

A PRESERVAÇÃO E A PROMOÇÃO DAS BRINCADEIRAS POPULARES NO CONTEXTO DE UMA POLÍTICA PÚBLICA DE LAZER

THE PRESERVACION AND PROMOCION OF THE POPULAR GAMES INTO THE PUBLIC POLITCS OF LEISURE

Diná Teresa Ramos de Oliveira¹

RESUMO: Este texto discute a importância da preservação e da promoção das brincadeiras populares. À medida que algumas mudanças sociais ocorrem, estas provocam o desaparecimento de brincadeiras tradicionais da cultura brasileira. Neste estudo defendemos o brincar na esfera do lazer - um direito a ser assegurado no interior das políticas públicas de lazer. Para tanto, são apresentados ao longo do texto argumentos em defesa da importância do brincar e recuperadas algumas brincadeiras populares da nossa sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar. Política Pública de Lazer. Brincadeira Popular.

Apresentação

As brincadeiras e os brinquedos populares são elementos constituintes da cultura de um povo. Eles, também, expressam um importante saber popular e lúdico das sociedades. Interessa-nos discutir neste estudo uma perspectiva de preservação e de promoção das brincadeiras e dos brinquedos populares no contexto de uma política pública de lazer do Ministério do Esporte, desenvolvida pelo Programa Esporte e Lazer da Cidade (PELC).

Na tradição e no dia a dia das comunidades atendidas pelos Núcleos do Programa Esporte e Lazer da Cidade estão presentes as brincadeiras e os brinquedos populares e, para o PELC, estas manifestações compreendem um tema fundamental no trabalho a ser realizado pelos agentes sociais de esporte e lazer. Para tanto, a discussão aqui desenvolvida pressupõe as referências conceituais apresentadas pelo referido Programa, e apontam para a importância da preservação e da promoção do brincar na esfera do lazer.

Para tanto, em um primeiro momento, são apresentados alguns elementos provocadores de uma reflexão crítica sobre a importância do brincar. Depois, no segundo tópico, apontamos para o brincar, não só para as crianças, mas também para os jovens, os adultos e os idosos - entre eles pessoas com deficiência e/ou necessidades educacionais especiais.

No terceiro momento, são confrontadas divergentes perspectivas sobre o brincar e apresentados, sob um olhar crítico, alguns elementos significativos para a promoção

¹Professora de Educação Física (Bacharel pela Unicamp e Licenciada pela Unicsul). Mestre em Educação Física pela Unicamp. Escola Superior de Educação Física de Jundiaí (ESEF-J) - São Paulo/Brasil. Atualmente desenvolvo na Escola Superior de Educação Física de Jundiaí o "Projeto de Pesquisa e Extensão sobre Brinquedoteca de Brinquedos Artesanais"; Docente na Universidade Anchieta - Jundiaí-SP e Capacitadora do Programa Esporte e Lazer da Cidade do Ministério do Esporte, na formação de agentes sociais de esporte e lazer com atuação junto as Prefeituras de Ipatinga-MG, Niterói-RJ, Volta Redonda-RJ, Bagé-RS, Espírito Santo do Turvo-SP, Paranapuã-SP e Guarani D'Oeste-SP e com o Convênio Liespe/AMDI/Instituto Cenibra - MG.

do brincar na esfera do lazer e da atuação do agente social de esporte e lazer no interior do PELC. Ao final, preocupados com a preservação das brincadeiras e brinquedos populares relembramos de algumas manifestações que fizeram e fazem parte do dia-a-dia das pessoas e que, auxiliarão nas ações a serem promovidas pelo Programa Esporte e Lazer da Cidade.

Brincar! Por quê?

Brincar é gostoso e traz felicidade.
Nylse Helena Silva Cunha (2001, p.13).

