

Mapa dos jogos tradicionais infantis no município de Conde-PB

Map of traditional games for children in the municipality of Conde-PB

GOMES-DA-SILVA PN, SANTOS CAP, SOARES LES, CRUZ RWS. Mapa dos jogos tradicionais infantis no município de Conde-PB. *R. bras. Ci. e Mov* 2018;26(2):64-72.

RESUMO: Esta pesquisa objetivou construir um mapa dos jogos mais praticados por crianças e adolescentes no município de Conde-PB e analisar as relações que os praticantes realizam com os espaços públicos e com os materiais utilizados nas brincadeiras. Trata-se de uma pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa. Foram realizadas observações nas comunidades de Barra de Gramame, Capim-açu, Caxitu, Garapu, Guaxinduba, Gurugi, Mata da Chica, Mituaçu, Paripe, Pituaçu, Pousada de Conde, Salsa e Utinga. Estas comunidades foram escolhidas devido o acesso as suas localidades, apesar de todas possuírem características rurais semelhantes e estradas de difícil tráfego. Em cada uma das localidades foram feitas duas visitas, cada uma com duração de duas horas, totalizando 52 horas de observações. Foram observados 33 jogos vividos nos mais diferentes espaços: rios, ruas, terrenos, dentre outros espaços. O estudo demonstrou como a diversidade da cultura lúdica infantil ressignifica os espaços públicos em espaços de lazer. Foi observado que os terrenos, ruas e rios possuem significados para as crianças porque são continuamente transformados em espaços de socialização. Assim também os materiais que são reutilizados para realizar jogos, a exemplo das cordas, no cabo de guerra e dos papelões nas brincadeiras de casinha. A partir dos resultados encontrados foi construído um mapa, em que se destaca a relação das características rurais do entorno com a produção de jogos pelas crianças, como parte do cotidiano cultural. Estes jogos mapeados se apresentam como propriedade da cultura lúdica local e constituinte do patrimônio cultural universal que é repassado e atualizado de geração a geração, em diferentes comunidades.

Palavras-chave: Jogo; Lazer; Infância; Cultura.

ABSTRACT: This research aimed to build a map of the most practiced games by children and adolescents in the municipality of Conde-PB and also to analyze the relations that they perform at public spaces and what are the used materials in the games. For that, we used a descriptive-qualitative approach. Observations were made in the communities of Barra de Gramame, Capim-açu, Caxitu, Garapu, Guaxinduba, Gurugi, Mata da Chica, Mituaçu, Paripe, Pituaçu, Pousada de Conde, Salsa and Utinga. These communities were chosen due to the access to their localities, although they all have similar rural characteristics and difficult traffic routes. In each of the locations we made two visits, each lasting two hours, totaling 52 hours of observations. There were 33 games played in the most different spaces: rivers, streets, terrains, among other spaces. The study demonstrated how the diversity of children's recreational culture re-signifies public spaces in leisure spaces. It was observed that land, streets and rivers have meanings for children because they are continually transformed into spaces of socialization. As well as the materials that are reused to make games, like ropes, turn into the tug of war and the cardboard into house plays. From the results found, a map was constructed, highlighting the relation between the rural characteristics of the environment and the production of games by the children, as part of the cultural daily life. These mapped games are presented as the property of the local play culture and constituent of the universal cultural heritage that passes on to generations and updated from different communities.

Key Words: Game; Play; Childhood; Culture.

Pierre N. Gomes-da-Silva¹
Carlos A. de P. Santos¹
Leys E. dos S. Soares¹
Rodrigo W. de S. Cruz²

¹Universidade Federal da
Paraíba

²Instituto de Educação
Superior da Paraíba

Recebido: 01/08/2017

Aceito: 04/12/2017

Contato: Pierre Normando Gomes-da-Silva - pierrenormandogomesdasilva@gmail.com

Introdução

Esse mapeamento de jogos faz parte de um dos programas de investigação da Pedagogia da Corporeidade^{1,2,3,4}. Uma teoria pedagógica que postula: antes de ensinar jogos é preciso primeiro levantar quais os já existentes em cada região, identificando neles a produção de sentido emocional, energética e lógica, conforme Gomes-da-Silva⁵. O jogo é investigado como prática de linguagem, portanto, a análise não se restringe a sua estrutura e funcionamento, mas no modo como eles ocorrem, suas correlações com o contexto biocultural e com a organização social. Essas investigações terminaram por centrar-se nos jogos tradicionais^{6,7,8}, compreendendo-os como a cultura lúdica de um povo, aquela que é cultivada, transmitida e atualizada anonimamente em cada geração.

O brincar é uma das características mais marcante das crianças. São elas que se dispõem deliberadamente a fazer em brinquedo quase tudo que está à sua volta, como por exemplo, calçados, utensílios domésticos ou restos de materiais da construção civil. No momento em que a criança manipula seu “brinquedo”, podendo ser uma tampa de panela, transformada em direção de carro, ela entra num mundo entre a imaginação e a realidade. Nesse instante da brincadeira, a criança cria uma terceira área, o brincar⁹. Daí surge, nessa espécie de mundo paralelo, o brincante, aquele que se torna um com o brinquedo e passa a habitar o tempo-espaço de outro modo³.

