

O RESGATE DA CULTURA INFANTIL: ESTUDO EM JARDIM DE INFÂNCIA NO RIO GRANDE DO SUL

Miriam Stock Palma*, Beatriz Pereira**

*Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul,

**Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho

O estudo da infância remete-nos necessariamente à busca do conhecimento a respeito do jogo. Manifesto de formas variadas, com significados especiais de acordo com diferentes contextos sócio-culturais, o jogo tem sido associado, pelos profissionais da educação, aos diversos domínios do desenvolvimento e da aprendizagem. Assim, oportunizar espaços para que pais e avós possam ensinar/compartilhar com seus filhos e netos os jogos que praticavam em sua infância pode-se traduzir como um importante resgate da cultura na qual as crianças estão inseridas, possibilitando-lhes não só reproduzir, mas também recriar a cultura infantil, além de desenvolver habilidades, princípios e valores sociais. Nessa perspectiva, este estudo teve como objetivos fundamentais: a) verificar o empenhamento das crianças durante o ensino dos jogos tradicionais; b) registrar se elas se apropriam desses jogos em seus tempos livres e c) propiciar a aproximação intergeracional. Participaram do estudo vinte crianças de quatro a seis anos de idade, das turmas dos Jardins A e B da Creche da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em Porto Alegre/Brasil. O estudo caracterizou-se por uma metodologia de orientação etnográfica, com aplicação de questionários e entrevistas aos pais e avós, bem como observações direta e indireta das crianças durante o ensino dos jogos nas aulas de Educação Física e em seus tempos livres. Para a análise dos dados, utilizaram-se pareceres descritivos realizados através da transcrição de fitas de vídeo dessas aulas e dos tempos livres. Os resultados da investigação apontam para: a) a participação ativa das crianças durante o ensino dos jogos tradicionais por seus pais e avós; b) a apropriação desses jogos pelas crianças em seus tempos livres e c) o envolvimento efetivo dos familiares com as crianças no processo educativo. CRIANÇA, EDUCAÇÃO FÍSICA, JOGOS TRADICIONAIS, APROXIMAÇÃO INTERGERACIONAL

INTRODUÇÃO

O jogo infantil, compreendido como um elemento indispensável para a construção de importantes facetas do desenvolvimento da criança, tem sido investigado pelos profissionais da

educação e a ele têm sido atribuídos valores inestimáveis. As experiências vivenciadas pela criança em situações de jogo, tanto as bem-sucedidas quanto as fracassadas, podem influenciar fortemente o sentimento que tem de si mesma. Ao jogar, ela aprende e apreende o mundo, experimenta diferentes habilidades motoras e sociais, reproduz e recria situações do cotidiano, incorporando e expressando valores de sua cultura, sejam eles de um contexto mais próximo, como os da família e da escola, ou de mais distantes, como os que lhe chegam através da mídia.

O jogo constitui-se, assim, numa forma de linguagem muito peculiar: brincando, o bebê vai fazendo inúmeras descobertas a respeito do próprio corpo e estabelecendo relações importantes com as pessoas e com os objetos que estão à sua volta, construindo mecanismos mais sólidos e sofisticados que lhe permitam ampliar suas experiências corporais. À medida que a criança cresce, suas necessidades vão-se configurando de forma diferente e o jogo toma uma dimensão cada vez mais socializadora, em que a interação com o outro poderá possibilitar à criança desempenhar diferentes papéis, lidar com pensamentos divergentes, partilhar brinquedos, criar estratégias de convivência, identificar interesses comuns, enfim, comunicar-se por uma linguagem verbal e corpórea. Assim, como sugere Brougère (1998), o jogo advém dos contatos que a criança estabelece desde as primeiras semanas de sua existência, inserido num quadro sócio-cultural.

De acordo com cada cultura, em determinada época, os jogos infantis podem assumir formas e significados diferentes; a imagem que temos e que construímos da criança de nosso tempo permite-nos compreender melhor o seu jogar. Nessa premissa, para se compreender como as crianças brincam, há que se identificar a imagem que se tem da criança na sociedade contemporânea. Há algum tempo atrás, passeios pelos parques e ruas da cidade bem como crianças brincando pelas calçadas e praças faziam a rotina de muitas famílias. Tínhamos a rua, os pais, os irmãos mais velhos, os avós a nos ensinarem os jogos de sua infância, transmitidos de geração a geração. O Pião, a Amarelinha, as Cinco Marias e tantos outros jogos tinham garantidos os seus espaços nos mais variados contextos.

