

ENTRE O TRADICIONAL E O ELETRÔNICO: SIGNIFICADOS DO BRINCAR PARA CRIANÇAS DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE PIRACICABA-SP

Benecta Patrícia Fernandes e Fernandes¹
Piracicaba, SP, Brasil

Ida Carneiro Martins²
São Paulo, SP, Brasil

Adalberto dos Santos Souza³
São Paulo, SP, Brasil

Cinthia Lopes da Silva⁴
Piracicaba, SP, Brasil

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo investigar os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas, assim como os significados do brincar para crianças de uma escola pública de Piracicaba-SP. Quando se trata do brincar há uma tendência a se valorizar os jogos e brincadeiras tradicionais em detrimento dos jogos e brincadeiras eletrônicos, isso devido ao fato de que, no segundo caso, o brincar ocorre mediado pela tecnologia. Foi realizada pesquisa bibliográfica e de campo, caracterizando este estudo como qualitativo. A pesquisa de campo foi realizada junto a crianças de 9 a 10 anos de uma escola pública de Piracicaba-SP. A técnica utilizada foi a entrevista semiestruturada. A análise dos dados das entrevistas foi baseada nos princípios antropológicos e no referencial sociocultural. Os resultados indicaram que as crianças investigadas brincam tanto dos jogos e brincadeiras tradicionais como eletrônicos. Os jogos eletrônicos possuem também tradição. O brincar para essas crianças investigadas está relacionado a um ato coletivo, a aprender coisas novas e também em sentido compensatório das atividades cotidianas.

Palavras-chave: Atividades de lazer. Jogos e brinquedos. Jogos de video. Cultura.

BETWEEN TRADITIONAL AND ELECTRONIC: PLAY THE MEANING FOR CHILDREN OF A PUBLIC SCHOOL OF PIRACICABA-SP

¹ Universidade Metodista de Piracicaba. Doutoranda em Ciências do Movimento Humano. Email: benectapatricia@yahoo.com.br

² Universidade Nove de Julho (UNINOVE). Email: titaef1@hotmail.com

³ Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Email: neysouza11@hotmail.com

⁴ Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP). Email: cinthiasilva@uol.com.br

ABSTRACT: This work has the purpose of investigating both traditional and electronic games, as well as the meanings of playing for children in a public school in Piracicaba-SP. When the subject is playing, it is common to value traditional games when compared to electronic ones. This happens because technology is an intrinsic part of the latter. Games as elements of body culture of movement are rarely investigated from a social-cultural point of view. It was used the bibliographic and field researches, and the study is characterized as qualitative. The field research was conducted with nine and ten-year-olds from a public school in the city of Piracicaba-SP. We used the semistructured interviewing technique. The data analysis of the interviews was based on anthropological principles and social-cultural references. The results indicate children move freely from traditional to electronic games. The electronic games have their own tradition. Playing, for them, is a collective activity, related to learning new things and as a compensation for the daily routine.

Keywords: Leisure activities. Play and playthings. Video games. Culture.

ENTRE EL TRADICIONAL Y EL ELECTRÓNICO: SIGNIFICADOS DE LOS JUEGOS PARA LOS NIÑOS DE UNA ESCUELA PÚBLICA DE PIRACICABA-SP

RESUMEN: Este estudio tiene como objetivo investigar los juegos tradicionales y electrónicos, así como los significados del juego para los niños de una escuela pública en Piracicaba-SP. Cuando se trata del juego hay una tendencia a apreciar los juegos tradicionales y no los juegos electrónicos, esto debido al hecho de que en el segundo caso, el juego está mediado por la tecnología. Fue utilizada investigación bibliográfica y de campo, caracterizando este estudio como cualitativo. La investigación de campo se llevó a cabo entre los niños de 9 a 10 años en una escuela pública en Piracicaba-SP. La técnica utilizada fue la entrevista semiestructurada. El análisis de los datos de la entrevista se basan en los principios antropológicos y el marco sociocultural. Los resultados indicaron que los niños investigados juegan tanto de los juegos tradicionales como los juegos de video. Los juegos de video también tienen tradición. Los juegos para estos niños investigados se relacionan con un acto colectivo, aprender cosas nuevas y también en el sentido compensatorio de las actividades diarias.

Palabras-clave: Actividades recreativas. Juegos y implementos de juego. Juegos de video. Cultura.

Introdução

Este estudo tem por princípio norteador uma investigação a respeito dos jogos e

brincadeiras tradicionais e eletrônicas⁵. Partimos da gênese de que as crianças estão inseridas em um contexto sociocultural, em diferentes culturas e que brincam de diversas formas, a saber: jogos simbólicos, de construção, de regras, tradicionais e eletrônicos. Dentre as possíveis manifestações da cultura infantil nosso estudo tem como foco os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas. Isso porque há uma tendência a se valorizar os jogos e brincadeiras tradicionais em detrimento dos jogos e brincadeiras eletrônicas, isso devido ao fato de que, no segundo caso, o brincar ocorre mediado pela tecnologia. Assim, pretendemos nesse estudo identificar e analisar os significados do brincar para as crianças e verificar se os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicos fazem parte do universo delas.

Santos (2011) diz que a escolha do tema deveria ser a fase primária da pesquisa já que representa a inquietação inicial do pesquisador, que desperta o seu interesse para desenvolver a pesquisa. Assim, este estudo justifica-se na busca das seguintes questões de pesquisa: os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicos fazem parte do brincar das crianças? Quais seus significados?

Acredita-se que o estudo se configura relevante no sentido em que traz para a discussão um tema de abordagem ampla, mas pouco explorado na realidade das instituições de ensino.

Para situarmos o leitor, destacamos os principais conceitos que embasam os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas e a compreensão de cultura presente neste texto. Segundo Geertz (1989) é por meio da cultura que o homem adquiriu a capacidade de ser o construtor de sua própria história, desde a utilização de ferramentas, passando pelo convívio social, pela linguagem, chegando a outras formas mais complexas de significar o fazer humano.

Ao que concerne aos jogos tradicionais, tem-se relatos que sua origem é anônima, contudo estes são notados desde a antiguidade, quando representados em obras artísticas, nos quais denotam um brincar popular e tradicional. Para Cascudo (2001), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular e expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração.

Nesse contexto, as ideias de Friedmann (1996, p.42) apontam que

Os jogos tradicionais infantis são uma forma especial de cultura folclórica, oposta à cultura escrita, oficial e formal. O jogo tradicional infantil é a produção espiritual do povo, acumulada através de um longo período de tempo. Eles mudam no processo do esforço criativo coletivo e são anônimos.

⁵ Neste trabalho, utilizaremos os termos “jogos” e “brincadeiras” em conjunto, apesar de terem significados distintos. Isso se justifica porque levaremos em consideração o fato de ambos serem uma produção cultural.

