



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE
CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

GISELIA MARIA DE OLIVEIRA LIMA

**FIGURAÇÃO SOCIAL, JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES E A
LIGAÇÃO ENTRE MENINOS E MENINAS DO MUNICÍPIO DE BOM
JARDIM – PE.**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE
CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

GISELIA MARIA DE OLIVEIRA LIMA

**FIGURAÇÃO SOCIAL, JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES E A
LIGAÇÃO ENTRE MENINOS E MENINAS DO MUNICÍPIO DE BOM
JARDIM – PE**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito para conclusão
da graduação do curso de Bacharelado em
Educação Física, pela aluna Giselia Maria
de Oliveira Lima, sob a orientação do
professor Dr. Haroldo Moraes de
Figueiredo e coorientação do professor Dr.
Francisco Xavier dos Santos.

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2018

Fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB-4/2018

L732f Lima, Giselia Maria de Oliveira.
Figuração social, jogos e brincadeiras populares e a ligação entre meninos e meninas do município de Bom Jardim - PE. /Giselia Maria de Oliveira Lima. - Vitória de Santo Antão, 2018.
39 folhas.; Il.: color.

Orientador: Haroldo Moraes de Figueiredo.
Coorientador: Francisco Xavier dos Santos.
TCC (Graduação em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Bacharelado em Educação Física, 2018.
Inclui referências e anexo.

1. Jogos populares - Bom Jardim-PE. 2. Jogos infantis. I. Figueiredo, Haroldo Moraes de (Orientador). II. Santos, Francisco Xavier dos (Coorientador). III. Título.

790.083 CDD (23.ed)

BIBCAV/UFPE-073/2018

GISELIA MARIA DE OLIVEIRA LIMA

**FIGURAÇÃO SOCIAL, JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES E A
LIGAÇÃO ENTRE MENINOS E MENINAS DO MUNICÍPIO DE BOM
JARDIM – PE.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para conclusão da graduação do curso de Bacharelado em Educação Física, pela aluna Giselia Maria de Oliveira Lima, sob a orientação do professor Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo e sob a coorientação do professor Dr. Francisco Xavier dos Santos.

Data de aprovação: 06/07/2018

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Ms. Dayana da Silva Oliveira (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

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

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades. A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela onde hoje vislumbro um horizonte superior, ceivado pela confiança no mérito e ética aqui presentes. Ao meu orientador Dr. Haroldo Figueiredo pelo seu desempenho nas correções e ao meu coorientador Dr. Francisco Xavier. Ao meu Marido Anderson, meus pais José e Adeilda, minhas irmãs Jaqueline e Josefa, a minha sogra Severina, minha cunhada Andressa, pelo incentivo e apoio incondicional. Aos meus amigos e amigas em especial Mayara, pela força apoio e por acreditar que poderia chegar ao término do curso e a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigada.

“Aos meus filhos Braian Lucas e a João Samuel. Filho, vocês foram meu maior motivo de chegar até o fim, Amo vocês!”

RESUMO

O fenômeno dos jogos populares retrata brincadeiras de domínio público que parecem atravessar tempo e espaço, apresentando características como tradicionalidade e oralidade, que são transmitidas de geração em geração. Esse trabalho busca investigar a prática dos jogos e brincadeiras populares e a ligação entre meninos e meninas que integram a figuração cotidiana de Bom Jardim-PE. Para tanto, foi analisado os locais em que é comum a prática de jogos populares entre as crianças da localidade; em seguida, caracterizou-se como acontece a prática; posteriormente, fez-se a análise de como se dá tal prática. Do ponto de vista metodológico recorremos à pesquisa qualitativa e a algumas técnicas e instrumentos peculiares, tais como: observação de participantes, entrevistas, gravações de áudio, e anotações registradas em uma espécie de “caderno de campo”, com base nas observações que fomos realizando. Por fim, vale dizer que, com o referido estudo, mostramos, dentre outras coisas, determinadas diferenças e peculiaridades que são partes do patrimônio material e imaterial da cultura local, e que dão conta de tecer um retrato da realidade social que é construída por meio de crianças. Conclui-se que, dentro do almejado, o nosso objetivo de pesquisa foi alcançado, se não em sua totalidade, ao menos num patamar capaz de proporcionar a quem se interesse uma visão singular de um processo social que congrega algo concreto acerca da prática dos jogos populares no Município de Bom Jardim-PE.

Palavras-chave: Figuração. Jogos populares. Brincadeiras

ABSTRACT

The phenomenon of popular games portrays public domain jokes that seem to cross time and space, presenting characteristics such as traditionality and orality, which are transmitted from generation to generation. In order to do so, a mapping of the places in which the practice of popular games among the local children is common; then it was characterized how the practice happens; later, the analysis of how this practice takes place. Regarding the methodology, we used qualitative research and some peculiar techniques and instruments, such as: observation of participants, conducting questions, recorded on smartphone, and notes recorded in a kind of "field notebook", based on the observations that we were performing. Finally, it is worth mentioning that, with this study, we show, among other things, certain differences and peculiarities that are part of the material and immaterial patrimony of the local culture, and which account for a picture of the social reality that is constructed through of children. It is concluded that, within the target, our research objective was achieved, if not in its entirety, at least at a level capable of providing those who are interested in a singular vision of a social process that brings together something concrete about the practice of games popular in the Municipality of Bom Jardim-PE.

Keywords: Figuration. Popular Games. Tricks

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 . Menino e meninas brincando de balanço (29-09-17). Brincadeira realizada em um dos brinquedos da pracinha, denominado balanço. Acervo digital da autora (assim como as outras que virão)Erro! Indicador não definido.

Figura 2- Brincando de gangorra (29-09-17) Meninos e meninas juntos- Uma ligação social através da diversão

Figura 3- Brincando de Bicicleta (29-09-17) Um ato de sociabilidade entre as crianças que não possuem bicicleta **Erro! Indicador não definido.**

Figura 4- Brincando de Bicicleta (27-09-17) Até mesmo um passeio pela rua, nos remente o ato de brincar e se divertir.

Figura 5- Crianças no escorregador- (29-09-17) Ao entardecer, de forma bem dinâmica, encontra-se crianças que escorregam e ao mesmo tempo, disputam entre si, quem chega primeiro.

Figura 6- Escalada em hastes de ferro (29-09-17) Em barras de ferro, as escaladas servem vez ou outra para crianças brincarem e fazerem destas uma grande forma de ganhar força e resistência muscular, mesmo brincando.

Figura 7- Crianças Jogando Futebol de forma improvisada (06-10-17) Não há barras, nem muitos jogadores, mesmo assim pode ser notado os laços que os unem, pois enquanto o futebol acontece, uma menina anda de bicicleta entre os meninos, sem que haja problemas.

Figura 8- Menina brincando de boneca (06-10-17) Uma menina se tornando adulta, é assim que esta pequena reagia durante a brincadeira, pois esta assumia o papel de mãe desta boneca.

Figura 9-Crianças brincando de escolinha (08-10-17) Crianças encenando o ato escolar, onde a menina é a professora e o menino o aluno.

Figura 10- Jogo de travessão (06-09-17), Com os improvisos de uma barra, outro jogo nasceu e desse nascimento, nota-se uma disputa sobre quem vai conseguir mais pontos ao acertar a barra- **Figura 11-** Brincadeira chamada ponte (29-09-17) As crianças, em forma de triângulo formam ligações pessoais, representando a sociedade.

