

UNIVERSIDADE DE COIMBRA

FACULDADE DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E EDUCAÇÃO FÍSICA



**IDENTIFICAÇÃO E ANÁLISE DAS PRÁTICAS
LÚDICAS E RECREATIVAS EM IDOSOS**

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DOS NOSSOS
AVÔS: UM ESTUDO DO GÊNERO**

Ricardo Jorge Bastos Caetano

Coimbra, 2004



IDENTIFICAÇÃO E ANÁLISE DAS PRÁTICAS LÚDICAS E RECREATIVAS EM IDOSOS

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DOS NOSSOS AVÔS: UM ESTUDO DO GÊNERO

Monografia com vista à obtenção do grau de licenciado realizada no âmbito do seminário das “práticas lúdicas e recreativas em idosos”, no ano lectivo de 2003/2004.

Monografia coordenada por: Prof. Doutor Paulo Coêlho de Araújo

Monografia orientada por: Mestre Ana Rosa Fachardo Jaqueira

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho só foi possível pelo contributo, estímulo e cooperação de algumas pessoas, às quais gostaria de expressar o meu profundo agradecimento:

À Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra e a todos os docentes, pelo apoio e ensinamento prestado ao longo destes cinco anos que cimentaram os alicerces do meu saber;

Ao Professor Doutor Paulo Coêlho e à Professora Ana Jaqueira pela orientação, pela atenção e disponibilidade permanentes;

Ao Provedor da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro pela autorização concedida para aplicação das entrevistas aos idosos desta instituição, tornando possível a realização deste estudo;

Um agradecimento muito especial dirigido à assistente social da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro, a Doutora Ana Sofia pelo seu contributo e disponibilidade permanentes ao longo destes meses de trabalho;

Aos idosos que se constituíram como amostra deste trabalho, que pela disponibilidade e colaboração foram fundamentais para a realização deste estudo;

Aos colegas de estágio Daniel e Carlos pela atenção, amizade e disponibilidade demonstrada ao longo de todos estes meses de trabalho;

Aos meus pais, irmão, tios, a quem devo tudo o que sou, e que estiveram sempre a meu lado em todas as situações que tive que viver e ultrapassar ao longo destes anos.

A todos eles o meu sincero Obrigado!

ÍNDICE GERAL

CAPÍTULO I	1
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO II	3
REVISÃO DA LITERATURA	3
1 - AS QUESTÕES SÓCIO POLITICAS E O LÚDICO NA PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX	3
1 – Caracterização Sócio-Político e económica da época.....	3
2 – JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS	8
2.1 – Jogo	8
2.1.1 – As origens do conceito de jogo	8
2.1.2 – A noção de jogo	9
2.1.3 – Classificações, Teorias e Funções do Jogo.....	11
2.1.3.1 – Classificações do Jogo	11
2.1.3.2 – Teorias do Jogo	13
2.1.3.3 – Funções do Jogo	14
2.1.4 – Jogo como instrumento educativo	15
2.4.5 – O jogo como um importante meio lúdico	17
2.2 – O brinquedo	18
2.2.1 – A história do brinquedo	18
2.2.2 – O brinquedo e a criança	19
2.2.3 – O brinquedo e a indústria.....	20
2.3. – A brincadeira	21
2.3.1 – A brincadeira e a criança	21
2.3.2 – A importância da brincadeira	22

3 – A ACTIVIDADE LÚDICA NA PRIMEIRA DÉCADA DO SÉCULO XX.....	24
3.1 – A actividade lúdica em Portugal no início do século XX.....	24
4 – DO ENVELHECIMENTO AO CONCEITO DE IDOSO E O LÚDICO NO IDOSO.	26
4.1 – O envelhecimento da população como nova tendência demográfica..	26
4.2 – O conceito de envelhecimento	27
4.3 – O conceito de idoso	27
4.4 – O idoso e o lúdico	28
CAPÍTULO III –	30
METODOLOGIA.....	30
1 – Introdução	
1.1 – Objecto de estudo	30
1.2 – Objectivos de estudo	30
1.3 – Justificação de estudos.....	30
1.4 – Delimitação de estudo	31
1.5 – Amostra	31
1.6 – Caracterização da amostra	31
2 - DIVISÃO METODOLÓGICA DO TRABALHO.....	32
2.1 – Procedimentos.....	
2.1 – Descrição da técnica	32
2.2 – Aplicação da entrevista	33
2.3 – Análise de conteúdo.....	34
1.4 – Tratamento dos dados e procedimentos estatísticos	34
CAPÍTULO IV	36
APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	36
1 – Caracterização da amostra	36
2–Caracterização das condições sócio políticas e culturais do país pelos idoso.	39
3 – Jogos, brincadeiras e brinquedos dos entrevistados.....	43
3.1 – Jogos, brinquedos e brincadeiras	43

3.2 – Jogos e brinquedos	47
3.3 – Jogos	49
3.4 – Brincadeiras	51
3.5 – Brinquedos	51
CAPÍTULO V	57
CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES	57
BIBLIOGRAFIA	60

ANEXOS

APÊNDICES

ÍNDICE DE GRÁFICOS

- Gráfico 1** - Faixa etária dos idosos
- Gráfico 2** - Idosos Lar/centro de dia
- Gráfico 3** - Residência durante a infância
- Gráfico 4** - Local de residência durante a infância
- Gráfico 5** - Nível de escolaridade
- Gráfico 6** – Noção da situação política
- Gráfico 7** – Papel da mulher
- Gráfico 8** - Condicionantes das expressões lúdicas
- Gráfico 9** - Condicionantes das expressões lúdicas
- Gráfico 10** - Local de realização do jogos, brincadeiras e uso dos brinquedos.
- Gráfico 11** - Aprendizagem dos jogos, brincadeiras e brinquedos.
- Gráfico 12** - Jogos, Brinquedos e Brincadeiras praticados por rapazes e raparigas.
- Gráfico 13** - Motivos pelos quais os jogos, brinquedos e brincadeiras são praticados diferentemente por rapazes ou raparigas.
- Gráfico 14** - Material usado nos jogos e brinquedos.
- Gráfico 15** - Tempo destinado aos jogos e brinquedos.
- Gráfico 16** – Classificação dos jogos
- Gráfico 17** - Invenção de jogos
- Gráfico 18** - Brincadeiras mencionadas
- Gráfico 19** – Brinquedos/materiais
- Gráfico 20** - Construção dos Brinquedos
- Gráfico 21** - Brinquedos com os quais não era permitido brincar
- Gráfico 22** - Brinquedos conservados
- Gráfico 23** – Construção dos brinquedos
- Gráfico 24** – Brinquedos usados em casa e na rua
- Gráfico 25** - Uso dos Brinquedos em casa
- Gráfico 26** - Uso dos Brinquedos na rua

TABELAS

Tabela 1 – Classificação etária

Anexo 2 – Jogos mencionados e número

Anexo 3 – Brincadeiras mencionadas e número

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 – Missiva ao FCDEF

Anexo 2 – Pedido ao Presidente da mesa Administrativa

Anexo 3 – Pedido ao Presidente da mesa Administrativa

Anexo 4 – Guião da Entrevista

APÊNDICES

Apêndice 1 – Entrevista Transcrita

Apêndice 2 – Matriz de categorias, subcategorias e indicadores das condições Sócio-político e culturais do país

Apêndice 3 – Quadros sínteses dos jogos (quadro 1-19)

Apêndice 4 – Quadros sínteses dos jogos e brinquedos (quadro 19-22)

Apêndice 5 – Quadros sínteses dos brinquedos (quadro 23-35)

Apêndice 6 - Quadros sínteses das brincadeiras (quadro 35-40)

Apêndice 7 – Matriz de categorias, subcategorias e indicadores dos jogos (quadro 41-49)

Apêndice 8 – Matriz de categorias, subcategorias e indicadores dos brinquedos (quadro 50-65)

Apêndice 9 – Matriz de categorias, subcategorias e indicadores das brincadeiras (quadro 66-69)

RESUMO

O nosso estudo insere-se no domínio dos “Estudos Socioantropológicos do Jogo e do Desporto”, abordando o tema “Identificação das práticas lúdicas e recreativas dos Idosos”.

Após termos realizado toda uma pesquisa procurando abranger os domínios dos jogos, brinquedos e brincadeiras, foi possível concluir a existência de uma diversidade de autores tratando na maioria dos casos aspectos relacionados com o jogo e decrescendo sucessivamente à medida que nos aproximávamos dos domínios do brinquedo e da brincadeira. Neste particular evidenciam-se as funções e características do jogo, do brinquedo e também a importância da brincadeira.

O presente estudo foi delimitado à região de Aveiro e a 14 idosos do género masculino, com idades compreendidas entre os 75 e os 85 anos, usufruindo os mesmos dos serviços do Lar e Centro de Dia da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro.

Em seguida fizemos a apresentação e discussão dos resultados, dos quais concluímos que os idosos viveram no passado sobretudo em zonas urbanas, em localidades tão diversas como o Porto, Viseu, Coimbra a Lisboa e maioritariamente Aveiro, variando o nível de escolaridade entre o analfabetismo e um Curso superior. Em relação à caracterização das condições sócio-políticas e culturais do país, esta variou entre a compreensão da mesma como uma censura e o desinteresse. No que refere aos jogos, brinquedos e brincadeiras, verificamos a existência de uma curva descendente em termos das actividades lúdicas, variando o local de realização entre a rua e escola, a aprendizagem entre a imitação e o facto de ser tradicional. Concluímos que na sua grande maioria as raparigas não jogavam/brincavam com os rapazes pelo facto de possuírem formas diferentes de brincar e por não se misturarem com os rapazes. Em termos dos materiais a sua origem era predominantemente artesanal e ao nível do tempo destinado às actividades lúdicas, situando-se entre os tempos livres e quando não trabalhavam. Quanto à construção, na sua maioria eram os idosos enquanto crianças que os faziam, evidenciando-se em termos gerais a inexistência de brinquedos com os quais não podiam brincar e não conservando em termos gerais na actualidade nenhum brinquedo. Finalmente, concluímos que na sua maioria os idosos conseguiriam voltar a construir os brinquedos, evidenciando-se ainda como locais de uso dos brinquedos casa, em função do frio e a rua pelo facto de a rua ser um espaço mais livre e onde todos se encontravam.

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

Este estudo insere-se no âmbito da disciplina de “Seminário” do 5º ano da Licenciatura em Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra, sendo elaborado no domínio dos “Estudos Socioantropológicos do Jogo e do Desporto”, abordando o tema “Identificação das práticas lúdicas e recreativas dos Idosos”.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são manifestações lúdicas que acompanham o homem desde os seus primórdios, devendo por esse mesmo motivo serem consideradas e interpretadas como a forma mais simples de ocupação dos tempos livres. Na actualidade, face à evolução progressiva da sociedade, é notória a criação e desenvolvimento de novas manifestações lúdicas, demonstrando a “adaptação” do homem no tempo e espaço. Todavia, é unânime a sua interpretação como um elemento de socialização e difusor cultural. Desta forma, o presente cria e desenvolve para o futuro o que se considerar-se-á também de tradição lúdica.

O presente estudo permite-nos assim reviver alguns diferentes tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras utilizados pelos nossos avôs na sua infância/adolescência.

A pertinência do tema advém desta forma da curiosidade de conhecermos o passado de uma geração precedente à nossa, para melhor compreendermos as suas raízes, o próprio presente e para podermos perspectivar o futuro em termos das novas manifestações lúdicas.

Através da elaboração deste estudo perspectivarei como objectivos, identificar os jogos, brinquedos e brincadeiras utilizados pelos idosos durante a sua infância/adolescência, caracterizar os hábitos e costumes numa época definida e finalmente caracterizar o contexto sócio-político e cultural da época.

Para a consecução deste estudo, estruturamos de forma sequencial a monografia em cinco capítulos:

O capítulo número I, onde procuramos destacar a pertinência do nosso estudo, os objectivos propostos com a nossa investigação e o plano de exposição a desenvolver no corpo da monografia.