Estudos apontam que há uma relação entre os jogos tradicionais e eletrônicos, quando embasados os seus aspectos culturais. Partindo deste princípio, citamos o traço de tradição que permeia estes jogos e que será abordada mais adiante neste estudo.

Ao se buscar definições na literatura sobre os conceitos de jogos eletrônicos, Gee (2004) aborda que os jogos eletrônicos podem ser definidos como um jogo onde existe a presença interativa entre o ser humano e o computador, utilizando-se da tecnologia. Os jogos eletrônicos são importantes para a acentuação da aprendizagem, somadas aos conteúdos escolares, como também do aprendizado de conteúdos contemporâneos.

Mendes (2006) faz uma caracterização do movimento da indústria de consumo, e afirma que quanto mais desenvolvido é o hardware (PC), mais eficiente e fascinante torna-se o jogo eletrônico para o sujeito que o joga. Logo, há um grande investimento da mídia e da indústria de entretenimento no aprimoramento das imagens, sons, personagens, pois quanto mais próximo à realidade os jogos eletrônicos se tornarem, maior será o consumo pelos seus usuários.

Materiais e Método

Para a construção teórica do objeto de estudo, a pesquisa teve como base Severino (2007) e Gil (2002). A primeira fase desta investigação foi a pesquisa bibliográfica efetuada nos sistemas de bibliotecas da Unicamp, Unimep e USP e em ferramentas acadêmicas disponíveis na Rede Mundial de Computadores, como o *Google* acadêmico, *Scielo*, Portal Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), a partir das palavras-chave: lazer, educação, lúdico, cultura corporal de movimento, brinquedos e jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas, onde foram consultados livros, artigos, teses e dissertações. A natureza da pesquisa é qualitativa (MINAYO, 1994), pois trabalha-se com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes.

A pesquisa de campo foi realizada com dez alunos de uma escola de ensino fundamental I do município de Piracicaba-SP, de ambos os gêneros e com idades entre nove e dez anos. A finalidade do contato com esses sujeitos foi identificar e analisar os significados do brincar para eles.

A escola objeto do referido estudo situa-se na zona urbana do município de Piracicaba-SP e está sob a dependência administrativa deste município. Vale salientar que a rede de ensino municipal de Piracicaba tem 88 escolas municipais com ensino fundamental I, com uma soma de 12.810 alunos matriculados e que a escolha da escola pública supramencionada deveu-se pela facilidade de acesso e da concordância dos gestores com a realização da pesquisa.

O critério de escolha de crianças entre nove e dez anos se justifica pelo fato desses sujeitos apresentarem certa compreensão dos jogos tradicionais e eletrônicos infantis e por terem a capacidade de maior articulação da fala, o que poderia facilitar o

acesso aos significados do brincar. Este número foi definido por saturação de dados, ou seja, à medida que as respostas começassem a se repetir, saberíamos que o número de entrevistados já era suficiente. A saturação de dados foi atingida com o número mínimo previsto de entrevistados (dez).

Quanto ao gênero, das crianças que participaram da entrevista, cinco são do sexo feminino e cinco do sexo masculino, sendo que seis crianças estão no quinto ano escolar e quatro crianças estão no quarto ano escolar. A técnica utilizada para a coleta de dados foi a entrevista semiestruturada (TRIVIÑOS, 1987). Essas entrevistas permitiram ao informante seguir espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências, contudo a pesquisadora não apresentou por intenção indução nas respostas das crianças.

Para as dez criança fez-se as seguintes perguntas:

- 1) Você gosta de brincar de jogos tradicionais?
- 2) Você brinca de jogos eletrônicos (*videogames*)?
- 3) Brincar é importante para você? Por quê?

Para a análise das respostas fizemos uma interpretação tendo como base os princípios da etnografia, que apresenta como principal foco a interpretação do significado (GEERTZ, 1989). O que as crianças pesquisadas disseram foram os significados atribuídos ao brincar, que por sua vez foram interpretados pelos pesquisadores, com base no referencial teórico estudado, de origem sociocultural. A descrição feita dos resultados é microscópica, ou seja, trabalha um grupo específico, no caso crianças de nove a dez anos de uma escola pública de Piracicaba-SP. Nesse sentido, interpretamos o discurso e os significados do brincar para as crianças investigadas.

As crianças participantes das entrevistas e seus pais assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), conforme Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde (CONEP). As entrevistas realizadas foram gravadas e descritas no relatório de pesquisa. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Metodista de Piracicaba (CEP/UNIMEP), sob o Parecer nº: 75/2014.

Jogos tradicionais e eletrônicos e a noção de técnica

Os resultados da pesquisa bibliográfica correspondem a uma discussão sobre: 1) a noção de técnica corporal (fundamentada na ideia de tradição), de acordo com Mauss (1974 e 2003), 2) as origens africana, indígena e portuguesas dos jogos e brincadeiras tradicionais e 3) apontamentos sobre os jogos eletrônicos da atualidade.

Mauss (1974) fala sobre a noção de técnica corporal, sendo que a mesma pode ser associada às características aos jogos e brincadeiras, já que em tais folguedos encontram-se particularidades como a tradição, que são compreendidas não como algo do passado, mas como elementos da cultura que são dinâmicos, que repassam a uma memória coletiva, que incorpora as tradições sociais e resiste ao advento das novas

tecnologias.

As ações presentes nos ritos e atos que compõem a tradição são expressões das técnicas corporais e não se pode, assim, inferir que a técnica corporal esteja contida na presença de um instrumento, mas representada pela técnica da música, da dança, dentre outras. A técnica é um ato que compõe uma tradição, sendo necessário que esta seja eficaz, pois na sua percepção não há transmissão se não existir tradição. Por isso, existe a ênfase nas técnicas corporais, pelo sentido da transmissão oral e da tradição e, por esta razão, o corpo é o meio de expressão e instrumento para a transmissão de tais técnicas (MAUSS, 1974).

Ainda de acordo com Mauss (1974), a educação ocorre por meio de um processo de imitação, por parte das crianças, de atos que obtiveram êxito e que foram bem-sucedidos em pessoas que detêm prestígio e autoridade no grupo social, pois se considera também os gestos e os movimentos corporais como técnicas próprias da cultura, passíveis de transmissão através das gerações e imbuídas de significados específicos, porque toda técnica é um ato tradicional, que passa de pai para filho, de geração para geração.

A noção de técnica corporal é compreendida como “as maneiras pelas quais os homens de sociedade em sociedade, de uma forma tradicional, sabem servir-se de seus corpos”. Nesse pensamento o referido autor entende que o corpo é necessariamente uma construção simbólica e cultural, pois o homem sempre soube fazer uso de seu corpo como um produto de suas técnicas e de suas representações (2003, p. 401).