De acordo com Huizinga¹⁰, a atmosfera do jogo é livre de qualquer pressão externa, e por isso, repleta de sentido e exigente de concentração. No jogo, aquele que participa não busca nada em troca, o importante é a diversão e, na maioria das vezes, não deseja nada além da satisfação provocada pela situação¹¹. O jogo assume assim uma vivência prazerosa com produção de sentidos para aqueles que jogam¹². Visto que a realidade do lugar e dos materiais terminam por transformar-se em campo de jogo, que é a própria instalação desse mundo paralelo.

Pela Pedagogia da Corporeidade¹³, jogo e brincadeira são sinônimos, porque independente do formato (individual ou coletivo, com regras simples ou complexas), ambos são instalações do brincar³. E as diferenciações feitas no senso comum, por exemplo, que no jogo há regras e na brincadeira não, são inconsistentes. Há regras no brincar de casinha, por exemplo, pois as regras sociais são rigorosamente obedecidas: a mãe cuida do filhinho, dá comidinha na boca e coloca para dormir. Ou brincar de escolinha, em que a professora é quem manda sentar, fazer a tarefa e fala com voz grave e testa franzida. Sem regras não há mundo paralelo. Ou ainda, afirmações de que apenas na brincadeira houvesse o exercício da imaginação, como se num jogo esportivo, por exemplo, assumir a função de goleiro no futebol, não fosse um papel a ser representado.

Além do mais nenhum dos autores clássicos (Huizinga¹⁰; Caillois¹⁴; Benjamin¹⁵; Piaget¹⁶; Vigotsky¹⁷; Parlebas¹⁸), que estudaram o jogo, fazem essa diferenciação entre o jogo e a brincadeira. O fenômeno da brincadeira ou do jogo nos são sinônimos porque são criações de mundos paralelos pelos quais aprendemos a cultura, ao tempo que a recriamos. Concordamos com Benjamin¹⁵ quando reflete que “todo hábito entra na vida como brincadeira, e mesmo em suas formas mais enrijecidas sobrevive um restinho de jogo até o final”. Por isso, Gomes-da-Silva⁵, analisando a face simbólica do jogo como uma prática social de codificação, afirma:

A brincadeira é uma estratégia de controle exercida sobre a conduta e os sentimentos humanos, rumo a uma direção muito específica. É no jogo e pelo jogo que as emoções são moldadas [...] É uma estratégia de autocontrole [...] que se instala profundamente [...] retransmitindo padrões sociais⁵.

O jogo é uma atividade desafiadora, nele o jogador é solicitado a recorrer a diferentes saberes, tais como, habilidades motoras, “leitura” de jogo, conhecimento de regras, tomada de decisão, antecipação de jogadas. O contínuo ato de jogar, de experimentar novas formas de jogar e de permanecer jogando cria um espaço de convivência lúdica, “em que os sujeitos vão se diferenciando uns dos outros e, assim, desenvolvendo modos e preferências particulares de brincar, relacionados com a identidade de cada um”¹⁹.

O jogo tanto é um espaço de interação entre os participantes e o meio, conforme Parlebas¹⁸, quanto é um espaço de criação e de experiência cultural⁹, devido à convivência e a aprendizagem social vividas. O jogo tradicional está entrelaçado com a cultura, fato este que muitos jogos só existem em determinadas regiões, outros assumem novos nomes e novas regras em outras localidades, como constatado no estudo de Carvalho e Pontes¹⁹.

De acordo com Parlebas¹⁸, o jogo tradicional está “frequentemente enraizado em uma larga tradição cultural, e não está sancionado pelas instâncias oficiais”. Este jogo tem como característica essencial à instabilidade das regras, são elas adaptáveis tanto ao terreno quanto aos jogadores. Ou seja, “o jogo tradicional é, então, um jogo motor não institucionalizado, que se apoia em três critérios objetivos específicos precisos: uma situação motriz, um sistema de regras

e uma competição ou uma ritualização”²⁰.

O jogo tradicional devido sua popularidade assume diferentes configurações pelas crianças, pois, elas mesmas são responsáveis por sua reinvenção nas distintas regiões. Contudo, há no jogo tradicional uma função permanente: a ocupação dos espaços públicos disponíveis como forma de lazer. Os estudos de Marcellino confirmam^{21,22}, para a maioria da população brasileira o espaço para o lazer é o espaço público.

Ao determos nosso olhar para os jogos tradicionais infantis, preocupamo-nos por investigar a relação existente entre a cultura lúdica infantil e o ambiente em que são desenvolvidas estas práticas de linguagem. Devido a isso, elegemos o município do Conde-PB, como campo central pra nossa investigação, porque, primeiro interessava-nos pesquisar o jogo tradicional na zona rural, compreendendo as dificuldades e as exigências da vida no campo; segundo, porque esse município, caracterizado como essencialmente rural, faz parte da Região Metropolitana de João Pessoa, capital da Paraíba; terceiro, porque nas diferentes comunidades constituintes desse município, as crianças ainda brincam livremente pelas ruas, praças e rios. Nesse sentido, nos propomos a compreender o cotidiano das comunidades do Conde em relação aos jogos produzidos pelos sujeitos da própria comunidade, evidenciando neles a riqueza cultural vivida por crianças e adolescentes em seu tempo livre.