As brincadeiras² representam uma das manifestações lúdicas que fazem parte da vida das pessoas e das sociedades e são, portanto, um elemento representativo da cultura de um povo. Ainda que as brincadeiras, segundo Maia et al (2006), possam assumir características variadas devido a fatores regionais, geográficos e culturais próprios de cada localidade e/ou comunidade (rural, urbana, litorânea), a cultura do brincar tem acompanhado os seres humanos ao longo da história da civilização. Lembramos que, de uma forma ou de outra, com ou sem brinquedos, todo ser humano, sozinho ou coletivamente, brinca alegre, lúdica e divertidamente de uma, duas, cinco, seis... de muitas brincadeiras ao longo da sua vida.

O lúdico, embora de difícil conceituação, é aqui considerado, a partir dos estudos de Marcellino (1997), como uma manifestação cultural. Após dedicar-se a refletir e analisar, em dicionários, enciclopédias e textos acadêmicos, a questão conceitual do lúdico, Marcellino (1997) afirma que, as suas considerações prévias “reforçam minha [sua] posição de optar por uma abordagem do lúdico não ‘em si mesmo’, ou de forma isolada nessa ou naquela atividade (brinquedo, festa, jogo, brincadeira etc.), mas como componente da cultura historicamente situada” (p.24). E conclui afirmando: “Assim, o lúdico, como componente da cultura, também precisa ser visto dessa dupla perspectiva: como produto e como processo; enquanto conteúdo e enquanto forma” (p.25).

De nossa parte exige compreender que é no brincar que o ser humano vivencia uma experiência lúdica, a qual, não é exclusiva do brinquedo ou do brincar. Somente podemos apontar que nelas a manifestação cultural lúdica é possibilitada e pode ser identificada ou traduzida pela alegria, pelo riso, pelo entusiasmo, pelo prazer e pelo divertimento expressos pelos participantes daquele contexto histórico e cultural em seu brincar.

Nesta perspectiva, na vivência de uma brincadeira está a expressão e produção cultural de um povo e, na qual, estão representados importantes saberes populares. De tal forma, a vivência de uma brincadeira constitui uma prática social e

² Não é pretensão de este estudo discutir os conceitos jogo e brincadeira e, de tal forma, estas expressões foram utilizadas de maneira equivalente. Opto, ao longo do texto, pelas expressões brincadeira e brinquedo (este entendido como objeto, suporte e em alguns casos meios da brincadeira). Por outro lado, a expressão jogo, somente foi utilizada à medida que alguns dos autores que embasaram a discussão a trouxeram em seus escritos. Embora, concorde em se tratar de uma discussão importante – a qual é realizada por vários educadores, sociólogos, antropólogos, filósofos, psicológicos etc. –, não representa o foco do estudo em questão. O interesse maior está em compreender a importância e as possibilidades do trabalho com brincadeiras e brinquedos populares no interior de uma política de lazer desenvolvida pelo PELC.

está aberta para um processo de aprendizagem social. Para Maia et al (2006, p.1), “Nas brincadeiras, sob a dinâmica da particularidade cultural e regional expressam-se motivações, concepções de mundo, leitura da realidade e aspirações humanas”. Isto porque, são os seres humanos, situados historicamente, que constroem as suas brincadeiras e brinquedos e que, diante de valores questionadores ou reprodutores da sociedade, atribuem sentido e significado a sua prática e vivem uma experiência lúdica.

Na perspectiva do brincar na esfera do lazer e diante da compreensão acima exposta, aqui também colocada para o Programa Esporte e Lazer da Cidade, participar de brincadeiras ou brincar possibilita e permite - não só para as crianças, mas também para os jovens, os adultos e os idosos - entre eles pessoas com deficiência e/ou necessidades educacionais especiais - além do prazer e da diversão (da experiência lúdica), também, o convívio social permeado por novas oportunidades de aprendizagem e de trocas significativas de conhecimentos.

Brincar não é só para criança

Uma vez que o brincar é considerado uma atividade essencial à criança é na importância do brincar na e para a infância que se concentra um forte foco de produções acadêmicas sobre o tema. Assim, muitos autores como Vigotsky (1984), Piaget (1983), Winnicott (1975), Friedmann (1996) dentre outros, ao investigar o brincar voltaram seus estudos prioritariamente para a criança e vice-versa.