A sociedade fabrica, de acordo com épocas e lugares, estereótipos e modelos de comportamento que se inscrevem no corpo. Neste comportamento de modelos de sociedade em relação aos corpos e gestos corporais percebe-se que a tradição apesar de não ser inerte porque está em constante transformação, pode ser encontrada tanto nos jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas infantis, pois a noção de técnica corporal está contida nestes jogos, como meios de expressão dos sujeitos nestas atividades. Os jogos e brincadeiras fazem parte da cultura corporal de movimento, os quais podem se refletir no âmbito da escola e esse pensamento é complementado por Soares (2012) ao apontar que os jogos tradicionais se constituem como importantes elementos da cultura corporal de movimento.

Logo consideramos que ao se abordar novas formas de jogo, a partir do jogo inicial, as crianças podem propor mudanças de regras, dos espaços e do número de jogadores. Contudo, torna-se importante que estas práticas sejam realizadas de forma espontânea, com a intenção de que sejam didáticas e as crianças possam expressar seus movimentos e atitudes corporais.

Sobre a diversificação da cultura corporal de movimento, Fischmann (2002, p.98) afirma que “[...] a gama de esportes, jogos, lutas e ginásticas existentes no Brasil é

imensa. Cada região, cada cidade, cada escola tem uma realidade e uma conjuntura que possibilitam a prática de uma parcela dessa gama”.

Nesse processo, os jogos e brincadeiras infantis são entendidos quanto às suas características e abordagens escolares, como construtores da cultura corporal de movimento, pois como aponta Freire (1989, p.79):

A cultura humana é uma cultura corporal, não importa a que se refira. É o corpo que realiza as intenções humanas. Constituímos uma espécie que não estabelece uma relação direta com a natureza; essa relação é intermediada pela cultura que são as construções humanas que compensam nossa fragilidade corporal, tornando possível essa relação com o mundo. Somos mais que um corpo biológico; nossa natureza, e isto parece um paradoxo, é cultural. Mais particularmente, em relação à Educação Física, foram sendo incorporados em seu acervo de conteúdos, as construções que dizem respeito especialmente aos exercícios corporais e aos jogos.

Quanto às práticas corporais presentes na cultura corporal de movimento, Daolio (2004) as caracteriza de duas formas: como um conhecimento sistematizado de uma modalidade esportiva e outra como partes de um conhecimento corporal popular. Nesse tocante, os jogos e brincadeiras infantis são considerados como manifestações culturais que estão presentes nas memórias lúdicas das crianças referentes ao seu grupo social. Nesse tipo de brincadeira, os indivíduos lidam com os mitos e significados e, além disso, estas brincadeiras relatam histórias passadas, a vida na escola, no círculo familiar, os aspectos religiosos, dentre outros, o que denota um determinado contexto histórico e cultural.

Os jogos e brincadeiras tradicionais infantis apresentam traços de coletividade, nos quais a partir de suas vivências fecundam espaços para as regras e a organização de conteúdos, bem como a utilização de técnicas corporais. O jogo tradicional, conforme Lavega (2000) é aquele pertencente a um povo ou etnia, desenvolvidos e preservados pelo processo de transmissão oral e que são praticados por um determinado período e, portanto, combinam representatividade e temporalidade.

O jogo tradicional está presente na vida das pessoas, nos diferentes grupos sociais, idades e gêneros, sendo atribuídos sentidos e significados diversos, consoante às suas culturas (LAVEGA; RIBAS; MARIN; SOUZA, 2011). Logo, é inevitável pensar em jogo e jogo tradicional sem estabelecer relações com a cultura, pois ambos são criados no meio social, tornando-se elos entre cultura e as manifestações sociais.

As brincadeiras tradicionais têm origem em diversas etnias, as quais são influenciadas pelo folclore. O folclore é conceituado por Certeau (1995), como a cultura do morto, no qual era considerado como algo desconhecido e perigoso, no qual a partir disso passou a ser estudado e conceituado. Consideramos estudar o folclore em relação

às brincadeiras tradicionais, pois o mesmo apresenta traços de uma tradição oculta, sofre mudanças de acordo com a região, cultura e tempo.

Autores que se debruçam aos estudos do folclore a citar Gurgel (2008), apontam que o folclore representa a manifestação e a espontaneidade cultural de um povo, movidos por um laço de tradição. Daí soma-se os estudos das brincadeiras tradicionais e eletrônicas, quando nos debruçamos em estudar as íntimas ligações entre a noção de técnica corporal, as origens dos jogos tradicionais e eletrônicos, pelo traço da tradição. Assim, no referido estudo, destacamos as brincadeiras de origens Portuguesa, Africana e Indígena como fortes influências no brincar de crianças brasileiras.

A colonização portuguesa influenciou fortemente a origem dos jogos tradicionais, como o conto, o verso, as adivinhas e as parlendas. Ressalte-se que estas brincadeiras originaram-se de elementos folclóricos, a saber: o folclore do papão que se transfere para a brincadeira tradicional, bolinha de gude, bem como as estórias de bruxa. A influência brasileira de cantigas de roda é oriunda das práticas portuguesas.

Para Cascudo (2001) grande parte das práticas lúdicas da infância do Brasil, como adivinhas, parlendas, cantigas de roda, histórias de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos como a pipa, o pião, o bodoque, os jogos de pedrinhas, a amarelinha entre outros, foram trazidos pelos portugueses e fazem parte da cultura europeia, tanto que o pião foi introduzido nos repertórios de atividades infantis por intermédio dos primeiros portugueses. O brinquedo chamado bodoque, é considerado uma pequena arma utilizada pelas crianças para caçar borboletas, pássaros, lagartixas e calangos.

Outro brinquedo de destaque da cultura portuguesa é a pipa, também conhecido como estrela, canoa, cometa, zoeira, bacalhau, que possui características que perduram na atualidade. Nas brincadeiras de faz de conta das crianças que habitavam a casa grande, percebia-se a supremacia dos meninos brancos sobre os meninos negros, pois reproduziam a atividade de cavalo de montaria, burros de liteira, carro de cavalo e outras. Dessa forma, imitavam as relações estabelecidas na sociedade daquele tempo.

Mesmo no jogo do pião e no brinquedo de empinar papagaio, achou jeito de exprimir o sadismo do menino das casas-grandes e dos sobrados do tempo da escravidão, através das práticas, de uma crueldade infantil, e ainda hoje corrente no Norte, de lascarse o pião ou de comer-se o papagaio do outro; papagaio alheio é destruído por meio da lasca, isto é, lamina de vidro ou caco de garrafa, oculto nas tiras de pano de rabo (FREIRE, 1989, p. 368).

Kishimoto (1999) também mostra a representação da realidade das crianças pelo faz de conta, quando diz que o jogo simbólico auxiliava as meninas a compreenderem a trama de relações de dominação da época e funcionava como mecanismo auxiliar para a incorporação das relações.