Desse modo, nosso objetivo foi realizar um levantamento dos jogos infantis que são praticados nos espaços públicos deste município, organizando-os em um mapa, capaz de ilustrar a diversidade lúdico-cultural e facilitar a visualização das relações que as crianças estabelecem com os espaços e materiais utilizados na prática dos jogos.

O artigo se justifica pela pouca investigação nesse tipo de mapeamento, com honrosas exceções, a exemplo da pesquisa sobre os jogos tradicionais na região sul do Brasil, como manifestação pulsante e silenciada²³. Bem como os estudos que temos realizado no estado da Paraíba, com os jogos tradicionais praticados nas ruas e praças da cidade de João Pessoa/PB⁶, na orla marítima urbana¹, na região ribeirinha²⁴, na cidade de Lucena/PB²⁵, no litoral sul da Paraíba²⁶ e nas feiras livres²⁷.

Materiais e métodos

A pesquisa é de caráter descritivo e analítico, com abordagem qualitativa dos dados, utilizando-se da observação direta como método de apreensão dos fenômenos. As observações foram realizadas no município de Conde – Paraíba, localizado a 13 km do centro de João Pessoa. Os participantes envolvidos na pesquisa foram compostos por crianças e adolescentes encontradas brincando em espaços públicos. A maioria das comunidades visitadas era de difícil acesso, devido às condições das estradas, em sua maioria de barro. De acordo com o IBGE²⁸, a população de residentes no Conde resulta numa totalidade de 24.380 habitantes. O município limita-se ao norte com João Pessoa, ao sul com Pitimbu e Alhandra, ao oeste com Santa Rita e ao leste com o Oceano Atlântico.

Utilizamos o método de observação direta, uma semana em horário diurno em dias letivos e finais de semana, visitando cada distrito do Conde, para fazer o levantamento dos espaços mais frequentados pelas crianças. Foram selecionadas 13 comunidades das 24 que compõem o município de Conde, sendo que destas escolhidas, podemos considerar que 12 apresentam maiores características rurais com muitas áreas verdes, plantio em sítios e granjas, presença de rios e ruas de terra de difícil tráfego. Apenas uma das comunidades, a mais próxima do centro, possuía aspectos mais urbanos com ruas pavimentadas, iluminação pública e tráfego de automóveis. As estradas de acesso a essas comunidades, na época da pesquisa, eram de difícil deslocamento, devido às condições do terreno.

As comunidades selecionadas para a pesquisa foram: Barra de Gramame, Capim-açu, Caxitu, Garapu, Guaxinduba, Gurugi, Mata da Chica, Mituaçu, Paripe, Pituaçu, Pousada de Conde, Salsa e Utinga. Estas comunidades já eram de conhecimento de um dos pesquisadores que trabalhava numa das escolas da região e por meio dele identificamos nessas comunidades uma variedade de crianças brincando em diferentes jogos.

Durante três meses, em cada comunidade foram realizadas duas visitas, cada uma com duração de duas horas, sendo uma visita pela manhã e outra à tarde, totalizando em 26 visitas ou 52 horas de observações. Foram observados 33 jogos no total. A ordem de visita para a coleta de dados foi realizada de forma aleatória, de acordo com o tempo e condições dos pesquisadores, devido às distâncias e oportunidades de se chegar ao local. Após escolhidos os locais de observação, os pesquisadores permaneciam ali registrando os jogos que ocorriam. Um dos pesquisadores conhecia

melhor a região, por trabalhar diariamente no município. O presente estudo foi autorizado pelo Comitê de Ética da UFPB

(Protocolo n. 177/11).

Ao estarmos imbricados em saber quais os jogos praticados pelas crianças neste município, objetivamos observar, descrever e categorizar os jogos mais frequentes dessas localidades. Construir um mapa do lúdico, identificando os distintos jogos vivenciados nas suas respectivas regiões, pois “o jogo é portador de um imaginário relacional, poético e mesmo, às vezes, político, que depende da história da população de ancoragem” (p.16)²⁰. Mapear esses jogos tradicionais é também valorizar a história lúdica das comunidades, compreendendo o passado pelo presente vivido.

De acordo com Aguirre e Mello Filho²⁹, o conhecimento da superfície terrestre pode ser expresso a partir de mapas e cartas. De acordo com os autores, mapas e cartas se diferenciam quanto as suas escalas. O primeiro tem uma menor precisão, apresentando uma representação plana do espaço e é utilizado para fins ilustrativos, temáticos e culturais. As cartas são caracterizadas por sua precisão na avaliação e localização geográfica de distâncias, áreas e direções, por exemplo. Tendo essa uma representação plana em grande ou média escala.

Assim diante dos objetivos da pesquisa desenvolvemos um mapa das regiões visitadas, por este se apresentar como um precioso instrumento de comunicação, facilitando a compreensão da realidade geográfico-cultural de cada comunidade³⁰. Este mapa tem a finalidade ilustrativa de informar a cultura lúdica de cada comunidade visitada pelos pesquisadores, explicitando a cultura de movimento daquele povo, seu modo de viver, especialmente do público infantil.