O capítulo número II, onde realizamos a revisão da literatura, a qual pretende fundamentar e enquadrar teóricamente este estudo, abordando as questões sociais, políticas e económicas nas primeiras décadas do século XX. Procuramos identificar também os fundamentos teóricos do jogo, brinquedos e brincadeiras, a partir da perspectiva de diferentes autores, quanto ao seu significado, função, objectivos e finalidades, como a importância que o fenómeno lúdico se reveste para as populações. Finalmente realizamos também uma abordagem ao conceito de idoso, do envelhecimento da população e a importância do lúdico nesta faixa etária.

O capítulo número III, onde procuramos apresentar e explicar detalhadamente os elementos metodológicos que orientaram o desenvolvimento do nosso estudo. Assim descrevemos o objecto e objectivos do estudo, a amostra, a caracterização da amostra, o modo como foram recolhidos os dados para a realização do estudo e finalmente o seu tratamento e análise.

O capítulo número IV, onde procedemos através da utilização de gráficos à apresentação dos principais resultados obtidos com o nosso estudo. Após a apresentação dos resultados procuramos sempre que possível realizar uma pequena discussão na tentativa de procurar compreender os resultados obtidos.

O capítulo número V, onde apresentamos as principais conclusões do nosso estudo e algumas recomendações/sugestões para futuros trabalhos, que visem estudar e darem seguimento a esta temática.

CAPÍTULO II

REVISÃO DA LITERATURA

Procuramos através deste capítulo abordar todo um conjunto de questões que possibilitaram de forma mais evidente clarificar a orientação do nosso estudo. Assim, apresentamos uma pequena síntese sobre as questões sociais, políticas e económicas relativas às primeiras décadas do século XX. Seguidamente, recordamos e interpretamos os possíveis significados com que podemos interpretar os fenómenos do jogo, brinquedo e brincadeira, bem como a forma como as gerações antepassadas brincavam e finalmente, realizamos uma pequena incursão sobre o domínio da caracterização do envelhecimento, do conceito de idoso e a importância da presença do lúdico no idoso.

1 - QUESTÕES SÓCIO-POLÍTICAS E ECONÓMICAS NAS PRIMEIRAS DÉCADAS DO SÉCULO XX

1.1- Caracterização sócio-política e económica nos finais do século XIX e primeiras décadas do século XX

Nos finais do século XIX e durante grande parte do século XX os regimes políticos em Portugal sofreram profundas transformações. As reformas da estrutura política emergiram fundamentalmente do clima de instabilidade pública, motivando numa primeira fase a passagem de um regime Monárquico para uma República e mais tarde para uma Ditadura. Entre os vários motivos responsáveis pela queda do regime Monárquico e a instauração da República estão a pobreza, o desemprego, a fome e as degradantes condições de vida das populações. Neste sentido Serrão (1987), Homem (2001) e Cruz (1991) apresentam-se consensuais sobre a importância de outros motivos de âmbito nacional, realçando os casos do Ultimato Inglês de 1890, a revolta Republicana de 1891, os adiantamentos à casa real e a política de João Franco como factores geradores do sentimento de insatisfação e descontentamento da população.

Culminado a aposição à principal figura da Monarquia, em 1908 é assassinado el Rei D. Carlos e o príncipe herdeiro D. Luís Filipe, tornando-se a situação política ainda mais frágil, podendo-se considerar como um dos últimos acontecimentos a antecederem a revolta civil e militar e a Implantação da República a 5 de Outubro de 1910.

Após a Implantação da República a 5 de Outubro de 1910 é criado um governo provisório, presidido por Teófilo Braga, realizando-se em 1911 as primeiras eleições para a Assembleia Nacional Constituinte, sendo eleito Manuel de Arriaga como Presidente da República. Abolida a Monarquia, são abolidos alguns símbolos característicos desse regime, adoptando a partir da revolução, entre outros, uma nova bandeira, um novo hino e uma nova moeda. No mesmo ano é ainda aprovada a Constituição Portuguesa.

O governo provisório em exercício de funções tornou célebres algumas medidas, tais como a proibição do ensino religioso nas escolas, a expulsão das ordens religiosas e a nacionalização dos seus bens, o direito à greve, entre outras. A mais radical de todas as reformas foi a relação entre o Estado e a igreja, obtendo forte oposição do Vaticano e do povo português, “obrigando” o governo a reconsiderar esta relação em 1918. Apesar das medidas implementadas pelo governo, as desigualdades sociais continuavam acentuadas, tornando-se comuns as manifestações do proletariado e classe média.

Ao nível do ensino, o governo encetou em 1911 uma audaciosa reforma no ensino, visando a educação integral da criança, tal como preconizado no movimento da Escola Nova. As reformas tinham como propósito combater o analfabetismo, apresentando-se o ensino infantil facultativo e gratuito nas crianças com idades compreendidas entre os quatro e os sete anos. Rosas (1996) e Matoso (1994) apresentam-se coincidentes sobre o facto da taxa de analfabetismo travar o nosso desenvolvimento uma vez que o mesmo apresentava em 1900 valores de 75,9 % e em 1930 era de 61,8%.

A partir do ano de 1911 o ensino primário foi dividido em três graus, o elementar, o complementar e o superior. O ensino primário elementar era obrigatório com uma duração de quatro anos, abrangendo as crianças com idades compreendidas entre os sete e os dez anos. O ensino primário complementar e superior, eram facultativos, com uma duração de dois anos, abrangendo as crianças com idades compreendidas entre os dez e doze anos e entre doze os catorze anos

respectivamente. No entanto, dos três graus, apenas o primeiro funcionou com carácter de regularidade, podendo-se inferir o reduzido retorno das medidas enunciadas. Ao nível do Ensino Superior, foram criadas em 1911 as universidades de Lisboa e do Porto, deixando a Universidade de Coimbra de monopolizar este tipo de ensino.

Retomando as mudanças políticas, em 1915 Pimenta de Castro inicia uma ditadura, sendo destituído em 1917 por Sidónio Pais até ao seu assassinato em 1918. A partir de 28 de Maio de 1926 o General Gomes da Costa inicia uma ditadura militar que se mantém até 1933. Em 1928, Óscar Carmona é eleito Presidente da República e Salazar Ministro das Finanças, mais tarde em 1932, nomeado Primeiro-Ministro. Em 1933 é publicada a nova Constituição, sendo neste particular as abstenções contadas como votos a favor.

Por sua vez a reforma no ensino de 1927 vem decretar a separação entre os sexos nas escolas primárias, reduzindo o total da escolaridade em dois anos. A programação escolar visava denunciar a estratégia política, a qual se apresentava de carácter nacionalista, utilizando como instrumentos a história de Portugal e a educação cívica.

O acontecimento político talvez considerado como o mais importante e controverso e que viria a marcar a política nacional durante cerca de quarenta anos foi a instauração em 1933 de uma Ditadura, ou seja, o Estado Novo. Através deste sistema político Salazar gozava de plenas funções e dirigia o país de acordo com os seus ideais. Tornou-se célebre o símbolo proferido por António Salazar “ *nada contra a nação, tudo pela nação* ”. A orientação política defendida por Salazar norteava-se sobre símbolo de uma República unitária e cooperativista e ideologia do governo e segundo Saraiva (1983) pelos princípios, Deus, Pátria, Família, Autoridade, Hierarquia, Moralidade, Paz Social e Austeridade.

A nível da política externa, o Estado Novo apoiou o General Franco na Guerra Civil em Espanha (1936-1939) a qual originou em 1936 a criação da Legião Portuguesa e da Mocidade Portuguesa, com o objectivo segundo Carvalho (1986) de fomentar na população o espírito nacionalista e defesa do Estado.

A nível da Mocidade Portuguesa, Arriaga (1976) e Rodrigues (1996) apresentam posições unânimes, uma vez que este tipo de organização obedecia a critérios delimitados. Para a Mocidade Portuguesa entravam as crianças dos sete aos catorze anos, sendo estas sujeitas a um rigoroso código de disciplina e uma formação

inspirada na vertente militar, no sentido de moldarem o seu corpo e espírito tendo como objectivos finais a atingir, a disciplina e a devoção à pátria. Pelo Lei nº 27301 de 4 de Dezembro de 1936 estende-se a obrigatoriedade de participar neste tipo de organização, a todos os rapazes com idades compreendidas entre os sete e os catorze anos.

Alguns anos depois emerge do modelo da Mocidade Portuguesa Feminina, no sentido de possibilitar à mulher o acesso a uma formação completa, formando-a no sentido da obtenção da educação para Deus, a pátria e a família. O limite de idades variava dos sete aos vinte e cinco anos, sendo agrupados por escalões. Assim, respectivamente os lusitas, dos sete aos dez anos. Os infantas dos dez aos catorze anos. Os vanguardistas dos catorze aos dezassete anos e finalmente as lusas dos dezassete aos vinte e cinco anos. Na Mocidade Portuguesa Feminina a formação contemplava primariamente uma formação moral e social, através do culto a glórias passadas e a fidelidade aos grandes ideais.

Uma das bases do poder tornado característico do Estado Novo assentava na repressão e privacidade da liberdade de expressão, imperando a censura, sendo esta controlada pela polícia política, inicialmente denominada de PVDE (Polícia de Vigilância e Defesa do Estado). Neste sentido Ribeiro (2000) e Soares (1974) corroboram da mesma opinião, sendo ainda neste período proibidos os partidos políticos, à excepção da União Nacional.

Para além da crise política, Portugal sofria de uma grave crise económica e financeira, na sua maioria herdada dos tempos da Monarquia Constitucional. Nos inícios do século XX, a actividade económica era reduzida, os recursos monetários eram escassos, o custo de vida era aumenta vezes sucessivas, as greves tornavam-se sistemáticas, acompanhados do aumento da inflação e do desemprego. A estrutura económica portuguesa, considerada frágil, mantinha-se assente essencialmente na agricultura, ocupando esta no início do século a maior parte da população activa e apresentando-se rudimentar e pouco produtiva, não conseguindo dar resposta às necessidades internas do país, nomeadamente nos grandes centros urbanos.

Entre 1910 e 1930 registaram-se melhorias significativas, através da reestruturação das propriedades, pela introdução de novos métodos de cultivo e pela introdução da maquinaria, desenvolvendo-se principalmente o comércio do vinho, da cortiça e da fruta. A crise sócio-económica agravou-se com a participação de Portugal na primeira grande Guerra Mundial, aumentando o descontentamento da

população, alastrando a fome pelas cidades, obrigando o governo a importar grandes quantidades de cereais.

Ao nível da indústria, o sector desenvolveu-se lentamente na actividade do têxtil, das conservas, das minas, do cimento e da pirotecnia. Neste particular Pereira (1979) citado por Matoso (1994) e (Marques, 1995) apresentam-se unânimes quanto aos motivos desta efémero tecido industrial, indicando a falta de matéria primas como motivo principal para o reduzido desenvolvimento da indústria nacional. Este último acrescenta ainda a falta de mecanização.

Na década de 20, a crise continuou a assolar Portugal, passando o país novamente por períodos conturbados, fragilizando a situação económica, social e política. A população operária e camponesa perde o seu poder de compra, o desemprego aumenta, as receitas públicas diminuem, acabando o Estado quase por entrar num processo de bancarrota.

A partir de 1928, apesar da política de austeridade de Salazar, através do aumento os impostos e da redução da despesa do Estado, Portugal continuou um país dependente e com poucas infra-estruturas, prevalecendo uma política de protecção em detrimento de um verdadeiro liberalismo.

Segundo Marques (1996), o saldo positivo das receitas públicas do Estado na década de quarenta, permitiram no clima de censura vigente, a concretização de importantes obras públicas, de reconhecida importância para o desenvolvimento do país, tais como estradas, portos, aeroportos e o desenvolvimento da rede eléctrica.

2 - JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Em termos gerais, podemos interpretar o jogo, o brinquedo e a brincadeira como subcategorias de uma categoria geral, à qual podemos optar por designar de lúdico. No mesmo sentido Michaelis (1998) e Rocha (1995) citados por Machado (2004) e Friedmann (1996), apresentam pensamentos coincidentes sugerindo a actividade lúdica como um conceito ampliado do jogo, brinquedo, brincadeira, acrescentando este último o imaginário da criança. Por outro lado Huizinga (1996) demonstra estar de acordo com os autores anteriormente referidos, mas perspectivando um cenário mais abrangente, sugerindo que o lúdico está presente em todas as formas de expressão da sociedade. Por sua vez Bertoldo & Ruschel citado por Gáspari (2004) tornam esta característica mais específica, considerando-o a própria linguagem da criança.

