

A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica

The history of games and the constitution of play culture

Alvaro Marcel Palomo Alves*

RESUMO: O presente trabalho busca fazer uma revisão de literatura acerca da história dos jogos e brincadeiras tradicionais, ressaltando sua importância no estudo do desenvolvimento psíquico da criança. Ao longo do texto busca-se relacionar a história dos jogos com o conceito de *cultura lúdica*, conforme descrito por Brougère (1995), ressaltando as inúmeras pesquisas conduzidas pela profª Dra. Kishimoto na área. Conclui-se destacando a importância de se conhecer a cultura lúdica de um povo através do desvelamento de sua história que, no caso do Brasil, é marcada por diferentes contribuições étnicas e culturais.

PALAVRAS-CHAVE: História dos jogos. Cultura lúdica. Jogos tradicionais. Infância.

ABSTRACT: This article conducts a review of the literature concerning the history of traditional games and play activities, emphasizing their importance in the study of the psychic development of children. The text relates the history of games with the concept of play-culture, as described by Brougère (1995), emphasizing the many studies conducted by Dr. Kishimoto in this field. The paper concludes by emphasizing the importance of understanding the play-culture of a people through the study of its history, which in the case of Brazil, is marked by different ethnic and cultural contributions.

KEYWORDS: History of games. Play-culture. Traditional games. Childhood.

1 Introdução

A história dos jogos e brincadeiras, assim como a história de uma forma geral, é uma construção humana que envolve fatores sócio-econômicos-culturais. Para Elkonin (1998), o trabalho, como atividade humana transformadora da natureza, é anterior a atividades como os jogos e a arte, estas atividades surgiriam em consequência do trabalho humano e do uso de ferramentas. Esta concepção, fortemente influenciada pelo marxismo é

* Psicólogo, mestre em Psicologia da Infância e da Adolescência pela UFPR. Professor Assistente da UNIPAN/FACIAP - Cascavel (Pr). E-mail: ampalves@hotmail.com

predominante nas análises de pesquisadores soviéticos como Elkonin (1998), Vygotsky (1984; 1990) e Leontiev (1988), mas também aparecem no trabalho de Benjamim (1984).

Para Plekhánov (apud ELKONIN, 1998, p. 38), “É de suma importância para explicar a gênese da arte esclarecer a atitude do trabalho em face do jogo ou, se preferir, do jogo em face do trabalho”. Defendendo a tese de que o trabalho antecede ao jogo, Plekhánov utiliza o exemplo dos jogos de guerra: “Primeiro surge a guerra verdadeira, e a necessidade por ela criada, e logo depois, os jogos de guerra para satisfazer essa necessidade” (PLEKHÁNOV, apud ELKONIN, 1998, p. 38). A brincadeira é a porta de entrada da criança na cultura, sua apropriação passa por transformações histórico-culturais que seriam impossíveis sem o aspecto sócio-econômico, neste sentido, a história, a cultura e a economia se fundem dialeticamente fornecendo subsídios, ou melhor, símbolos culturais, com os quais a criança se identifica com sua cultura. Expliquemos melhor. Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais, necessárias às crianças para sua própria sobrevivência. Segundo Elkonin (1998), o jogo deve se apresentar como uma atividade que responde à uma demanda da sociedade em que vivem as crianças e da qual devem chegar a ser membros ativos. Ora, se são sempre os adultos que introduzem os brinquedos na vida das crianças e as ensina a manejá-los, é de fato também, como aponta Brougère (1995), que manipular brinquedos é acima de tudo, manipular símbolos, nesse sentido, nem sempre a criança vai fazer do brinquedo o uso que o adulto espera quando o apresenta à criança.

Aqui, encontramos uma diferença nas posições de Elkonin e Brougère, para o primeiro, interessa desvendar o surgimento do *jogo protagonizado* na história, mas para tal, o autor precisa investigar a atividade de jogo em sua fase menos complexa: a de imitação e reprodução de atividades sociais, sobretudo o trabalho. Para o segundo, interessa investigar a *cultura lúdica* infantil, bem como o papel do jogo, mais especificamente o brinquedo, na impregnação cultural da criança. Arkin (apud ELKONIN, 1998, p. 40), escreve que para se construir “uma prática educativa sã, fecunda e estável” deve-se conhecer a história do jogo infantil, opinião compartilhada por Brougère (1995, 1997).