Erro! Indicador não definido.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES: CONTANDO ALGO DESSA HISTÓRIA	13
3. JOGOS E BRINCADEIRAS QUE LIGAM AS CRIANÇAS DE BOM JARDIM-PE. 17	
4. AS CONSEQUÊNCIAS DAS LIGAÇÕES PARA FIGURAÇÃO SOCIAL ENTRE MENINOS E MENINAS	31
5 CONCLUSÕES	36
REFERÊNCIAS	37
ANEXO A – Folha de Rosto do Comitê de Ética	39

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho visa apresentar uma perspectiva daquilo que abrange o universo das brincadeiras e jogos populares em um dado município do Estado de Pernambuco. Assim sendo, esta pesquisa por nós empreendida tem várias pretensões, e uma delas é atender as exigências do trabalho de conclusão do curso do Bacharelado em Educação Física do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco. Outra aspiração diz respeito ao objetivo central da pesquisa que é investigar até que ponto os jogos e brincadeiras populares se apresentam como elos entre meninos e meninas do município de Bom Jardim-PE, a fim de destacar as consequências dessa ligação na figuração resultante.

Para tanto, nesta investigação, focamos nas brincadeiras e jogos populares, fundamentados numa pesquisa de campo, em que foi observada a vivência prática das crianças que vivem em Bom Jardim-PE.

A cidade de Bom Jardim é localizada no Agreste Setentrional de Pernambuco, a pouco mais de 100 quilômetros de Recife e o seu principal acesso a ela é através da Rodovia Federal BR- 408 e da Rodovia Estadual PE-90. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas - IBGE - de 2010, o município tem uma população estimada de 37.826, e a referida população do município – em sua maior parte tem como meio substancial - recursos diversos, através dos trabalhos em supermercados, lojas e principalmente dos trabalhos ofertados pela agricultura.

Dentro desse universo populacional estão alocados aqueles indivíduos que foram alvos de nosso interesse investigativo, a saber: as crianças. As quais pelas próprias características inerentes desta fase da vida, cremos que de algum modo guardem ou reservem alguma parte do seu tempo para se envolver com modos de brincar, jogar e se divertir.

É, pois, nesse mundo singular (habitado por crianças) que buscamos pensar - de modo relacional e figuracional nos termos eliasiano – sobre o jogo e a brincadeira fiados por uma conexão que, de modo intencional ou não, unem meninos e meninas e o resultado dessa ligação é a produção de uma dada figuração que nos parece ser peculiar, face a sua origem resultará das próprias interações que são tecidas através do jogo.

Pensando, nos motivos que nos levaram a pesquisar, afirmamos que existem diversas razões pelas quais vimos a importância de pesquisar sobre o tema. Um dos motivos foi o fato desta produção poder apontar certas singularidades locais de um

universo com suas próprias tradições quanto ao brincar e jogar que precisa, a nosso ver, de uma reflexão teórica.

Outra razão foi perceber como a figuração do brincar e jogar vai tecendo outros contornos e possibilidades que pode não parecer tão familiar, e por fim, encontramos outra razão se considerarmos aquilo que diz Silva (2016) que corremos o risco de, num futuro não muito distante, haver perdido parte de um patrimônio material e imaterial que integra parte da identidade do sujeito e de diversos grupos sociais. Por essas e outras, vemos a importância de estudar sobre tal fenômeno, resgatando algumas das vivências práticas das crianças, e com isso, contribuir com a produção acadêmica.

Acrescenta-se ainda a essas justificativas acima, o fato de que o trabalho pode, ao seu fim, mostrar o que temos de um legado das brincadeiras e jogos populares nas características, por assim dizer, mais tradicionais, encravadas numa cidade interiorana de Pernambuco bem como apontar uma perspectiva mais “atual” do que vem a ser a brincadeira e o jogo neste tempo contemporâneo, considerando o “antigo” e o “novo”, não como coisas antagônicas, e sim que um não é sem o outro nessa construção figuracional do brincar.

Sendo, o jogo e a brincadeira popular nossos objetos de estudos, importa também pensar sobre estes em termos de suas definições e afim de corroborar com a dita construção acima, recorremos a Mello (1989) para destacar que os jogos populares são conhecidos por jogos tradicionais (gerações), cuja vivência em maior proporção reúne crianças nas ruas, quintais e pátios. São também importantes formas de manifestação lúdica que revelam diferentes denominações e formas de desenvolvimento, bem como materiais de fácil acesso e disponíveis.

Por seu turno, Bernardes (1999, p.48) fala 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.

De acordo com RCNEI¹ (BRASIL, 1998), brincar compreende o espaço no qual as crianças imitam a vida refletindo algo do mundo. Em consonância com tal pensamento, é dito por Fadeli (2003) que a brincadeira é obra desenvolvida por um ou vários indivíduos, mas nesta engrenagem tem-se a ausência de um sistema de regras formais que organizam seu desenvolvimento.

Talvez, nesta figuração do brincar ocorra também um desenvolvimento da identidade e autonomia das crianças, porque, conforme aponta Piaget (1978), o jogo ou atividade lúdica é fundamental para o desenvolvimento cognitivo do ser humano. E, ainda porque segundo Vygotsky e Kishimoto (1999), trata-se de elemento que impulsiona o desenvolvimento do ser humano e de caráter central na vida da criança, ao possibilitar formas de participação social.

O jogo é em nossa compreensão um fenômeno da cultura humana que atravessa o tempo e a história e tende a se constituir de valor simbólico para as sociedades e grupos humanos por fomentar certos valores e tradições que servem de parâmetros para pensar e projetar tanto as grandes sociedades quanto as pequenas.

Foi, portanto, pensando nestes grupos e comunidades que, neste trabalho, buscamos investigar a seguinte questão: Até que ponto os jogos e brincadeiras populares se apresentam como elos entre meninos e meninas do município de Bom Jardim-PE e quais consequências resultam dessa ligação para a figuração em si?

Com a intenção, de responder a questão principal do trabalho buscou-se unir teoria, através de pesquisas bibliográficas, e pesquisa de campo. No que toca a perspectiva teórica, a sociologia de Norbert Elias assume centralidade em nossa pesquisa com destaque para o conceito de Figuração. No entanto, é importante fazer menção com respeito a tal conceito que perseguimos uma ideia que busca recuperar a indissociabilidade entre indivíduo e sociedade sem estatizá-los, apropriando-se da sua dinâmica constante e das relações que se constroem e reconstroem nas múltiplas dimensões.

Conforme Silva (2013, p.11) “Em Elias, a figuração social seria o elemento mais próximo de uma reflexão acerca do espaço social. Porém, seu nível de análise é mais interacionista, preocupando-se muito mais nas relações, no entendimento da teia em que estes indivíduos figuram socialmente”.

¹ O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil refere-se às creches, entidades equivalentes e pré-escolas, que integra a série de documentos dos Parâmetros Curriculares Nacionais elaborados pelo Ministério da Educação e do Desporto.

Por sua vez, do ponto de vista metodológico nos munimos na pesquisa qualitativa apoiando-se conforme Bauer e Gaskel (2002, p. 20) “[...] em dados sociais – dados sobre o mundo social – que são o resultado, e são construídos nos processos de comunicação”. Por esta lógica, nos foram úteis: textos, imagens, observações e anotações envolvendo o mundo das crianças investigadas, também, recorreremos à análise do discurso.

Por fim, pensamos numa forma didática de apresentação do trabalho que pudesse facilitar a compreensão do leitor do acerca da nossa discussão. Na primeira parte trazemos uma introdução sobre o tema; a segunda aborda os fenômenos do jogo e da brincadeira por uma perspectiva dessa história; na terceira pontuamos sobre os elos e ligações que o brincar e jogar constrói; na quarta parte se encontram consequências das ligações para figuração social entre meninos e meninas; a última parte destina-se à conclusão onde retomamos algumas ideias e respondemos ao questionamento principal que norteia este trabalho.

2. JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES: CONTANDO ALGO DESSA HISTÓRIA

Desde a antiguidade tem-se conhecimento da presença das brincadeiras e dos jogos entre os diferentes grupos sociais o que caracteriza uma prova concreta da manifestação desses fenômenos na história da humanidade. Para corroborar com tais afirmações, fazemos menção a marcas arqueológicas e pinturas rupestres destacando que diversos jogos e brincadeiras já faziam, parte do mundo greco-romano. Em meio aos exemplos, pode citar que tanto o pião como bonecas, foram encontradas no século IX a.C em túmulos de crianças, além do que foram encontrados por arqueólogos, diversos brinquedos infantis nas ruínas Incas do Peru (SOUZA, 2005).

Sabe-se também, que alguns adolescentes gregos costumavam jogar uma bola construída da bexiga de animais e cheia de ar contra a parede sendo isso um motivo de grande alegria e festa. De igual modo havia entre os jovens atenienses algumas “brincadeiras” como cabo de guerra, pique pega, conhecida pelo nome de “pegador”. Esses jogos, em grande parte, na antiguidade estavam vinculados a uma cultura e invocava certos rituais religiosos, como é o caso da amarelinha que retratava o princípio de salvação fazendo uma alusão ao céu e ao inferno (LOPES, 2006).

Por seu turno, Santos (2009) menciona o jogo do queimado dizendo com relação a este que estava diretamente ligado ao treinamento do exército do rei *Papus* quando estava para enfrentar os bárbaros numa batalha ao norte da Europa Meridional e uma das estratégias era arremessar bolas de fogo contra os bárbaros. Conta-se, que veio a vitória dos papônios, e se convencionou celebrar uma festa anual para comemorar o feito e que daí essa prática se espalhou, tornando-se um jogo popular contagiante.

É muito complexo falar de uma origem exata dos jogos e brincadeiras populares, talvez, porque ao longo da história processual muitos povos e sociedades deles se apropriaram enquanto práticas culturais, sociais e educacionais. Uma coisa, porém, que é consenso dizer, sobretudo, por aqueles que estudam o assunto do jogo e da brincadeira, é que os fenômenos se difundem e alcançam diversos povos no tempo e no espaço se tornado propriedade comum de todas as nações e numa alusão ao que dizem Elias e Dunning (1992, p. 191) revelam, “[...] as sociedades contemporâneas não são as primeiras nem as únicas cujos membros sentiram o prazer *nos jogos e brincadeiras*” (Grifo nosso).

Tanto entre os antigos gregos quanto na Idade Média e assim sucessivamente até chegar aos nossos dias de algum modo esses fenômenos foram praticados e debatidos.

Quando nos reportamos à outras sociedades ao fazer uma análise da nossa, percebemos que tanto a cultura como os jogos populares no Brasil sofreram influências de um processo de colonização que trouxe costumes e vivências diversas a um país recém-nascido, mas que duram até hoje ou se transformaram através das gerações. Em se tratando especificamente dos jogos há alguns exemplos dos jogos temos: os piões, a amarelinha e bolinhas de gudes, dentre outros, vieram junto com a chegada dos portugueses (BERNARDES, 2005, pag. 49).

Como já citamos antes, alguns jogos e brincadeiras serviam de crenças religiosas e meio de proteção. Um exemplo foi o papagaio, também de muitos conhecidos como pipa, que levava orações aos espíritos, mas, também com outra finalidade: a de estratégia militar, para avisar da posição de inimigos (CREPALDI, 2010, pag.15).

As brincadeiras e jogos populares, assim como as sociedades, se transformam “incorporando” mudanças diversas que se dão no tempo. No período da escravidão, por exemplo, era comum as casas-grandes receberem negros para companhia dos meninos filhos dos senhores e além dessa companhia servirem de brincadeiras de montaria (BERNARDES, 2006, pag.48)

Assim, as brincadeiras parecem tomar formas de cada época e, por isso, recebem diversas nomenclaturas e regras de acordo com o tempo em que se localiza e, por conseguinte, reflete a realidade da sociedade em que se insere.

Por essas e outras ponderações Freire diz que o jogo:

É uma atividade dinâmica em transformação, e podemos perceber essa transformação nos diferentes contextos, um mesmo jogo pode variar dependendo do local onde é praticado, de uma cidade para outra, de um país para outro, ou de uma região a outra, suas regras também podem mudar tanto quanto os objetos utilizados para o jogo (FREIRE, 2009, pag.33)

As mudanças das nomenclaturas dos jogos e regras, serão sempre adaptadas de acordo com a cultura local, com a forma e estrutura da própria localidade. Portanto, essas ideias saem das cabecinhas pensantes, ou seja, das próprias crianças, onde elas vão adaptar tudo de acordo com suas preferências e acesso. Porém, muitos Jogos e Brincadeiras Populares, sofrem uma resistência a mudanças e sua estrutura continua inalterada. Para isso estudos comprovam que na sociedade contemporânea, “[...] muitas brincadeiras e jogos

populares preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos”. KISHIMOTO, (1999, p.38 e 39)

Para tanto, Bernardes refere – se que:

Relata que na sociedade contemporânea, grande parte dos jogos tradicionais infantis - ciranda cirandinha, cabra-cega, barra manteiga, queimada, jogo de pião, pedrinhas, amarelinha, entre outros - que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças, estão desaparecendo devido à influência da televisão, dos jogos eletrônicos e das transformações do ambiente urbano, ou seja, as ruas e as calçadas deixaram de ser os espaços para a criança brincar (BERNARDES, 2006, pag. 543)

Não desconsideramos a afirmação de Bernardes (2006) quando pondera sobre o desaparecimento de certas práticas, mesmo porque há uma mudança na configuração social e urbana que incide sobre os modos de brincar e jogar na atualidade. No entanto, também consideramos que “o processo de desenvolvimento do jogo apresentou uma evolução conforme a sociedade foi se modificando, de acordo com as necessidades vigentes” (LATERUTA et al, pag. 2)

Para reforçar o que temos dito acima, ainda que de modo pontual, sobre a evolução da sociedade destacamos que “[...] entre os anos 80 os videogames foram se desenvolvendo por meio de inovações tecnológicas, com qualidade nos gráficos e uma melhor jogabilidade, sendo inseridos no ambiente familiar” (RODRIGUES et. al. 2015, pag. 3)

Apesar dessas transformações e modificações de acordo com a evolução e mesmo com todos esses altos e baixos, é notória a participação concreta desses jogos e brincadeiras na construção social das crianças, pois brincando e jogando elas aprendem a conviver em grupo, aceitam a participação de outras crianças sem distinção econômica e estabelecem vínculos sociais, obedecendo as regras traçadas pelo grupo, como também propõem suas modificações.

Um lado positivo da industrialização é que surgiram novos jogos, pelo reaproveitamento de materiais advindos de sobras industriais como: pneus, pedaços de madeira, peças mecânicas desgastadas e outras sucatas disponíveis.

Como destaca Kishimoto (1995, p. 17) : “[...] o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui”. Desta forma, de acordo com sua evolução observamos diversas concepções de jogo, como caracterizado enquanto ritual, como algo sagrado, como diversão.

A partir dos estudos de Dunning e Elias (1992) é importante pensar que os jogos, enquanto passatempos, ocupações e divertimentos sociais compreendem um acervo bastante diverso que marca as interações humanas das mais diversas sociedades e, neste sentido, muitas outras formas e registros de manifestações poderiam ser apontados e listados aqui, mas, se o objetivo deste artigo e tempo para sua conclusão nos impedem de trazê-los em sua totalidade no entanto os destacamos em perspectiva micro, deixando anunciada a existência de um processo macro.

Como parte, portanto, dessa perspectiva histórica findamos essa etapa, a fim de prenunciar a que vem destacando que o jogo e a brincadeira servem como metáfora que retrata a sociedade dos indivíduos e o desenrolar dos mesmos pelas crianças produz, com frequência, figurações. “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).