O crescimento dos centros urbanos e as novas formas de moradia que confinam os sujeitos em espaços cada vez mais reduzidos, a falta de segurança, o excessivo tempo dedicado ao trabalho, as inúmeras opções da tecnologia e do entretenimento, reforçados por uma realidade social que não valoriza as manifestações da cultura corporal têm privado homens, mulheres e, sobretudo, crianças de explorarem suas capacidades motoras através do jogo. Quantas delas têm sua infância roubada, ou porque precisam trabalhar e não têm tempo nem acesso aos brinquedos, ou porque lhes são impostas atividades para que ocupem seus tempos livres, que nada têm de prazerosas.

Autores como Friedmann (1996), Kishimoto (1993), Moyles (2002), entre outros têm chamado a atenção para o fato de que o brincar está perdendo um espaço precioso em nossa sociedade. As atividades, nitidamente as de caráter corporal, têm sido limitadas por contingências do

próprio contexto, seja ele doméstico, escolar ou público. Pereira & Neto (1999) apontam para a necessidade de refletirmos sobre os espaços destinados às práticas de lazer das crianças, sejam eles nos Jardins de Infância, nas Escolas de Ensino Básico, nas ludotecas ou em áreas próximas das residências, uma vez que, segundo os autores, esses espaços continuam a não dar resposta às necessidades de espaços de jogo da criança.

Cabe também à escola garantir, planejar, organizar espaços para maximizar o potencial infantil. Entretanto, apesar de as atividades desenvolvidas no contexto do brincar ou do jogar serem reconhecidas há muitos anos por pesquisadores da educação como um importante veículo para o desenvolvimento, muitas vezes essas são encaradas como algo sem significado, que *atrapalham* a atividade educativa e, assim, são preteridas por atividades mais *sérias*. Essas constatações estendem-se também, ainda que em menor escala, às pré-escolas que, por vezes, têm como principal objetivo preparar as crianças para a leitura, a escrita e o cálculo, ou seja, prepará-las para o futuro, para o trabalho, fazendo com que elas deixem de viver intensamente o presente. Freire (1991, p. 39), ressaltando a importância de as experiências serem significativas para a criança em idade pré-escolar, reflete: “Não sei por que essas noções não podem ser desenvolvidas num corpo em movimento, que corre, que pula, que brinca”.

Abrir a pré-escola para o jogo pode representar a descoberta de mundos muito distintos e, ao mesmo tempo, muito semelhantes, repertórios motores variados, inúmeras formas de expressão e uma possibilidade ímpar (e talvez única) de viver intensamente a infância. Os jogos tradicionais, considerados como parte da cultura de um povo, são transmitidos de geração em geração; provenientes de práticas abandonadas por adultos, eles se perpetuam através das crianças. Kishimoto (1993) relata que esses jogos têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social, alguns preservando sua estrutura inicial e outros alterando-se, recebendo novos conteúdos. Empinar papagaios, jogar pião, amarelinha e tantos outros jogos já eram praticados por povos antigos; ao longo da história, as pessoas, e em especial as crianças, foram transmitindo esses conhecimentos espontaneamente, alterando-os, em maior ou menor escala, ou criando novos jogos.

Como já referido, muitos dos brinquedos e brincadeiras que temos hoje nasceram nas grandes civilizações antigas, tendo surgido no próprio ambiente familiar e sido confeccionados artesanalmente. Durante muito tempo, jogos e brincadeiras eram compartilhados por crianças e adultos, ou seja, os adultos participavam de jogos hoje reservados apenas às crianças, sem haver a separação observada atualmente. A origem de muitos brinquedos encontra-se na imitação de objetos pertencentes ao mundo dos adultos, como as miniaturas de barcos; outros, como a boneca, surgiram de ritos e cultos religiosos. Assim, a sapata, o bilboquê, a bola, as cinco Marias, o pião, as bolas de gude, as pernas de pau, entre outros brinquedos, com as mais diversas origens, funções e significados em cada época, têm acompanhado a humanidade e dado ao homem a possibilidade de brincar, independente de sua origem e de seu tempo.