Resultados e discussão

Os jogos e brincadeiras e a resignificação dos espaços públicos

Podemos observar na figura 1 que os jogos mais observados nas comunidades foram a Bola de gude (12 comunidades) e a Travinha (9 comunidades). Estes são jogos essencialmente realizados por meninos e nos mais diversos locais. A maior ocorrência destes foi nas ruas dessas comunidades, nas quais as crianças se reuniam para brincar.

Dentre as 13 comunidades visitadas, a Pousada de Conde foi aquela em que foi possível observar o maior número de jogos, como podemos conferir na figura 1. Foram no total 16 jogos observados. Esta comunidade é marcada por características essencialmente rurais. Na época da pesquisa, essa comunidade possuía apenas uma rua pavimentada e uma única Lan-house, que atendia aos moradores da região. E Utinga foi a comunidade com menor número de jogos observados, apenas três: acrobacias, bola de gude e escalar barreiras.



Legendas:

* Centro do Conde

*1 – Bola de gude, Carrinho de brinquedo, Pião, Pula corda, Pipa.

*2 – Corrida de bicicleta, Bola de gude, Travinha, Pula corda, Frescobol.

*3 – Corrida de bicicleta, Bola de gude, Futebol de pregos, Travinha, Pião, Pula corda, Quebra cabeças.

*4 – Amarelinha, Bola de Gude, Carrinho de brinquedo, Travinha, Pular corda.

*5 – Corrida de bicicleta, Bola de gude, Travinha, Pular corda.

*6 – Acrobacias, Bola de gude, Corrida de bicicleta, Cabo de guerra, Pião, Pular corda.

*7 – Corrida de bicicleta, Bola de gude, Carrinho de brinquedo, Carrinho de puxar, Travinha, Ioiô, Pular corda, Voleibol.

*8 – Corrida de bicicleta, Bola de gude, Dominó, Lançar disco, Travinha, Pendurar-se na árvore, Sinuca.

*9 – Acrobacias, Balanço, Baleado, Baralho, Bicicleta, Bola de gude, Carro de mão, Corrida, Escalar barreira, Travinha, Lançar disco, Brincar de Luta, Pião, Pipa, Corrida de pneu, Trenzinho.

*10 – Acrobacias, Bola de gude, Escalar barreira.

*11 – Amarelinha, Desenhar na areia, Travinha, Brincar de ônibus, Pendurar-se na árvore, Pula corda

*12 – Bola de gude, Carrinho de brinquedo, Escalar barreira, Pendurar-se na árvore, Pião, Pular corda.

*13 – Bola de gude, Travinha, Pião, Pula corda, Voleibol.

Figura 1. Mapeamento do Lúdico no Conde-PB: as comunidades visitadas e os jogos observados.

É importante salientar a inexistência nestas comunidades de espaços adequados para se praticar jogos ou esportes, como por exemplo, um ginásio, uma praça equipada ou um parque com quadras esportivas. Os lugares das brincadeiras escolhidos pelas crianças para brincar eram os mais diversos possíveis, como podemos constatar no quadro abaixo:

Quadro 1. Espaços lúdicos utilizados pelas crianças.

Espaços Públicos	Jogos Realizados
Ruas	Travinha, Carrinho de brinquedo, bola de gude, pião, pula corda, pipa, Frescobol, Corrida de bicicleta, Amarelinha, Cabo de guerra, Carrinho de puxar, Ioiô, Carro de mão, Corrida, Corrida de pneu, Trenzinho, Desenhar na areia, Brincar de ônibus, Baleado, Bicicleta.
Terrenos baldios	Travinha, Voleibol, Acrobacias, Lançar disco, Pendurar-se na árvore, Escalar barreira, Desenhar da areia, Baleado.
Praças	Dominó, Baralho, Pipa, Quebra cabeça, Futebol de pregos, Amarelinha, Ioiô, Corrida, Trenzinho, Sinuca, Balanço.
Rios	Acrobacias, Brincar de Luta.

Fonte: dados da pesquisa.

Em se tratando de uma região de zona rural, marcada pelas dificuldades e pela ausência de incentivo a prática de lazer, ficou evidente como o agir das crianças é capaz de ressignificar o espaço em que vivem. É fora da escola e nos momentos livres que as crianças manifestam seu prazer em brincar. São nesses momentos que elas buscam se divertir de maneira autônoma, construindo brinquedos ou inventando brincadeiras.

A partir das observações no período da coleta, constatamos a preferência das crianças pelas brincadeiras livres, visto que a maioria delas brincava sem a presença do adulto ou de um árbitro externo. Tratava-se uma brincadeira em que as crianças utilizavam o que tinham ao seu dispor para poderem brincar. Na concepção de Saura³¹, esse é o “brincar espontâneo”, em que acontece “o envolvimento de crianças em atividades livres, escolhidas autonomamente por elas; portanto, atividades não dirigidas por um adulto”. Observamos que o lazer das crianças no Conde/PB caracterizava-se por uma liberdade de brincar, elas se reuniam nos mais diversos espaços, organizavam os materiais do jogo, bem como definiam durante a prática, as regras e a duração das atividades. Ou seja, as crianças, ao terem liberdade para brincar pelas ruas, terrenos e demais espaços, criavam diferentes brincadeiras. Sobre essa liberdade do brincar, acreditamos que,