Ainda que nos interesse o brincar para todas as faixas etárias, vale ressaltar a contribuição de Vigotsky (1984), para o autor, é no brincar que a criança apreende o mundo e é, portanto, através do brincar, indispensável para o ato criativo, que a criança amplia sua capacidade de conhecer a realidade, de com ela se relacionar e, na qual se dá o seu desenvolvimento cognitivo³ (VIGOTSKY, 1984).

Para Marcellino (1987, p.77) que trata, não especificamente do brincar, mas da manifestação lúdica - expressa especialmente nas brincadeiras infantis -, o lúdico é considerado um meio de expressão para a criança, ou melhor, o seu meio de expressão fundamental.

Cunha (2001, p.13) apresenta outros argumentos para justificar, especialmente para as crianças, a importância do brincar. Afirma a autora que é brincando que: “a criança se desenvolve, exercitando suas potencialidades”; “(...) desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo”; “(...) aprende a engajar-se nas atividades, gratuitamente, pelo prazer de participar, sem visar recompensa ou temer castigo”, “(...) experimenta o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite”.

Com isso, há de se admitir que uma criança que não brinca sofrerá uma série de prejuízos. Por outro lado, não podemos esquecer sobre o que perde ou deixa de experienciar, um adulto que não brinca. Para nós o brincar, especialmente na esfera

³Vários estudiosos dedicaram-se ao estudo do desenvolvimento cognitivo e estabeleceram uma relação direta entre o brincar e o desenvolvimento cognitivo dos seres humanos. Dentre eles destacam-se Jean Piaget e Lev Semionovitch Vigotsky.

do lazer, não é compreendido unicamente como uma atividade exclusiva da infância e sim uma manifestação humana, que pode e deve ser proporcionada e vivida por jovens, adultos e idosos. Assim, o objetivo deste texto é propor e argumentar em favor do direito e do acesso ao brincar, não só para crianças, mas para crianças, jovens, adultos e idosos – separadamente e por que não? Juntos.

Com relação ao mundo adulto, nos alerta Celante (2005) que, embora marcado por certa sisudez, nele (ainda bem), as brincadeiras também resistem e se manifestam. O autor explica que diferente dos dias atuais, em outros períodos da história humana o brincar foi algo comum aos adultos e às crianças. Diz ele:

Nos dias atuais, jogar ou brincar na idade adulta pode soar um tanto estranho. Contudo, tal comportamento não suscitava grandes reflexões, tampouco era motivo de reserva nas comunidades européias até meados do século XVII. Talvez pelo fato de o trabalho ainda não ter lhes tolido todo o tempo disponível. Somente a partir de então brincar passou a ser coisa de criança pequena, não mais cabível aos adultos sérios (CELANTE, 2005. p.72).

Para nós, usando a expressão de Celante, não é estranho, alias não deveria ser, uma mulher de 30 anos, outra de 18, um jovem de 16, outro de 50 anos, brincarem de pega-pega (pique/cola), pular corda ou jogar joken-po (para citar alguns exemplos). Digo isso, porque em minha experiência com graduandos em educação física de diferentes faixas etárias, ou ainda, em oportunidades diversas ocorridas nas formações de agentes sociais de esporte e lazer e de voluntários do *Programa Esporte e Lazer da Cidade* isso é recorrente.

A princípio as crianças brincam muito mais que os adultos. Afinal, é no período da infância (em nossa cultura) que, em tese, há mais tempo, espaço e condições para que o brincar ocorra. Por outro lado, é verdade também que, encontramos algumas crianças, jovens, adultos ou idosos que brincam pouco, às vezes nunca o fazem, ou brincam bem menos do que gostariam ou poderiam. Especialmente, observamos crianças e também jovens que não têm a oportunidade de brincar de forma plena. Trata-se, portanto, daquilo que Marcellino (1997) alertou, como o furto do lúdico na infância. Segundo o autor:

a análise da criança inserida na sociedade demonstra que, de uma perspectiva mais geral, o que vem se verificando, de modo crescente, é o furto da possibilidade da vivência do lúdico na infância, ou pela negação temporal e espacial do jogo, do brinquedo, da festa, ou mesmo através do consumo "obrigatório" de determinados bens e serviços oferecidos como num grande supermercado (MARCELLINO, 1997, p.54).

