971), estão presentes na sociedade desde as civilizações mais antigas como uma manifestação cultural, é de se conjecturar que com o passar do tempo possam eles desenvolver diferentes formas e significados que dependem do seu contexto histórico, dos interesses de cada época e do processo de construção da sociedade.

Diante disso, temos para nós que se a história da sociedade e de sua cultura do brincar é dependente das transformações que marcam tempo e o espaço social, então cabe imaginar que no bojo das mudanças muitos dos espaços destinados aos jogos populares ligados ao passado tenham diminuído, fazendo com que as crianças contemporâneas tenham pouca oportunidade de vivenciá-los nas ruas e no seu cotidiano. Isso, porém, são hipóteses que precisam ser testadas com maior amplitude por outros investigadores.

Nessa discussão entre passado e presente, alguns estudiosos falam de perdas que poderiam pôr em cheque a essência e manutenção do jogo popular. Nós, porém, ousamos dizer, que não enxergamos uma perda total, mas, talvez, uma transformação nos códigos de conduta e sensibilidade. Ou, como diria Elias (2006), no *ethos* de nossa civilização, que parece conferir novos padrões ao jogo e brincadeira popular.

Se tais composições revelam diferenças nas brincadeiras e jogos contemporâneos, se comparado às sociedades anteriores não implica necessariamente dizer que os “novos” jogos deixem de ser popular. Ocorre que as crianças, que fazem parte da atual contemporaneidade da sociedade dos indivíduos, continuam brincando e se divertindo com coisas que elas e seus grupos tomam como jogos populares, e essa representação social não pode ser por nós ignorada.

Falando das crianças contemporâneas, perguntamos qual o significado daquelas que brincam nas ruas e bairros de uma cidade interiorana como Vitória de Santo Antão, em Pernambuco? Essa pergunta nos leva ao ponto seguinte do nosso texto, que finda por projetar elementos de um contexto figuracional que vamos aos poucos exibindo como quem projeta um filme composto por diversas imagens.

3 IMAGENS QUE “FALAM”: ASSIM SE PROJETAM ALGUNS BAIRROS E RUAS

Difícilmente se pode explicar um cenário desconhecido, principalmente a um *outsider*⁶, sem trazermos alguns elementos (dados e informações) que sirvam de referência e identificação para aquilo que temos observado. Com isso, fomos construindo, durante nossa entrada e permanência no campo, um acervo valendo-nos dos materiais coletados (imagens, observações), na intenção de fornecer ao leitor uma noção, por menor que seja, do cenário onde realizamos a pesquisa.

Nós conjecturamos que as imagens dão conta de anunciar, pronunciar coisas, evidenciando projeções e aproximações do mundo real, tal como as imagens “falam”. Desse modo, envolvidos pelas possibilidades dialógicas tomamos as imagens como projeção dos lugares onde vivem os indivíduos, precisamente as crianças do referido município.

Dessa forma, imagens que são apresentadas nesta e na próxima parte do trabalho são essenciais para as nossas pretensões, pois, conforme Martins (2008, p. 11), “a composição fotográfica é também uma construção imaginária, expressão e momento do ato de conhecer a sociedade com recursos e horizontes próprios e peculiares”. E, assim, lançamos foco sobre tais construções, destacando algumas ruas e bairros do município de Vitória de Santo Antão, onde crianças vivem, brincam, produzem histórias e constroem suas relações sociais. Essas formas de interações e relações lhes ligam de forma interdependente, e tudo isso nos possibilitou conhecer algo de um tipo de “sociedade peculiar” de que fala o mesmo Martins (2008).

Considerações iniciais postas, passamos às imagens captadas, pontuando sobre ruas e bairros investigados, que são parte integrante do que é o município de Vitória de Santo Antão. Tais imagens também revelam algo da constituição desses espaços sociais públicos em que fomos testemunhar a presença de crianças “brincantes”.