Huizinga (1991), também traça uma história dos jogos a partir da relação do homem com o trabalho. Segundo ele, na sociedade antiga, o trabalho não tinha o valor que lhe atribuímos atualmente, tão pouco, ocupava tanto tempo do dia. Os jogos e os divertimentos

eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, e esse papel social era evidenciado principalmente em virtude da realização das grandes festas sazonais.

O referido autor também fala em características comuns que são encontradas entre jogos, cultos e rituais, tais como: ordem, tensão, mudança, movimento, solenidade e entusiasmo. Além disso, segundo Huizinga (1991), ambos têm o poder de transferir os participantes, por um espaço de tempo, para um mundo diferente da vida cotidiana.

Adultos, jovens e crianças se misturavam em toda a atividade social, ou seja, nos divertimentos, no exercício das profissões e tarefas diárias, no domínio das armas, nas festas, cultos e rituais. O cerimonial dessas celebrações não fazia muita questão em distinguir claramente as crianças dos jovens e estes dos adultos. Até porque esses grupos sociais estavam pouco claros em suas diferenciações.

Outro fator de extrema importância a ser ressaltado nessas festas era seu caráter místico. Nas representações sagradas, principalmente nas sociedades não industriais, encontrava-se em jogo um elemento espiritual, difícil de definir, algo de invisível e inebriante ganhava uma forma real, bela e sagrada.

Conforme Huizinga (1991, p. 17), os participantes do ritual estavam "certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem". Apesar desta intenção estar restrita à duração do ritual e da festividade, acreditava-se que seus efeitos não cessariam depois de acabado o jogo; pois sua magia continuaria sendo projetada todos os dias, garantindo segurança, ordem e prosperidade para todo o grupo até a próxima época dos rituais sagrados.

Elkonin (1998) aponta a história dos povos do extremo oriente como sendo ilustrativa da relação trabalho-jogos. Escreve que, nesses povos, o brinquedo e a atividade da criança foram em determinada época, uma ferramenta de trabalho modificada e uma modificação da atividade dos adultos com essa ferramenta, encontrando-se em relação direta com a futura atividade da criança, o que aponta para uma imagem de criança que acompanhava aqueles povos. A história do brinquedo e dos jogos ilustra toda uma representação de infância e à modificação da imagem da criança, acompanha a modificação de seus jogos e brinquedos, estando sua história "organicamente vinculada à da mudança de

lugar da criança na sociedade e não pode compreender-se fora dessa história” (ELKONIN, 1998, p. 47).

O lugar da criança na sociedade nos dá a chave para a explicação do lugar que jogos e brincadeiras ocupam em seu desenvolvimento, por exemplo, a criança indígena brasileira quando brinca de arco e flecha está manipulando uma atividade própria dos adultos e que ela terá que aprender muito cedo para a sobrevivência de sua comunidade. A natureza dos jogos infantis só pode ser compreendida pela correlação existente entre eles e a vida da criança na sociedade.

2 Jogos Tradicionais Brasileiros: a cultura posta em ação

O fenômeno dos jogos tradicionais infantis pode ser considerado mundial, se em Elkonin (1998) encontramos uma crítica ácida ao trabalho de Arkin (1935), onde este procurou identificar jogos, brincadeiras e brinquedos “primários” na humanidade, em Kishimoto (1993), encontramos uma pesquisa que aponta que certos jogos e brinquedos são encontrados em diferentes culturas e momentos históricos. A pergunta que acompanhou Elkonin e Kishimoto é a mesma: *Como surgiram esses jogos? Representariam eles uma espécie de unidade psíquica da humanidade, a-histórica e atemporal?* Para se chegar à resposta, Elkonin baseia-se, como vimos, sobretudo no marxismo, na relação brinquedo-trabalho, já Kishimoto (1993), à busca na Antropologia e na tradição oral, responsável pela transmissão do folclore, sobre isso escreve:

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem desses jogos [...] a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. (KISHIMOTO, 1993, p. 15)

Os jogos não permanecem exatamente os mesmos quando transpostos para outros cenários histórico-culturais. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, eles têm a função de perpetuar a cultura infantil, ou nos dizeres de Brougère (1995) “impregnar culturalmente a criança”.

Os jogos tradicionais brasileiros carregam a marca de nossa miscigenação, a mistura do europeu (essencialmente o português), do negro e do índio fez surgir uma combinação genética e cultural influenciando a vida social do brasileiro.