⁴ Segundo o Ibope, em 2005, as crianças brasileiras de 4 a 11 anos ficaram, em média, 4h51min19s por dia assistindo televisão e afirma Ana Olmos em entrevista a Revista do Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor, que o tempo que as crianças ficam em frente a televisão varia conforme a classe social "Aproximadamente quatro horas por dia, para crianças da classe média, segundo pesquisas feitas no mundo todo. E há uma correlação inversa entre a posição socioeconômica da família e o tempo de permanência diante da TV: quanto mais baixa, maior o tempo gasto pelas crianças daquela família assistindo à TV. Crianças pobres não têm outra opção de lazer. Hoje em dia até a classe média está sentindo esse impacto, pois os pais cada vez mais cortam as atividades extracurriculares, que estão ficando muito caras." In: <http://www.idec.org.br/rev_idec_texto2.asp?pagina=1&ordem=1&id=99> ultimo acesso 29 Out 06.

Há crianças e jovens que, desde muito cedo, trabalham: muitas ajudam os pais no comércio familiar, trabalham na lavoura ou nos semáforos das cidades; há crianças que além de cuidar dos irmãos menores, também realizam todas as tarefas domésticas; outras ficam trancadas dentro de casa enquanto os pais, que não têm com quem deixá-las, saem para o trabalho; muitas não têm lugar para brincar ou não têm brinquedos; há aquelas que estudam muito, porque 'precisam' tirar notas altas na escola; encontramos muitas crianças que ficam quatro ou mais horas por dia em frente à televisão⁵; há crianças muito ocupadas, pois os adultos enchem-nas de compromissos extra-escolares (inglês, espanhol, informática, natação, futebol, judô etc.); há as que não têm com quem brincar; e, atualmente, há crianças "viciadas" em computador, em que o único brincar exige teclado, monitor e banda larga.

A conjugação destes e de outros fatores contribuem firmemente para o desaparecimento das brincadeiras populares. Diante da dificuldade de tempo e espaço favorável para a sua manifestação, as brincadeiras populares, especialmente aquelas "de rua" deixam de ser exploradas e passadas para as gerações seguintes. Isto porque, segundo Maia et al (2006, p.3), a transmissão dos jogos e brincadeiras tradicionais e populares tem como características principais: "(...) transmissão oral, anonimato da autoria, conservação, mudança e universalidade". Afirmam ainda os autores que "entre as tradições que vão sendo esquecidas, estão as antigas brincadeiras e jogos infantis, substituídos pela televisão, pelo fascínio aos brinquedos industrializados, e mais recentemente, pelas possibilidades abertas pelo mundo da informática, estas ainda restritas a determinadas camadas da população" (2006, p.3).

Nesse sentido, compete não só ao *Programa Esporte e Lazer da Cidade*, mas também as políticas públicas de lazer a compreensão de tal realidade e uma ação no sentido de preservação e de promoção das brincadeiras e brinquedos populares. Espera-se que o acesso ao lazer, neste caso, na vivência lúdica do brincar estenda-se, independentemente da faixa etária, a todos os cidadãos. Porém, é necessário ressaltar de qual brincar aqui nos referimos.

Para Além do Brincar: A Atuação do Agente Social de Esporte e Lazer, Animador Sociocultural, Voluntário, Recreacionista, Educador etc.

Encontram-se amplamente nas produções sobre o brincar e o jogo, inúmeras teorias⁵ e argumentos que têm em comum a defesa e a importância da brincadeira.

Mas é fundamental ressaltar que, do nosso ponto de vista, há muitas diferenças e mesmo divergências entre estes estudos, as quais precisam ser minimamente consideradas.