Neste contexto, a brincadeira do faz-de-conta das meninas brancas com as

meninas negras era uma temática afirmada na época do engenho. A brincadeira era realizada nos fatos do cotidiano, como o vestuário, as festas, os tratamentos médicos, a servidão. Assim, “vivem por antecipação o papel servil, refletindo a dominação do branco sobre o negro” (CASCUDO, 2001, p.56).

O Brasil apresenta um passado representado pela escravidão e assim a influência social, as histórias, e a cultura das brincadeiras dos escravos foram sistematizadas nas atividades dos meninos daquele momento, perdurando até a atualidade. Muitas brincadeiras tradicionais de influência Africana nasceram nas senzalas e se relacionam aos maus tratos a que se submetiam os negros. As mesmas são representadas pelas atividades de destreza como o esconde-esconde na areia, onde as brincadeiras destes povos apresentavam um caráter de competição e representação do sagrado. Outra brincadeira de competição que é de influência africana é a Picula ou pega-pega e o chicote queimado, que denota a relação com os escravos.

No que se refere à influência indígena nos jogos e brincadeiras tradicionais aborda-se a cultura dos índios Kalapalo (tribo indígena do Alto Xingu). Percebe-se que a brincadeira deste povo também apresenta características das brincadeiras tradicionais. Estas apresentam traços característicos de uma cultura, nos quais possuem sentidos e significados próprios. As atividades indígenas apresentam elementos dos ritos, da tradição, do mito, do simbolismo (HERRERO; FERNANDES; FRANCO NETO, 2006).

Uma característica observada na brincadeira indígena é que esta é manifestada pelos seres humanos adultos e pelas crianças do mesmo gênero. Em maior parte das brincadeiras indígenas predominam o caráter da competição, onde os mais velhos e os mais novos disputam a destreza em relação às suas atividades. Contudo, a brincadeira se representa em caráter esportivo, pois quem perde ou comete um erro, se diverte da mesma maneira. Nestes jogos é percebida a cooperação, a solidariedade, como também ensinamentos sobre a educação sexual, guerra, caça, justiça, família, rito, dentre outros.

As brincadeiras apresentam um traço de rito e são dotadas de significados. Os jogos deste povo requerem a prática de diferentes habilidades, como atirar o arco e flecha, a necessidade de precisão manual e concentração e, às mulheres ficam destinadas atividades referentes à alimentação. Na sua comunidade, há a figura de uma mãe mestra que passa seus ensinamentos às outras mulheres, como uma tradição. As meninas ajudam as mães e as outras pessoas mais velhas do mesmo gênero no preparo da mandioca, que é o alimento predominante nesta forma de cultura. E quanto aos meninos, eles ajudam os pais no trabalho artesanal e também atuam na pesca com os homens mais velhos (KISHIMOTO, 1999).

Maschio e Ribas (2011) citam que os jogos tradicionais dispõem de algumas características fundamentais, a saber:

- a) Estão ligados a uma tradição de determinada cultura, relacionadas ao tempo livre, religião, colheitas, estação do ano, espaços urbanos, grupo social.

- b) São regidos de um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes.
- c) Têm o movimento como principal forma de atuação, ou seja, acontecem em tempo real, em que o movimento se constitui na principal forma de participação na atividade.

Por meio dos jogos e brincadeiras tradicionais infantis, é possível uma análise da contribuição do aporte cultural e social das crianças. Nota-se que o brincar e as diferentes formas de manifestações como as brincadeiras tradicionais sofreram transformações quanto à sua concepção cultural, com o aumento populacional nas cidades, a maior circulação de veículos automotores, bem como a destinação desordenada de espaços lazer (praças, ruas, quadras, parques, *playgrounds*, etc.).

Nesse sentido Neto (2003, p.16) aborda que:

A inexistência de espaços verdes e instalações desportivas adequadas; as ruas estreitas, os passeios diminutos, a bola que atravessa a rua e quebra a janela, zonas interdidas ao jogo, a bicicleta que não pode rodar, a tabuleta que não permite que se pise a relva que ainda existe, etc, tudo é interdito de cor uniforme e repetitiva.

Outro fator contribuinte para a modificação das brincadeiras tradicionais advém das facilidades das novas tecnologias, do uso da televisão, do número de brinquedos industrializados e o desenvolvimento da informática, pois a criança passa a ser mais passiva e mais receptiva aos produtos industrializados, o que traz consequências negativas à sua realidade social e cultural, por deixar de produzir a sua própria cultura para reproduzir valores da sociedade vigente.

Na abordagem dos autores referidos, compreende-se que os jogos e brincadeiras tradicionais infantis são resultados da história da cultura de um povo, nos quais possuem características básicas que os diferenciam dos demais jogos.

Na transição entre os jogos tradicionais, estão os jogos eletrônicos, uma vez que estes jogos apontam a contraposição entre a cultura erudita e a cultura contemporânea. Os jogos e brincadeiras eletrônicas infantis auxiliam na formação do sujeito (compreendido como alguém pelo controle e pela dependência), no qual podem por ora exercer o papel de governo e ou dominação sobre os sujeitos que jogam, sejam eles adultos ou crianças. Desta forma, os jogos eletrônicos podem ser considerados como artefatos de governo por exercerem uma forma de dominação, bem como formas estratégicas de atuação e aprendizagem a exemplo do sujeito que joga. Ainda de acordo com o referido autor, esta forma estratégica de governo dos jogos eletrônicos soma-se a diferentes formas de saber, como a psicologia (*feedback*), a mitologia (presença de diferentes personagens mitológicas), as tecnologias da informática (noções de computação gráfica) (MENDES, 2006).

Ao se falar sobre as relações de consumo e os jogos eletrônicos, aborda-se que quando a tecnologia da informática produz um novo invento tecnológico, como um jogo eletrônico, que aprimora diferentes habilidades gestuais dos jogadores somadas às técnicas intelectuais, que abrangem o domínio dos jogos eletrônicos, estas formas tecnológicas induzem aos seus produtos uma variável de preços mais acessíveis para o consumo dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, as crianças passam a ter mais acesso a esses produtos, caracterizando assim uma forma de educação do jogo eletrônico, que é educar para o consumo. (MENDES, 2006).

Os jogos eletrônicos são muito atrativos para os seus jogadores, pelas suas características e formas de atuação. Nesta concepção, Corrêa (2010, p.93) afirma que:

[...] o videogame é jogado voluntariamente (o jogador escolhe tanto jogar como o que jogar); o jogador é livre para fazer suas escolhas (jogadas) no decorrer do jogo; embora os videogames possam ter seus conteúdos fundamentados em fatos reais, durante um jogo há uma evasão da vida real; os videogames têm regras que sustentam seu desenvolvimento; por mais realistas que possam ser as imagens, o conteúdo do jogo é fictício; os sentidos das ações são atribuídos pelos jogadores; diante das situações num jogo, o jogador é levado a buscar alternativas de ação; enquanto joga, a atenção do jogador está dirigida à atividade em si. Enfim, certamente, muitos dos atributos dos videogames coincidem com os atributos dos jogos, evidenciando a ideia de que videogames são jogos e que isso, por si só, já é motivo de atração para os jogadores.