Mas os costumes portugueses, dentre eles seus jogos e brincadeiras, já carregavam a influência dos costumes de povos asiáticos, oriundos da presença portuguesa nessas terras. Kishimoto (1993) ressalta o exemplo da pipa, também conhecida como papagaio ou arraia, que embora divulgada pelos portugueses, teve sua origem em terras asiáticas. Os jogos tradicionais recebem forte influência do folclore, conforme assinalamos anteriormente, nesse sentido, os contos, lendas e histórias que alimentavam o imaginário português se fizeram presentes em brincadeiras e brinquedos brasileiros. Personagens como a *mula-sem-cabeça*, a *cuca* e o *bicho-papão*, trazidos pelos portugueses, foram incorporados em brincadeiras que vão desde a *bola de gude* até o *pique* ou *pega-pega*. Outro exemplo é o nosso *carnaval*. Conhecido em Portugal como *entrudo*, esta brincadeira portuguesa que baseava-se em jogar água, tinta, sujeira uns nos outros, teve sua regulamentação no final da idade média, início da moderna, pelo Papa Paulo II em 1466.

Ainda entre os jogos de bater palmas existe a brincadeira acompanhada com os versos:

Fiorito que bate, bate;

Fiorito que já bateu;

Quem gosta de mim é ela,

Quem gosta dela sou eu.

Esta versão é encontrada por Alexina de Magalhães (1909, p. 143) e descrita na obra *Os Nossos Brinquedos*. A autora comenta que *Fiorito* aparece em álbuns de anúncios portugueses do início do século. Em São Paulo, predomina a versão que substitui o *Fiorito* por *pirulito* e que é cantada pela maioria das crianças pré-escolares.

Grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros, chegou ao Brasil por intermédio dos primeiros portugueses.

A influência portuguesa penetrou de tal forma em nossos costumes e valores, que fica difícil detectar a contribuição exata de portugueses no folclore e, respectivamente, nos jogos tradicionais. Kishimoto (1993), aponta algumas pistas, conforme descritas por nós acima. Sua pesquisa procura detectar a representação de infância presente nos diferentes agrupamentos humanos, que no presente momento trata-se do português, e o papel desempenhado pelos jogos infantis na construção e manutenção da cultura popular.

Mas não podemos nos esquecer, que além do português, descrevemos no início do capítulo a influência de outras duas etnias na consolidação dos jogos tradicionais brasileiros, quais sejam, a negra e a indígena.

Por todos os séculos XVI, XVII E XVIII, os negros africanos entraram no Brasil para substituir o trabalho indígena. Conforme escreve o Pe Anchieta em 1585 (apud KISHIMOTO, 1993, p. 27): “Havia na colônia, para uma população de 57.000 pessoas, 14.000 negros escravos, distribuídos pelos trabalhos agrícolas de Pernambuco, da Bahia e do Rio”. Em relação à procedência, Kishimoto (1993) ressalta a vinda de três culturas principais para o Brasil: *Sudanesas*, *Sudanesas Islamizadas* e *Bantus*, que predominavam no sudeste e nordeste. Essa caracterização faz-se necessária porque do mesmo modo que não podemos igualar o português ao dinamarquês, só pelo fato de serem europeus, não podemos afirmar que os Bantus e Sudaneses compartilhavam dos mesmos modos e costumes, ou nos dizeres de Geertz (1989), da mesma “teia de significados”. Outra questão a ser colocada, é saber se as crianças africanas aqui chegadas no séc. XVI encontraram no Brasil as condições necessárias para reproduzirem seus jogos e brincadeiras.

Como dissemos anteriormente, a cultura infantil necessita da oralidade para se disseminar. Kishimoto (1993) levanta a hipótese das crianças africanas terem difundidos entre elas o repertório de brincadeiras das crianças brasileiras: “jogos puramente verbais talvez tenham encontrado barreiras na linguagem, dificultando o processo de transmissão” (KISHIMOTO, 1993, p. 28). Com o passar do tempo e a mistura de etnias nos engenhos, as crianças que nasciam recebiam desde cedo a influência das culturas portuguesa, indígena e africana. Se nas brincadeiras, as crianças adotavam o repertório cultural de onde viviam, na literatura oral elas mantinham suas raízes, pois suas mães jamais deixavam de transmitir às crianças as histórias de suas terras. Conforme escreve Câmara Cascudo (1958), o traço marcante do africano permaneceu presente na educação das crianças africanas, haja vista, a

utilização de elementos naturais ser prática universal de quase todos os povos, podendo ser vista nos dias atuais no continente africano.