Os argumentos em defesa da promoção das brincadeiras afirmam que: "é brincando que a criança se prepara para a vida adulta"; "as pessoas quando brincam esquecem-se dos problemas"; "há um excesso de energia nas crianças que, não pode ficar acumulado e, precisa ser liberado através do ato de brincar"; "permitem controlar a agressividade da criança"; "brincar ajuda a relaxar, a desestressar e faz esquecer dos problemas"; "o brincar promove o desenvolvimento orgânico do ser

⁵ Segundo estudos de Faria Junior. (1996), as principais teorias sobre o jogo são: Teoria do excesso de energia; Teoria do Exercício Preparatório; Teoria Catártica; Teoria do Jogo Estimulante; Teoria Hórnica; Teoria da Recreação; Teoria da Rivalidade; Teoria do Jogo Infantil e; Teoria da Transfiguração.

humano”; ou ainda, “brincar ajuda a solucionar conflitos emocionais”, dentre outros. Tais justificativas em defesa das brincadeiras trazem consigo um ponto de vista que contradiz a concepção de brincadeira que aqui assumimos. Nelas está presente uma visão funcionalista e instrumental do brincar. Isto é, se atribui ao brincar um caráter passivo, conformista e de adaptação à realidade. A referência é pela manutenção da ordem a ser aceita de forma submissa e a-crítica. Portanto, não há nelas preocupação com o questionamento e a mudança, bem como não há a defesa da alegria, do lúdico, do prazer, da liberdade de criar, da vivência temporária do não-real, do não-usual e da fantasia – elementos centrais do brincar e que permeiam as atividades de lazer.

Para nós o tempo de lazer e da manifestação do lúdico deve ser aquele no qual o brincar, além de ser um fim em si mesmo, também privilegie a vivência de valores questionadores, os quais, segundo Marcellino (1987), contribuam com as mudanças de ordem moral e cultural, necessárias para suplantarem a estrutura social vigente.

Não se constitui uma novidade o fato de que vivemos em uma sociedade que, sem nos consultar, nos proíbe, coíbe, cerceia, limita. Uma forma de resistência a esse quadro é creditada a vivência da brincadeira, pois entendemos que tal realidade pode ser ludicamente contraposta e, é passível de ser apropriada pelas pessoas. Assim, o brincar, ao invés de ser compreendido como uma fuga do real, um processo alienante, pode e deve ser visto como uma forma valorosa de resistência, visto que à medida que estas experiências lúdicas, festivas e mais alegres ganham valor em nossa vida, nos é permitido identificar e refletir criticamente a dimensão que cotidianamente nos é negada.

Pimentel (2003, p. 17) aponta o jogo (brincar) como um elemento da cultura que, embora nos permita viver “fora” do cotidiano imposto, pode ser compreendido como um fator favorável à transformação, isto porque, segundo o autor, as experiências vividas no jogo podem nos impulsionar para questionar a realidade e nos levar a tentar mudá-la.

Nas brincadeiras nos é dada a oportunidade, negada em praticamente todas as demais esferas da sociedade, de viver o não-real. Desse modo, ao mesmo tempo, nos possibilita a contraposição ao real e a sua apropriação. As brincadeiras representam uma esfera privilegiada para o sonho, para as aspirações e para os desejos esquecidos, que nos permitem viver um mundo mais mágico, alegre, espontâneo e intenso. Aquilo que, muitas vezes, não nos achamos mais no direito de ter e viver em nosso cotidiano ou já nos esquecemos de ser, ganha terreno fértil nas brincadeiras que, um dia, brincamos.

É, portanto, o brincar – produção histórica, cultural e um direito humano – um importante meio de aprendizagem “crítica” social, no qual as tensões, os conflitos e demais dimensões da realidade social manifestam-se e representa um campo privilegiado de promoção do desenvolvimento humano e de atuação do profissional do lazer.

Seja em uma rua de lazer, em oficinas sistemáticas de recreação, em um evento de final de semana ou em qualquer outra situação, o brincar deve ser reconhecido como um elemento representativo da cultura do povo brasileiro. Só que nele, também podemos presenciar certas características comuns ao modelo esportivo de alto rendimento, diversos valores, sentidos e interesses sociais antagônicos.

(opostos) e divergentes.