Sabemos, entretanto, que, aos poucos, com a industrialização do brinquedo, o artesanato foi cedendo lugar às máquinas; a madeira, a argila, o tecido, o metal foram sendo substituídos pelos sintéticos; o acesso aos brinquedos ficou restrito às classes sociais que dispõe de dinheiro para comprá-los; os brinquedos, que permitiam à criança criar, interagir, participar, descobrir, agora apresentam-se *prontos*, dotados de luzes, sonorizadores especiais, onde basta apertar um botão para funcionar ou até dispensam a manipulação da criança. Em muitos casos, ela é apenas expectadora.

Os brinquedos, que antigamente eram produzidos artesanalmente e carregados de significados culturais, deram lugar aos industrializados, *impostos* pela mídia; a indústria do brinquedo, através das novas tecnologias, tem investido na criança como um consumidor em formação. Fortuna (1999, p.40) demonstra essa preocupação, ao afirmar: “Importa ter o brinquedo, mas não brincar com ele, até porque não sabem como fazê-lo, já que esta mesma indústria cultural enfatiza o consumo e não a criação”. Nessa premissa, há que se refletir sobre as oportunidades que têm sido dadas às crianças, no sentido de estas poderem ser os verdadeiros atores de sua infância, de poderem reproduzir, criar e recriar sua cultura através do jogar, construir, desconstruir e reconstruir seus brinquedos e brincadeiras.

Trazer para a sala de aula, para o pátio, as brincadeiras do folclore rico que temos constitui-se em uma forma de devolver à criança o seu papel, enquanto produtora de cultura, e não apenas possuidora de mercadorias, oportunizando-lhe mergulhar em sua própria história. Ainda que esses jogos tenham sido transmitidos ao longo da história em situações informais, foi vendo, ouvindo e participando que crianças de várias gerações aprenderam, ensinaram e nos legaram essas atividades, adaptando-as, de acordo com sua cultura, incorporando o novo ao velho, criando novas formas, favorecendo, assim, o surgimento de variantes adaptadas ao contexto. Tendo em vista as inúmeras limitações impostas em nosso tempo para a vivência desses jogos, principalmente no contexto dos grandes espaços, como as ruas, os parques e, mesmo as residências, há que se pensar na escola (e incluímos a pré-escola) como lugares substancialmente férteis para o desabrochar desse conhecimento, um conhecimento passado de pais para filhos, avós para netos, professores para alunos, etc.

Moyles (2002), referindo-se ao papel do brincar na educação infantil, afirma que o envolvimento dos pais na pré-escola pode ter um efeito significativo sobre o desenvolvimento de seus filhos. Entendemos que a educação compartilhada entre a pré-escola e a família pode, entre tantos benefícios, ajudar os adultos a perceberem o imenso valor do brincar no processo educativo e, ao mesmo tempo, suscitar nas crianças o desejo, a vontade de envolverem-se efetivamente nesse processo. Assim, um ambiente em que as atividades tenham seus significados compartilhados entre adultos e crianças pode ser determinante no empenhamento destas para a consecução de seus objetivos.

Sabemos que pais e professores têm papéis diferentes a desempenhar frente ao desafio de auxiliar as crianças em seu desenvolvimento; entretanto, isso não quer dizer que não possam caminhar lado a lado, cada um complementando o outro e ambos (re)descobrimdo, quem sabe, o prazer de brincar. Por isso, nosso entendimento é de que, enquanto educadores, cabe-nos, minimamente, oportunizar às nossas crianças o conhecimento de parte de sua história, de sua cultura. Sendo assim, nosso propósito com esse estudo foi o de resgatar os jogos tradicionais e socializá-los no contexto da pré-escola, através da participação das crianças, de seus pais, avós, professora de Educação Física e acadêmicas do curso de Licenciatura em Educação Física, mostrando esse *novo conteúdo* como algo próximo à realidade das crianças e propiciando um ambiente em que elas pudessem imaginar-se como parte integrante desse conhecimento através de elos familiares.

MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

Para este estudo, traçamos os seguintes objetivos:

- Verificar o empenhamento das crianças durante o ensino dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física;
- Registrar se as crianças se apropriam dos jogos tradicionais em seus tempos livres
- Propiciar a aproximação intergeracional.

1. Amostra

Participaram do estudo vinte crianças de quatro a seis anos de idade, onze do sexo masculino e nove do feminino, que freqüentam as turmas de Jardim A e Jardim B da Creche da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, na cidade de Porto Alegre/ Brasil.