Kishimoto (1993, p. 29), comenta a confecção de um brinquedo comum no século XVII, a espingarda de bananeira:

Para confeccioná-lo, basta fazer uma série de incisões no talo da bananeira, deixando os fragmentos presos pela base. Ao levantar todos esses pedaços, seguros por uma haste, e ao passar a mão ao longo da haste, fazendo-os cair, eles soltam um ruído seco e uníssono, simulando o tiro da espingarda. Nas brincadeiras de guerra, a espingarda de bananeira foi uma das armas preferidas de seu avô materno, nascido em 1825.

O avô materno a que se refere Kishimoto, é o de Câmara Cascudo. Usar como fonte de pesquisa a vida particular de um personagem ou ator social (como designa a Psicologia Social), não é privilégio somente da metodologia conhecida como *História de Vida*. Kishimoto (1990, 1993), se utiliza de romances, contos, lendas e biografias para reconstruir historicamente as brincadeiras de crianças negras-escravas e as demais que viviam nos engenhos-de-açúcar. A infância representada pela autora é a da casa-grande e senzala, dos canaviais e engenhos-de-açúcar, e entender a dinâmica relacional dessa sociedade passa ser fundamental para a compreensão das atividades lúdicas¹ praticadas pelas crianças.

A vida nos engenhos-de-açúcar refletia o modo como a sociedade brasileira estava organizada, um regime escravocrata e patriarcal, onde à mulher cabia uma condição secundária na educação dos filhos. Kishimoto (1993) escreve acerca do cotidiano dessa mulher:

Afastada do convívio da sociedade, das relações sociais em geral, sobrava-lhe apenas a companhia das escravas e filhos. Dispondo de educação doméstica, trancada no interior da casa-grande, sua única função restringia-se a tocar piano, administrar escravas, bordar e cuidar dos filhos. Nem mesmo a amamentação era feita por ela, e sim pelas escravas, a mãe brasileira anulava-se, abdicando de seu papel de orientadora, deixando a total permissibilidade vigorar entre as relações mãe-filho. (KISHIMOTO, 1993, p. 31)

¹ Incluímos jogos, brincadeiras e brinquedos no termo atividade lúdica.

A infância como categoria distinta da idade adulta foi reconhecida em meados do séc. XVI, conforme aponta Ariès (1978), mas no Brasil esse reconhecimento veio tardiamente, conforme apontam os trabalhos de Del Priore (1998) e Kishimoto (1990, 1993). A alta mortalidade infantil registrada no período colonial e a forma como as crianças eram aproximadas dos adultos, apontam para o reconhecimento da infância como categoria distinta somente em meados do séc. XIX. Em 1845, o Barão de Lavradio, em uma série de artigos de jornal, aponta as causas da mortalidade infantil no Rio de Janeiro: *o mau tratamento do cordão umbilical, vestuário impróprio, pouco cuidado no início das moléstias das escravas e as crianças de mais idade, alimentação desproporcional, insuficiente ou imprópria, desprezo pelas moléstias da primeira infância*. Os problemas de saúde, que refletiam uma desigualdade social, eram tratados como de origem particular dos adultos que cuidavam das crianças.

Os meninos de engenho estavam sempre cercados de meninos-escravos, viviam soltos, com os meninos escravos exercendo o papel de *leva pancada*, nada mais do que uma reprodução, em escala menor, das relações de dominação no sistema de escravidão, pois o menino branco usava o menino negro como escravo em suas brincadeiras, conforme lembram Freyre e Veríssimo (apud KISHIMOTO, 1993, p. 32). Frequentemente os meninos escravos viravam bois de carro, cavalo de montaria, burros de liteiras, que eram os meios de transporte da época. Aqui temos um exemplo da relação brincadeira-cultura, sobretudo na função que tem a brincadeira de colocar a criança em contato com o mundo adulto, seus valores e normas.