Nesse sentido, cabe um alerta ao agente, animador, recreacionista ou educador que trabalha com as brincadeiras, pois nelas observamos vários elementos característicos do modelo esportivo do alto rendimento (OLIVEIRA, 2002) e também presentes em outras esferas da sociedade. Em muitas brincadeiras, igualmente ao esporte, identificamos:

- A competitividade exacerbada;
- A referência pela disciplina e pela ordem;
- A promoção ao respeito às regras e normas de forma incondicional;
- Quando do jogo (brincadeira) competitivo(a), estar pautado no binômio vitória-derrota;
- A valorização do vencedor e desvalorização do derrotado – fracassado;
- O uso de formas “permitidas” de força que, por vezes, põe em risco outros participantes;
- O individualismo (diferente de individualidade);
- O apagar do caráter lúdico (manifesto na alegria, no riso, no prazer coletivo).

De tal forma, é preciso criar as condições para que o brincar não represente mais uma forma de exclusão, discriminação ou reprodução de valores autoritários e antidemocráticos comuns à nossa sociedade. Isto porque, nas brincadeiras populares por vezes observamos variadas expressões de preconceito e discriminação social - de cunho estético, de gênero, de raça, quanto a orientação sexual, a orientação religiosa, geracional, da condição de saúde mental (depressivo, autista, anoréxico, bulímico etc.) da condição da saúde geral (obesidade, cardiopatia, portador do vírus HIV, hemofilia etc.), de classe social, quanto à ocupação profissional etc. E, embora desagradáveis e complicadas, essas questões precisam ser refletidas, pois somente com uma atuação crítica e diante de um bom planejamento o brincar será, concretamente, uma experiência agradável, divertida, alegre e envolvente, isto é, uma experiência de prazer para todos e constituirá, de fato, uma oportunidade para o desenvolvimento humano.

Com isso, não podemos afirmar que só porque uma pessoa participou de uma brincadeira que ela terá se divertido e que identificará alguma forma de exclusão, violência ou contradição. É simples e “magicamente” improvável que tal vivência a leve a apropriar-se criticamente da sua realidade. Mesmo porque, a mera participação de uma pessoa ou grupo em uma brincadeira popular como rouba-bandeira (bandeirinha) ou queimada (bola-queimado/caçador), não significa que esta tenha sido uma experiência prazerosa, democrática, participativa e justa. Aos agentes sociais, recreacionistas, gestores, voluntários exige assumir o papel educacional que exercemos.

Então, é objetivo do Programa Esporte e Lazer da Cidade a promoção de um desenvolvimento, que não é físico ou motor, mas sim um desenvolvimento social. O que se pretende é mais do que entretenimento ou mera distração é promoção de um lazer de qualidade. Afinal, para nós, pensar em brincadeira é sempre coisa séria.

Brincar de quê?

Portanto, especialmente no contexto das políticas públicas de lazer está a necessidade de preservação e promoção das brincadeiras populares. Falamos daquelas brincadeiras que fazem parte da tradição lúdica brasileira, com as quais os adultos de hoje brincavam quando crianças, da mesma forma que as pessoas idosas também brincaram em sua infância e adolescência. Com certeza há muitas brincadeiras guardadas na memória dos membros das comunidades, as quais fizeram

parte e foram significativas em algum momento da vida das pessoas, e que estão ou poderão se perder ao longo dos tempos.

Essas brincadeiras constituem um importante acervo do conhecimento produzido na esfera lúdica e são parte da história de vida das pessoas, das comunidades, bem como apresentam traços do processo de colonização etc. Só que, o que se observa, segundo afirma Faria Jr. (1996) é que com o processo de urbanização e industrialização, as brincadeiras, os brinquedos cantados e jogos perderam-se. O que também é ressaltado pelos estudos de Maia et al (2006) que aponta para a dificuldade do encontro enfrentada atualmente pelas crianças, especialmente aquelas dos centros urbanos, que limitam e restringem a transmissão – através da oralidade – das brincadeiras populares. Portanto, à medida que não se ensina às novas gerações a brincar dessas brincadeiras elas são esquecidas e é possível que, em algum momento, deixem de existir.