Nesse processo de investigação, além do objetivo principal, que foi averiguar sobre a constituição atual do cenário das brincadeiras das crianças nas ruas de Vitória de Santo Antão e a figuração social local resultante desse processo, também se estabeleceu o desígnio de observar e compreender os lugares em que vivem os

⁶Nesse caso específico, estamos falando dos indivíduos sem grande inserção social local, cujo conhecimento sobre a cidade de Vitória de Santo Antão – ruas e bairros - é um tanto superficial.

indivíduos. É que, antes de serem espaços onde o jogo e a brincadeira acontecem, são lugares que lhes conferem identidade e “a imagem produzida pelo homem, segundo diferentes concepções e estilos, diz ao homem, em cada época, quem o homem é” (MARTINS, 2008, p.20). Talvez, por isso, uma das grandes tarefas do pesquisador é compreender o monopólio do imaginário documentado pela imagem, fotografia, enfim.

Assim sendo, na **Figura 2** destacamos o bairro Jardim Ipiranga e, neste, percebemos certas singularidades dignas de nota. Estamos diante de um lugar de origem social humilde, cujas habitações, em sua maioria, são simples e atreladas ao baixo poder aquisitivo das pessoas. O espaço social, em si, se caracteriza, conforme constatamos, por uma desigualdade marcante, mesmo que nossa percepção tenha se atido a um raio pequeno, como havemos de destacar que foi a Rua Pedro Ramalho da Silva.

Ainda com respeito ao bairro Jardim Ipiranga, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), possuem 5.777 habitantes, sendo 2.753 homens e 3.024 mulheres. Nele várias ruas constam como possuidoras de calçamento e saneamento básico, porém uma coisa nos chamou a atenção: algumas dessas ruas têm apenas uma metade calçada, enquanto a outra continua na poeira e esburacada.

A situação nos chamou a atenção porque, já no campo, nós observamos uma questão sutil, mas importante na configuração do brincar: é que na parte calçada da rua se desenvolvia um tipo de brincadeira, e na parte de barro (sem calçamento), outro. Nem sempre aquilo com que brincam as crianças de um lado da rua brincam de modo semelhante e/ou concomitante às do outro lado, a não ser quando elas se juntam. Também deve ser mencionado o fato de que em dias de chuva a lama dificulta a realização de brincadeiras na parte de barro.

Ainda pontuando sobre a Rua Pedro Ramalho da Silva, em nossas observações (e a imagem corrobora) vimos que nela há pouco movimento de veículos, talvez pela composição estrutural já relatada. No que se refere, porém, às crianças e jovens, vimos muitas brincando, pois, afinal, apesar das condições estruturais “perversas” e do descaso do olhar do poder público, a rua, como se pode ver, é extensa e aparentemente tranquila. Isso parece favorecer a ocupação desse ambiente por meninos e meninas que moram no Jardim Ipiranga.

Figura 2 - Rua Pedro Ramalho da Silva, bairro Jardim Ipiranga



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

Continuando com os deslocamentos para desenvolver a pesquisa, passamos, então, à **Figura 3**, que se refere ao bairro do Livramento, considerado um dos mais populosos de Vitória de Santo Antão, pois, de acordo com o IBGE, há nele 8.460 habitantes. O Livramento localiza-se próximo ao centro da cidade, e, conforme temos conhecimento, a maioria das pessoas que ali residem revela um padrão de classe média e alta⁷. Nesse bairro, a rua observada foi a Henrique Dias, onde grande parte das casas apresenta muros altos, e a rua propriamente dita apresenta uma dimensão larga, fatores que indicam uma representação da estrutura social que denota certo *status* e poder local. No que remete ao nosso interesse principal, nossas observações deram conta de que há muito movimento de veículos, e quase não tem crianças brincando. Nesse ponto, especificamente, nós cogitamos que as condições estruturais e socioeconômicas das pessoas e das residências permitem outras configurações do brincar, a exemplo dos quintais das casas.

Figura 3 – Rua Henrique Dias, bairro do Livramento

⁷Como sou moradora da cidade, residindo desde que nasci, confirmo que é comum termos informações de como se configuram os bairros do município em termos de estratificação social.