a hipótese é que os jogos realizados pelas crianças, principalmente aqueles que não possuem a intervenção direta de um adulto, são uma prova incontestável do quanto há de aprendizagem envolvida. Aprendizagem como produção de sentido desenvolvido pelas crianças por ocasião da interação de uns para com os outros e destes para com o espaço-tempo do brincar livre. Livre aqui não significa que as crianças se encontrem num mundo estruturado por elas mesmas, ao contrário, reconhecemos que elas vivem organizadas a partir das relações materiais, sociais, emocionais e cognitivas do mundo adulto. Porém, elas, nesse contexto, não devem ser vistas como passivas, antes, são membros de um grupo social e ao interagirem com o mundo criam formas próprias de interpretação e ação sobre a realidade³.

Na cidade do Conde/PB o lugar das brincadeiras são as ruas, terrenos baldios, praças e rios. São nesses espaços de livre acesso que se manifesta o brincar infantil. É importante destacar que nesses espaços muitas aprendizagens são compartilhadas, pois são neles que as crianças encontram seus colegas para brincar e assim transformam o ambiente em um espaço do conviver e de compartilhar aprendizagens. Não existe um tempo demarcado, as crianças brincam por horas, durante todo o dia, e assim vão fazendo descobertas e aprendizagens inesgotáveis^{31,32}.

Rodrigues *et al.*³³ nos lembram que o espaço de lazer tem uma profunda importância social, por ser um espaço de encontro e de convívio. Corroborando com essa constatação, o estudo de Marin³⁴ afirma que o jogo tradicional, na vida dos praticantes, pode ser resumido pela aura de alegria que se cria, um ambiente de sociabilidade, de construção de novas relações sociais, de cultivo de amizades e de diálogo sobre o cotidiano. É nesse convívio que pode acontecer as tomadas de consciência sobre o saber relacionar-se e cooperar no grupo.

Dessa maneira compartilhamos do pensamento de Arruda e Müller³⁴ ao nos afirmar que as crianças, ao estarem brincando juntas, estabelecem relações de amizade, respeito e compreensão, “pois sempre estão andando ou brincando

juntas”. É nesse brincar em grupo que as crianças do Conde/PB se reúnem em diferentes espaços para se divertir. Foi o que constatamos durante a pesquisa, que as praças, ruas, terrenos baldios, rios e outros espaços públicos do município são transformados pela ação das crianças em espaços de socialização.

Nestes espaços, transformados pelas crianças em espaços de lazer, é possível constatar a diversidade da cultura lúdica infantil no Conde. Essa variedade de jogos constatadas na figura-1 nos apresenta características peculiares e aprendizagens de cada jogo. A criança que brinca de carro de mão, por exemplo, desenvolve a imaginação e aprende a dialogar, respeitando a vez do outro entrar no carro e ser empurrado. As crianças que brincam de pular corda, aprendem a compartilhar um mesmo objeto, a respeitar as regras e auto avaliar sua capacidade física. As que brincam de puxar carrinho põem a mão no chão, limpam o espaço, constroem pistas com obstáculos, e numa composição imaginária dialogam com pedras e areia disponíveis no terreno³⁵.

É importante ressaltar que nem todas as brincadeiras observadas aconteciam em terra. As acrobacias eram vivenciadas no rio. As crianças se reuniam nesse espaço para realizar saltos e giros. Elas se deslocavam correndo da margem e pulando para dentro do rio, com as mais diversas acrobacias. Muitas vezes as crianças competiam para saber quem realizava o salto mais bonito. Assim, constatamos que são os modos de brincar das crianças que dão novos sentidos aos espaços da cidade. Ou seja, quando uma rua ou um terreno baldio foi ocupado pelas crianças para o lazer, ele passou por uma transformação significativa, deixou de ser de utilidade pragmática para ser espaço propício ao brincar.

Os jogos e a ressignificação dos materiais reutilizáveis

Os diversos jogos tradicionais vivenciados pelas crianças exibem o poder que estes têm em fascinar o participante. É vivenciando estas práticas, muitas vezes ensinadas pelas próprias crianças, que se experimenta a tradição cultural destes jogos. E ao ensinar as crianças mais jovens o brincar elas dão sequência a essa tradição, que é atualizada em cada geração e em cada contexto socioambiental.

Os jogos tradicionais confirmam sua extraordinária função socializadora. Os jogos tradicionais se comportam como autênticas salas de aula, laboratórios ou sociedades em miniatura onde há lugar para a aprendizagem e competências sociais necessárias na sociedade do bem-estar do século XXI³⁶.