Apesar de no início da investigação, termos contado com a participação de 48 pré-escolares (dezenove da turma de Jardim B e vinte e nove das turmas de Jardim A), esse número reduziu-se, em virtude da greve de funcionários da Universidade Federal do Rio Grande do Sul nos meses de Junho e Julho de 2004. Essas crianças são filhos(as) de professores(as) ou funcionários(as) desta universidade e a participação de muitas na investigação foi alterada, uma vez que, ou suas professoras, ou seus pais aderiram à greve e elas passaram a não freqüentar a Creche nesse período, tendo, inclusive, uma das turmas de Jardim A paralisado o seu funcionamento. Para tanto, foram considerados sujeitos do estudo as crianças que participaram de, no mínimo, cinqüenta por cento das aulas e de, no mínimo, um tempo livre filmado.

2. Instrumentos utilizados para a coleta de dados

A investigação caracterizou-se com especial enfoque na metodologia de tipo etnográfico. Para conhecermos os jogos praticados pelos pais e avós das crianças em suas infâncias, foi-lhes aplicado inicialmente um questionário e, posteriormente, para termos uma recolha dos dados

mais expressiva, também foi utilizada a entrevista. Realizaram-se observações diretas e indiretas das crianças nas aulas de Educação Física em que os jogos foram aplicados e de três de seus tempos livres, após o ensino dos jogos.

3. Procedimentos – descrição da intervenção

O presente estudo, que se realizou de janeiro a agosto de 2004, teve os seguintes procedimentos:

- a) Inicialmente, fez-se a solicitação aos pais de permissão para que seus (suas) filhos(as) participassem da pesquisa (Janeiro);
- b) Foram encaminhados questionários aos pais e avós de cada criança, para que neles citassem e/ou descrevessem os jogos que realizavam em sua infância. Como a devolução do instrumento não foi expressiva, foram realizadas entrevistas com familiares que não haviam respondido o questionário, para obtermos um número maior de informações (Março e Abril);
- c) Com base nessa recolha, foi feita a seleção dos jogos a aplicar às crianças. Como critérios de seleção, podemos citar: I) a frequência com que esses jogos foram citados/descritos; II) a viabilidade de construção e/ou aquisição dos materiais necessários à aplicação dos jogos; III) que fosse selecionado, pelo menos, um jogo citado/descrito pelos familiares de cada criança; IV) eliminar os jogos que apresentassem um caráter agressivo. Uma vez selecionados os jogos, providenciamos a construção, compra ou recebimento de doações de materiais e/ou brinquedos para serem utilizados na pesquisa. A seguir, convidamos um familiar de cada criança para que viesse à Creche ensinar o jogo selecionado à turma de seu (sua) filho(a)/neto(a). A *visita* de cada familiar foi agendada de acordo com sua disponibilidade e coincidindo com os horários das aulas de Educação Física da turma, nas quais seriam ensinados os jogos (Maio);
- d) Foram ensinados 03 jogos por semana (um em cada sessão de Educação Física) para cada uma das turmas. Para a turma de Jardim B foram ensinados 11 jogos em 12 encontros (um por dia, sendo que um dos jogos foi repetido em outra sessão); para a turma de Jardim A, 12 jogos em 10 encontros (em duas sessões foram ensinados 2 jogos em cada). Todas as aulas foram filmadas. Ainda que todos os jogos tivessem sido previstos para serem ensinados por pais e avós, em virtude da greve, nas últimas duas semanas de sua aplicação, esses foram ensinados pela professora de Educação Física e por acadêmicas do curso de Licenciatura de Educação Física (Junho e Julho).

Tabela 1. Jogos tradicionais (16 jogos)

Jardim A (12 jogos)	Jardim B (11 jogos)
Amarelinha*	Amarelinha*
Anel	Bola de gude*
Bola de gude*	Cabra cega
Carrinho de lata	Cinco Marias *
Cinco Marias	Elástico*
Elástico*	Fita*
Fita*	Meu belo castelo- roda cantada
Mamãe, eu posso ir?	Pião*
Pernas de pau	Rouba bandeira
Pés de lata	Stop
Pião*	Taco*
Taco*	

* Jogos ensinados às duas turmas

e) A partir do término do ensino dos jogos, em 3 momentos as crianças foram filmadas em seus tempos livres (aproximadamente 15, 30 e 45 dias depois do ensino do último jogo). Nesses momentos, as turmas de Jardim B e Jardim A estavam simultaneamente no pátio da Creche da UFRGS.

APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

1. Empenhamento das crianças das turmas dos Jardins B e A durante o ensino dos jogos tradicionais

Os jogos tradicionais foram ensinados às crianças da turma de Jardim B em 12 aulas de Educação Física e o tempo total de filmagem foi de 172 minutos, perfazendo uma média de 14,3 minutos de filmagem por aula (tempo mínimo:10,5 minutos; tempo máximo:25 minutos).

Tabela 2. Tempo de empenhamento nos jogos – Jardim B

Jardim B				
Nome/ Gênero	Número de aulas em que esteve presente	Tempo de ensino dos jogos (minutos)	Tempo de empenhamento nos jogos (minutos)	Tempo de empenhamento nos jogos em %
A. (f)	9	135,5	124,5	91,9
C. (m)	6	96,5	73,0	75,6
C. (f)	9	134,5	114,5	85,1
D. (m)	10	147,0	129,0	87,8
I. (f)	8	119,5	99,0	82,8
J. (m)	10	135,0	109,5	81,1
J.B. (m)	7	100,5	83,5	83,1
L. (f)	8	125,0	113,5	90,8
V. (f)	8	113,0	99,5	88,1
Média	8	122,9	105,1	85,1

Para as crianças da turma de Jardim A, os jogos tradicionais foram ensinados em 10 aulas de Educação Física e o tempo total de filmagem foi de 163,5 minutos, perfazendo uma média de 16,4 minutos de filmagem por aula (tempo mínimo: 12 minutos; tempo máximo: 23 minutos).

Tabela 3. Tempo de empenhamento nos jogos – Jardim A

Jardim A				
Nome/ Gênero	Número de aulas em que esteve presente	Tempo de ensino dos jogos (minutos)	Tempo de empenhamento nos jogos (minutos)	Tempo de empenhamento nos jogos em %
A. (f)	9	151,5	128,0	84,5
C. (f)	8	134,5	125,5	93,3
G. (m)	9	150,5	138,5	92,0
J. (f)	7	114,0	80,0	70,2
J. (m)	9	141,0	101,5	72,0
J.P. (m)	9	150,5	113,0	75,1
L. (m)	7	110,5	95,5	86,4
L.F. (m)	9	141,0	108,0	76,6
M. (f)	9	150,5	124,5	82,7
P. (m)	10	163,5	155,0	94,8
Y. (f)	7	113,0	75,5	66,8
Média	8,5	138,2	113,2	81,3

2. Apropriação dos jogos tradicionais pelas crianças em seus tempos livres

Aproximadamente 15, 30 e 45 dias após o ensino do último jogo, as crianças que participaram do estudo foram filmadas em seus tempos livres. Dentre as inúmeras atividades que realizaram, foram verificados os seguintes jogos tradicionais:



Tabela 4. Jogos tradicionais realizados nos tempos livres – Jardim B

Nome/ Gênero	1º tempo livre	2º tempo livre	3º tempo livre
A. (f)	Pés de lata	Cabra cega	Bola de gude
	Pião	Elástico	Cabra cega
C. (m)	(a)	Cabra cega	Cabra cega
		Pernas de pau	Taco
C. (f)	(a)	Pés de lata	Bola de gude
			Cabra cega
D. (m)	Cabra cega	(a)	Taco
	Bola de gude		
I. (f)	(a)	(a)	Pés de lata
J. (m)	Cabra cega	Pernas de pau	Pés de lata
	Bola de gude		Taco
	Pés de lata		Bola
J.B. (m)	Pernas de pau	Cabra cega	Taco de gude
L. (f)	(a)	Pés de lata	Taco
			Bola de gude
			Pés de lata
V. (f)	(a)	Pés de lata Elástico	Taco Pés de lata