A transmissão dessas brincadeiras, em que os mais velhos, principalmente pela tradição oral, ensinam para os mais novos “as suas brincadeiras”, permite também uma reflexão sobre o passado, uma tomada de consciência sobre o presente e, quiçá, um olhar renovado para o futuro. Por conseguinte, não se trata de um saudosismo ou de uma volta ao passado, mas sim de um conhecimento historicamente produzido e que, certamente, além de trazer novas alegrias e aventuras às atuais gerações, também permite-nos compreender alguns dos elementos que constituem a nossa história.

Bem, já há argumentos suficientes para que se promova como política pública de lazer o brincar. Para completar, propomos ao leitor lembrar de brincadeiras e brinquedos que conhece e com os quais, provavelmente, já brincou. A breve lista, abaixo apresentada, traz um pouco da história brincante da minha infância e juventude, a qual está em permanente construção no meu contínuo brincar. **BRINCADEIRAS:** Amarelinha, Telefone sem fio, Passa Anel, Pega-Pega (piques/colas), Esconde-esconde, Mãe da Rua, Alerta, Barra-Manteiga, Balança-Caixaão, Mãe da Mula (pula-sela), Queimada (bola-queimada/caçador), Rouba-Bandeira (pique-bandeira), Rouba-Monte, Paciência, Porco ou Burro (baralho), Pescaria (de Festa Junina), Elefantinho Colorido, Mês, Mímica, Cirandas (roda), Corre Cotia (lencinho atrás), Morto ou Vivo, Batata-quente, Jogo da Velha, Coelhinho sai da Toca, Teatro, Casinha, Fazendinha, Cabo de Guerra, Detetive (Matador/Killer), Telefone sem fio, Telefone de Careta...

BRINQUEDOS (Para brincar): Perna de Pau, Pé de lata, 5 marias (saquinhos/pedrinhas), Vai e Vem, Bexiga (balão ou bola de encher), Bilboquê, Boliche, Argola, Elástico (pular elástico), Roleta, Quebra-Cabeça, Bambolê, Boneca, Triciclo (Velotról), Bicicleta, Vídeo-Game, Tele-jogo, Bingo, Loto, Ludo, Damas, Trilha, Dominó, Massinha de Modelar, Baralho, Cubo Mágico, Elo Mágico, Aqua Play, O Construtor (de montar), Pega-Vareta, Corda, Iô-iô, Peteca...

Ainda assim, o repertório de atividades precisa ser considerado para além de um rol de atividades, ou receitas de brincadeiras. Como afirmam Marcellino e col. (2005), o trabalho do animador sócio cultural, não é de um “(...) mercador de tarefas, sem embasamento e/ou reflexão, correndo o risco de anular as potencialidades criadoras de cada profissional e de fechar os horizontes de sua atuação, em conteúdo e forma”.

De toda forma, não há um modelo para a realização desse importante trabalho de preservação e promoção das brincadeiras e brinquedos populares.

Apresentamos apenas a sugestão de alguns objetivos a serem considerados:

- Levantar com a comunidade as suas brincadeiras;
- Identificar artistas e artesãos da comunidade ou fora dela que produzam brinquedos populares e artesanais e contar com a participação destas pessoas em ações específicas;
- Construir um acervo material de brinquedos populares;
- Construir um acervo com a descrição de brinquedos e brincadeiras populares;
- Montar uma brinquedoteca ou ludoteca com os brinquedos populares e artesanais construídos com a comunidade;
- Organizar oficinas sistemáticas e assistemáticas para que as brincadeiras levantadas sejam brincadas;
- Incluir em oficinas de ginástica, dança, lutas, esporte etc. um tempo e espaço específico para a realização de brincadeiras populares;
- Realizar uma exposição de brinquedos artesanais;
- Preparar pessoas da comunidade para atuar na promoção de brincadeiras populares e de oficinas de brinquedos artesanais;
- Lembrar e realizar trocas de experiências entre os agentes sociais de esporte e lazer.