No sentido de permitir enunciar um certo grau de diferenciação entre os termos jogo, brinquedo, brincadeira, concordamos com a perspectiva de Porto (2003) quando sugere que o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo um objecto e a brincadeira o simples acto de brincar, o qual é notóriamente visível no jogo como no brinquedo. Este cruzamento de termos tornou-se mais clarividente com a aplicação das entrevistas aos sujeitos da amostra.

De seguida, passamos a indicar os aspectos que consideramos serem mais relevantes para o estudo do jogo, brinquedo e brincadeiras.

2.1 - Jogo

2.1.1 – As origens do conceito de Jogo

O jogo acompanha de forma paralela a evolução do Homem, desde os primórdios até à actualidade, estando presente em todas as civilizações. Podemos considerar o jogo como a forma primária de ocupação dos tempos de ócio, permitindo deste modo tornar possíveis os mesmos momentos como formas de recreação e divertimento. Neste sentido Huizinga (1951) acrescenta que o jogo para além desta utilização, era utilizado como forma de culto dos povos.

Com a Antiguidade e Idade Média, assiste-se a uma diferenciação entre os jogos praticados entre o povo e a nobreza, sendo no decorrer da Idade Média associado aos jogos da fortuna e azar, considerados na época pela Igreja Católica, como práticas pagãs. Na actualidade, pela nossa interpretação, o jogo apresenta uma dupla faceta. Enquanto meio de recreação das crianças, sem interferência dos adultos, promovendo a verdadeira essência da sua existência e a sua utilização pela escola como instrumento pedagógico ao serviço da educação.

Pela singularidade, longevidade e expressividade do jogo Férran et al. (1979) e Rubinstein (1977) complementam as suas posições, considerando o jogo como um elemento essencial do homem, uma vez que reflecte os usos, costumes, ou seja, a história social de um povo, permitindo através deste a sua transmissão e perpetuação nas gerações futuras, manifestando-se desta forma a característica de expressividade do homem.

Em termos etimológicos, o vocábulo “jogo” tem origem na palavra grega “paidía”, o qual significa jogo infantil. Contudo, os gregos utilizavam outro termo muito semelhante, “paidéia” significando educação, processo educativo, aprendizagem, surgindo ainda de ambos os termos “paidós”, o qual significa criança. Ao nível da língua Portuguesa a palavra “ludus” é substituída pelo vocábulo “Jocus”, significando gracejo, piada, graça, humor, estando implícito o divertimento no jogo. Uma vez que na acção de jogar encontra-se explícito o prazer, a alegria, o divertimento, no que respeita ao termo divertir, este precede do latim “divertere”, significando afastar-se, diferente, podendo-se desta forma interpretar o jogo como um modo diferente de agir.

2.1.2 – A noção de Jogo

Quando sugerimos o jogo ou jogar, recordamo-nos do ser que é a criança, do mesmo modo que também Amado (1992) e Château (1975) são unânimes, considerando o elemento jogo como fazendo parte do universo da criança, através do qual a criança demonstra a sua insistente curiosidade pelo mundo exterior.

Contudo, ao observar-mos o jogo como um comportamento lúdico vasto e complexo, deparamo-nos com a difícil tarefa de encontrar uma definição universal para o termo, o qual coincide com Friedmann (1996) e Kishimoto (1999), uma vez que significados distintos são em muitos casos atribuídos ao mesmo termo.

Comprovando a polissemia da definição do jogo, não existe uma definição universal, mas sim várias versões, as quais vão desde a interpretação do jogo como uma actividade na qual o jogador entrega-se pelo prazer que esta proporciona, como meio de recreio e distracção, uma brincadeira infantil e mesmo um passatempo sujeito a regras onde em geral se arrisca dinheiro.

Concluimos assim, que existem vastas interpretações do fenómeno jogo e que as “semelhanças da família”, demonstram inequivocamente toda a pluralidade de situações em que o termo jogo pode coexistir. Contudo, para qualquer tipo definição ou elaboração, devemos proceder à delimitação de critérios por forma a tornar o processo mais credível, sendo os mesmos analisados, precisando o tempo e espaço onde são elaborados.

Alguns autores debruçaram-se no estudo do jogo, nomeadamente nas suas características, tais como Piaget (1978), Férran (1979), Fromberg (1987), Henriot (1989), Christie (1991), Caillois (1990) e Huizinga (1996). Todos estes autores elaboraram características na sua tentativa de definirem o jogo, não sendo obstante a normal inclusão de semelhantes características da definição do mesmo fenómeno entre estes autores. Assim, realizando uma curta e sucinta discussão sobre as características enumeradas pelos diferentes autores, para Huizinga (1996) e Caillois (1990) o jogo é uma actividade voluntária, livre, delimitada, regulamentada e fictícia. Também Christie (1991) citado por Brougère (1991), apresenta consonância com algumas destas características de jogo enunciadas, expresso no seu efeito positivo (prazer), na flexibilidade, na livre escolha e Elkonin (1998) citado por Kishimoto (1999) caracterizando o mesmo como uma actividade simbólica, com significação, actividade e regrada. Por sua vez Férran (1979) acrescenta também a sua vertente enquanto ficção, exploração e a presença da regra. Finalmente, também Piaget (1978) encontra semelhanças nestas características referindo-se ao jogo como uma actividade espontânea, com liberdade, de certa forma desorganizada e como fonte de prazer.

Por outro lado Caillois (1990) acrescenta às características anteriormente mencionadas o carácter improdutivo do jogo, o qual é corroborado por Christie (1991) citado por Brougère (1991) quando refere a prioridade do efeito de brincar e para Elkonin (1998) citado por Kishimoto (1999) fundamentado na significação do jogo.

Finalmente Christie (1991) citado por Brougère (1991) e Piaget (1978) ressalvam respectivamente o controle interno e a motivação como características definidoras do jogo. Também Henriot (1983, 1989) citado por Kishimoto (1999) sugere num dos três níveis de diferenciação presentes no jogo, como sendo resultado de um sistema de regras.

Deste modo, pensamos que depois de uma interpretação geral das características referidas que o carácter principal do jogo advém do prazer da sua actividade, facto corroborado por Caillois (1990), Huizinga (1996) e Bouet (1968). Podemos de igual modo estabelecer uma relação com o desporto, onde consideramos que o prazer é diferido em termos da sua vertente primária, ou seja, apresenta-se mais elaborado, uma vez que advém dos resultados obtidos no decurso da actividade desportiva, opinando semelhante conclusão Hueting (1974) e Morin (1973).

Como conclusão, sendo o jogo a principal ocupação da criança, importa proporcionar o prazer do jogo pelo jogo. Pela variedade de autores, os quais propõem critérios que permitem circunscrever e delimitar o jogo enquanto actividade lúdica, podemos assim referir a existência de pontos comuns entre as diversas versões, tais como o carácter voluntário ou livre da acção, a existência de regras, a livre escolha, o seu carácter improdutivo e naturalmente a sua contextualização no tempo e espaço.

2.1.3 – Classificações, Teorias e Funções do Jogo

Alguns autores têm-se debruçado sobre o estudo do jogo, quer ao nível das suas mais variadas e diferentes classificações, teorias e funções. De seguida apresentamos alguns pontos de referência que consideramos serem relevantes para a compreensão do seu estudo, em cada uma das três dimensões apresentadas.

2.1.3.1 – Classificações do Jogo

Através da revisão ao estado da arte, deparamo-nos com a existência de uma grande diversidade de classificações do fenómeno jogo, dos quais apresentamos as que consideramos serem as mais significativas.

Assim, de forma muito sucinta interpretamos a classificação elaborada por Callois (1990) como a mais generalista e mais abrangente de todas. Esta classificação diz-nos que tanto os jogos infantis como os jogos dos adultos podem ser divididos

em quatro categorias, Agôn (competição), Álea (sorte), Mimicry (simulacro) e Ilinix (vertigem), não se apresentando as mesmas divisões como compartimentos estanques, podendo-se interligarem-se, ou seja, alguns jogos podem englobar-se em mais do que uma categoria. Defende que é a própria diversidade dos jogos que constitui a sua unidade.

Um outro tipo de classificação dos jogos, a qual julgamos ser pertinente aqui fazer referência é a atribuída a Borotav citado por Bandet (1975) através do qual o autor procura enquadrar no seu modelo os jogos nos domínios do psicológico, biológico e sociológico. De forma sucinta, o autor propõe três grandes categorias. Numa primeira categoria elabora os jogos denominados de verbais, imitativos, mágicos e de iniciação. Numa segunda categoria elabora os jogos denominados de força e destreza e finalmente a terceira e última categoria, os jogos intelectuais. Podemos de igual modo considerar este tipo de classificação bastante completa e abrangente.

No entanto, este tipo de classificação apresenta algumas lacunas, tais como o facto de alguns jogos não poderem ser inseridos numa mesma categoria, como é o caso dos jogos desportivos colectivos, os quais, mesmo podendo-se considerar na categoria Jogos de força e destreza, também se poderiam inserir na categoria dos jogos intelectuais, uma vez que para o seu sucesso é necessário uma reflexão rápida.

Por seu turno, Guedes (1980) também propôs um sistema de classificação dos jogos, assente em três categorias. Assim os jogos de interior, os jogos de pátio e finalmente os jogos de rua e campo.

Outros autores desenvolveram, em função da denominação dos estádios de desenvolvimento da criança as respectivas classificações dos jogos infantis. Da discussão das classificações apresentadas por Wallon (1978), (1975), Piaget citado por Amaro (1972), Buhler (1978), Château (1975) e Vayer (1976) é possível encontrar pontos comuns, levando em consideração a natureza dos seus estudos. Assim, apesar das diferentes concepções apresentadas pelos autores, podemos agrupar numa mesma perspectiva estrutural de desenvolvimento da criança semelhantes unidades de classificação.

Deste modo, podemos agrupar num primeiro estádio de desenvolvimento o que Piaget citado por Amaro (1972) denomina de jogos de exercício e Wallon (1978), Vayer (1976), Buhler (1978), Château (1975) denominam de jogos funcionais. Num segundo estádio de desenvolvimento, podemos agrupar as

classificações que Piaget citado por Amaro (1972) e Château (1975) denominam de jogos simbólicos, Vayer (1976) actividade simbólica e Wallon (1978) e Buhler (1978) de jogos de ficção.

Finalmente, um terceiro estágio de desenvolvimento, onde podemos agrupar as classificações que Piaget citado por Amaro (1972) e Vayer (1976) denominam de jogos de regras e actividade socializada. Também acrescentamos Château (1975) o qual os denomina de jogos de proeza e mais tarde jogos de sociais, Buhler (1978) de jogos de construção e jogos colectivos e finalmente Wallon (1978) que denomina os jogos nesta fase de fabricação.

Como conclusão, a elaboração de uma teoria universal de classificação dos jogos é uma tarefa que se apresenta complexa e mesmo estéril, face à diversidade de jogos existentes na aldeia global. Desta forma, mais que a elaboração de uma grelha de classificação que possa ser unânimemente aceite por todos, temos nos manter críticos e receptivos a possíveis críticas.

2.1.3.2 – Teorias clássicas do Jogo

Ao nível das teorias clássicas do jogo, deparamo-nos também com a existência de um grande número de teorias explicativas do jogo, demonstrativo da sua diversidade, nomeadamente quanto à sua natureza. Pretendemos com este subtítulo apresentar apenas algumas dessas teorias em função da variedade de teorias existentes. Assim, temos a teoria do Recreio, defendida por Schiller (1875) citado por Negrine (2000), segundo o qual a finalidade intrínseca do jogo é permitir à pessoa recrear-se.

A teoria do Descanso, defendida por Lazarus (1883) citado por Negrine (2000) segundo o qual o jogo é uma actividade que serve para descansar e para restabelecer energias consumidas nas actividades denominadas sérias.