(a) Esta criança esteve ausente

Tabela 5. Jogos tradicionais realizados nos tempos livres – Jardim A

Nome/ Gênero	1º tempo livre	2º tempo livre	3º tempo livre
A. (m)	(a)	Bola de gude	(b)
C. (f)	Cabra cega Pernas de pau Bola de gude	Bola de gude Cabra cega	Bola de gude Taco Anel
G. (m)	(a)	(a)	Taco Anel
J. (f)	Bola de gude	Bola de gude Cabra cega	Cabra cega Anel
J. (m)	(b)	(b)	(b)
J.P. (m)	Pés de lata Cabra cega	Cabra cega	Anel Pernas de pau Cabra cega
L. (m)	(a)	(a)	Anel
L.F. (m)	Cabra cega Pernas de pau	Bola de gude	Pernas de pau
M. (f)	Pernas de pau Bola de gude Pés de lata	Bola de gude Cabra cega	Cabra cega Pés de lata Taco Anel
P. (m)	(b)	Cabra cega	Taco
Y. (f)	Cabra cega Bola de gude	Elástico Cabra cega	Cabra cega

(a) Esta criança esteve ausente, (b) Esta criança não realizou nenhum dos jogos tradicionais ensinados; realizou outras atividades

3. Aproximação intergeracional

A partir da autorização dos pais para que seus filhos participassem da investigação, foram distribuídos a cada uma das 48 crianças 6 questionários a serem respondidos pelos pais e pelos avós paternos e maternos.

Recebemos 49 questionários preenchidos e realizamos 19 entrevistas com outros familiares, com o objetivo de obtermos mais informações a respeito dos jogos que praticavam em suas infâncias. Assim, dos 68 familiares que contribuíram inicialmente para nosso estudo, 26 foram mães, 15 pais, 11 avós e 16 avós.

Em relação à participação dos familiares no ensino dos jogos tradicionais:

- No Jardim B, dos 11 jogos ensinados, 6 foram pelos familiares (3 mães, 2 pais e 1 avô)
- No Jardim A, dos 12 jogos ensinados, 8 foram pelos familiares (2 mães, 4 pais e 2 avós).

DISCUSSÃO

Foram elaborados pareceres descritivos realizados através da transcrição de fitas de vídeo das aulas em que os jogos foram ensinados e de três tempos livres das crianças.

Os resultados apontam que:

- em relação ao empenhamento das crianças durante o ensino dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física:

A partir da análise do empenhamento, ou seja, da participação e do envolvimento efetivos de cada criança em cada aula, constatou-se que a grande maioria delas empenhou-se de forma bastante intensa nos jogos ensinados, desde o momento de apresentação (explicação e demonstração) desses jogos, passando pela vivência (experimentação) até o feedback dado pelos familiares ou professora e acadêmicas de Educação Física às crianças.

Em alguns momentos, a participação parcial de algumas crianças deveu-se às próprias regras dos jogos, como por exemplo, no jogo de Bola de gude, uma vez que quem tivesse a sua bola tocada pela de um colega deveria deixar temporariamente a atividade ou, como no jogo de Fita, ao ser pego pelo colega, deveria sentar e aguardar o reinício do jogo. Neste estudo, consideramos as situações em que as crianças estavam à espera de sua vez de jogar e de exclusão temporária também como tempo de empenhamento no jogo, uma vez que essas eram situações inerentes às regras da própria atividade.

Alguns dos jogos ensinados exibiam um grau elevado de complexidade para crianças desta faixa etária, quer a nível de compreensão de regras ou da exigência de refinamento de habilidades motoras (ainda não bem desenvolvidas nessa faixa etária). Nesses casos, o nível de participação das crianças geralmente foi crescente ao longo das aulas; num primeiro momento aguardavam um maior número de explicações, demonstrações e mesmo auxílio direto nas habilidades para, posteriormente, passarem a ter mais iniciativa para realizar o jogo. Nas Cinco Marias, Bola de gude, Pião, jogos que exigem do praticante o refinamento de habilidades motoras finas, muitas crianças acabaram por criar estratégias, alterando as regras do jogo para, de alguma forma, permanecerem jogando.

Acreditamos que o fato de a grande maioria dos jogos constituir-se em algo absolutamente novo para as crianças, uma vez que elas nunca tinham vivenciado muitos dos agora ensinados, tenha sido um fator motivacional para o seu empenhamento ao longo do estudo.

- b) em relação à apropriação dos jogos tradicionais pelas crianças em seus tempos livres:

Dos 16 jogos tradicionais ensinados às turmas de Jardim B e Jardim A, 8 apareceram, por iniciativa das crianças, em seus tempos livres.

Das 20 crianças que participaram do estudo, 19 se apropriaram desses jogos espontaneamente nesses momentos. Algumas chegaram a realizar até 3 ou 4 desses jogos num só tempo livre filmado.