As travessuras aumentavam quando da chegada da segunda infância, dos cinco aos dez anos, quando, segundo Freyre (1963), “os meninos tornavam-se verdadeiros *meninos diabos*”, na cidade, o panorama era o mesmo. Citando palavras do Padre Lopes da Gama, Freyre (1963, p. 411) escreve: “Não compreendia que deixassem os meninos da família viver pelos telhados como gatos e pelas ruas empinando papagaios, jogando o pião com a rapaziada mais porca e brejeira”. Para finalizar a exposição acerca da contribuição da cultura africana, particularmente seus jogos e brincadeiras, Kishimoto (1993) aponta a dificuldade de se isolar o componente negro do branco no convívio no engenho-de-açúcar, pois, após séculos de convivência, as duas culturas misturaram-se, influenciando-se mutuamente. Cita o exemplo do jogo *A-í-u*, que consistia:

[...] num pedaço de madeira, com doze partes côncavas, onde colocavam e retiravam os a-i-u-s, pequenos frutos cor de chumbo, originário da África e de forte consistência [...] tudo leva a crer que se trate do Wari ou mancala, um jogo de damas encontrado em várias partes do mundo. (KISHIMOTO, 1993, p. 58)

O negro acabava por ressignificar jogos do qual participava de forma direta ou indiretamente, auto-afirmando sua cultura e dando novos sentidos aos jogos portugueses e indígenas com o qual entrava em contato.

Por último, resta analisarmos o elemento indígena nos jogos tradicionais infantis. Inúmeras são as contribuições da cultura indígena à sociedade brasileira, na verdade, falar numa *sociedade brasileira ou cultura brasileira* é impossível sem passar pelo índio. A forma de organização social dos índios brasileiros estava intrinsecamente ligada à natureza quando do descobrimento do Brasil, dessa forma, é de se esperar que as atividades lúdicas das crianças indígenas fossem fortemente influenciadas pelos elementos da natureza, notadamente animais e rios.

Assim como ocorreu com a cultura lúdica portuguesa e africana, a indígena foi marcada pela influência do folclore, essencialmente os contos, lendas e histórias passadas de pai para filho. Os animais, presentes na cultura indígena, assumiam papéis mágicos, sendo incluídos nos rituais religiosos de muitas etnias, conforme lembra Kishimoto (1993, p. 60): “ algumas mães faziam para os filhos brinquedos de barro cozido, representando figuras de animais e de gente, predominantemente do sexo feminino”. Esse gosto pela imitação de animais permaneceu na cultura lúdica infantil ao longo do tempo, sendo transferido para os brinquedos destinados tanto aos meninos quanto às meninas, como é evidente nas feiras do interior do país, onde se encontra facilmente brinquedos na forma de macacos, lagartixas, besouros e tartarugas (FREYRE, 1963; KISHIMOTO, 1993).

Ainda sobre a influência das brincadeiras indígenas na cultura lúdica atual, Cardim (apud KISHIMOTO, 1993, p. 1), comenta:

Tem muitos jogos ao seu modo, que fazem com muito mais alegria que os meninos portugueses: nesses jogos arremedam pássaros, cobras e outros animais [...] os jogos são muito graciosos e desenfadosos, nem há entre eles desavenças, nem queixumes, pelejas, nem se ouvem pulhas, ou nomes ruins e desonestos.

Como ressaltamos anteriormente, o predomínio de brincadeiras junto à natureza, nos rios, é característica marcante do brincar indígena. A mistura que ocorre com os animais e rios tem um registro totêmico nessas culturas, misturando-se, muitas vezes, com a religião, como é o caso das bonecas. Se a boneca de barro era uma tradição entre tribos de Roraima, a nossa boneca industrializada recebeu mais influência das bonecas de pano africanas do que, propriamente, das construídas por essas tribos, estas, sequer ganhavam forma humana (KISHIMOTO, 1993).

A brincadeira indígena mais conhecida e que, talvez, tenha sido a mais influente e presente no imaginário brasileiro, é a de *arco e flecha*. Sabe-se por meio da pesquisa histórica que essa brincadeira está presente na cultura greco-romana e que foram encontradas pinturas rupestres de cavernas situadas na região do deserto do Saara, cerca de 30.000 a.C. (FERREIRA, 1990), portanto, ela não é privilégio de nossos antepassados indígenas. Cascudo (1958), comenta que em qualquer registro dos séculos XVI e XVII encontramos relatos de meninos indígenas brincando de arco e flecha, tacapes e propulsores, ou seja, o arsenal guerreiro de que os pais dispunham.