A teoria do Excesso de Energia, defendida por Spencer (1897) citado por Volpato (2002) segundo o qual o jogo é uma forma de equilíbrio energético, jogando a criança pelo facto de estar carregada de energia, acrescentando que o Excesso de Energia deriva do funcionamento do sistema nervoso, que ao acumular, necessitará mais tarde de a descarregar.

A teoria do Pré-Exercício, defendida por Groos (1902) citado por Cilla & Omenáca (1999) segundo o qual o jogo é uma actividade intuitiva, tendo como

principal função, o desenvolvimento de aptidões necessárias para a vida adulta ou seja, como preparação para a vida séria.

A teoria da Recapitulação, defendida por Hall (1906) citado por Cilla & Omenáca (1999) fundamentando-se na lei Biogenética de Hacckel, em que o jogo é reduzido a uma lei fisiológica, evoluindo o jogo através de uma sucessão de estádios em que os seus conteúdos correspondem a actividades ancestrais em que a ontogénese recapitula as diferentes etapas da filogénese. A este respeito Wallon (1979) citado por Volpato (2002) critica a base da defesa da existência da referida teoria do jogo.

Todas as teorias anteriormente referenciadas devem ser interpretadas no âmbito da sua natureza de origem, ou seja, o tempo e espaço em que foram elaboradas, entre outros. Uma vez que todas elas oferecem visões parcelares de um universo muito amplo, contribuem todas elas para a compreensão deste importante, vasto e diferente fenómeno que é o jogo.

2.1.3.3 – Funções do Jogo

Podemos dentro das funções do jogo, concretizar a explicação do jogo como um fenómeno biológico, social e cultural.

A concretização do jogo como uma função biológica, explica este elemento como uma actividade relacionada directamente com a natureza do organismo humano e afastada de uma explicação cultural e social para a sua existência. Podemos encontrar na teoria do Excesso de Energia, na teoria da Recapitulação e na teoria do Pré-Exercício fundamentos para a compreensão do jogo como tendo na sua base uma função essencialmente biológica.

Por sua vez a interpretação do jogo como uma função cultural sugere a importância do mesmo como um fenómeno cultural. Neste aspecto existe unanimidade entre Huizinga (1996) e Caillois (1990) uma vez que defendem o jogo como uma manifestação de cultura de uma sociedade, sendo de igual modo expresso por Caillois (1990) como uma caricatura da sociedade.

Em termos do jogo como uma função social, existe a rejeição da explicação do fenómeno jogo em alusão à função e explicação como um elemento biológico e cultural. Neste tipo de função Crespo (1979), Durkheim (1973) citado por Serra (2004) e Feio (1985) defendem que o jogo deve ser interpretado como uma

manifestação específica da sociedade e um facto social e não como um elemento cultural, podendo-se considerar como parte da história de uma comunidade. Nesta perspectiva podemos também incluir o pensamento de Elkonin (1980) citado por Cilla & Omenãca (1999) o qual sugere que os temas dos jogos extraem-se não só da criatividade das crianças mas contêm também um fundo social.

Como conclusão, associando-se as diferentes classificações, teorias e funções dos jogos, todos estes critérios “classificativos”, contribuem para exteriorizar a importância com que este fenómeno é interpretado pelos diferentes autores e respectivas explicações do jogo, sendo através da sua complementaridade, que o homem valoriza a sua existência enquanto fenómeno biológico, social e cultural.

Consideramos ainda, que as teorias e classificações dos jogos devem ser interpretadas segundo o momento histórico no qual estas foram elaboradas, compreendendo-se de forma mais correcta, as diferentes posições tomadas pelos respectivos autores.

2.1.4 - Jogo como instrumento educativo

A utilização do jogo na educação escolar decorreu de um longo processo de evolução. Ao início a criança ia para a escola para aprender e não para se divertir, em virtude do seu carácter disciplinador, contrapondo-se com o verdadeiro objectivo primário do jogo. Para a mudança de atitudes contribui a evolução do conceito de criança, nomeadamente através da delimitação da faixa etária da infância, conseguido no século XVII.

Na Idade Média a criança era vista como um adulto em miniatura, sendo imposto pela Igreja Católica uma educação disciplinadora, banindo o jogo. A partir do Renascimento reabilita-se a utilização do jogo, passando o mesmo a ser visto como um meio útil para a transmissão e aprendizagem dos conteúdos escolares.

No século XVIII surge Rousseau defensor tal Durkheim (1984) da especificidade infantil, projectando-se a ideia que a criança é portadora de natureza própria. Em termos contemporâneos, podemos delimitar a relação do jogo com a educação em três ideias fundamentais. O uso do jogo enquanto recreação, o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e finalmente o terceiro como diagnóstico da personalidade infantil. Assim compreendemos que o jogo funcione

para ao adulto uma fonte de dados, onde a criança seria considerada a “cobaia” para compreender como se dá o desenvolvimento infantil.

Consideramos que devemos interpretar o jogo como um aliado na educação da criança, devendo a escola preocupar-se com a formação da criança e não em estabelecer barreiras. A este propósito Fénelon citado por Manson (2002) sugere que a criança ao encontrar prazer no recreio da escola e descontentamento no estudo, correrá atrás das actividades lúdicas, podendo assim a escola usar métodos com base nas virtualidades do jogo, tornando a aprendizagem motivadora e enriquecedora.

Assim, pela utilização do jogo na escola, de forma sustentada, podemos auxiliar a criança a desenvolver a sua curiosidade, a imaginação, a criatividade, construindo a inteligência ajudando a mesma a socializar-se, ou seja promovendo o desenvolvimento físico, cognitivo e social da criança. Este é um dos principais motivos pelo qual Kamii & Devries (s/d), Dewey (1962) e Cabral (1990) sustentam e defendem a utilização do jogo como meio de desenvolvimento e aprendizagem.

Neste seguimento, podemos e devemos interpretar o jogo como material pedagógico, favorecendo através da sua manipulação, a transmissão dos conteúdos didácticos e a aprendizagem do conhecimento na criança. Um exemplo prático e contudo do passado, segundo Kishimoro (1994) é a utilização por Horácio e Quintiliano de guloseimas em forma de letras, proporcionando a educação a alfabetização da criança. Um outro exemplo prático, este mais recente, é a utilização do jogo na escola no ensino da matemática.

Contudo, devemos ter sempre presente que sendo o jogo um instrumento utilizado e manipulado pelo adulto, este é “readaptado” ao fim primário com que foi concebido, ou seja, incita estabelecer um meio para atingir um fim, neste caso considerado artificial. Assim, uma criança neste tipo de situação é possuidora de um elemento intrínseco o qual denominamos de código universal, sabendo assim distinguir quando o adulto não joga com as mesmas intenções que ela. Assim, a criança é possuidora de consciência e racionalidade em termos da interpretação do que é considerado jogo ou não. Uma das “úteis” artimanhas pedagógicas será assim o de inculcar na consciência prática do jogo na criança as características do fictício e ao mesmo tempo do real.

Como conclusão, ao utilizarmos o jogo na escola como meio pedagógico com o fim de inculcar na criança uma parte do programa, estamos a perverter o sentido primário com que o jogo foi inicialmente designado, mas estamos também a usufruir

das potencialidades inculcadas a este material como uma forma para atingir fins primários mesmo que por utilização de meios readaptados à sua função original.

Deste modo, mesmo que a alegria esteja presente sempre que nos divertimos com a utilização do jogo, ela poderá neste sentido apresentar-se transfigurada por uma satisfação de ser bem sucedida num dever proposto. Contudo, mesmo compreendendo esta polivalência da utilização do jogo, estamos de acordo com a premissa de que quando a criança produz não brinca, uma vez que entra num universo diferente do seu, onde o seu imaginário se transforma incessantemente e que poderá na maioria dos casos não estar necessariamente de acordo com a vontade do adulto.

2.1.5 - O jogo como um importante meio lúdico

A infância é a fase mais permeada pelo lúdico, onde domina o divertimento, a fantasia, podendo a criança com a autonomia necessária, usufruir de uma liberdade infinita destinada a criar. Contudo, devemos ter presentes que as motivações e a interpretação do comportamento lúdico na criança, no adolescente ou no adulto são sempre diferentes. Consideramos que é através do jogo a criança descobre primariamente a satisfação e o prazer, expressando de modo simbólico todas as suas fantasias, sendo inegável para Cunha e Castro (1981) citado por Silva (2004) e Lebovici & Diatkine (1985) a acção do lúdico na construção da identidade da criança.

Como criança, a imaginação torna-se um “terreno fértil” em produtos imaginários, subjugando-se toda a actividade lúdica da criança a momentos de prazer, alegria e divertimento. Pelo facto da criança jogar possibilita estabelecer relações entre situações reais e imaginárias, conduzindo esta à compreensão dos aspectos da vida possibilitando o seu desenvolvimento cognitivo.

No entanto, existem também os críticos em relação à utilização do lúdico. Assim, para Camargo (1998) citado por Machado (2004) descreve 4 principais preconceitos para o lúdico. A diversão como preocupação dos ricos, o trabalho como sendo mais importante que o lúdico, a diversão como um “entreve” ao trabalho e finalmente a visão do trabalho como sendo uma tarefa difícil e divertir-se como sendo fácil. Apresentando-se de certo modo crítico para com Camargo, a psicanálise vê na construção da fantasia, um sentido para a saúde mental.

Numa perspectiva presente devemos considerar o jogo como um importante aliado do ensino e promotor do desenvolvimento físico e intelectual. Contudo para além da escola formal também a escola paralela, ou seja a família, pode explorar as vantagens do jogo, enquanto contributo para a educação moral e social da criança.

2.2 - O Brinquedo

2.2.1- A história do brinquedo

A história do brinquedo é vasta e multiforme, estando sempre associada à criança, contrapondo com o adulto onde prevalece a lógica do trabalho. Podemos considerar o brinquedo como um importante transmissor de crenças, valores e atitudes indo ao encontro das posições de Volpato (2002), Pires & Pires (1992) e Brougère (1991).

Ao contrário do jogo e da brincadeira, os quais se baseiam essencialmente na acção, o brinquedo necessita de um suporte material, de um elemento físico, devendo-se assim considerar-se como indispensável a presença de um objecto, tal como atesta Bandet (1975), Olivier (1976), Béart citado por Oliveira (1986), Ferreira citado por Oliveira (1986), Friedmann (1996) e Porto (2003).

Em termos da origem dos brinquedos Bandet (1975), Olivier (1976) e Friedmann (1996) apresentam semelhante opinião ao referirem que o nosso primeiro brinquedo é o corpo humano, do qual partilhamos também nós a mesma perspectiva. Sucedendo numa ordem cronológica a origem dos brinquedos terá surgido do espírito de emulação das crianças, através dos quais imitariam as atitudes dos mais adultos, transpondo-as para uma escala menor. Tomamos como exemplos o caso do cavalo de pau, antes um dos principais meios de transporte, o chocalho e o pássaro amarrado a um cordel, com origem em ritos indígenas e festas sazonais respectivamente. Com a sucessão dos tempos os brinquedos são também associados a objectos ligados a actividades sacras e ao trabalho. Do mesmo modo que também alguns brinquedos teriam sido impostos às crianças como objectos de culto e apenas mais tarde, transformados pelas mesmas em verdadeiros brinquedos tornando-se a infância de acordo com Benjamim (1994) citado por Volpato (2002) semelhante a um reservatório de costumes.

Corroborando a origem e evolução do brinquedo, também o seu significado evolui ao longo dos séculos, uma vez que durante longos séculos foram interpretados primeiramente como objectos fúteis e frívolos, mais tarde como uma autêntica bugiganga, sendo a palavra mais aproximada do final do século dezanove, quinquilharia.

2.2.2 - O brinquedo e a criança

Estando o brinquedo vinculado a factores históricos e culturais, o mesmo é representativo de uma certa ordem social, nomeadamente quando o adaptamos a cada sexo, tomando como exemplo a boneca para as meninas, o pião para os rapazes, considerando-se deste modo um importante veículo de transmissão cultural.