Para as crianças de Bom Jardim-PE, há uma grande reflexão a respeito de como este município se organiza como sociedade, sua forma de condução podem ser projetadas claramente através dos atos de Brincar e Jogar destes indivíduos. Pois esse processo de figuração está extremamente ligado as condutas humanas, a laços que interligam pensamentos e ações. Para um entendimento mais específico sobre as ligações e figurações, através dos Jogos e Brincadeiras das crianças, o Capítulo 3, vai aprofundar o entendimento a respeito deste processo, através das práticas vivenciadas por esta cidade em estudo

3. JOGOS E BRINCADEIRAS QUE LIGAM AS CRIANÇAS DE BOM JARDIM-PE

A pesquisa como já apontamos teve como lócus no município de Bom Jardim-PE. É no contexto geográfico dessa cidade² que passamos a juntar, metaforicamente falando, os fios de uma teia que marcam as brincadeiras e que permitem ligar as crianças desta cidade através deste fenômeno que é o jogo. Assim, esta parte do trabalho se constitui na etapa da construção de nossos dados. Nela, vinculamos a imagem do jogar e brincar ao que consideramos ser parte da figuração que compreende a vida social das crianças, porque, conforme cremos a brincadeira e o jogo integram a vida destes indivíduos, posto que esteja contido no cotidiano deles e que traduz algo em sua cultura e realidade social, bem como da maneira se relacionar com a sociedade.

Se o ponto de compreensão decorre das possibilidades descritivas das imagens capturadas e do que nos permitem projetar as cenas captadas, então, levantamos uma questão simples, porém, objetiva: qual tipo de representação é possível delinear quando colocamos em foco as formas de jogo e brincadeiras que foram encontrando e que são destacadas aqui? Cremos que as imagens, vão se projetar em se mesmas e de construção de uma realidade que, a nosso ver, resulta entre uma linha e outra, ou outras, afinal são essas mesmas linhas objetivas e subjetivas que ligam de modos interdependentes tais crianças.

Na tarefa, de ir detalhando as imagens dos “pequenos e pequenas” que jogam e brincam, nos valem daquilo que nos dispõe Bardin (2009), a fim de melhor entender aquilo que encontra-se nas entrelinhas das interações. Analisamos, então, o conteúdo valendo-nos da ciência, que busca destacar além do evidente, mostrando-nos assim, aspectos sutis aos nossos olhares. Isso talvez nos favoreça porque, além das imagens enfatizamos percepção da maneira relacional que “habita” o mundo das crianças quando elas “simplesmente” brincam.

Exibiremos às figuras e a que vem logo abaixo revela uma forma de “ocupação” do tempo livre das crianças, a saber, a brincadeira do balanço que, conforme pudemos registrar, é algo um tanto comum do cotidiano das crianças de Bom Jardim. Na imagem, o

² Os espaços sociais da coleta são diversos: praças, ruas, quadras e as proximidades das próprias casas, pois, foi de fato ampliar o raio de possibilidades de captar em espaços “tradicionais” a situação do jogo e da brincadeira.

brinquedo em sua composição e fabricação, parece se adequar as modificações do tempo e do espaço social em que foi encontrado³.

Brincar de balanço ainda hoje parece ser algo muito forte no imaginário social e no repertório das crianças. Trata-se de uma diversão onde a presença de um único brinquedo promove diversão e desencadeia uma forma de ligação que não condiciona os sujeitos, pois, num mesmo espaço brincam juntos sem uma divisão de gênero do que é de menino ou do que é de menina, ao menos foi o que percebemos na ocasião.

Figura 1- Menino e meninas brincando de balanço (29-09-17). Brincadeira realizada em um dos brinquedos da pracinha, denominado balanço. Acervo digital da autora (assim como as outras que virão)



Em continuação a um destaque já feito, o balanço, assim como outras formas populares de brincar, parece haver atravessado gerações, se adequando ao tempo, já que noutros momentos os balanços eram feitos com câmaras de ar e cordas, geralmente presos em árvores em quintais, pátios e jardins.

Com relação ao balanço a figura 1 mostra essa brincadeira de uma maneira “mais atualizada”, saindo dos materiais “improvisados” ou artesanais para os industrializados. A própria confecção do balanço (sua estrutura e figuração) se mostra diferente, pois, saímos do modelo que comportava uma criança para um atual (conforme a figura) em que é

³ O balanço registrado se localiza na praça da Academia da Cidade do município e segundo sabemos é uma das formas de brincar experimentada por muitas gerações o qual era comum ser constituído por uma corda amarrada em uma árvore e ter com assento pedaços de tábuas e pneus.

possível brincarem ao mesmo tempo três crianças, as quais se utilizam do mesmo brinquedo ao mesmo tempo.

No caso da estrutura que vimos ela é feita de diferentes materiais e, ao invés das cordas, havia correntes, ao invés das câmaras de ar, cadeirinhas de alumínio, e ao invés de estarem “presas” em árvores, nessa estrutura observada são os pilares feitos de concretos que sustentam e lhes dão segurança.

Com relação ao local do brinquedo o mesmo é parte do espaço de uma praça da cidade e que, num dado sentido da palavra, compõe o universo e vida das crianças e os que dele se apropriam, desenvolvem laços de interdependências através de suas interações sociais, mesmo que essas crianças e outras mais, não tenham consciência exata do processo, porque, como diz Elias, as ligações que os indivíduos estabelecem nem sempre obedece a uma consciência momentânea do fato, mas, nem por isso ele deixa de ocorrer, assim são os elos, as cadeias que nos ligam elas independem de nossa vontade, há nesse processo laços invisíveis operando.

Para Souza (2014) o balanço está entre os brinquedos mais antigos, pois é fácil de reproduzir, até pelas próprias crianças. Neste exemplo, o brinquedo não é produzido por elas, mas através dele, conseguem reproduzir algo que vai muito além do objeto físico, pois é reproduzido companheirismo, solidariedade, ajuda mútua, partilha de amizade e tudo isso reflete na construção pessoal e social dos cidadãos do município em estudo.

Para Elias as crianças constroem sua própria figuração social, através das brincadeiras, pois adquirem o essencial que são as relações interpessoais, pois elas aprendem desde a infância a conviverem com personalidades diferentes, e aprendem a lidar com as divergências.

Para uma compreensão adequada a respeito da figuração social, não deve ser olhar um indivíduo isoladamente. Como na brincadeira do balanço analisada, há várias crianças brincando e cada uma desempenhando uma função distinta. As mais experientes auxiliam outras crianças que estão aprendendo a manejar o balanço. Ao ensinarem, aumentam suas experiências e oportuniza o aprendizado de quem não sabe.

Brincadeiras e brinquedos vão e vem e ainda no mesmo espaço da praça, flagramos uma gangorra com uma instabilidade que lhe é própria, assim a figura 2 vem apresentar tal brinquedo que serve para o desenrolar de uma brincadeira bastante comum na atualidade entre meninos e meninas. Neste brinquedo nós pudemos de igual modo perceber possibilidades interativas das crianças mediante várias situações e expressões advindas da

brincadeira, a exemplo, dos diálogos e conversas, gritos, e emoções que um “simples” brinquedo possibilita.

Figura 2- Brincando de gangorra (29-09-17) Meninos e meninas juntos- Uma ligação social através da diversão.