Nos jogos eletrônicos, existem formas de controle dos gestos corporais, onde há uma exigência à resposta de estímulos, como também da busca de posições mais eficientes para as mãos, olhos, pés, pernas e outras. Cada fase do jogo pode ser caracterizada como uma relação de poder, pois cada uma delas classifica, hierarquiza, castiga e recompensa. Além disso, criam processos de competição.

Desde a década de 1980 os jogos eletrônicos se alicerçaram como meios e produtos digitais de entretenimento e consumo para as crianças. No Brasil, há uma forte expansão dos jogos eletrônicos direcionados às crianças, somados à especialização de novas tecnologias, enfatizado pela cultura da informática que se apropria de produtos cada vez mais rápidos e sofisticados e que estimulam o consumo pelas crianças.

Os jogos eletrônicos, além de serem produzidos para atuar como elementos domésticos, servem para o desenvolvimento de habilidades, desenvolvem o raciocínio lógico, orientam sobre conteúdos escolares. Entretanto, os jogos eletrônicos não devem ser analisados como um artefato lúdico usado para o entretenimento, mas como artefatos culturais híbridos utilizados por crianças, jovens e adultos de diferentes gêneros.

O avanço da tecnologia eletrônica possibilita o empreendimento de novos consoles, que se traduzem em novos ambientes visuais, com maior tempo de resposta

de ação para o jogador. Nesse sentido, Falcão (2007) aponta as características desse quadro, ao abordar que os jogos eletrônicos se utilizam de uma estrutura semiótica alternativa, ou seja, a simulação. Assim, ressalte-se que os jogos eletrônicos apresentam uma narrativa a ser contada, ou seja, uma luta entre o bem e o mal, o desvendamento de enigmas, o drama, a ficção e a não ficção, possibilitando ao sujeito jogador um transporte a um mundo fora da sua realidade.

Os jogos eletrônicos que apresentam uma narrativa também se somam à indústria de consumo e entretenimento, pois é notável o aperfeiçoamento crescente desses jogos com o aprimoramento de seus personagens, além de apresentarem uma continuidade da história anterior, como exemplo, o jogo *Final Fantasy* (figura 1), o *Silent Hill* (figura 2), o *Tomb Raider* (figura 3), dentre outros.

Como meios de ilustração e compreensão dos jogos eletrônicos supracitados, o jogo *Final Fantasy* é um jogo RPG (*Role Playing Games*), um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativas e guiadas por um sistema de regras predeterminado, o qual foi desenvolvido e lançado pela *Square* em 1987. Na história do jogo, existem quatro jovens chamados “*The Light Warriors*” (“Guerreiros da Luz”), que obtêm quatro orbes elementares que perderam o poder devido a quatro monstros, os *Fiends of Chaos* (Demônios do Caos). Na sua jornada, os guerreiros enfrentam estes monstros para restaurar o poder dos cristais e, assim, salvar o mundo.

Figura 1. Jogo eletrônico *Final Fantasy*.



Fonte: Google imagens.

O jogo *Silent Hill* faz parte de uma série de jogos eletrônicos produzida pela Konami. O jogo é composto por oito jogos principais que não seguem uma cronologia fixa, apresentando dois filmes e sete jogos de estilos que fogem ao gênero de *survival horror* (horror da sobrevivência). A série se baseia principalmente no clima de terror, com tendências ao bizarro e grotesco voltado ao psicológico, que busca criar um ambiente de medo e tensão por meio da ambientação tanto gráfica quanto musical. Uma característica típica da série é o *design* dos monstros: em todos os jogos, há criaturas humanas ou animais, o que leva a uma tendência visualmente bizarra. Ele possui diversos

enigmas (*puzzles*) ao longo do jogo, característica própria do gênero. O jogador controla o protagonista na perspectiva de terceira pessoa. Cada jogo se inicia com um filme introduzindo a história e, ao longo do jogo, pequenos vídeos, chamados de *cutscenes*, são apresentados.

Figura 2. Jogo eletrônico *Silent Hill*.



Fonte: Google imagens.

Já, o jogo *Tomb Raider* é uma série de jogos, histórias em quadrinhos e filmes, tendo como protagonista a personagem *Lara Croft*, arqueóloga britânica, personagem feminina similar a Indiana Jones. De acordo com a história oficial, o interesse de Lara pelo *tomb raiding* foi despertado em uma idade adiantada, mas seu confinamento na alta sociedade a que seus pais pertenceram impediu que fizesse essa profissão ativamente. Tudo isso muda depois de uma viagem aos Himalaias, quando o avião deixou de funcionar e Lara saiu como única sobrevivente. A experiência alterou sua vida completamente e ela começou a viajar pelo mundo, para aprender sobre diversas civilizações antigas. Em consequência, foi repudiada por seu pai, o *Lord Richard (Henshingly) Croft*, e começou a trabalhar como uma arqueóloga por arrendamento, na aquisição de artefatos e raros tesouros para alguns dos coletores mais ricos no mundo e, inclusive, para si mesma.

Figura 3. Jogo eletrônico *Tomb Raider*.



Fonte: Google imagens.

Nesse entendimento, o jogo eletrônico compõe a cultura lúdica contemporânea, produzindo uma conformação cultural marcada pelos avanços tecnológicos digitais, surgidas no domínio das cibercidades. A título de entendimento, cibercidades são comumente conhecidas como cidades digitais que se utilizam dos avanços tecnológicos para se desenvolver, modernizar e se afirmar. No que se refere à cibercultura, para Lemos (2003, p.12) “[...] a cibercultura é a forma cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônicas que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática”.

Com o advento das novas tecnologias, há a presença dos jogos eletrônicos que envolvem vários segmentos de movimentos corporais, os denominados *exergames*, onde o corpo pode experimentar de forma física, várias sensações em relação a objetos e eventos virtuais, como por exemplo o console Wii (console de videogame da Nintendo), que se baseia no jogo aliado aos movimentos corporais dos indivíduos.

Ao abordar o caráter educativo dos jogos eletrônicos, Prensk (2000) caracteriza que os jogos eletrônicos envolvidos a um meio educativo são denominados de *game based learning* (jogo de aprendizagem). Desse modo, os jogos eletrônicos são utilizados como meios que proporcionam a aprendizagem, bem como favorecem a motivação dos alunos. Os jogos eletrônicos tornam-se artefatos atraentes para as crianças porque combinam diferentes linguagens, sons e multimídias, pois como já caracterizado anteriormente, os jogos eletrônicos são artefatos culturais com complexas relações e diferentes formas como consumo, educação e movimento.