Enquanto objecto, o brinquedo constitui para além de um suporte para a brincadeira, uma fotografia de objectos reais, com os devidos limites ao nível das suas formas e tamanho. Perante este artefacto infantil é permitido à criança de acordo com o seu mundo imaginário a sua manipulação, facto o qual é também corroborado por Vygotsky citado por Adamuz et al (2000) e Amado (1992). Pelo simples facto de imaginar a criança é assim considerada como estando brincando, estando directamente associado a uma variedade de possibilidades de utilização, uma vez que na mão de uma criança todo e qualquer objecto pode-se transformar em brinquedo, bastando a sua imaginação e fantasia florescerem. Deste modo a imaginação será tanto maior quanto maior for a possibilidade de o brinquedo engendrar mistérios, sugerir múltiplas recriações por parte da criança, bastando uma circunstância para o fazer.

Assim, o brinquedo é desta forma uma criação continua e espontânea, tal como no jogo, pelo qual a criança conquista a sua primeira relação com o mundo exterior e entra em contacto com os objectos. Comprovando a utilidade e importância do brinquedo na criança, os próprios psicanalistas vêem a presença do brinquedo na vida da criança como um sinal de saúde mental. Por oposição, a sua ausência, é interpretado com um sintoma de doença física ou mental, defendendo-se o brincar como um indicador directo de como ela está e de como ela é. Do mesmo modo que para Lebovici & Diatkine (1985) o jogo e o brinquedo são tão importantes que devem ser considerados como a expressão da organização da personalidade da criança. Deste modo, uma criança que não brinca, não se aventura na descoberta de

novas sensações, o que por oposição, uma criança que brinca, fantasia, revela em si o desafio do crescimento e seu desenvolvimento.

Por outro lado, ao nível educativo é necessário dar a importância e atenção às actividades lúdicas, nomeadamente aqueles que têm objectivos pedagógicos impostos por adultos, uma vez que, como também anteriormente referenciado para o jogo, também aqui a criança sente quando está a brincar ou não. Da mesma razão que no jogo, a criança ao sentir-se cansada pelo carácter da função pedagógica, ela procura por ela mesma satisfazer a verdadeira vontade de se sentir livre e brincar desta forma sem interferência dos adultos. Contudo, devemos também considerar tal como no jogo, que mesmo a utilização do brinquedo para além das funções primárias para o qual foi concebido, funcione sempre como uma alternativa adaptativa face às potencialidades, neste caso educativas com que é indigitado, permitindo dar suporte ao crescimento e desenvolvimento infantil.

2.2.3 - O brinquedo e a indústria

No passado, os brinquedos eram compartilhados com os adultos, modificando-se esta posição a partir da revolução industrial datada do século XVIII, começando a partir deste momento a ser comercializado.

Podemos realizar em termos generalistas uma hipotética delimitação histórica dos brinquedos. Neste aspecto salientamos os importantes contributos de Margoulis (1961), Pinon citado por Bandet (1975) e Solé (1992) uma vez que na base estas três perspectivas apresentam-se muito semelhantes. De acordo com os autores a divisão histórica dos brinquedos pode ser realizada em três períodos. Assim sendo, o primeiro período compreendendo os brinquedos criados pela própria criança, do qual também Teixeira (1997) corrobora.

Uma segunda divisão no qual o brinquedo seria produto da produção artesanal de um determinado meio e por fim, uma terceira divisão no qual evidencia a produção do brinquedo a nível industrial e desta forma concebidos de forma diferente dos brinquedos de origem tradicional. Contudo, salientamos que Margoulis (1961) na sua delimitação histórica do brinquedo enaltece a possível categorização da sua classificação nos três momentos anteriormente apresentados, acrescido da visão do brinquedo como material de jogo. Assim, tomamos consciência prática que a invenção e produção de brinquedos deixou de ter estritamente uma origem

“artesanal”, ora nas crianças e seus pais, aproximando-se cada vez mais de um produto manufacturado (industrial), ou seja, a produção em massa. Assim, podemos configurar que os motivos e razões para a sua produção tenham-se apresentado motivos diferentes, tendo neste último como interesse final, a obtenção do lucro, ao qual Santin (1990) citado por Oliveira (1986) chama de emancipação do brinquedo.

Contudo, como atesta Amado (2002) é importante que a criança tenha a liberdade necessária para a invenção, a criação, uma vez que constitui-se este acto como uma forma de brincar, como resultado muitas das vezes do aproveitamento lúdico que os objectos sugerem na sua imaginação ou mesmo de artefactos da vida quotidiana.

Mais do que nunca, no mundo contemporâneo, caracterizado pelo desenvolvimento tecnológico e científico, o brinquedo é a materialização do projecto adulto e controlado pelo mesmo, possuindo a este propósito a característica de um bem de consumo. É deste modo com bastante naturalidade que na diversidade de culturas existentes no aldeia global, os brinquedos deixem de ser produções das crianças, tornando-se eles próprios estranhos à criança. Desta forma, o brincar criativo, o imaginário infantil é ameaçado pela interferência de uma poderosa indústria, a qual vai gradualmente diminuindo a possibilidade da criança em brincar.

Deste modo a qualidade fundamental do brinquedo, visível na compreensão do seu mundo imaginário e do real, não desaparece mas adapta-se a novas realidades. Contudo, na actualidade, assiste-se a uma feroz influência nos gostos das crianças, transfigurado e moldado pela indústria do brinquedo, ao qual Oliveira (1986, pág.89) designa de “*Taylorismo Lúdico*”. Neste sentido, mais do que nunca os brinquedos apresentam-se como modas e múltiplas versões de um produto original.

Podemos considerar o brinquedo na actualidade, entre muitas outras actividades, como um negócio lucrativo, impondo o seu consumo e desta forma desvirtualizando a verdadeira origem e forma de brincar da criança.

2.3 - A brincadeira

2.3.1 - A brincadeira na criança

A brincadeira pode ser interpretada como a forma mais primitiva de expressão infantil, sendo por isso considerada a actividade mais típica e deste modo a

fase mais importante da infância. É por meio da brincadeira que a criança realiza as primeiras descobertas, tornando-se este espaço lúdico um meio fundamental para a criança desenvolver-se, aprender e expressar-se.

Falamos em brincadeira é interpretarmos esta actividade como um acto de espontâneo e voluntário de brincar, de divertimento, de prazer, tal como perspectivado no jogo por Piaget (1978), Fromberg (1987), Henriot (1989), Christie (1991), Caillois (1990) e Huizinga (1996) e implicando o empenhamento por parte de quem brinca. No que respeita à brincadeira, apenas as formas de brincar evoluíram, sugerindo Leontiev (1988) citado por Volpato (2002) que a brincadeira evolui porque o mundo objectivo que a criança conhece está continuamente a expandir-se.

No que respeita aos aspectos educativos, tal como anteriormente referido no jogo, no passado o brincar era visto como contra-senso aos objectivos e finalidades pedagógicas da escola, sendo a partir do Renascimento que a brincadeira é interpretada como uma conduta livre favorecendo o desenvolvimento da inteligência e facilitando o estudo na criança.

Como actividade lúdica voluntária, a brincadeira é a melhor forma da criança comunicar, de relacionar-se com outras crianças, uma vez que brincando, a criança adquire experiência, ao contrário da criança que não brinca, não desenvolvendo naturalmente todo o processo de crescimento físico e cognitivo. O único fracasso da brincadeira é quando o prazer e o divertimento, interpretados como o principal alimento da criança terminam e é a partir deste momento que a criança não encontra mais interesse e motivo em brincar.

2.3.2 - A importância da brincadeira

Devemos compreender a brincadeira como um processo de relações, as quais se estabelecem com as outras crianças e adultos, mas também com o brinquedo e com os jogos. Nesta perspectiva Volpato (2002, p. 53) salienta que pelas brincadeiras em grupo “ *as relações sociais são reproduzidas nas relações das crianças entre si*”, apresentando-se deste modo dependente de uma dada cultura, um determinado espaço e tempo, reflectindo papéis sociais, nomeadamente comprovadas nas brincadeiras de faz de conta. Por sua vez Winnicott (1975) citado por Machado

(2004) partilha também desta opinião ao referir-se ao processo que é o brincar, como uma dos últimos meios pelo qual tanto a criança como o adulto criam e inventam.

Quanto mais tempo a criança tiver para brincar, maior será a riqueza dos seus comportamentos, bem como a potencialidade em adaptar-se a novas circunstâncias. Brincando cria situações imaginárias. Em oposição, quanto mais depressa entrar numa normalidade, menos flexível se torna e conseqüentemente menos tempo terá para desenvolver um inteligência criativa.

Como conclusão, as brincadeiras permitem como o jogo e o brinquedo a descoberta do mundo, o divertimento, o prazer, ao contrário das situações fechadas, muitas vezes encontradas na escola, enquanto organismo institucional. Contudo, o mesmo comportamento é também possível de ser observado quando os mais velhos ordenam e regulam as actividades lúdicas das crianças.

De forma muito crítica, aprender brincando na lógica escolar, não é o imaginário criativo do jogo que importa mas a realidade do resultado que domina o processo. Este percurso deve assim ser alterado, focalizando-se a atenção não nos resultados mas no processo.

O segredo da liberdade da actividade lúdica nas crianças, concretamente tornada realidade através do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras, é o de permitir que de uma forma livre, possam segundo os seus anseios compreender o mundo real sem nunca negar as incursões no sentido de descobrirem mundos imaginários.

Deste modo, apesar da brincadeira, o brinquedo e o jogo apresentarem fins pedagógicos para a criança no sentido do adulto, enquanto função lúdica, possibilitam ensinar sempre algo que completa o conhecimento da criança.

Devemos assim tornar real a máxima “ a criança aprende brincando e brincando ela é feliz ”.

3 - A ACTIVIDADE LÚDICA NA PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX

3.1 - A actividade lúdica em Portugal no início do século XX

Em todas as sociedades e classes representativas, o lúdico fez sempre parte da vida da criança, aqui representado pelos jogos, brinquedos e brincadeiras. Contudo, as gerações passadas tinham formas diferentes de ocupar os tempos livres, bem como o total de tempo dedicado aos mesmos, o qual era menor do que actualmente se constata. Corroborando, Silva (2004), sugere que o tempo para brincar era menor nas raparigas que nos rapazes, uma vez que tinham de ajudar nas tarefas domésticas.

No início do século XX, as famílias tinham um grande número de filhos e o trabalho fazia parte do quotidiano das pessoas. Neste contexto, a agricultura era a actividade profissional que dominava, geralmente de subsistência, uma vez que a maioria da população vivia com graves problemas financeiros, sendo a miséria por vezes generalizada.

Deste modo, toda a família trabalhava para o sustento familiar. Apesar da criança andar na escola, no regresso a casa ajudava ao pai nas suas actividades, aproveitando os momentos de puro ócio para se distrair e divertir, nomeadamente através do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras.

Concretamente, este tipo de actividades lúdicas das crianças eram tradicionais, podendo as mesmas ao longo dos tempos, terem sofrido diferentes evoluções, nomeadamente aquando da chegada de uma nova família à aldeia, onde as novas crianças poderiam transportar consigo determinadas variantes de um jogo ou brincadeira.

Facto inegável, é que no início do século, como na actualidade, as crianças do género masculino e feminino apresentam preferência por jogos diferenciados, podendo casualmente coexistir gostos semelhantes, os quais se apresentam mais notórios nos finais das décadas do século XX.

De acordo com um estudo datado de 1930 sobre preferências, conclui-se que os jogos dos rapazes envolviam objectos, como a bola, carros, entre outros, onde

somente meninos podiam brincar. Por outro lado nas meninas, os jogos envolviam o faz de conta ou o jogo simbólico, não participando, em geral nos jogos dos meninos.

Mais recentemente foram realizados estudos semelhantes, nomeadamente em 1998, visando a opinião dos pais e dos filhos em relação ao seu grau de preferência. No que nos interessa, em relação às preferências dos filhos, denotamos que estes continuam a preferirem praticar os jogos de bola, bicicleta, carinho. No que respeita às meninas, a preferência foi total para as bonecas.

Em relação às primeiras décadas o século XX, denotamos também a promoção da imagem da mulher, sendo esta desde a infância aperfeiçoada e moldada, baseando-se no respeito, em ser uma boa dona de casa e trabalhadora. Neste aspecto, mesmo os locais para brincarem eram na sua maioria diferentes, variando entre as ruas e os adros das igrejas para os meninos e a casa ou o pátio para as meninas o qual é sustentado por Silva (2004, p. 123) sugerindo que “*os meninos dispunham de ruas para brincar, enquanto que às meninas cabiam locais mais fechados, como quintais, dentro de casa*”.