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

A terceira e última localidade que observamos foi o bairro Lúcia Queiroz, considerado o segundo mais populoso de Vitória, com 9.355 habitantes, segundo o IBGE⁸. Algo que nós consideramos curioso é que, especificamente nesse bairro da cidade de Vitória de Santo Antão, as ruas são organizadas e conhecidas pelas letras do alfabeto. Nele notamos que, tanto a rua onde nos atemos a registrar das crianças brincando, no caso a Rua **F**, como outras que se constituem ponto de passagem, não possuem calçamento e saneamento básico e em sua maioria são muito estreitas.

Outro fato curioso é que dentro desse conjunto de ruas, incluindo aquela que investigamos, a maior parte das calçadas das casas são altas e irregulares, condições essas que nós imaginamos dificultar brincadeiras nesse espaço.

Com relação aos atores sociais, boa parte das pessoas que compõem esse bairro é gente de origem social humilde, que vive de modo simples. Nesse universo, percebemos que há muitas crianças nas ruas. Além delas, também observamos jovens que se encontravam junto às crianças ou olhando ou participando de atividades que envolviam jogos e brincadeiras.

Figura 4 - Rua F, bairro Lúcia Queiroz

⁸Segundo o IBGE o bairro mais populoso é o da Bela Vista.



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

As imagens aqui apresentadas, conforme percebemos, podem suscitar muitas outras observações, ideias e reflexões teóricas que dependem da visão de quem as focaliza e analisa. Dentro, porém, de nossas metas investigativas, o que trazemos segundo nossa ótica, expõe uma parte do cenário e serve ligação para compreender o que vem a ser o espaço real das ruas e bairros.

Deixando, então, as imagens que projetam ruas e bairros, nosso caminho agora visa mostrar algumas formas de ligações que vão unindo meninos e meninas. Para tanto, captamos o brincar e jogar que, conforme entendemos, definem uma figuração social específica.

4 MENINOS E MENINAS EM SUAS FORMAS DE BRINCAR: UM RETRATO DAS TEIAS QUE OS LIGAM EM SUAS FIGURAÇÕES

Esta parte da pesquisa é onde trazemos, mediante dados e informações construídas, as brincadeiras e os jogos que se encontram na realidade das crianças. É aqui também que as ruas ganham vida e revelam um tipo de dinâmica social que, para ser entendida por muitos, importa considerarmos o movimento que descreve a brincadeira, o jogo e a vida. “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).

Dito isso, nos “deslocamos” em direção à primeira das imagens, que retrata a dinâmica de uma figuração que marca um conjunto de relações observadas na Rua Pedro Ramalho da Silva, no bairro Jardim Ipiranga.

Mas, sendo o alvo agora as brincadeiras e jogos, registramos na referida rua duas formas de brincar que nos parecem recorrentes: uma envolvendo a “pelada” – forma comum de jogar com os pés praticada em ruas, becos, vielas, praças etc. outra, o jogo também conhecido de muitos, denominado “bolinha de gude”, que, conforme constatamos, é a brincadeira de maior preferência das crianças que moram e brincam naquele lugar.

Com relação aos jogos e brincadeiras citados, podemos ver na **Figura 5** três meninos, com idades aproximadas de 10 anos, envolvidos com a “pelada”. Na ocasião, observamos que eles colocavam suas sandálias, ou mesmo pedras, para servir de barras/metras, que a maioria jogava com os pés descalços e que pareciam gostar de brincar de bola nesse local, por ser amplo e pouco movimentado, sobretudo por veículos. A brincadeira, em si, não possuía regras formais, típicas do desporto futebol, mas no próprio decorrer eles criavam as suas próprias, e isso nos fez imaginar como são construídas determinadas regras sociais.

Figura 5 - jogo de bola com os pés ou “pelada” (31/8/2017)



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

Outra brincadeira e/ou jogo encontrado na rua mencionada foi a bolinha de gude, praticada tanto no chão de barro quanto em cima das calçadas, conforme mostra a **Figura 6**. Um dos principais objetivos era bater a bolinha na do companheiro de jogo para ganhar a bola deste, e dada a criatividade das crianças elas iam criando regras para o jogo. Também desenhavam um círculo no chão e, com um impulso do polegar, jogavam a bolinha de modo sucessivo, tentando acertar as bolas do círculo; quem as retirava ficava com elas⁹.