Retomando as palavras de Plekhánov (apud ELKONIN, 1998), o brinquedo surge depois da guerra, e esta, depois do trabalho. A brincadeira de arco e flecha tinha uma conotação diferente para o menino branco e o índio, este, mais do que brincar com um instrumento adulto, já caçava pequenos animais, abatia aves e tentava pescar, atividades que mantinham uma estreita relação com o trabalho, preparando-o para a vida adulta.

A separação adulto-criança, que se acentuou nas sociedades industriais, não estava presente entre os índios, a criança era integrada em um todo social, não sendo inserida na divisão do trabalho. Sobre isso, escreve Kishimoto (1993, p. 62): “Se o curumim auxiliava sua mãe na plantação da mandioca ou na do trigo, para em seguida ver crescer, chegar a fase da colheita e depois fazer o beiju ou o pão, essa não era a realidade da maioria das crianças que comprava o pão na padaria.”

Essa proximidade com o mundo adulto, fazia da criança indígena um ser menos reprimido, pouco lhes restava de proibido e suas investigações acerca da vida eram incentivadas desde muito cedo, onde “encantos e descobertas podiam se transformar em traquinagens infantis” (KISHIMOTO, 1993, p. 62).

Kishimoto (1993) cita uma pesquisa etnográfica realizada por Koch-Grünberg (1974), junto às tribos do estado de Roraima. Embora não especifique a etnia dos indígenas com quem trabalhou, o autor relata o cotidiano das crianças que lá viviam, o que nos dá indícios acerca do modo como se organizavam socialmente esses povos. Relata que durante os dois primeiros anos de vida, a criança fica permanentemente sob os cuidados da mãe ou avó, descansando enquanto permanece amarrada às costas da mãe, acompanhando-a nas mais diversas atividades, desde o banho no rio até o trabalho na plantação. Ao crescer, a vida em grupo estimula a cooperação e a atividade, quando uma criança ganha alguma fruta, imediatamente divide-a com outra. Koch-Grünberg comenta, também, a ausência de brigas e xingamentos, reflexo do modo de vida e educação dada às crianças.

A partir dos dois anos a educação de meninos e meninas diferencia-se. A menina, desde muito cedo, auxilia sua mãe nos serviços domésticos e na plantação, além de ajudar na criação dos irmãos. Tem pouco tempo livre e, quando o tem, imitam suas mães, sempre com um fusozinho, preparando pequenas tecelagens. Já o menino, ganha como primeiro brinquedo um chocalho de cascas de frutas ou unha de veado que se amarra a uma boneca. Tão logo passa a engatinhar, brinca no chão com pedrinhas ou pedacinhos de madeira, cava a areia e, às vezes, põe na boca um punhado de areia, divertindo-se com um inseto amarrado a um fio (KISHIMOTO, 1993).

Koch-Grünberg (apud KISHIMOTO, 1993), relata que viu um indiozinho de poucos anos de idade montar a cavalo em seu irmão maior, enquanto meninos maiores de pião e matraca. Entre os wapischana, Grünberg encontrou um brinquedo presente também no alto do rio Negro:

Trata-se de uma pequena mangueira, trançada elasticamente, como uma prensa para mandioca. Aberta por um lado, a outra extremidade desemboca em um aro trançado e a ele ligado, quando se põe o dedo na abertura e se estica a mangueira pelo aro, esta se contrai e o dedo fica enroscado no trançado. O dedo só fica livre quando a mangueira se dilata (GRÜNBERG, apud KISHIMOTO, 1993, p. 65).

Outro jogo observado por Grünberg é o *enigma*, este jogo consiste em se cortar um pedaço de cana de forma artística em três partes independentes, e que somente com muita força se pode separá-las. Outro jogo praticado por tribos como os *tapirapé*, *taulipáng* e

xamacocó, é o jogo do fio. Presente até hoje entre os jogos tradicionais brasileiros, este consiste em se fazer o maior número possível de figuras manipulando um fio de algodão entre os dedos e pés, chegando a ser praticado entre os adultos *xamacocó*.

O que intriga Kishimoto (1993), é que povos muito distantes como os esquimós do Ártico, os índios da América do Norte e as tribos da África constroem figuras idênticas quando brincam com o jogo do fio, existindo uma *sazonalidade* na brincadeira, que só é praticada em determinadas épocas do ano. No Brasil ainda é possível ver crianças brincando com o jogo do fio. Entre as tribos brasileiras citadas por Kishimoto (1993), encontrou-se uma variedade de mais de trinta figuras realizadas no jogo do fio, dentre as mais realizadas estão: o tamanduá-bandeira, o urubu, a libélula, o morcego, a arraia, a piranha, a mandioca, a rede de dormir, mulheres e o coito.