Podemos concluir que o século XX foi um século profícuo para a evolução do homem. E particularmente nos aspectos referentes ao ser que é a criança. De igual modo, o tempo necessário para a evolução deixou de ser “eterno”, reduzindo-se este a algumas décadas, mais tarde para alguns anos e assim sucessivamente.

A evolução é a marca distintiva do homem, todavia, os nossos laços com o passado vinculados às tradições devem emergir também no presente por forma a não esquecermos toda a riqueza presente nos nossos comportamentos antepassados.

4 - DO ENVELHECIMENTO AO CONCEITO DE IDOSO E O LÚDICO NO IDOSO

4.1 - O envelhecimento da população como nova tendência demográfica

Em pleno século XXI deparamo-nos com uma das maiores ameaças ao desenvolvimento das nossas sociedades, o envelhecimento da população. Esta constatação tem como ponto de partida o século XX, nomeadamente na evolução que o homem projectou a todo os níveis. Segundo Peralta & Silva (2002), o envelhecimento demográfico caracteriza-se pela diminuição da proporção de sujeitos com menos de 15 anos de idade, associado à baixa natalidade e pelo aumento da proporção de pessoas idosas (indivíduos com mais de 65 anos).

Em termos estatísticos, o estudo da pirâmide de idades realizado por Fontaine (1999) refere tal como Carvalho (1999) o envelhecimento da população como um cenário inevitável, projectando o primeiro autor a existência no ano de 2010 de cerca de um bilhão de pessoa idosas. Em Portugal, em termos estruturais Esteves (1995) sugere que a base da nossa pirâmide etária apresenta-se cada vez mais estreita na base e mais larga no topo, com inúmeras repercussões quer económicas como sociais. De acordo com os censos de 1991, realizados pelo Instituto Nacional de Estatística (INE), a percentagem total da população com 65 ou mais anos, era em 1990 de 11,8%. Uma década depois, os censos de 2001 constaram que a proporção de idosos, era de cerca de 16,4%, ultrapassando a percentagem dos jovens, a qual se situou nos 16,0%. Contudo, considera-se actualmente que a percentagem de idosos atinja já os 17,5 % do total da população portuguesa.

Inúmeros são os factores que contribuem para a evolução desta tendência demográfica, revestindo-se de maior importância o aumento da esperança média de vida, a qual passou dos 67 anos em 1971 para os 77 anos em 1997, a diminuição da natalidade e da mortalidade. Em termos gerais, as melhorias ao nível social, económico, educativo e a evolução da medicina foram decisivos. Assim, de acordo com Bento (1999), o século XXI será objectivamente o século do idoso, tornando-se uma necessidade e desafio, melhorar as condições e qualidade de vida desta população neste novo século.

4.2 - O conceito de envelhecimento

O envelhecimento tem características muito particulares no cidadão, estando associado em termos físicos à pele enrugada, aos cabelos brancos, aos movimentos motores mais lentos, à própria perda de memória entre outros mais. Denota-se pela apresentação destas características que o envelhecimento funciona como um processo de degeneração biológico, apresentando repercussões, neste caso negativas ao nível dos sistemas corporais. Face à natureza linear do homem, este deve interpretar o envelhecimento como fazendo parte do ciclo geracional, o qual se inicia com a reprodução, prolonga-se com o crescimento e finalmente termina com a morte, acrescentando ainda San Martim (1999, pág.130), que o motor da existência humana é “ *crescer e envelhecer* ”.

Apresentamos de seguida, em relação com o envelhecimento, segundo a Organização Mundial de Saúde os estágios em relação às faixas etárias do ser humano.

TABELA 1 – Classificação Etária

Classificação	Idade
Idade adulta jovem	15-30 anos
Idade madura	31-45 anos
Idade da mudança ou média	46-60 anos
Faixa etária do idoso	61-75 anos
Faixa etária do ancião	76-90 anos
Faixa etária do extremamente velho	+ 90 anos

Uma vez o indivíduo e a população envelhecida, para Skinner (1989) a idade cronológica não coincide directamente com a idade biológica uma vez que o funcionamento orgânico difere de indivíduo para indivíduo.

4.3 - O conceito de idoso

Sendo parte integrante de um processo que abarca a existência humana, o idoso tem merecido ao longo dos séculos evoluções no sentido da sua imagem, procedendo-se a sua evolução em diferentes e distintos períodos.

Nas civilizações primitivas os idosos eram votados ao desprezo e afastados do poder e dos rituais. Com a sedentarização começaram a ocupar importantes lugares sociais e mais tarde vistos como conselheiros, mestres, sábios, a quem consultavam em momentos de crise. Nestas épocas ser idoso era uma virtude, nomeadamente no século dezanove onde de acordo com Calejo (1997), a esperança média de idades não ultrapassaria os quarenta e cinco anos, sendo muito raros os que conseguiam atingir a idade de 60 anos.

Com a Revolução Industrial o idoso inicia a sua regressão, pelo facto da sociedade passar a ser dominada pelos parâmetros da eficácia e produtividade. Para Rosa (1996) e Alves (1999) a velhice associa-se à invalidez, inactividade, considerando-se ao nível do trabalho, idoso, todo o ser incapaz de estar ligado a uma actividade económica activa. Actualmente, na aldeia global em que o homem vive, onde existe cada vez mais menos tempo por parte de quem trabalha, onde impera o clima da extrema competição profissional, é com frequência e com algum sentido de normalidade que observam que algumas famílias coloquem os seus ente queridos em asilos ou centros de dia.

Deste modo, ser idoso na actualidade é quase como estar catalogado como um “activo” com valor negativo, conduzindo o idoso à perda do seu estatuto social.

4.4 – O idoso e o lúdico

O envelhecimento da população deve ser encarado como uma situação normal e irreversível. Deste modo, é necessário providenciar os mecanismos e medidas necessárias para que o último percurso da vida do homem seja vivido com afecto e sensibilidade necessários. Neste aspecto o fenómeno do lúdico, tal como na criança apresenta-se como um forte e importante instrumento, não se encontrando restrito à idade dos sujeitos. Reforçando algumas semelhantes entre estes dois períodos da vida do homem, a infância e a velhice, ambos dispõem de tempo para a realização das suas actividades,

Face a este contexto, em função das capacidade e adaptação das mesmas, os idosos podem desenvolver actividades lúdicas, nomeadamente através jogos e brincadeiras da sua infância, pelas quais através do contacto com outras pessoas, novas amizades, revivem a sua jovialidade. Corroborando Filho (1999) citado por

Fenalti (2004) sugere ainda que as actividades realizadas na infância influenciam as actividades lúdicas nesta fase, interferindo de forma positiva no seu prazer e alegria.

Assim, a mudança dos comportamentos mais redutores em relação à velhice e aos processos de envelhecimento, estão progressivamente conquistando e adaptando-se às novas exigências de um mundo moderno, onde a carácter social nunca dever ser descuidado e menosprezado.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

1 – Introdução

Para alcançar os objectivos propostos para este estudo, será necessário percorrer todo um conjunto de etapas através da operacionalização de determinadas acções. Deste modo, neste capítulo, será apresentado de forma detalhada a linha metodológica que servirá de orientação ao desenvolvimento do nosso estudo.

1.1 - Objecto de estudo

O objecto de estudo neste trabalho centra-se no reconhecimento dos jogos, brinquedos e brincadeiras praticados por idosos durante a sua infância/adolescência.

1.2 - Objectivos do estudo

Os objectivos propostos para este trabalho são os seguintes:

- Identificar os jogos, brinquedos e brincadeiras utilizados pelos idosos durante a sua infância/adolescência;
- Caracterizar hábitos e costumes numa época definida;
- Caracterizar o contexto sócio-político e cultural da época.

1.3 - Justificação do estudo

A escolha desta temática surge do interesse pela terceira idade e pela consciência prática que a população idosa tem e terá em Portugal. No entanto, a fonte principal que induziu ao nosso interesse, surgiu da necessidade de reconhecermos as manifestações lúdicas do passado, nomeadamente através dos jogos, brinquedos e brincadeiras praticados por idosos durante a sua infância/adolescência, as quais se apresentam de forma natural, diferentes nas últimas décadas do século XX, uma vez que Portugal sofreu todo um conjunto de reformas permitindo o seu desenvolvimento, inculcando novos hábitos de vida na população portuguesa.

Torna-se deste modo essencial, neste contexto, conhecer e compreender a situação política envolvente para melhor interpretarmos como era feita a ocupação dos tempos livres.

Assim, ao estudarmos do jogo, o brinquedo e a brincadeira, evidenciamos estes elementos como uma fonte de riqueza cultural, possibilitando ao mesmo tempo reviver certas actividades lúdicas, perdidas com o passar dos tempos.

1.4 - Delimitação do estudo

O presente estudo está delimitado à região de Aveiro e a um grupo de idosos do género masculino, com idades compreendidas entre os 75 e os 85 anos, usufruindo os mesmos dos serviços do Lar e Centro de Dia da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro.

1.5 - Amostra

A amostra do nosso estudo é constituída por catorze indivíduos, todos eles do género masculino, com idades compreendidas entre os 70 e os 85 anos, usufruindo dos serviços do Lar e Centro de Dia da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro.

1.6 - Caracterização da amostra

Queremos neste aspecto realçar o imprescindível contributo da Doutora Ana Sofia, uma vez que possibilitou-nos conhecer, sem reservas, a vivência da instituição de uma forma muito profissional e exemplar.

Após conhecimento de algumas características da população idosa residente na Santa Casa da Misericórdia de Aveiro, estabelecemos três critérios que nos permitiram estabelecer e realizar a selecção da amostra do nosso estudo.

Desta forma, decidimos primeiramente que os indivíduos deveriam pertencer, todos eles ao género masculino. De seguida, decidimos delimitar a amostra a indivíduos com idades compreendidas entre os 75 e os 85 anos. Por último, seleccionamos de todos os indivíduos compreendidos neste intervalo de idades, apenas os que apresentavam capacidade para responder às questões, uma vez que alguns dos sujeitos apresentavam alguns tipos de impedimentos.

Deste modo, do total da população da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro extraímos uma amostra, sendo esta constituída por catorze indivíduos, residindo treze idosos no Lar da referida instituição e um idoso a usufruir das condições especiais do Centro de dia.

2 - DIVISÃO METODOLÓGICA DO TRABALHO

2.1 – Procedimentos

Após a definição da população alvo, iniciamos os contactos, de certa forma informais, com a Assistente Social da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro. Seguidamente, explicamos o propósito do nosso estudo, obtendo logo de seguida uma grande receptividade e interesse. Contudo, desde logo que nos foi indicado a obrigatoriedade em fazer uma exposição ao Provedor da Santa Casa da Misericórdia e nomeadamente à Mesa Administrativa da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro, indicando o propósito do nosso estudo e solicitando a devida autorização para a aplicação da entrevista aos idosos desta instituição. O pedido por nós elaborado foi prontamente diferido pelo Senhor Provedor da Santa Casa da Misericórdia de Aveiro, na condição que no final do nosso estudo fosse entregue um exemplar na respectiva instituição.

2.1.1 – Descrição da técnica

A técnica utilizada para a recolha de dados junto dos idosos foi a entrevista semi-dirigida. Neste sentido, na sequência de trabalhos realizados na mesma área, decidimos utilizar um guião já existente. O guião da entrevista encontra-se dividido em três partes. A primeira parte é constituída por seis itens, destinada à caracterização pessoal dos elementos constituintes da amostra. Uma segunda parte, constituída por três questões de orientação em torno da caracterização das condições Sócio-Político-Culturais do País durante a infância do idoso e finalmente a terceira parte, visando uma maior especificidade em torno do tema, ou seja, os jogos, brinquedos e brincadeiras.

Mais especificamente, o jogo, o brinquedo e a brincadeira são constituídos por perguntas de orientação, as quais se destinam a identificar os jogos, os

brinquedos e brincadeiras, o modo de jogar, os materiais utilizados na construção dos brinquedos, o modo de brincar, entre outros.