Nas entrelinhas deste jogo, tomamos como referência o que diz Felipe (2017) onde nos diz que em nossa ótica é mais do que uma forma de brincar, ele invoca a depender dos contextos, tipos de laços e códigos sociais que em última instância servem para pensar como os indivíduos reproduzem suas tradições, culturas, mas, também revelam certas rupturas nos modelos convencionais de sociedade. Basta mencionar uma situação da própria figura. Nela observamos que a questão de gênero não revela exclusão ou desrespeito, pelo contrário, mesmo havendo duas meninas e dois meninos, as crianças preferiram se unir de forma que ficasse uma menina e um menino em cada brinquedo, promovendo, equilíbrio, solidariedade e igualdade no brincar como vemos na imagem.

Um fato curioso que nasce de nossa percepção e inferências analíticas: a brincadeira pode traduzir outra face da sociedade que é o jogo de desequilíbrio em que estamos inseridos e as crianças também e um observador atento pode notar que hora a criança sobe, hora ela desce, acontecendo tal movimento com ambas o que denota uma instabilidade social ou como diria Elias uma mudança no estado de poder. A relação do poder que Elias tanto ressalta pode ser bem exemplificada por Santos (2015, p.52) que diz: “Elias acreditava que ao longo da história o poder muda de mãos, ou seja, que a balança de

poder composta por indivíduos, vez por outra se altera, de modo que as figurações sociais acompanham”.

Neste jogo, uma criança sobe enquanto outra desce. Aos olhares menos criteriosos não pode ser nada mais que uma prática infantil, mas, na verdade, o movimento de subir e descer pode dar um entendimento acerca da instabilidade social.

Figura 3- Brincando de Bicicleta (29-09-17) Um ato de sociabilidade entre as crianças que não possuem bicicleta.



Analisando a figura 3, continuamos o percurso das análises, que por vias alternativas, é possível que alguns duvidem se de fato o que trazemos aqui pode ser caracterizado como jogo, porém nas figura 3 e 4 retratam o brincar com a bicicleta como sendo, ao menos para as crianças alvos de nossa pesquisa uma maneira de diversão.

Para Cordazzo e Vieira (2008, pag. 365), definir o que é o brincar não é uma tarefa simples, pois o que pode ser considerado como brincar para alguns pode não o ser para outros. Brincar é uma atividade realizada com espontaneidade acompanhada de prazer e expressão não está inserido em regras inflexíveis, quando elas existem são flexíveis podendo ser alteradas e modificadas no tempo que for necessário, tampouco se preocupa com a conclusão do ato.

Para os meninos e meninas a bicicleta é vista como parte daquilo que integra seus repertórios do brincar e jogar, pois, conforme entendemos “[...] as atividades de lazer

proporcionam [...] oportunidades para experiências emocionais que estão excluídas dos sectores altamente rotineiros da vida das pessoas” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 150).

Com a prática desta brincadeira, há uma grande importância no desenvolvimento motor da criança, melhorando as capacidades motoras, como equilíbrio e agilidade. Além de estimular a cognição, melhorando assim todos os aspectos importantes para um melhor desenvolvimento físico da criança.

Figura 4- Brincando de Bicicleta (27-09-17) Até mesmo um passeio pela rua, nos remete o ato de brincar e se divertir.



As figuras mostram cenários diversificados, e neles observamos na figura 3 três meninas que durante um entardecer, desfrutam de uma brincadeira um tanto procurada por jovens e crianças que frequentam o parque, esta brincadeira desenvolve a interação social. Já na figura 4, podemos notar uma garota brincando sozinha, o que para ela não deixa de ser uma forma de diversão e lazer, pois, como diz Brougère (1998) as brincadeiras vivenciadas pelas crianças mostram algo de um conteúdo valioso, podendo ser usado para incentivar o desenvolvimento de quem brinca.

Figura 5- Crianças no escorregador- (29-09-17) Ao entardecer, de forma bem dinâmica, encontra-se crianças que escorregam e ao mesmo tempo, disputam entre si, quem conseguirá chegar primeiro.



A diversão continua, e na figura 5 gritos de alegria e dinamismo tomam conta da criançada, e Crepaldi (2010, pag.18) destaca a importância da brincadeira, ela diz que esta cria zonas de desenvolvimento proximal e trazem ganhos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil. Além de desenvolvimentos cognitivos, Cordazzo e Vieira (2008, pag. 366) relata que: brincar “abrange as habilidades motoras e sensoriais que a criança necessita desenvolver para sobreviver e adaptar-se”. E através das brincadeiras e jogos elas descobrem que a sobrevivência individual está atrelada à sobrevivência social. No caso específico, crianças, ao qual estabelecem relações de convivências, de comando e ordem, no simples ato de brincar.

A exemplo, temos o escorregador, que por uma ordem lógica, há uma sequência estabelecida, onde desce um por vez, respeitando os limites, sexo e as vezes até a estatura entra nesta divisão. As falas variam de cena para cena da brincadeira, tomada por gritos de emoção e ao mesmo tempo, controlando cada ato realizado. Por exemplo, realiza-se uma fila, onde desce um por vez, os menores desce primeiro na intenção de não ser machucado pelos maiores, desta forma, havendo assim uma divisão cronológica, mas vale ressaltar que a individualidade biológica muitas vezes se contrapõem a este fator, pois sabemos que as crianças elas podem adquirir capacidades de acordo com o genótipo e o fenótipo que esta

está enserida. Outra forma de divisão pode ser notada quando as meninas descem primeiro, está muito associado ao ditado popular adquirido “primeiro as damas”.

Figura 6- Escalada em hastes de ferro (29-09-17) Em barras de ferro, as escaladas servem vez ou outra para crianças brincarem e fazerem destas uma grande forma de ganhar força e resistência muscular, mesmo brincando.



A formação do indivíduo vai ser dada através de todas as experiências resultante dos seus convívios sociais e Elias ressalta que mais ainda se dar por meio das experiências vividas no interior do seu grupo. Por isso, nesta pesquisa não foi necessário buscar fonte longes ou em lugares distantes, mas no mesmo espaço de convívio social nota-se inúmeros meios de interação e experiências de crianças que aparentemente apenas se divertem. A garota que estava escalando as astes de ferro, a princípio o objetivo era chegar ao topo, contudo, neste percurso além de adquirir capacidades físicas, também adquire conhecimentos que ultrapassam o ato de brincar tais como: boa memória, sociabilidade, respeito, paciência entre outros, para isso Moraes (2008) explica:

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, há a possibilidade de adquirirmos conhecimento sem estresse e sem medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança em todas as etapas da vida” (MORAIS, 2008, p.9)

Figura 8- Crianças Jogando Futebol de forma improvisada (06-10-17) Não há barras, nem muitos jogadores, mesmo assim pode ser notado os laços que os unem, pois enquanto o futebol acontece, uma menina anda de bicicleta entre os meninos, sem que haja problemas.



Nesta jogada, a preocupação principal não é fazer gols, pois não possui barras, não é fazer uma boa marcação, pois não há nem jogares o suficiente, não é fazer uma cobertura, pois talvez eles nem saibam realizar. Mas é trazer um pouco da cultura, passada, onde meninos e meninas brincavam nas ruas da cidade a qualquer momento, para Souza (2014, p. 14), “brincar é um momento mágico e flexível, onde a criança tem autonomia para conduzir a brincadeira para onde quiser tornando-o sério ou não dentro do contexto do momento em que a atividade está inserida”.

Figura 7- Menina brincando de boneca (06-10-17) Uma menina se tornando adulta, é assim que esta pequena reagia durante a brincadeira, pois esta assumia o papel de mãe desta boneca.



Agora é a hora de imaginar, ser gente grande mesmo pequeno, ter grandes responsabilidades, mesmo com tão pouca idade, é assim que se dá a brincadeira de casinha, tão conhecida e vivenciada pelas crianças de Bom Jardim-PE. Em alguns momentos da figura 7, notamos uma crianças brincando de boneca, com toda a certeza essa criança é a mãe desta boneca, traduzindo assim a realidade social que são as mães cuidando de seus filhos. Para Souza, 2014 é através do brincar espontâneo que podemos observar a manifestação da aprendizagem da criança, podendo perceber os interesses reais dela.