Foi na diversidade de atuação e de socialização, vividas nos jogos tradicionais, que destacamos algumas características. Uma delas é que muitas das brincadeiras observadas resultavam da construção de brinquedos, seja transformando restos de materiais, como, por exemplo, a construção do campinho de pregos, seja reutilizando materiais e objetos, como, por exemplo, a corrida de pneus. O jogo de travinha, um dos mais presentes nas comunidades, consistia numa adaptação do futebol. É jogado com pequenas traves ou “gols”, de variados tamanhos, vividos nas ruas, terrenos baldios, becos e praias. São dois ou mais jogadores em cada lado, cujo objetivo é fazer o gol no campo do adversário, geralmente sem goleiros. Todos atacam e defendem, sem um posicionamento fixo¹⁵. Este jogo foi observado acontecendo em vários lugares, muitas vezes e por longo tempo. As crianças jogavam descalças, mesmo em terrenos pedregosos. Saura³¹ nos ajuda a entender essa relação com o contexto, ao afirmar que “são os materiais que lançam as crianças na perseguição de suas necessidades específicas, de aprendizado, de descobertas, de exploração e de elaboração de conhecimento físico, mental, imaginal”.

Por se tratar de comunidades rurais e as crianças serem filhos de agricultores, elas utilizam os materiais disponíveis para criação de seus jogos. Observamos isso quando os restos de materiais serviram para fins lúdicos, como p.ex., caixas de papelão, cabos de vassoura e cordas velhas transformavam-se em jogos de cabo de guerra, futebol de pregos, damas e pula corda. Gomes-da-Silva³⁷ reforça a riqueza dessa tradição, pois para ele “fazer o próprio brinquedo tem uma dimensão político-cultural, porque esse processo de produção liga adultos e crianças e devolve-lhes o controle social do brinquedo”.

Esses restos de materiais foram ressignificados pelas crianças, saíram do uso comum, utilitário, e foram transformados em brinquedos. Daí nosso conceito de brinquedo como tudo aquilo que nos permite brincar. Como os brinquedos, em sua maioria, eram construídos de borracha, madeira, couro, tecido e metal, eles estabelecem um contraponto com os brinquedos exclusivamente de plásticos. Estes não têm odor, não tem parasitas, não é vivo nem morto, por isso mesmo, não evoca o passado. A rua, o chão batido, a terra, próprio das brincadeiras no Conde, são lugares inadequados ao funcionamento dos brinquedos atuais¹⁹. Contudo, suspeitamos que são nesses espaços e manuseando estes materiais vivos que a imaginação desenvolve-se³⁵.

É na construção do próprio brinquedo que as crianças se inserem na cadeia da cultura. A exemplo do futebol de pregos, construído num pedaço retangular de madeira, desenhado com caneta estereográfica e com jogadores representados pelos pregos, que a criança, como afirma Gomes-da-Silva³⁷, passa a “constituir-se como continuador da tradição, como partícipe da experiência humana do brincar no mundo. [E mais,] “a construção desses brinquedos desencadeia a imaginação material do brincante. A mão que trabalha com o martelo construindo o futebol de pregos, por exemplo, está ativando duas grandes funções psíquicas: vontade e imaginação”³⁷.

Primeiramente é necessário ter vontade de brincar e para tal faz uso da imaginação e põe-se num processo criativo dando forma a objetos e materiais. “A construção dos brinquedos é momento de produção de sentido, de aprendizagem com as mãos, de colaboração. Ao final, quando todos conseguem construir seu próprio brinquedo, realizam a parte principal, que é o brincar”¹³. Bem como no jogo de pipa, em que muitos dos materiais utilizados pelas crianças foram buscados pelas redondezas, até porque alguns dos materiais necessários não são vendidos em supermercados. As crianças coletam folhas de coqueiro para retirar-lhes os palitos. E fazem a “rabiola” reutilizando sacolas plásticas, cortadas em pequenas tiras. A linha, que é fabricada, era trazida da casa de cada um. Estes materiais não estruturados “instigam a ação da própria criança para que a brincadeira aconteça; vêm também como promotores de um novo olhar acerca da realidade, trazendo consigo a possibilidade de enriquecê-la”³⁸.

As crianças são sujeitos sociais que produzem e transmitem cultura, portanto, como afirma Brougère³⁹ “a brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico”. Elas estão imbricadas nesse processo histórico, na medida em que estão fazendo e participando da transmissão da cultura dos jogos. Podemos reconhecer dessa maneira que as crianças, mesmo diante das restrições impostas pela vida rural, são capazes de atuar como sujeitos concretos no contexto em que vivem. Ao ter contato com a matéria prima de seus brinquedos, as crianças têm diversas aprendizagens como, por exemplo, ao manusear o papel, a madeira e o plástico, pois “o próprio material já é significativo: um objeto em madeira maciça não remete as mesmas imagens que um objeto de metal. Ele oferece a criança experiências variadas que aliam matéria e representação”⁴⁰.

As transformações são inúmeras, por exemplo, as cordas que estavam sem utilidade, destinadas ao lixo, foram usadas na brincadeira de pular corda e na do “cabo de guerra”. Assim também acontecia com os pneus, brincadeira em que as crianças apostavam corrida, cada uma conduzindo seu pneu/carro com o bater das mãos ou empurrando-os com cabos de vassoura. Também os tabuleiros do jogo de dama eram reutilizados para brincar de casinha. No mundo do brincar tudo está em transformação, pois “Transformar as coisas do cotidiano em brinquedos e modificar as regras para aproveitar melhor o jogo, forma o brincante, na medida em que o faz experimentar a aventura do refazer”⁴¹. A aprendizagem do refazer é importante pelo fato de que estas passam a ter uma melhor percepção dos fatos que acontecem a sua volta, percebendo materiais e espaços, dando um novo significado para eles, fazendo uso deles para si mesmo. Isso porque diante de situações desafiadoras, as aprendizagens com materiais reutilizáveis proporcionam as crianças “condições de reinventar continuamente as informações e criar novas ideias, no sentido de avançar em seu próprio conhecimento”⁴⁰.