Estes artefatos produzem diferentes efeitos nos ambientes escolar, ambiente social e cultural, por atingir o universo das crianças, dos jovens e dos adultos. Nos processos educativos para as crianças, os jogos eletrônicos educam os gestos e atitudes corporais dos jogadores.

Nesse âmbito, considera-se que quanto mais o jogador aprende as posições do jogo, mais ele domina os gestos corporais. Assim, os jogos eletrônicos podem trazer para as aulas diferentes conteúdos e diversificar a prática escolar. Baseados nas compreensões acerca dos jogos eletrônicos entende-se que eles educam de diversas formas e estratégias os sujeitos que o jogam. Quando inseridos no contexto escolar, analisa-se que os jogos eletrônicos podem diversificar o aprendizado das crianças de modo a facilitar o entendimento da sua realidade.

Faz-se importante notar que, sem que haja uma educação para o lazer e para os jogos, não haverá reflexão crítica por parte de seus jogadores, sobre uma cultura de consumo dos jogos eletrônicos. Além disso, o jogo presente na escola apresenta-se sob uma função, bem como o professor tem uma representação de reelaboração dos conhecimentos e adequação de sua práxis na escola. Neste pensamento retoma-se a discussão sobre o furto do lúdico para as crianças, pois a mesma alcança o espaço da escola e, na visão de Marcellino (2005), neste ambiente existe a negação do lúdico para a criança pela falta de entendimento e respeito quanto a sua cultura. Assim, adverte-se

sobre a atuação da escola para mudanças no sentido de entendimento da criança, nas suas diferentes concepções culturais, para que deste modo aconteça uma educação baseada em suas necessidades.

Quando se fala do corpo no aprendizado pelos jogos eletrônicos, parte-se da compreensão do corpo como aspectos dos seres humanos, cujas práticas corporais se inserem na tradição e características de cada cultura. Estes aspectos são notados na utilização dos jogos e brincadeiras pelas crianças, pois quando elas brincam por intermédio dos jogos eletrônicos, tem-se a percepção que existem elementos corporais constituintes da bagagem cultural do qual as mesmas adquirem o aprendizado, o que possibilita compreender que esses jogos possuem traços de uma tradição, caracterizando-os assim como tradicionais. Nesse tocante, torna-se fundamental que tanto os jogos tradicionais quanto os jogos eletrônicos sejam trabalhados na Educação Física Escolar como conteúdos da cultura corporal de movimento.

Resultados e discussão - pesquisa de campo

Participaram da pesquisa 10 (dez) crianças de ambos os sexos, com idades entre 09 e dez anos, estudantes da 4ª e 5ª séries de uma escola pública do município de Piracicaba-SP. Os participantes da pesquisa foram caracterizados por letras, a fim de mantermos o sigilo e a confidencialidade dos dados da pesquisa.

A Tabela 1 aponta o que os pesquisados responderam ao serem questionados se gostam de brincar de jogos tradicionais como a amarelinha, pega-pega, mãe de rua, outros?

Tabela 1. O brincar de jogos tradicionais.

Entrevistados	Respostas
A	Não gosto, mas já brinquei.
B	Sim.
C	Sim. Muito. Todo dia.
D	Muito pouco.
E	Sim. Muito.
F	Sim. Gosto mais ou menos.
G	Bem pouco, na rua.
H	Antes eu brincava, agora não.
I	Sim. Eu gosto.
J	Não.

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da entrevista semiestruturada (2014)

Os resultados da Tabela 1 apontam que, pelas experiências expressas no relato das crianças, a brincadeira tradicional está imersa em seu contexto social e cultural, sete dos entrevistados indicaram que brincam ou que já brincaram algum dia de tais brincadeiras, mesmo que alguns entrevistados se refiram à mesma demonstrando não gostarem ou gostarem pouco. Chama-nos a atenção o fato de quatro dos dez entrevistados terem dito que gostam e dentre esses dois acentuaram que gostam muito. O que nos indica a preservação de uma tradição cultural que resiste até os dias de hoje. Nesse aspecto, recorremos a Mauss (2003) que afirma que a técnica, que no caso, são as diferentes técnicas de brincar, expressas pelas brincadeiras tradicionais, possuem tradição e sua transmissão se dá de pai para filho, de geração para geração. Assim, as brincadeiras tradicionais se mantêm vivas na atualidade, apesar da pesquisa mostrar que não se trata de algo que a maioria das crianças entrevistadas afirmam ter como referência no cotidiano ou sinalizarem que gostam muito dessas brincadeiras. Nesse caso, vemos como fundamental o papel da escola, na construção de conhecimentos que permitam às crianças terem acesso aos elementos da cultura corporal de movimento, à memória cultural das brincadeiras, inventadas por diferentes povos como pudemos ver na pesquisa bibliográfica as influências africanas, indígenas, portuguesas, com relação às brincadeiras tradicionais. O tratamento dessas brincadeiras na escola significa a continuidade das técnicas corporais utilizadas por tais povos.

Outro aspecto da fala dos entrevistados é o fato de mencionarem que já tiveram experiências com as brincadeiras tradicionais, mas atualmente gostam pouco, mais ou menos ou simplesmente não gostam dessas brincadeiras. Isso nos indica que há na atualidade outras formas de manifestação do brincar para as crianças, relacionados a aspectos da atualidade, como podemos identificar na próxima tabela que nos dá referências sobre os jogos eletrônicos.

Na Tabela 2 demonstra-se o resultado da pergunta aos sujeitos da pesquisa sobre se eles brincam de jogos eletrônicos.

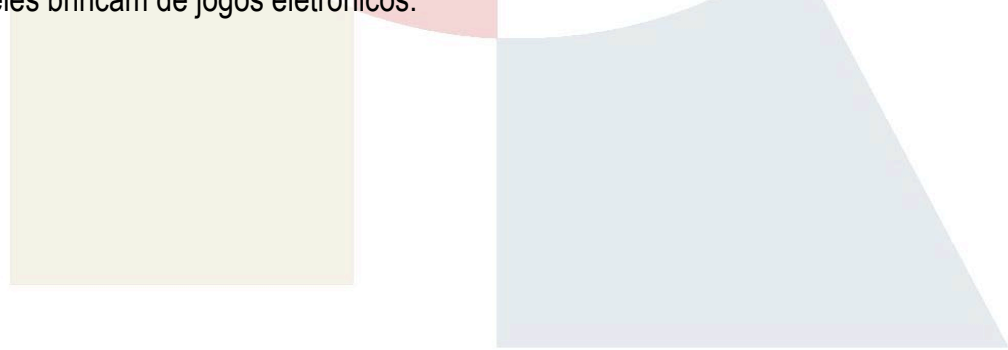


Tabela 2. O brincar de jogos eletrônicos.