Figura 8- Crianças brincando de escolinha (08-10-17) Crianças encenando o ato escolar, onde a menina é a professora e o menino o aluno.



Como já vimos anteriormente a brincadeira do faz de conta, contribui significativamente para o desenvolvimento e aprendizagem infantil, ajudando na característica de sua própria identidade. Para Vygotsky (1984) as crianças se desenvolvem a partir da interação com meio social em que elas vivem e através do faz de conta elas conseguem aprimorar traços da sua cultura, aprimora suas habilidades motoras, sociais, cognitivas e afetivas.

A prática dos jogos e brincadeiras populares na infância é de extrema importância para a construção social. Para tanto, a figura 9 retrata duas crianças brincando de faz de conta, a menina está sendo a professora do menino. Através das análises pode perceber que ela está passando tarefas, explicando os assuntos e até mesmo o cenário nos leva a projetar uma sala de aula, com a presença de lápis de cor, colas, papéis e principalmente nota-se a presença da relação professor-aluno, ou seja, há um contexto da realidade, onde podemos perceber o espírito de liderança, formação de regras e ambiente físico semelhante a uma escola, projetando assim a realidade social. Para melhor entender sobre esta cena, Souza (2014) nos explica:

[...] ela procura a atividade lúdica que melhor se adeque às suas necessidades de desenvolvimento rapidamente, seguindo involuntariamente, naturalmente os incentivos que precedem do saber corporal. É do temperamento que constitui a criança, querer sempre ir além do que já fez, tornando-se cada vez mais capaz no domínio de sua própria corporeidade e na interação com o mundo (SOUZA, 2014, p. 18).

O espaço onde eles habitam não limita sua imaginação e usando de sua criatividade elas podem ir até outros lugares, podem utilizar outros cenários, dar vidas a objetos inanimados, fazer milhares de coisas em apenas um instante; de maneira lúdica. Através das brincadeiras de faz de conta, elas adotam personagens de seu cotidiano, como professoras, donas de casa, empresárias, enfermeiras, entre outros, desenvolvendo assim o seu imaginário. Por isso a brincadeira de faz-de-conta é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois por meio dela a criança tem condições de criar, recriar, enfim, descobrir como viver o real e o imaginário de forma lúdica. CREMONINI (2012, p.6).

Figura 10- Jogo de travessão (06-09-17), Com os improvisos de uma barra, outro jogo nasceu e desse nascimento, nota-se uma disputa sobre quem vai conseguir mais pontos ao acertar a barra.



Saindo dos cenários das ruas, das praças e das casas, vamos para um ambiente menos tradicional, uma quadra poliesportiva, mas não limitam o dinamismo criatividade das crianças. Como nos mostra a figura 10, é possível perceber crianças brincando com bola, uma brincadeira denominada pelas crianças de “travessão”, as regras são básicas e bem claras, elas devem acertar a trave superior da barra e assim pontuar. Brincar em grupo seja nas brincadeiras imaginárias ou

articuladas por um brinquedo faz com que a criança conviva com o outro como participante da mesma atividade e esse momento é de grande relevância para a interação e o aprendizado da convivência no mesmo ambiente com seu par, afinal brincar junto antes de qualquer coisa cria e reforça os laços afetivos (SOUZA, 2014, pag. 22).

Figura 11- Brincadeira chamada ponte (29-09-17) As crianças, em forma de triângulo formam ligações pessoais, representando a sociedade.



Desvencilhando de um local fechado para um ambiente mais aberto nos deparamos com crianças brincando de uma brincadeira chamada ponte, onde na prática acontece da seguinte forma: uma criança fica como goleiro e outras duas ficam um pouco distante da barra e distantes um do outro. As duas crianças em frente a barra jogam a bola um para o outro e um deles deve arremessar ao gol, se o goleiro segurar a bola, quem a chutou deve trocar de lugar com o goleiro.

Outra forma de análise está na relação de interdependência dos jogadores, podendo ser entendida por Elias (1969) como uma forma prévia de uma configuração, até mesmo se esta interdependência seja com os adversários ou aliados.

Analisando as figuras 10 e 11, nota-se a presença desta configuração, uma interdependência entre as crianças, pode ser notado através das regras e flexibilidade

estabelecidas por estes indivíduos, até mesmo o grau de dependência mútua que por eles é criado. O objetivo nesse jogo é simples e notório que é o gol, contudo antecedendo esta ação, pode ser notado outros meios e intermédios como, por exemplo, os passes, dribles e chutes, para só assim alcançar o propósito desejado.

Para melhor compreender o pensamento de Norbert Elias a respeito do desenvolvimento humano é importante saber os dois pilares que este Sociólogo aponta em seus escritos; a *figuração* e a *interdependência*. Aponta a singularidade de cada grupo social, seus costumes e regras, podendo ser adequadas de acordo com as constantes transformações sociais. A exemplo temos, escolas, exércitos, famílias e até mesmo praças e ruas; esses últimos estão predominando nos estudos da prática e presença dos jogos populares deste trabalho. Assim diz Ribeiro (2010, pag. 165), que as pessoas precisam viver em sociedade para sobreviver, tanto individualmente, como em grupo.

4. AS CONSEQUÊNCIAS DAS LIGAÇÕES PARA FIGURAÇÃO SOCIAL ENTRE MENINOS E MENINAS

A última parte desta pesquisa vem acarretar algo da figuração social, neste sentido a figuração é compreendida basicamente, como organizações sociais – famílias, escolas, cidades ou estratos sociais. Podendo ser formadas pelas relações de interdependência entre os indivíduos. Em uma figuração são analisadas as dinâmicas das inclinações individuais que levam várias pessoas a se unirem em formarem uma sociedade.

ELIAS (1980), ainda observa que o conceito de configuração pode ser aplicado tanto em sociedades formadas por um número infinito de pessoas quanto para grupos relativamente pequenos. Entretanto o autor explica que quanto maior a configuração maior será os elos entre os presentes.

Tendo em vista o embasamento teórico de Elias, foi encontrado vestígios destas ligações figuracionais no ato de brincar e jogar das crianças alvo desta pesquisa. Sendo assim, através das brincadeiras e jogos populares pode-se pensar as diferentes relações que ligam as crianças, no ato de brincar, jogar e criar as suas histórias.

Desviando do cenário teórico, partimos para a realidade do cotidiano das crianças, analisando suas falas, forma de comportamento, como organizam suas regras para melhor brincar e jogar. As expressões relatadas aqui têm cadeias com as imagens do capítulo anterior.

Assim, pode-se ser analisado o que diz a primeira criança a ser indagada a respeito do que estava brincando com seus colegas, o mesmo respondeu que a brincadeira era denominada linha, explicando-a desta forma: “_Linha?

- “Deve ter Três pessoas, duas na linha e outra na barra aí vão tocando a bola de um pro outro, quem ta na linha vai chutar aí se ele não conseguiu fazer o gol, troca de lugar com o da barra, e se fizer gol a brincadeira continua, cada qual onde tava”.

Muitos são os significados de simples atos que por muitos passam despercebidos, contudo, em uma análise mais profunda das respectivas cenas ponderadas e dos depoimentos destas crianças, pode ser notada uma forma peculiar de contribuição humana para o formato que uma figuração assume. Algumas ações como, esperar a sua vez de jogar, pedir e receber um passe, brigar por uma bola, precisar do outro para uma cobertura, bem como para uma perfeita finalização são fios que interligam uma figuração.