Lembramos que todos os materiais foram ressignificados como brinquedos, porém, nem todos foram construídos, como por exemplo, os pneus (corrida de carro), as cordas (cabo de guerra), as sandálias, pedras e cocos, utilizados para demarcar o “gol”. Como construção de brinquedos tivemos as caixas de papelão, os pedaços de madeira, as latas de leite e as folhas de coqueiro. Essa distinção entre o brinquedo ressignificado e o construído não diminui a criação, imaginação e brincadeira⁴².

Os jogos tradicionais, pertencentes à cultura lúdica, fazem parte de um movimento que a humanidade necessita cultivar como patrimônio maior, pois, conforme discutem Araújo *et al.*⁴³, estes jogos são “revestidos de caráter pedagógico, de ocupação de tempo livre, quer seja dos jovens, quer dos adultos, por serem de fácil aplicação, por utilizarem meios e materiais simples, que fazem parte do nosso cotidiano, e, essencialmente, por representarem parte da nossa memória coletiva”.

Como nos afirma Brougère³⁹ “conceber e produzir um brinquedo é transformar em objeto uma representação, um mundo imaginário ou relativamente real. Se partirmos de uma função, conceber um brinquedo é introduzi-lo numa ficção e numa lógica simbólica”. A ação de manusear os recicláveis e recriar faz parte do aprendizado de ser criança no Conde/PB. É na paciência, criatividade e coordenação de ações que as crianças criam seus brinquedos. Num processo de recriação imaginativa, as crianças utilizam o que está disponível, seja de material ou de espaço, e lhe dão um novo sentido, o lúdico. E, assim, redefinem seus comportamentos sociais⁴⁴.

Considerações finais

Esta pesquisa demonstrou por meio do mapeamento a riqueza lúdica infantil do município de Conde-PB, onde os mais diversos tipos de jogos proporcionavam as crianças saberes e aprendizagens próprios da região. E mais, pela Pedagogia da Corporeidade¹³, é necessário tratar essa cultura lúdica na escola. Porque os jogos aqui observados constituem patrimônio da cultura infantil e demonstram que os ambientes rurais oferecem às crianças espaços e materiais possíveis de serem reutilizados, possibilitando uma forma do viver brincante da infância.

Não havia lugares específicos para o brincar. Todo lugar era espaço para instalação de brincadeiras (ruas, terrenos baldios, praças e rios) porque as crianças lhe deram um novo sentido. Cada um dos terrenos ou cada um dos materiais ou objetos inúteis forçava as crianças a realizarem seu desejo, criarem as possibilidades do brincar. Cada material, papelão, madeira ou corda, proporcionou as crianças aprendizagens significativas no campo do saber construir, reinventar ou reutilizar aquilo que se tem ao dispor.

A ação criativa destas crianças das 13 comunidades do Conde/PB, denominamos de “atitude brincante”¹³, caracteriza-se pela vontade de jogar, fazendo do entorno um tempo/espaço lúdico. Não foi por falta de materiais ou de espaços adequados que impediu as crianças de brincarem. Essa resiliência lúdica é que constitui cada um de nós, seja criança ou adulto, porque somos *homo ludens*¹⁰. A brincadeira é uma construção sociocultural⁴⁵, dada nas relações criadas entre os brincantes e destes com o espaço físico-social. É uma construção humana de aprendizagem, satisfação e alegria.

Referências

1. Soares LES, Gomes-da-Silva PN. O mar e o risco: análise semiótica dos jogos praticados em praias do litoral paraibano. *Licere*. 2017; 20(3): 188-213.
2. Antério D, Gomes-da-Silva PN. Relação sociocultural dos brinquedos artesanais vendidos em feiras livres. *Educação e Realidade*. 2012; 37(3): 923-41.
3. Sousa Cruz RW, Gomes-da-Silva PN, Gomes-da-Silva E. Jogos livres na educação infantil: uma abordagem semiótica. *Kinesis*. 2015; 33(2): 78-98.
4. Bezerra AS, Macedo DS, Vieira TI, Gomes-da-Silva PN. O brincar na infância e o professor de educação física. *Licere*. 2014; 17(1): 1-16.
5. Gomes-da-Silva PN. *Semiótica dos jogos infantis*. João Pessoa: Editora UFPB; 2015.
6. Soares LES, Gomes-da-Silva PN, Ribas JFM. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. *Movimento*. 2012; 18(3): 159-82.
7. Cruz RWS, *et al.* Interação e criação no jogo barra-bandeira: aprendizagem na perspectiva parlebasiana e winnicottiana. *EFDportes*. 2015; 19(201): 1-1.
8. Cruz RWS, Gomes-da-Silva PN, Ribas JFM. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica da comunicação dos jogadores. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*. 2015; 96(244): 683-701.
9. Winnicott D. *O brincar e a realidade*. RJ: Imago; 1975.
10. Huizinga J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva; 2012.
11. Marcellino NC. *Lazer e educação*. Campinas: Papirus; 1995.
12. Pinto LMSM. Vivência lúdica no lazer: humanização pelos jogos, brinquedos e brincadeiras. In: Marcellino NC. (Org.). *Lazer e cultura*. Campinas: Alínea; 2007.
13. Gomes-da-Silva PN. *Educação física pela pedagogia da corporeidade: um convite ao brincar*. Curitiba: CRV; 2016.
14. Caillois R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia; 1990.
15. Benjamin W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus; 1984.
16. Piaget J. *A formação do símbolo na criança*. SP: Mestre Jou; 1977.
17. Vigotsky LS. *A formação social da mente*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes; 1994.
18. Parlebas P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo; 2001.
19. Carvalho AMA, Pontes FAR. Brincadeira é cultura. In: Carvalho AMA; *et al.* *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca*. São Paulo: Casa do Psicólogo; 2003.
20. Parlebas P. Prefácio. In: Marin EC, Ribas JFM. *Jogo tradicional e cultura*. Santa Maria: Ed. UFSM; 2013.