Na **Figura 6**, trazemos mais uma vez uma imagem do jogo de bolinhas de gude, que destaca a calçada de uma casa, onde mora uma senhora chamada “Dona” Iraci, de 76 anos, que toda tarde fica na calçada vendo as crianças brincarem. Na figura, temos duas meninas, de 8 e 9 anos, envolvidas com o jogo, algo que fazem habitualmente no período da tarde quando saem da escola. As meninas possuíam duas garrafinhas de bolinhas de gude de diversas cores, e pelo que pudemos observar elas não sabiam totalmente as regras da brincadeira, mas sempre que brincavam criavam as suas próprias regras.

⁹Havia uma ordem estabelecida para cada jogador, que era conquistada hierarquicamente por quem se aproximasse mais de uma linha feita no chão.

Figura 6 - Crianças brincando de bolinha de gude na Rua Pedro Ramalho da Silva (25/8/2017)



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

Recuperamos mais uma vez Elias (1994) para ilustrar a configuração relacional do espaço em questão com suas brincadeiras e dizer que há uma rede de indivíduos que denota a ideia de interdependência.

Numa palavra, cada pessoa que passa por outra, como estranhos aparentemente desvinculados na rua, está ligada a outras por laços invisíveis, sejam estes laços de trabalho e propriedade, sejam de instintos e afetos. Os tipos mais díspares de funções tornaram-se dependentes de outrem e tornaram outros dependentes deles. Eles vivem, e viveram, numa rede de dependências (ELIAS, 1994, p. 22).

Deixando o Jardim Ipiranga, sua rua e crianças, nos voltamos agora para aquelas que vivem, jogam e brincam no bairro do Livramento, mais exatamente na Rua Henrique Dias.

Como é possível ver na **Figura 7**, há um grupo de sete meninas, aparentando terem entre sete e dez anos de idade, brincando de boneca em uma calçada. A rua é bastante movimentada por veículos e pedestres, o que não impede nem intimida a brincadeira entre elas. Percebemos, na ocasião, que elas usavam a imaginação para criar cenários e a casa das bonecas com caixas de papelão.

As mesmas meninas tinham vários recipientes com água para dar banho nas bonecas, usavam folhinhas de mato representando a comida, bolsas e roupinhas. Com esses materiais, iam criando um imaginário social que as bonecas davam conta

de reproduzir, seja das rotinas cotidianas das crianças envolvendo emoções, hábitos e tradições, seja uma imitação o dia a dia do adulto.

Figura 7 - Brincadeira de boneca na Rua Henrique Dias (25/8/2017)



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

Como é natural, os cenários e espaços vão se alterando, em virtude de nossas mudanças (deslocamentos) entre uma rua e outra. Desse modo, na **Figura 8** encontramos dois meninos, ambos com idade de 11 anos. Os dois estavam no período de férias da escola e costumavam brincar de cartas, no período da tarde. Brincavam precisamente de um joguinho chamado Uno na frente da casa de suas famílias.

No momento da observação, percebemos que uma das características ou, se preferirmos, um dos benefícios de se jogar o uno é que as crianças desenvolvem o raciocínio lógico.

Figura 8 - Jogo Uno na Rua A (26/7/2017)



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

Na imagem a seguir, é possível observar dois meninos, com idade de 11 e 12 anos, respectivamente, e uma mulher (adulta), com aproximadamente 33 anos, brincando de bolinha de gude. Em nossas observações, estivemos nesse espaço em três ocasiões e constatamos o quanto eles gostam de brincar de bolinha de gude com seus amigos, pois das vezes que ali estivemos os encontramos jogando. Ao fotografá-los brincando, enquanto os garotos eram total descontração, a mulher parecia um pouco envergonhada, talvez por ser uma adulta brincando no meio das crianças.