Outra brincadeira conhecida nossa, é o balanço, onde ao perguntar sobre o ato da brincadeira de balançar uma criança sem explicar detalhes de como é realizado o brincar, ela nos relatou:

- “só é fazer assim... e com gestos ela nos mostrou como funciona a brincadeira, nos apresentando de maneira motivadora e divertida, juntamente com mais outras duas crianças faziam deste simples, ato, um grande momento de relação social.”

Segundo Souza (2014), é através do brincar a criança, mesmo sem intenção, “estimula “ uma sucessão de características que contribuem tanto para o desenvolvimento individual e social. Com isso, vemos que uma brincadeira aparentemente simples como o balanço, as crianças podem desenvolver sentimentos de companheirismo, solidariedade e parceria.

Essas características podem ser mais bem explicadas por Elias que exprime que O jogo é um sistema de interdependência complexo que serve para pensar racionalmente os grupos humanos. Como ferramenta conceitual, a ideia de jogo serve tanto para compreender grupos menores como grupos que possuem grandes dimensões.

O movimento da vida social é um jogo “se apresenta como uma lei geral do funcionamento social e se impõe, pois, como um imperativo do qual ninguém poderia fugir” e também o jogo para ele não remete um conjunto de regras e não é definido por elas; o jogo é uma combinação provisória e dinâmica das relações sociais.

No decorrer das análises, nos deparamos com uma criança escalando umas Hastes de ferro, e conversando com ela foi possível perceber vestígios de brincadeiras e jogos populares em seu cotidiano. Ao interrogá-la sobre quais os brinquedos que ela mais brincava naquele espaço (Academia da Saúde) ela respondeu: “No escorregador, no balanço, na gangorra e naquele negócio ali” brinquedo que ela não soube nomear. Seja em casa, nos quintais, nas ruas ou nas praças as brincadeiras e jogos populares em grupos podem estar presentes na vida das crianças permitindo um maior convívio social.

De acordo com Brougère (2010) a socialização é um conjunto dos processos que possibilitam a criança fazer parte da sociedade que vive, fazendo compreensão dos códigos, permitindo-lhe estabelecer uma comunicação com outras pessoas, tanto no propósito verbal quanto no não verbal. Com isso podemos perceber a importância dos jogos e brincadeiras na construção figuracional dessa população e damos sentido a frase popular “brincando se aprende”, pois através das brincadeiras as crianças aprendem a respeitar, a compreender, a ajudar, a pensar e até mesmo a conviver com as diferenças.

Através das brincadeiras e jogos as crianças fazem novas descobertas, aprendendo e transmitindo conhecimento e cultura no ato de se relacionar com outras crianças.

Ainda nesse universo de brincadeiras e jogos, preconizam-se as diferenças de gênero, onde meninos não brincam de casinha nem bonecas, bem como as meninas não brincam de carrinho ou com bola. E isso foi possível verificar após um relato de uma menina contando que não brinca com os meninos dizendo que: “_eles são um pouco chatos” isso porque eles não gostam de brincadeiras de meninas. Porém a mesma revelou que tinha um amigo que gostava das brincadeiras de meninas, mostrando assim que toda regra há suas exceções.

Noutras observações foram verificados através de conversas com os meninos que os mesmos não tinham costumes de brincar com meninas relatando que preferiam jogar bola, coisa que as meninas não sabem fazer, contudo as exceções neste caso também prevalecem, e encontramos um menino que brincava com sua irmã e sua prima. Entretanto essa separação de grupos entre meninos e meninas não impede que eles experimentem brincadeiras com características do sexo oposto, e nos deparamos com meninas que proferiram brincar de bolinha de gude e com brinquedos de meninos.

Conforme Bernardes (2006), meninos e meninas brincam de formas diferentes, embora isso não signifique que ambos não possam brincar juntos. Com isso, encontramos tanto meninos quanto meninas que contaram que brincavam entre si com brincadeiras onde o gênero não é predominante, brincadeiras como pega-pega, balanço, gangorra entre outras, e assim, nos mostrando que as crianças em dados momentos organizam-se em grupos de acordo com o gênero, com a idade e de acordo com as brincadeiras (BERNARDES, 2006, pag.52).

Para o aspecto social, as crianças são favorecidas em seu desenvolvimento, não apenas social, mas também afetivo quem nos confirma isso é Bernardes (2006, pag. 46) ao falar que:

“Brincando e jogando, a criança estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações. Aprende a ganhar, mas também a perder. Na experiência lúdica, a criança, assim como o adulto, cultiva a fantasia, vivencia a amizade e a solidariedade, traços fundamentais para se desenvolver uma cultura solidária na sociedade.”

Outra brincadeira bastante vista no decorrer das análises foi o andar de bicicleta, onde as crianças utilizam-se desse objeto para brincar e se divertir, fazendo desse momento um momento de lazer e de relação social com outras crianças. Porém observamos que as crianças encontravam-se nas ruas e nem sempre acompanhadas por um adulto. Para Bernardes 2005, a rua nem sempre foi considerada um local de integração entre os grupos infantis (BERNARDES 2006,pag.50), levando em consideração a ausência dos adultos com as crianças nas ruas, a liberdade descabida que as mesmas possuíam isso geraria um desrespeito, uma propensão a vícios encaminhando os menores a um mundo de violências.

No entanto, as brincadeiras nas ruas, não só com bicicletas, mas também com bola ou outras brincadeiras praticadas nas ruas não podem ser vistas como tendências ou influências maldosas para as crianças, pois esses espaços ajudam na construção da figura social, nas relações pessoais e no convívio com outras pessoas.

Por último é aceitável que o leitor atento nos indague sobre o que de fato permanece dos jogos e brincadeiras populares, da nossa pesquisa. Nós somos levados a pensar que, no âmago desta figuração e ligação, aparecem diversidades de jogos e brincadeiras, como: Balanço, Brincadeira de boneca, jogo de futebol, travessão, escorregador, ponte, gangorra, escalada, enfim, um verdadeiro mosaico que revela um ambiente rico e complexo que através da tradição do jogo faz e se refaz sem cessar. E, em toda a construção aqui marcada, lembramo-nos também de Becker (2007) dizendo que é nas projeções trazidas pelos esquemas e imagens que o mundo empírico se torna visível para nós.

Entre o universo de meninos e meninas, hora notamos uma aproximação, hora uma distância entre eles, contudo, sabemos que a cada ação em miniatura, nos revela aspectos sociais, e as ações pequenas e simples mostra a forma com que a sociedade está estruturada e assim nos explica Bernardes (2005, pag. 53):

“nota-se, ainda, uma diferença de gênero na qual as meninas brincam de bonecas, escolinha, casinha. Os meninos formam times de futebol. Vôlei, bicicleta, patins são comuns aos dois sexos. Observa-se, finalmente, que, a rua ainda é um espaço lúdico, apesar de configurar uma transição das formas sociais e instrumentais do brincar contemporâneo.”

O ato de brincar e jogar, nesta perspectiva em busca da realidade da Cidade de Bom-Jardim, apresentou múltiplos cenários, desde os mais estreitos como uma rua asfaltada, calçadas em frente de casa, ou até mesmo seus próprios domicílios, a locais mais amplos como praças, contendo balanços, escorregos, pista para bicicleta, escaladas, gangorras, quadra poliesportiva, enfim, pode ser notado uma infinidade de cenários e até mesmo a maneira como elas se apresentam; sozinhas, em duplas, em grupos, só meninos, só meninas, mas que todos esses conjuntos constituem parte importante do *habitus* social das crianças, construindo assim sua identidade, criando elos e fixando uma estrutura mais forte com inúmeros reflexos para melhor atuar na sociedade.