21. Marcellino NC. Lazer e humanização. 2 ed. Campinas: Papirus; 1995b.
22. Marcellino NC. Estudos do lazer: uma introdução. Campinas: Autores Associados; 2006.
23. Marin EC, Ribas JFM, Parlebas P, Stein F, Crestani AV. Jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. *Movimento*. 2012; 18(3): 73-94.
24. Silva AJ. Brincadeiras populares nas comunidades ribeirinhas de João Pessoa/PB. [Monografia de Graduação]. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba; 2014.
25. Carvalho GMP. Cartografia do lúdico: jogos praticados na cidade de Lucena-PB. [Monografia de Graduação]. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba; 2016.
26. Pacheco TH. Mapeamento dos jogos tradicionais praticados na microregião do litoral sul da Paraíba. [Monografia de Graduação]. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba; 2016.
27. Antério D, Gomes-da-Silva PN. Relação sociocultural dos brinquedos artesanais vendidos em feiras livres. *Educação e Realidade*. 2012; 37(3): 923-41.
28. IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Censo Demográfico: Município do Conde-PB; 2016.
29. Aguirre AJ, Mello Filho JA. Introdução à cartografia. Santa Maria: UFSM; 2009.
30. Abreu PR, Castrogiovanni AC. A importância da cartografia escolar e do SIG nas disputas territoriais e nas disputas cartográficas. *Revista Brasileira de Cartografia*. 2010; 62: 543-49.
31. Saura SC. O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. *Rev Bras Educ Fís Esporte*. 2014; 28(1): 163-75.
32. Gomes-da-Silva PN. Pedagogia da corporeidade: o decifrar e o subjetivar na educação. *Tempos e espaços em educação*. 2014; 7(13): 15-30.
33. Rodrigues MP, Tschoke A, Drula A, Rechia S. Espaços de lazer de Curitiba-PR: entre a especificidade e a diversidade. *Licere*; 17(3): 162-84.
34. Marin EC. Grupo social alemão. In: Marin EC, Ribas JFM. *Jogo tradicional e cultura*. Santa Maria: Ed. UFSM; 2013.
35. Piorski G. Brinquedos do chão: a natureza, o imaginário e o brincar. SP: Peirópolis; 2016.
36. Lavega P. Epílogo. In: Marin EC, Ribas JFM. *Jogo tradicional e cultura*. Santa Maria: Ed. UFSM; 2013.
37. Gomes-da-Silva PN. (org.). *Oficina de brinquedos e brincadeiras*. Petrópolis: Vozes; 2013.
38. Pacheco FP, Peters LL, Cord D, Brzezinski PR. A criança protagonista na construção de brinquedos com sucata e material reciclável no espaço do Labrinca. *Extensio*. 2009; 6(7): 1-16.
39. Brougère G. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez; 2004.
40. Pulcides CF, Adam JCBS, Bzunek MV, Pereira OM, Costa E. Brincando com a biodiversidade no reaproveitamento de materiais recicláveis. *Athena*. 2006; 6(6): 45-56.
41. Gomes-da-Silva PN. O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade. João Pessoa: Ed. Universitária UFPB; 2011.
42. Oliveira MVF, *et al.* *Imagens lúdicas: um olhar sobre as tradições infantis*. RN: Editora IFRN; 2010.
43. Araújo PC, *et al.* O jogo tradicional como patrimônio cultural luso-brasileiro: o caso do jogo Beto/Betes. In: Marin EC, Ribas JFM. *Jogo tradicional e cultura*. Santa Maria: Ed. UFSM; 2013.
44. Soares LES. A tendência antissocial no ensino fundamental e a oficina de brinquedos e brincadeiras. [Dissertação de Mestrado]. João Pessoa: Programa Associado de Pós Graduação em Educação Física - UPE/UFPB; 2016.
45. Rodrigues MP, Tschoke A, Drula A, Rechia S. Espaços de lazer de Curitiba-PR: entre a especificidade e a diversidade. *Licere*; 17(3): 162-84.