Acreditamos que todo ser humano, que um dia foi e pôde ser criança, sabe a delícia que é brincar. De tal forma, no interior de uma política pública de lazer e do Programa Esporte e Lazer da Cidade, está a importância de preservar e promover as brincadeiras populares, bem como fomentar com as pessoas um espaço estimulante para o desenvolvimento, a criação e recreação de novas e antigas brincadeiras e brinquedos.

Segundo afirma o Programa Esporte e Lazer da Cidade, é em suas atividades – oficinas culturais, brinquedotecas, salas de leitura, projeções e debates de filmes, peças teatrais, ações voltadas à promoção dos jogos populares e de salão, danças regionais, contemporâneas, clássicas, artes marciais, capoeira, ginásticas, nos eventos, dentre outros – que as pessoas se encontram para desfrutar seus momentos de lazer. A diversão e o prazer dos participantes é referência para o trabalho do agente social de esporte e lazer, mas também o seu desenvolvimento das pessoas. Afirma ainda o texto original, com relação às atividades desenvolvidas: “É nele[as] que tudo acontece. Crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos – entre eles pessoas com deficiência e/ou necessidades educacionais especiais – brincam, jogam e dançam. Dessa forma, assegura-se o convívio social com novas oportunidades de aprendizagem e de troca de conhecimentos”.

As brincadeiras não são em si nem revolucionárias ou passadoras. O que podemos afirmar, fazendo coro com Pimentel (2003) e Marcellino (1997), é que as experiências que temos no tempo e espaço que permeiam o brincar trazem consigo a possibilidade da diversão, da crítica e da transformação.

Referências

CELANTE, Adriano Rogério. Pinóquio e a experimentação pessoal na infância: Reflexões sobre o jogo no processo socioeducativo. In: Venâncio, S.; Freire, J. B. (Org.). *O jogo dentro e fora da escola*. Campinas: Autores Associados. 2005. p.71-96.

CUNHA, Nylse. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Vetor, 2001.

FARIA JUNIOR, Alfredo Gomes. A reinserção dos jogos populares nos programas escolares. *Motrivivência*. Florianópolis, v.8, n.9, p.44-65, dez, 1996.

FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Pedagogia da Animação*. Campinas: Papyrus, 1997

MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Lazer e Educação*. Campinas: Papyrus: 1987

MARCELLINO, Nelson Carvalho e col. Repertório de Atividades de Recreação e Lazer: Para hotéis, acampamentos, prefeituras, clubes e outros. Campinas, Papyrus, 2002.

OLIVEIRA, Diná Teresa Ramos. *Por uma ressignificação crítica do esporte nas aulas de Educação Física: um intervenção na escola pública*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Faculdade de Educação Física da Unicamp, 2002.

MAIA, Lerson Fernando dos Santos et al. Brinquedos e brincadeiras da cultura popular Norte-Riograndense, memória, diversidade cultural e identidade regional. In: Encontro Nacional de Recreação e Lazer, 18, 2006, Curitiba. *Anais...* Curitiba: PUC-PR, 2006, p. 01-08.

MINISTÉRIO DO ESPORTE. Programa Esporte e Lazer da Cidade. <http://portal.esporte.gov.br/sndel/esporte_lazer/> Acesso em 02 Set 2006.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

PIMENTEL, Giuliano. *Lazer: Fundamentos, estratégias e atuação profissional*. Jundiaí: Fontoura: 2003.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT, Donald W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ABSTRACT: This text talks over the importance of the preservacion and promocion from the popular games. When some social alteracions occur, these aggravated the disappearance of tradicional games from brazillian culture. This study we defend the joke into the leisure – a justice the be assured into the public polites of leisure. About to, there are presented throught the year text arguments to defense of the importance of the joke and recuperated some popular games from our society.

KEYWORDS: To Game. Public Politics of Leisure. Tradicional Games.

Endereço da autora:
Diná Teresa Ramos de Oliveira
Av. Washington Luiz, 1515 apto 21
Campinas – SP – 13042-105
Endereço Eletrônico: dinafef@hotmail.com

Recebido em: 30/10/2007
Aceito em: 18/11/2007