5 CONCLUSÕES

Neste trabalho, fizemos análises dos jogos e brincadeiras populares, vivenciadas por meninos e meninas do Município de Bom Jardim-PE, tentando resgatar suas origens, através de um trajeto sócio histórico, ligando elos figuracionais, entre as crianças, a partir de bases sociológicas e socioculturais como qualquer outra instância, o fenômeno social do brincar e jogar sofre diretamente e indiretamente os reflexos de uma configuração maior da realidade social onde essa formação ocorre.

Ao mesmo tempo, buscamos investigar como se caracteriza a prática dos jogos populares das crianças que integram a figuração cotidiana de Bom Jardim-PE. Foi possível agregar aqui como objeto de estudo, efetuando registros, notas e observações que acreditamos ter possibilitado determinados conhecimentos a respeito da estrutura social do dado município.

Após as análises, tento em vista a questão principal deste trabalho, pode perceber que os jogos e brincadeiras populares se apresentam como elos entre meninos e meninas do município de Bom Jardim-PE, e conseqüentemente resultam em fortes ligações sociais entre estes. Através dos jogos e brincadeiras populares foi possível encontrar manifestação da cultura regional, mesmo as análises sendo com poucas crianças, foi neste pouco que traçamos algo que abrange o universo do fenômeno aqui estudado.

Enquanto pesquisadora na área da Educação Física, constatamos que ainda no campo da pesquisa acadêmica, O tema jogos e brincadeiras populares ainda é carente de profundas reflexões e debates. Para verificar essa afirmação, basta fazer uma pesquisa mais ampla, em torno do assunto e verificar que em Pernambuco, o acervo de pesquisas sobre o tema ainda é escasso.

Por isso acreditamos que nosso trabalho contribuiu para minimizar uma lacuna na produção acadêmica que envolve a educação física, mostrando algo do cotidiano das brincadeiras populares das crianças que vivem na região de Bom Jardim-PE. Envolvendo uma perspectiva entre figuração e ligação social dos jogos e brincadeiras populares de meninos e meninas que vivem em pequenas cidades, como o município aqui abordado.

REFERÊNCIAS

- AMADO, J. A história dos brinquedos na antiguidade clássica. **Revista Galega de Educación**, Santiago de Compostela, n. 51, p. 24-27, 2011.
- ANGROSINO, M. V. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**, Lisboa, Edições 70, 2009.
- BERNARDES, E L. Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história. In: CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO, 6., 2006, Uberlândia-MG. **Anais...** Uberlândia, Universidade Federal de Uberlândia, 2006.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Medicas, 1998.
- CABRAL, A. **Jogos populares infantis**. Lisboa: Notícias, 1998.
- SILVA, L. E. F. Cantigas de rodas e sua contribuição para o fortalecimento das identidades culturais nas comunidades campestres. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 5., 2016, Jataí-GO. **Anais...** Jataí-GO: Universidade Federal de Goiás, 2016.
- DE SOUZA AVELAR, L. F.; TEIXEIRA, L. H. Jogos populares: pesquisa sociocultural e importância lúdica para o desenvolvimento infantil. **Cadernos de Pesquisa**, São Luís, v. 16, n. 3, 2010.
- SOUZA MARTINS, J. **Sociologia da fotografia e da imagem**. Editora Contexto, 2008.
- ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992. (Memória e Sociedade).
- ELIAS, N. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.
- _____. Figuração. In: **ESCRITOS & Ensaios 1**: Estado, processo, opinião pública. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, pp. 25-27, 2006.
- _____. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- _____. **O processo civilizador**: formação do Estado e Civilização. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996. vol. II.
- FARIA JÚNIOR, A. G. A reinserção dos jogos populares nos programas escolares. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 9, p. 44-65, 1996.
- FERNANDES, F. Um retrato do Brasil. In: _____. **Mudanças sociais no Brasil**. 3. ed. São Paulo: Difel, 1979.
- FREIRE, B. J. **O Jogo: Entre o Riso e o Choro**. 2.ed. Campinas-SP: Autores Associados, 2009.

GONSALVES, E. P. O Conceito e configuração social em Norbert Elias–Espaço Social de ambivalência?. *Acesso em*, v. 5, n. 11, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JAMES, W. **The will to believe and other essays in popular philosophy**. Harvard University Press, 1979.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1999.

_____, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo, Cortez, 1993.

LIVRO, DOS MORTOS. **Do Antigo Egito–o primeiro livro da humanidade**. São Paulo: Hemus, 1996.

MELLO, A. M. **Psicomotricidade, Educação E Jogos Infantis**. Ibrasa, 1989. Petrópolis: Vozes, 2004.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

SANTOS, G. F. L. **Jogos tradicionais: e a Educação Física**. Londrina: Eduel, 2012.

_____. Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo” perdido. In: CONGRESSO NORTE PARANAENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 4., 2009, Londrina. **Anais...** Londrina: UEL. 2009.

SANTOS, R. R. F.; KOCIAN, R. As possibilidades das brincadeiras infantis e jogos populares nas aulas de educação física infantil: um estudo de caso. **EF Deportes**, Buenos Aires, A. 11, n. 99, 2006.

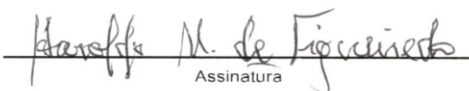
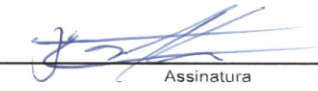
SILVA, M. J. T. et al. A importância de jogos e brincadeiras da cultura popular para os estudantes de educação física da Unicruz. In: SEMINÁRIO INTERINSTITUCIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, 17., 2012, Cruz Alta-RS. **Anais...** Cruz Alta: Unicruz, 2012.

ANEXO A – Folha de Rosto do Comitê de Ética



MINISTÉRIO DA SAÚDE - Conselho Nacional de Saúde - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP

FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS

1. Projeto de Pesquisa: Cartografia Sócio-Histórica dos Jogos Populares em Municípios do Estado de Pernambuco: um estudo preliminar no contexto da Educação Física.			
2. Número de Participantes da Pesquisa: 70			
3. Área Temática:			
4. Área do Conhecimento: Grande Área 7. Ciências Humanas			
PESQUISADOR RESPONSÁVEL			
5. Nome: Haroldo Moraes de Figueiredo			
6. CPF: 027.785.234-05		7. Endereço (Rua, n.º): ALCIDES CODECEIRA IPUTINGA Nº 257, Aptº 03 RECIFE PERNAMBUCO 50800090	
8. Nacionalidade: BRASILEIRO	9. Telefone: (81) 9606-4505	10. Outro Telefone:	11. Email: haroldolaboral@hotmail.com
Termo de Compromisso: Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas complementares. Comprometo-me a utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo e a publicar os resultados sejam eles favoráveis ou não. Aceito as responsabilidades pela condução científica do projeto acima. Tenho ciência que essa folha será anexada ao projeto devidamente assinada por todos os responsáveis e fará parte integrante da documentação do mesmo. Data: <u>26</u> / <u>02</u> / <u>2016</u>  Assinatura			
INSTITUIÇÃO PROPONENTE			
12. Nome: Universidade Federal de Pernambuco - UFPE		13. CNPJ:	14. Unidade/Órgão: Centro Acadêmico de Vitória de Santo Antão
15. Telefone: (81) 2126-8588	16. Outro Telefone:		
Termo de Compromisso (do responsável pela instituição): Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas Complementares e como esta instituição tem condições para o desenvolvimento deste projeto, autorizo sua execução. Responsável: <u>José Eduardo Garcia</u> CPF: <u>134483518-04</u> Cargo/Função: <u>Diretor</u> Data: <u>26</u> / <u>02</u> / <u>2016</u>  Assinatura			
PATROCINADOR PRINCIPAL		José Eduardo Garcia Centro Acadêmico de Vitória - UFPE Diretor  SIAPE: 1605570	
Não se aplica.			

PRON. 8206