Deste modo, ao centrarmos a nosso estudo numa entrevista semi-dirigida, a partir da delimitação do objecto de estudo, guiámos de certa forma o entrevistado, evitando possíveis dispersões com considerações irrelevantes para o objecto de estudo. (Albarello et al, 1997). Do mesmo modo que as questões terão preferencialmente a intenção de obter por parte dos sujeitos respostas abertas, uma vez que de acordo com Foddy (1993) permitem que os entrevistados revelem de forma mais natural a informação dos quais são portadores, evitando o circuito fechado presente nas questões fechadas.

2.1.2 – Aplicação da entrevista

Como não conhecíamos a população idosa do Lar e do Centro de Dia, as vias de comunicação tornaram-se possíveis em muito graças à total disponibilidade da Assistente Social em funções, a Doutora Ana Sofia, à qual foi entregue uma cópia do guião da entrevista. Salientamos que foi também com o apoio da Assistente Social que tomamos conhecimento da listagem de idosos existentes bem como à sua selecção, em função dos critérios por nós estabelecidos.

Deste modo, depois de seleccionados os idosos, a Assistente Social ficou por razões óbvias encarregue da distribuição dos idosos pelos diferentes dias da semana. Assim, os catorze idosos que constituíam a amostra, foram distribuídos em quatro sessões para aplicação das entrevistas, tendo sido realizadas no consultório médico e na sala de convívio. Assim, foram realizadas três sessões da parte da manhã e duas da parte da tarde, todas elas no mês de Novembro.

Cada entrevista teve em média uma duração de quarenta minutos. No momento da entrevista procuramos estabelecer um clima de total descontração no idoso, passando logo de seguida a explicar ao entrevistado o objectivo do estudo, garantindo o anonimato das informações.

No final da entrevista agradeceu-se a disponibilidade por terem participado no trabalho.

2.1.3 - Análise de conteúdo

Uma vez que realizamos a recolha de dados nos idosos através da entrevista, toda a comunicação resultante do discurso do entrevistado e transcrito por nós, é o ponto essencial para a introdução da análise de conteúdo como procedimento. Neste sentido, de acordo com Bardin (1977) citado por Franco (2003, pág.20) a análise de conteúdo “ *pode ser considerada como um conjunto de técnicas de análise de comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens* ”.

Neste particular, no tratamento e análise dos dados referentes às entrevistas com os idosos, a técnica de análise de conteúdo que nos parece mais adequada, em função do tema escolhido é a técnica da análise categorial. Este tipo de técnica permite-nos segundo Bardin (1977) realizar todo um conjunto de operações de desmembramento do conteúdo da mensagem em diferentes unidades.

No mesmo seguimento Grawitz (1993) acrescenta que para a correcta interpretação do conteúdo da mensagem, deve-se efectuar uma análise objectiva, obedecendo a instruções claras e precisas. Deve ser sistemática, pelo qual todo o conteúdo deverá ser ordenado e integrado nas categorias elegidas em função da finalidade a atingir e quantitativa, ou seja, proceder à enumeração de alguns elementos significativos e de calcular a sua frequência.

Como conclusão, o objectivo desta técnica será o de possibilitar uma geral uniformização dos dados recolhidos através de uma classificação, categorizando desta forma as respostas dos sujeitos. Com este tipo de análise de conteúdo pretendemos facilitar a análise das respostas como a sua interpretação, introduzindo desta forma uma ordem.

2.1.4 – Tratamento dos dados e procedimentos estatísticos

Depois de recolhidos os dados mediante a aplicação das entrevistas aos elementos da nossa amostra, procedemos à análise dos referidos dados e a sua organização, para posterior apresentação e discussão.

Neste sentido Bogdan e Biklen (1994, p. 205), sugerem que “*a análise envolve o trabalho com os dados, a sua organização, divisão em unidades*

manipuláveis, síntese, procura de padrões, descoberta dos aspectos importantes e do que deve ser apreendido e a decisão sobre o que vai ser transmitido aos outros". É a este processo que procuramos seguir na consecução do nosso estudo.

Deste modo, em termos organizativos, numa primeira fase procedemos a uma transcrição de todas as entrevistas, padronizando a numeração das mesmas de 1 a 14. Desta modo codificamos cada entrevista com a letra I de Idoso e o respectivo nº, como exemplo I₁, I₂ até I₁₄.

Numa segunda fase elaboramos as categorias e sempre que achamos necessário as respectivas subcategorias, sendo identificado os indicadores para cada um dos discursos dos idosos em análise.

Ainda, para cada jogo, brinquedo e brincadeira, elaboramos um quadro síntese onde foram abordados todo um conjunto de itens permitindo uma melhor compreensão dos mesmos.

Para o tratamento dos dados, recolhidos através das entrevistas, decidimos registar os mesmos no programa Excel 2000 para o Windows. Para a análise dos dados utilizamos a estatística descritiva, tendo como finalidade a analisar e interpretar a informação quantitativa.

CAPÍTULO IV

APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Pretendemos com este capítulo apresentar, analisar e discutir as respostas obtidas com a aplicação das entrevistas, elaborada com a finalidade de identificar as práticas lúdicas e recreativas dos Idosos. Visamos assim, compreender as diferentes formas de manifestação da actividade lúdica na infância dos idosos, percebendo deste modo a forma como brincavam/jogavam.

Este mesmo capítulo encontra-se estruturado em três partes fundamentais. A primeira parte, diz respeito à caracterização da amostra. Uma segunda parte, onde realizamos a caracterização das condições Sócio-Político-Culturais do País no período de infância dos sujeitos da amostra. Finalmente, a terceira parte, onde realizamos uma análise mais detalhada em torno do nosso tema, ou seja, os jogos, brinquedos e brincadeiras.

1 - CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

Idade e Distribuição

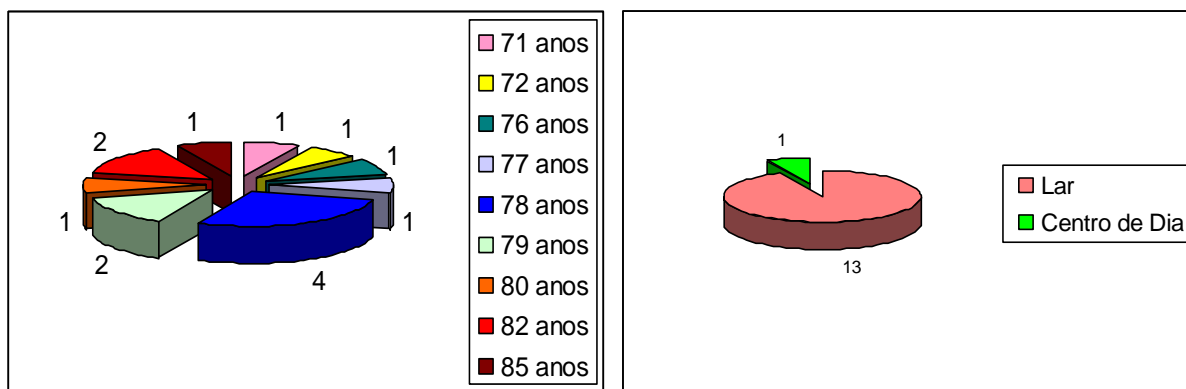


Gráfico 1 – Faixa etária dos idosos

Gráfico 2 – Idosos Lar/Centro de Dia

Pela análise do gráfico 1 constatamos que a faixa etária mais representada é a dos 78 anos, com 4 idosos. Seguidamente, temos como segunda faixa etária mais representada a dos 79 e 85 anos com 4 idosos no total (2 cada). Todas as restantes faixas etárias estão representadas cada uma delas com 1 idoso, totalizando 6 idosos.

Por sua vez, pela leitura do gráfico 2 constatamos que 13 idosos da nossa amostra usufruem dos serviços de Lar enquanto apenas 1 idoso usufrui dos serviços de Centro de Dia.

Residência durante a infância

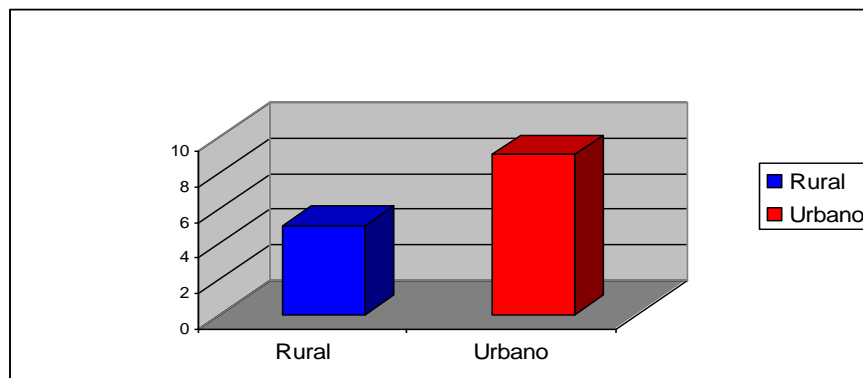


Gráfico 3 - Zona de residência durante a infância

No que diz respeito à residência durante a infância, pela análise do gráfico 3 constatamos que 9 idosos responderam que na sua infância moravam numa zona urbana. Os restantes 5 idosos, responderam que moravam em zonas rurais.

Local de residência durante a infância

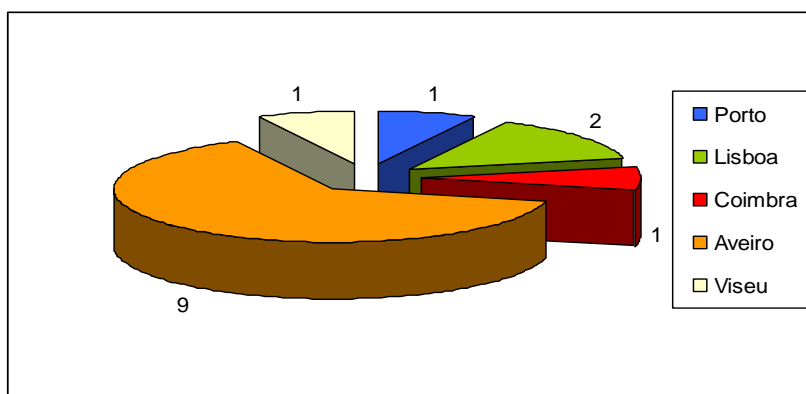


Gráfico 4 - Local de residência durante a infância

No que se refere à residência durante a infância, pela análise do gráfico 4 constatamos que 9 idosos responderam que na sua infância moravam em localidades de Aveiro. Seguidamente, 2 idosos responderam que na sua infância moravam numa localidade de Lisboa e finalmente os restantes idosos, 3 no total, responderam cada

um deles, que na sua infância moravam em localidades situadas em Viseu, Coimbra e Porto.

Nível de escolaridade

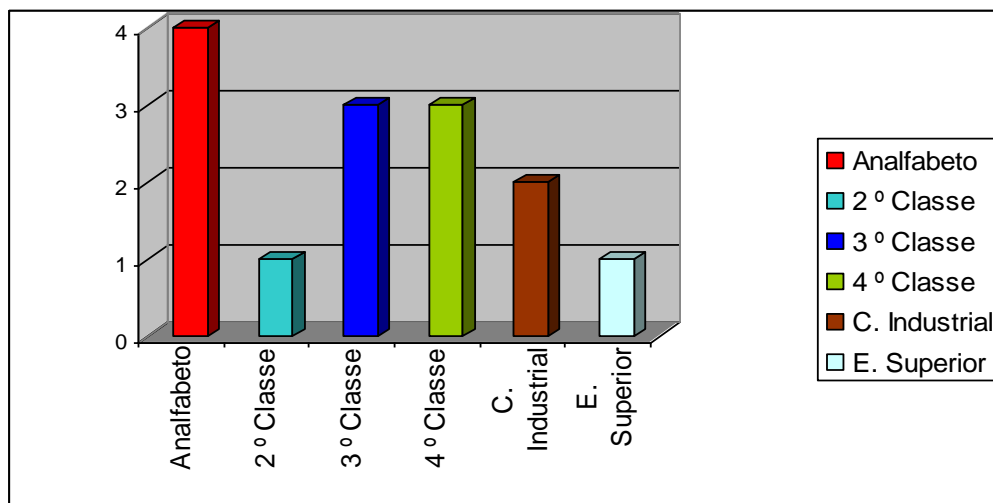


Gráfico 5 - Nível de escolaridade.