Entrevistados	Respostas
A	Sim.
B	Muito.
C	Sim. Muito. Todo dia.
D	Bastante.
E	Sim. Muito.
F	Sim..
G	Pouco também.
H	Sim.
I	Sim.
J	Sim.

Fonte: elaboração própria a partir de dados da entrevista semiestruturada (2014).

Os resultados da Tabela 2 demonstram que os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano das crianças, sendo que quatro entrevistados disseram brincar com intensidade, usando expressões como “muito”, “todo dia”, ou ainda, como um dos casos que sinalizou gostar pouco. O que nos indica que os jogos eletrônicos são elementos da indústria do consumo presentes no universo das crianças entrevistadas. Cabe aqui uma reflexão a partir do referencial teórico estudado. Como dissemos anteriormente, a brincadeiras tradicionais são transmitidas culturalmente, como pudemos ver com os estudos das manifestações africanas, indígenas e portuguesas. No entanto, os jogos eletrônicos também possuem tradição, se considerarmos que há uma técnica própria a ser aprendida para se jogar e que esta foi se aprimorando ao longo do tempo. Como já dissemos, atualmente temos jogos eletrônicos como os *exergames*, em que o fator eletrônico requer certos movimentos corporais dos jogadores, similares aos movimentos como se estivessem jogando na realidade não virtual. Se observarmos os primeiros jogos eletrônicos como os da marca “Atari”, podemos verificar que tais jogos exigiam dos jogadores certas habilidades no manuseio do controle remoto que dava aos jogadores o comando sobre o que eles deveriam fazer. O jogo ocorria na tela e o jogador participava do jogo a partir de pequenos movimentos no controle remoto, diferentes do conjunto de habilidades motoras que precisam desempenhar nos atuais *exergames*, no entanto, essas técnicas atuais foram aprimoradas de jogos mais antigos como os da marca “Atari”. Vemos assim como a tradição das técnicas corporais também estão presentes aqui nos jogos eletrônicos e que diferentes jogos proporcionam diferentes experiências motoras às crianças e jovens. Assim, os jogos eletrônicos apesar de serem uma produção da indústria de consumo, ao serem jogados pelas crianças passam a fazer parte de seu acervo motor e cultural.

Um outro aspecto que nos chama a atenção dos dados da tabela 2 é que dentre os entrevistados que disseram que brincam ou que gostam de brincar de jogos eletrônicos esses também incluem no seu cotidiano as brincadeiras tradicionais. O entrevistado G foi o único que disse brincar pouco tanto de uma forma como da outra. Isso nos mostra que os entrevistados que incluem em seu dia a dia as brincadeiras tradicionais também têm experiências com os jogos eletrônicos, essas diferentes manifestações do brincar não se excluem para eles. Já o entrevistado G nos dá indicações de que há outras formas de uso do tempo disponível para as crianças na atualidade ou que esse tempo seja ocupado com atividades de caráter obrigatório como é o caso de aulas de línguas, aulas de esportes etc., em geral atividades escolhidas pelos pais e que não se configuram como uma atividade do contexto do lazer para as crianças. Outros estudos sobre esse tema poderão dar mais elementos para o campo da Educação Física e do lazer sobre as manifestações do brincar das crianças.

A Tabela 3 aponta os resultados para o questionamento se o brincar é importante para as crianças e por quê.

Tabela 3. A importância do brincar.

Entrevistados	Respostas
A	Não, porque eu não gosto, sei lá.
B	Sim. Porque é o momento que eu tô com meus amigos e posso aproveitar.
C	Há. Deixa eu ver. Acho que sim.
D	Não. Ah, sei lá. Não.
E	Sim. Porque assim você aprende a brincadeira e brinca com seus amigos e aprende a saber mais da brincadeira que você brincou.
F	Sim. É porque eu aprendo novas brincadeiras.
G	Não. Não sei. Eu brinco mais por brincar.
H	Sim, porque eu aprendo algo novo.
I	Sim, pra mim ser mais disposta.
J	Sim, porque ajuda a relaxar.

Fonte: Elaboração própria a partir de dados da entrevista semiestruturada (2014).

Apesar das crianças não compreenderem claramente o questionamento, tem-se a percepção clara nas respostas da Tabela 3 que as crianças têm diferentes concepções sobre o “brincar”. Alguns entrevistados disseram simplesmente não saber explicar porque gostam de brincar ou, ainda, que não gostam de brincar. Dentre os que se arriscaram a explicar porque gostam de brincar, pudemos identificar respostas nas seguintes direções:

- 1) O brincar como sendo o momento para estar com os amigos e aproveitar. Isso nos indica a questão da sociabilidade que está presente nas atividades do âmbito do lazer. Mauss (2003), em seu texto “O ensaio sobre a dádiva” discute como a sociabilidade é um dos princípios básicos para o convívio em sociedade, sendo que os princípios básicos para este convívio é o dar, receber e retribuir. Princípios esses que podem ser identificados nas brincadeiras de rua ou eletrônicas, à medida que a interação humana requer esses princípios para que a brincadeira tenha continuidade. É o caso de quando vemos uma criança na rua propondo uma brincadeira e as demais aceitando brincar de forma proposta, sendo que as crianças que aceitaram brincar também irão propor novas brincadeiras, que seria o que Mauss (2003) denomina de retribuir algo que foi recebido. Ou ainda, podemos identificar esses princípios quando vemos duas crianças jogando os eletrônicos, sendo que o jogo pode se estender à medida que os desafios vão se colocando a cada jogador, sendo que nesse caso, o dar, o receber e o retribuir é a oportunidade de se jogar com o outro e quando o jogo vai atingindo novos níveis de dificuldades, os jogadores devem ter compreensão e habilidades suficientes para ir passando de fases, para que possam retribuir um ao outro a oportunidade inicial de se jogar em conjunto.
- 2) Esses apontamentos feitos anteriormente sobre os princípios da sociabilidade, tendo como base Mauss (2003), se confirmam ao verificarmos as respostas dos entrevistados que indicam um aprendizado com relação às brincadeiras. Movidos pelos princípios do dar, receber, retribuir, são construídas novas formas de brincadeiras sejam elas na rua ou em casa. Trata-se de um aprendizado social que se dá a partir do brincar, que envolve o coletivo, o convívio com o outro.
- 3) Tivemos ainda respostas indicando que a brincadeira pode ter um sentido compensatório, de relaxamento, deixar as crianças mais dispostas, sendo que nesse caso, a brincadeira se configura como uma estratégia para que as crianças se recuperem das atividades de obrigação, como é o caso da escola. Essa linha de estudos tem correspondência com as pesquisas de Dumazedier (1980), autor que foi grande influenciador dos estudos do lazer no Brasil.