Esses resultados fazem ressaltar a apropriação dos jogos, na medida que, de forma espontânea e passado algum tempo da aprendizagem dos mesmos, as crianças ainda se sentiam motivadas a experimentá-los, seja reproduzindo-os exatamente da forma como foram transmitidos, seja acrescentando-lhes novos conteúdos, novas aprendizagens.

Essas constatações remetem-nos à teoria de Ausubel (1982), o qual sugere que, quando novos conteúdos somam-se aos conhecimentos prévios das crianças, aqueles adquirem significado,

e permitem a elas descobrir e redescobrir outros conhecimentos, caracterizando, assim, uma aprendizagem prazerosa e eficaz. Afirma ainda que o conhecimento que se adquire de maneira significativa é retido e lembrado por mais tempo.

Temos assim que as experiências vivenciadas pelas crianças da Creche da UFRGS com seus familiares, aprendendo e, posteriormente, aplicando os jogos tradicionais de forma espontânea em seus tempos livres, podem-se traduzir como um importante passo para a perpetuação da cultura infantil.

c) em relação à aproximação intergeracional:

Consideramos ter atingido parcialmente este objetivo. Contando, no início da investigação, com 48 pré-escolares, recolhemos informações através de questionários e entrevistas de 68 familiares, totalizando mais de 50 jogos diferentes citados e descritos.

A presença de pais e avós gerou bastante expectativa e alegria entre as crianças. Nesta mesma direção, muitos foram os familiares que realmente se envolveram com as crianças no processo de brincar, interagindo com elas, de forma espontânea e *entregando-se à magia do jogo*, observado nas habilidades de correr para fugir ou pegar na Cebra-cega, de saltar elástico, de equilibrar-se sobre as pernas de pau ou sobre os pés de lata, de construir carrinhos de lata com as crianças ou, simplesmente, sentar-se ao chão para, com elas, jogar as Cinco Marias. Alguns relataram, informalmente, que este foi um momento raro de reviver a infância. Essas observações e constatações vão ao encontro das palavras de Moyles (2002,p.171): “As sessões de *fazer e brincar* com os pais são uma ótima maneira de levá-los a valorizar o brincar e a brincar de verdade”.

O objetivo só não foi plenamente atingido, de acordo com a percepção que temos, em virtude de não termos podido contar com a presença dos familiares em todas as aulas em que foram ensinados os jogos. Como já comentado anteriormente, com a greve muitas crianças deixaram de frequentar a Creche da UFRGS, o que dificultou, ou até mesmo impediu, a participação de seus pais e avós na investigação e alguns jogos, assim, foram ensinados pela professora e pelas acadêmicas de Educação Física.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da literatura consultada e das constatações verificadas neste estudo, concluímos que se o jogo é a principal atividade da infância, se nele a criança se envolve com prazer e entusiasmo, se ele promove aprendizagem, desenvolvimento e consolidação de habilidades importantes para a sua realização, não há porque não integrá-lo e enriquecê-lo nas instituições para a infância.

O resgate da cultura infantil, através da vivência dos jogos tradicionais na Creche da UFRGS, configurou-se como uma importante ferramenta para o desenvolvimento de competências das

crianças. Dessa forma, a transmissão desses conhecimentos de pais para filhos, avós para netos, professores para alunos, em um ambiente em que todos puderam compartilhar os significados dos jogos de forma espontânea e prazerosa, oportunizou a reflexão sobre a importância de às crianças serem oferecidos contextos em que jogar e aprender não sejam consideradas situações antagônicas, mas complementares.

Bibliografia

- Ausubel DP** (1982). *A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. São Paulo: Moraes.
- Brougère G** (1998). *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artmed.
- Fortuna T** (1999). *Vida e morte do brincar*. In: Seminário Nacional de Arte e Educação, n.1. Montenegro.
- Freire JB** (1991). *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física*. São Paulo: Scipione.
- Friedmann A** (1996). *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta/ Abrinq.
- Kishimoto T** (1993). *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes.
- Moylés J** (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed Editora.
- Pereira B, Neto C** (1999). As crianças, o lazer e os tempos livres. In: Pinto, M., Sarmento, M. *Saberes sobre as crianças: para uma bibliografia sobre a infância e as crianças em Portugal*. Braga: Centro de Estudos da Criança/ Universidade do Minho, pp.85-107.