Dentre outros jogos presentes entre as crianças indígenas e que se perpetuaram e incorporaram à cultura lúdica infantil estão o *jogo de peteca* e o *aro*. Existe uma diferença entre a peteca brasileira e a norte-americana, a brasileira, de origem indígena, era feita de um punhado de pedrinhas envolvidas em folhas e amarradas em uma espiga de milho (FERREIRA, 1990), ao contrário da americana, idealizada por João Perrenoud Teixeira e semelhante ao voleibol, com a peteca substituindo a bola.

Todos os jogos, brinquedos e brincadeiras aqui relatados contribuíram para a construção da cultura lúdica infantil brasileira, destacando-se na contribuição indígena, as atividades lúdicas que imitam elementos da natureza, principalmente animais.

Os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram por fundirem-se na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Dentre os chamados “jogos tradicionais brasileiros”, podemos citar:

- a) Queimado/caçador;
- b) Carniça;
- c) Pique;
- d) Cabra-cega;
- e) Mamãe posso ir;
- f) Peteca;
- g) Amarelinha;

- h) Chicotinho queimado;
 - i) Pau de sebo;
 - j) Cabo de guerra;
 - k) Totó/Pebolin;
 - l) Bambolê;
 - m) Ciranda, cirandinha;
 - n) Futebol de botão;
 - o) Peão;
 - p) Passa anel;
 - q) Estátua;
 - r) Palitinhos;
 - s) Malmequer;
 - t) Boca de forno;
 - u) Reco-reco;
 - v) Escravos de Jó;
 - w) Papagaio, Pipa, Arraia;
- Fonte:* Kishimoto (1993).

Conclusão

Se tomarmos as afirmação de Benjamim (1984, p. 74): “o brinquedo é um mudo diálogo da criança com o seu povo”, e de Kishimoto (1993, p. 29): “não se pode escrever uma história dos povos sem uma história do jogo”, veremos que um estudo detalhado das brincadeiras tradicionais, mais que simplesmente recuperar comportamentos perdidos no tempo, possibilita o resgate de toda uma cultura infantil, que se configura como parte irrevogável da identidade de um povo.

O presente trabalho buscou detalhar a história dos jogos e brincadeiras por acreditar que tais comportamentos caracterizam-se por atividades reconhecidamente importantes na apropriação cultural realizada por crianças, dentro de contextos culturais específicos. A constituição da cultura lúdica ao longo da história, interessa pelo fato desta ser uma construção humana, marcada por estreitas relações sócio-culturais particulares a cada

sociedade. Conhecer tais determinações configura-se como tarefa imprescindível às pessoas interessadas na educação de crianças na atualidade.

Referências

ARIÈS, P. *História Social da Criança e da Família*. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

BENJAMIM, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e Cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.

CASCUDO, L. C. *Superstições e costumes: pesquisa e notas de etnologia brasileira*. Rio de Janeiro: Antunes, 1958.

DEL PRIORE, M. *História das crianças no Brasil*. São Paulo: Contexto, 1998.

DICIONÁRIO: *A Língua Tupi na geografia do Brasil*. Curitiba: Banestado s/d.

ELKONNIN, D. (1998) *Psicologia do Jogo*. São Paulo: Martins Fontes.

FREYRE, G. *Casa Grande & Senzala*. 12. ed. Brasília: Universidade de Brasília, 1963.

GEERTZ, C. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1989.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

KISHIMOTO, T. M. O brinquedo na educação: considerações históricas. *Idéias, o cotidiano da pré-escola*. São Paulo, n.7, p.39-45, 1990. Fundação para o Desenvolvimento da Educação.

_____. *Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação*. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. *O Jogo e a Educação Infantil*. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. (Org.) *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LEONTIEV, A. (1988) Princípios Psicológicos da Brincadeira Pré-Escolar. In:_____. *Desenvolvimento, Linguagem e Aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 1988.

SILVA, M. A. S. S., GARCIA, M. A. L.; FERRARI, S. C. M. *Memória e Brincadeiras na cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX*. São Paulo: Cortez, 1989.

VYGOTSKY, L. S. *Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. *La imaginación y el arte en la infancia*. Madri: Ediciones AKAL, 1990.

_____. *O Desenvolvimento Psicológico na Infância*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.