Assim, como é possível observar, o brincar possui múltiplos significados para os entrevistados, sendo que podemos considerar que essas respostas são complementares e trazem contribuições para estudos futuros que sejam realizados com crianças de diferentes localidades e realidades sociais.

Considerações finais

Pelos achados na pesquisa bibliográfica podemos identificar que tanto os jogos tradicionais como os eletrônicos possuem tradição, pois nota-se que alguns jogos

tradicionais foram revestidos a jogos eletrônicos. Ressalta-se também que os jogos tradicionais possuem origens nos povos africanos, indígenas e portugueses, dado que contribui para a compreensão das dinâmicas sociais do brincar. Esses achados relacionam-se a um novo olhar para os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas, ao se considerar que ambos têm o elemento em comum da tradição e isso é possível de se identificar porque são elementos da cultura, atualizados cotidianamente pelas crianças. A identificação das origens dos jogos e brincadeiras tradicionais também é um elemento novo no debate acadêmico, pois mostra que no caso do estudo de crianças brasileiras essas influências são significativas e marcam a pluralidade cultural que é característica do povo brasileiro.

Pelas análises dos dados encontrados na pesquisa de campo, quanto aos significados do brincar por meio dos jogos tradicionais e eletrônicos para crianças do ensino fundamental I de uma escola pública do município de Piracicaba-SP, identificamos que estas formas de brincadeiras compõem o repertório de atividades das crianças, pois foi possível compreender que há um equilíbrio entre a prática de atividades destes tipos de folguedos com as atividades de obrigação como as aulas na escola. As crianças afirmam brincar tanto de jogos tradicionais quanto eletrônicos. Essa conclusão também traz um elemento novo, revelador de que mesmo em uma época em que muitas crianças brasileiras têm acesso aos recursos eletrônicos que compõem o seu brincar, há também no seu cotidiano espaço para os jogos e brincadeiras tradicionais.

Pelo ato de brincar com os jogos tradicionais e eletrônicos, as crianças podem aprender coisas novas e também há um sentido compensatório das atividades cotidianas, notado quando as crianças relatam que o brincar ajuda a relaxar.

Foi observado na pesquisa que as crianças relatam a importância do brincar coletivo, o que desmistifica que na atualidade se brinca apenas de jogos eletrônicos, mesmo que estes jogos tenham suas práticas mais voltadas para a individualidade eles também são praticados na coletividade, a destacar os jogos eletrônicos que simulam movimentos corporais como o jogo *Wii*.

Vale salientar que os jogos eletrônicos exercem certo fascínio sobre seus jogadores e que seu grande consumo é cada vez mais incentivado pela indústria de eletrônicos, que gradativamente lança produtos mais sofisticados e interessantes ao jogo, ao que concerne aos jogos que apresentam narrativas, que instiga aos jogadores ou aos nativos digitais, como podem ser denominados, a perpetuarem a busca por estes jogos. Contudo, vale lembrar que estes jogos em muito contribuem para a ludicidade das crianças.

Tem-se a pretensão de que por meio dos dados coletados e dos resultados apresentados no estudo, que outras pesquisas em áreas diferentes possam corroborar para a produção de novos conhecimentos, de modo que as instituições de ensino possam adotar em seus processos, atividades integrativas que proporcionem a inserção dos jogos tradicionais e eletrônicos no cotidiano dos alunos.

Agradecimentos

À CAPES pelo financiamento da pesquisa.

REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, G. A. **Criança e a cultura lúdica**. São Paulo: Editora Pioneira, 2002.
- CASCUDO, C. **Superstições no Brasil**. 4 ed. São Paulo: Global, 2001.
- CORRÊA, E. S. **Aprende-se com videogames?** Com a palavra, os jogadores. 278f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, Florianópolis, 2010.
- CERTEAU, M de. **A cultura no plural**. Campinas: Papyrus, 1995.
- DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. 2 ed. Campinas: Autores Associados, 2004.
- DUMAZEDIER, J. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: Sesc, 1980.
- FALCÃO, T. **Quando metaversos colidem**: mundos virtuais e suas consequências na correspondência entre Real e Simulação. 2007.
- FISCHMANN R. Identidade, identidades – indivíduo, escola: passividade, ruptura, construção. In: TRINDADE, A. L da, SANTOS, R. dos (Orgs). **Multiculturalismo**: mil e uma faces da Escola. 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1989.
- FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- GEE, J. P. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Málaga: Ediciones Aljibe, 2004.
- GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- GURGEL, D. **Espaço e Tempo do Folclore Potiguar**. 3. ed. Natal: Ed. Autor, 2008.

HERRERO, M., FERNANDES, U., FRANCO NETO, J. V. **Jogos e brincadeiras do povo Kalapalo**. Apresentação: Miranda DS, Basso EB. São Paulo: SESC, 2006.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

LEMOS, A. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A., CUNHA, P. (Orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. p.11-23.

LAVEGA, P. **Juegos y Deportes Populares - Tradicionais**. Barcelona: Inde, 2000.

LAVEGA, P.; RIBAS, J. F. M.; MARIN, E. C.; & SOUZA, M. S. (2011). Os Jogos Tradicionais no mundo: associações e possibilidades. **Licere**, v.14, n.2, p.1-19, 2011. Disponível em: http://www.anima.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV14N02_re1.pdf

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 7.ed. Campinas: Papyrus, 2005.

_____. **Estudo do Lazer: Uma Introdução**. 5 ed. Campinas: Autores associados, 2012.

MAUSS, M. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: EPU/ Edusp, 1974. (2 volumes).

_____. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac, 2003.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papyrus, 2006.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.

MASCHIO, V.; RIBAS, J. F. M. El juego como contenido escolar en el enfoque crítico-superador. **Revista Pedagógica ADAL**, Madri, v. 11, n. 19, p. 30-38, dez. 2011. Disponível em: www.apefadal.es. Acesso em: 08 dez. 2016.

NETO, C. **Jogo e desenvolvimento da criança**. Lisboa: F.M.H. Edições, 2003.

PRENSK, M. **Digital natives, digital immigrants**. On the Horizon. MBC University Press v.9, n. 5, 2000.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico: diretrizes para o trabalho científico didático na universidade**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SANTOS, A. **Crítica a organização do conhecimento do esporte na formação em Educação Física**. 2011. 146 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Estado do Pará. Belém, 2011.

SOARES, E. R. Educação Física no Brasil: da origem até os dias atuais. **EF Deportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, n. 169, 2012. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd169/educacao-fisica-no-brasil-da-origem.htm>. Acesso em 08 dez. 2016.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução a pesquisa qualitativa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. 1.ed. São Paulo: Atlas, 1987.

Endereço para correspondência

Universidade Metodista de Piracicaba
Secretaria do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano
Rodovia do Açúcar, km 156 (SP - 308)
13423-170 – Piracicaba, SP

Recebido em:

05/06/2016

Aprovado em:

18/07/2016