Figura 9 - Crianças brincando de bolinha de gude na Rua A (26/7/2017)



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

Continuando com a pesquisa de campo, numa das diversas tardes em que fomos à Rua **C**, no bairro Lídia Queiroz, encontramos alguns meninos brincando de bicicleta, como os dois que registramos **na Figura 10**. Segundo nos informamos, ambos tinham nove anos de idade. No caso desses dois, em particular, eles brincavam próximo à sua casa, e a avó de um deles estava na frente de casa olhando-os brincarem. Talvez essa vigília se dê por serem pequenos e por causa do constante movimento de carros e motos, como nós constatamos.

Figura 10 - Crianças com suas bicicletas na Rua C (26/7/2017)



Fonte: PAIXÃO, R. da S., 2017.

Nesse cenário marcado por uma multiplicidade de linhas e elos, pensamos nas palavras Elias e Dunning (1992) quando afirmam que “as dinâmicas figuracionais revelam diversas possibilidades de leituras e compreensões tantas quantas se imaginem”.

5 CONCLUSÕES

O jogo e a brincadeira popular, como muitos têm conhecimento, são fenômenos culturais e elementos que integram a vida dos indivíduos nas mais diferentes sociedades. E essa relação parece começar ainda muito cedo. Assim é que várias crianças se apropriam deles em diferentes momentos de sua história. E, dentro de uma longa duração processual da história da humanidade, percebe-se que esses fenômenos, por sua dinamicidade, apresentam mudanças sociais, culturais e nas suas feições dentro da contemporaneidade, pois há transformações na forma de as crianças brincarem no tempo e no espaço.

Neste trabalho, entre outras coisas, fizemos um balanço dessas manifestações que integram as formas de brincar das crianças que vivem numa pequena cidade do interior de Pernambuco. Traçamos uma linha de reflexão que tem seu fundamento teórico numa perspectiva figuracional e cuja meta é projetar as imagens que tais figurações de indivíduos vão tomando.

Nessa análise, um dado importante é a possibilidade de observar que durante a pesquisa percebemos que dentro da história há características do brincar e jogar que são próprias de cada lugar. Mas há também elementos que misturam e revelam semelhanças e permanências, ao menos no âmbito de nossa investigação. Quanto à tradição, pode-se mencionar o fato de que as crianças na antiguidade não tinham tanto acesso aos brinquedos industrializados que vemos na atualidade e, assim, usavam a sua criatividade para confeccionar e criar os seus próprios brinquedos. Por sua vez, as crianças contemporâneas, diante das transformações sociais que vivem, parecem exercitar menos o lado da criação. É que, como vimos ao longo trabalho, na grande maioria os brinquedos são fabricados dentro de uma lógica industrial e assim são encontrados no mercado.

Ao pensarmos, então, a própria lógica das transformações porque passam as sociedades dos indivíduos, impunha-nos que tomássemos como referência Elias e seus conceitos. Ocorre que com ele e nele se encontram as bases para a compreensão de um desenvolvimento processual da história de caráter mais amplo, que projeta mudanças nas próprias figurações das crianças quando brincam.

Como muitos sabem, as brincadeiras e jogos populares são conhecimentos que integram o modo de viver de distintos povos e representam culturas e valores

diferentes em distintas sociedades. Dentro, pois, de arranjo social que atravessa tempo e espaço, é natural que muitas brincadeiras e jogos sejam preservados em suas manifestações culturais e outros se transformem com o passar do tempo, sobretudo porque temos uma mudança de códigos de conduta e de comportamento, além das próprias formas de se instituir os vínculos sociais.

O trabalho, então, empreende um debate envolvendo elementos da cultura popular, buscando as linhas e elos que nos permitem delinear a figuração que resulta dessa cadeia. Nesse enredo, também buscamos revelar as tramas que são partes da vida das crianças do município investigado e também discorrer sobre o jogo e a brincadeira, tendo em conta serem eles conteúdo da Educação Física na contemporaneidade

Formos, portanto, aos poucos instigados a pensar sobre os cenários sociais e nele encontramos uma riqueza de detalhes que, para um observador desatento, pode se perder ou passar despercebido, que é a teia humana viva que a brincadeira vai constituindo. Uma teia de muitas resistências, mas também de mudanças envolvendo uma dada tradição do jogar e brincar.

Tomamos como referencial os bairros mais populosos da cidade de Vitória de Santo Antão e, nestes, a rua principal entre todos os que nos serviram de indicadores pontuais para pensar e projetar a figuração daqueles pequenos que jogam e brincam nas ruas da cidade. Foi assim que instigamos a averiguar como se constitui na atualidade o cenário das brincadeiras das crianças que se envolvem com jogos populares nas ruas de Vitória de Santo Antão.

Os resultados obtidos por meio da pesquisa de campo, desse objeto de estudo a partir dos jogos populares, foram mostrar como em parte se revela a cultura desse lugar mediante os modos de jogar das crianças averiguadas.

Concluímos, por intermédio das observações realizadas nos bairros que pudemos analisar que a rua é o único espaço onde as crianças que ali habitam podem brincar. Essas determinadas ruas são ricas em brincadeiras populares, e por meio dessas brincadeiras são desenvolvidos e aprendidos vínculos que ligam as crianças com suas ações e intencionalidades, que pode ser por meio dos seus amigos e parentes.

É importante salientar que os tipos de brincadeiras encontradas durante a pesquisa são, em sua grande maioria, jogos muito simples e divertidos, ou seja, são brinquedos, brincadeiras e jogos que requerem a imaginação e a criatividade

das crianças. Durante a prática desses jogos, são desenvolvidas pelas crianças habilidades que, historicamente, têm origem em práticas culturais realizadas por adultos ao longo dos tempos.

Finalmente, no caso mais particular, o contexto de nosso trabalho, que toca o nosso objetivo, nos leva a dizer que a constituição do cenário das brincadeiras populares é algo vivo, real. E as linhas e elos são tecidos com uma vivacidade que parece ser algo singular das crianças, que encontram no brincar e jogar uma forma de estabelecer elos e construir sua própria identidade.

REFERÊNCIAS

- BERNARDES, E.L. Jogos e Brincadeiras Tradicionais: um passeio pela história. **Cadernos da Educação**, São Paulo, n. 6, p.542-549, jan/dez 2006.
- BERNARDES, E.L. Jogos e Brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de história da Educação**, São Paulo, n.4, p.45-53, jan/dez 2005.
- CAIROLI, P. A criança e o brincar na contemporaneidade. **Revista de psicologia da IMED**, v.2, n.1, p.340-348, 2010.
- COSTA, Tiago Aquino da *et al.* **Jogos tradicionais infantis**: revivendo o passado e brincando no presente, 1982.
- ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.
- _____. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- _____. Figuração. In: **ESCRITOS & Ensaio 1**: Estado, processo, opinião pública. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p. 25-27
- _____. **O processo civilizador**: uma história dos costumes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995. v. 1.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992. (Memória e Sociedade).
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo demográfico 2010**. [Rio de Janeiro]: IBGE, 2010.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- LARAIA, R. B. **Da natureza da cultura ou da natureza à cultura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.
- MARTINS, Souza. J. de. **Sociologia da fotografia e da imagem**. São Paulo: Contexto, 2008.
- MEIRA, Ana Marta. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. **Psicologia & Sociedade**, v. 15, n. 2, p. 74-87, 2003.
- MOTTA, Roberto. **Existir e acontecer**. Recife [s.l.], 2012. Nota de aula ministrada no Curso de Doutorado em Sociologia da Universidade Federal de Pernambuco
- SANTOS, Francisco Xavier dos. **Ethos dos dirigentes e a Figuração do Futebol de Espetáculo: o caso do Sport Club do Recife**. 2015. 275f. Tese (Doutorado em Sociologia) - Universidade Federal de Pernambuco, 2015.

SOARES, Carmen Lúcia. Imagens da educação no corpo: estudo a partir da ginástica francesa no século XIX. In: Carmem Lúcia Soares. **Educação contemporânea**. Autores Associados, 1998. 145p.,il.

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