Quanto ao nível de escolaridade, pela leitura do gráfico 5, verificamos que a 4 idosos responderam serem analfabetos, o que sustenta Rosas (1996) e Matoso (1994) quando sugerem que a taxa de analfabetismo em Portugal era em 1930 de 61,8%. Seguidamente seguem-se 6 idosos que responderam terem obtido a 3º classe e 4º classe (ambos com três sujeitos) e 3 idosos com tendo obtido um Curso Industrial. Por último, seguem-se os sujeitos que obtiveram um nível de escolaridade correspondente ao Ensino Superior, enquanto que apenas 1 idoso respondeu ter obtido um nível de escolaridade correspondente à 2º classe.

2 - CARACTERIZAÇÃO DAS CONDIÇÕES SOCIAIS, POLÍTICAS E CULTURAIS DO PAÍS DO PONTO DE VISTA DOS IDOSOS

Quando questionados sobre a situação política do país durante o período da infância/adolescência, as respostas obtidas por parte dos elementos da amostra demonstraram serem muito breves.

Noção política

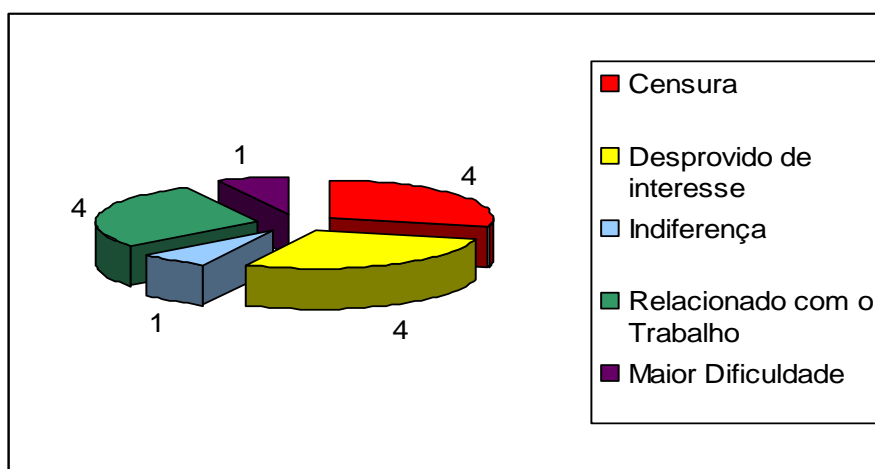


Gráfico 6 - Noção da situação política.

Através da análise do gráfico 6 constatamos que 4 idosos responderam que a política na sua infância/adolescência estava associada à “*censura*” o qual é corroborado por Ribeiro (2000) e Soares (1974) quando sugerem que a população no Estado Novo encontrava-se privada da liberdade de expressão. Seguidamente, 4 idosos responderam “*o trabalho*”, podendo-se interpretar como um efeito dos escassos recursos monetários e ainda 4 idosos a referenciam-se à mesma questão como “*desprovida de todo e qualquer tipo de interesse*”, o que poderá estar possivelmente associado aos poucos meios de comunicação existentes, não estando também alheio ao facto de serem ainda muito jovens, tal como é referido por um dos idosos “*a nossa política era brincar*”. Os restantes 2 idosos referem-se à questão política com “*indiferença*” e como factor de “*maior dificuldade*” na época, referindo-se a este último como “*era miséria naquele tempo*”, podendo-se associar estes indicadores com as dificuldades económicas das famílias nesta época.

Papel da mulher

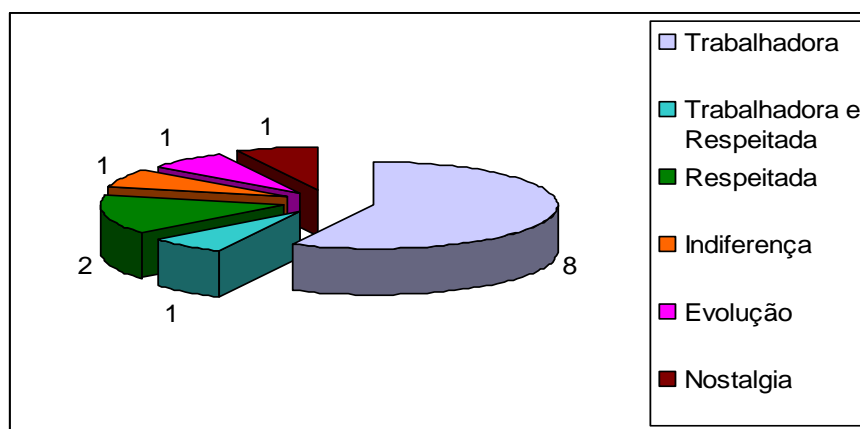


Gráfico 7 - Papel da mulher

Em relação ao papel da mulher na sociedade portuguesa, podemos referir primeiramente que as famílias tinham em geral uma taxa de natalidade elevada, ocupando o homem neste particular uma situação privilegiada, uma vez que no futuro ocuparia uma posição frontal no seio da sua família. Sendo o núcleo familiar uma estrutura estática, a mulher apresentava de certa modo algumas semelhanças com a própria reforma educativa datada de 1927, ao decretar a separação entre os sexos nas escolas primárias, sendo assim o reflexo da visão unilateral da visão do homem na sociedade. Para Mónica (1996) esta situação não era apenas um reflexo do que se passava na sociedade, mas sim uma verdadeira política cultivada na sociedade portuguesa, na qual a liberdade apresentava-se diferente entre o homem e a mulher. Deste modo achamos interessante questionar os entrevistados sobre o “ser mulher” nas primeiras décadas do século XX.

Assim, em relação ao papel da mulher na sociedade portuguesa, podemos constatar através da análise do gráfico 7 uma diversidade de atribuições incutidas à mulher. Na sua maioria, representando 8 idosos, consideraram que a mulher no passado era “*trabalhadora*”, o qual é corroborado por Mónica (1996) quando sugere que as tarefas das mulheres na vida passavam em grande parte pelo trabalho rural e donas de casa. De seguida, 2 idosos responderam que a mulher era “*respeitada*” e numa visão complementar 1 idoso refere-se à mulher como “*trabalhadora*” e “*respeitada*”. Finalmente, 1 idoso evidencia a “*nostalgia*” em relação aos tempos passados, presente quando refere era “*melhor que agora*”, e 1 idoso respondendo que

a mulher era vista como “*indiferente*” sugerindo “*existem mulheres e mulheres, homens e homens*” e por fim 1 idoso associando à mulher como o carácter de “*evolução*” na sua imagem para o exterior, presente quando referem “*era uma pessoa estranha ao meio dos homem....foi-se modificando e hoje está integrada*”, comprovando a emancipação de que a mulher foi sujeita, nomeadamente observado na actualidade no emprego, na ocupação de importantes cargos de poder, entre outros.

Condicionantes das expressões lúdicas

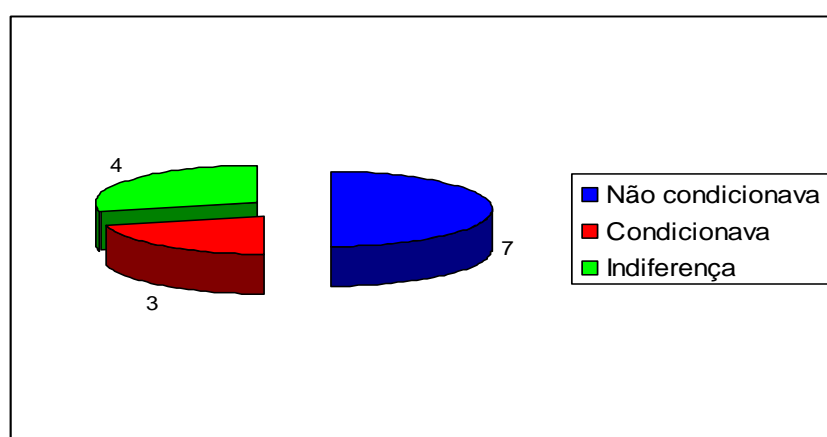
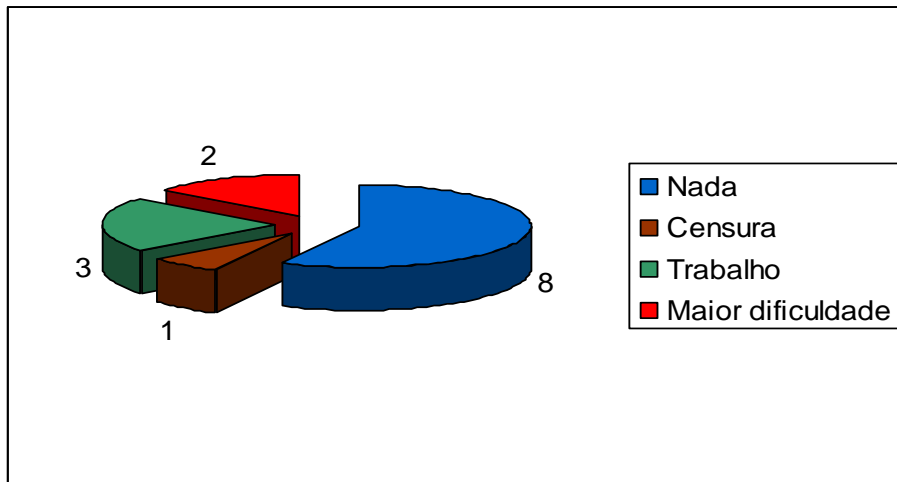


Gráfico 8 - Condicionantes das expressões lúdicas

No que respeita à questão se a política condicionava a actividade lúdica, em referência à realização e participação nos jogos, brinquedos e brincadeiras, através da análise do gráfico 8 constatamos que 7 idosos responderam que “*não condicionava*”, referindo “*não tinha nenhuma influência*”. Por sua vez 4 idosos responderam que “*condicionava*” sugerindo “*aquele que fosse apanhado pela pida*”. Por último, 3 idosos demonstraram “*indiferença*” sugerindo “*nunca fui dado para essas coisas*”. Como conclusão, pelos dados das respostas obtidas, podemos ainda inferir que nesta época, para uma criança entre os seus sete e catorze anos, a vida política nada significaria, mas pelo contrário já uma percentagem significativa das respostas indicam um conhecimento actual da situação política vigente em Portugal na época, mas não necessariamente, na nossa opinião, transpondo-o para as actividades lúdicas.

Motivos condicionantes**Gráfico 9** - Condicionantes das expressões lúdicas

Ainda quando questionados sobre eventuais motivos condicionantes da actividade lúdica, pela análise do gráfico 9 constatamos existirem 8 idosos para os quais não existem factores condicionantes, expressando “*nada*”. Por sua vez, 3 idosos responderam o “*trabalho*” como o principal elemento condicionador, uma vez que “*era trabalhar para poder comer*”. Por outro lado, 2 idosos alegam “*maiores dificuldades*” referindo “*era miséria*”, comprovado pelas dificuldades económicas sentidas nessa época e finalmente 1 idoso referindo a “*censura*”, expressa quando sugere “*aquele que fosse apanhado pela pida*” como o principal elemento condicionante das suas actividades lúdicas. Contudo, interpretamos também como fizemos no gráfico 8, que mesmo os idosos na sua infância sendo possuidores de um certo conhecimento da situação política vigente em Portugal nessa época, essa mesmo conhecimento não estaria necessariamente associado com as actividade lúdicas.

3 - JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DOS ENTREVISTADOS

Abordar a temática dos jogos, brincadeiras e brinquedos apresenta-se como uma situação extremamente relativa e subjectiva, não podendo ser separada de factores históricos, sociais e culturais. Cada época e cultura têm os seus jogos, brinquedos e brincadeiras, contribuindo para a diversidade das actividades lúdicas inerentes à vida e existência humana.

Pretendemos com este capítulo apresentar as actividades lúdicas jogo, brinquedos e brincadeiras, recolhidas através da aplicação das entrevistas aos sujeitos da amostra.

3.1 – Jogos, brinquedos e brincadeiras

Local de realização

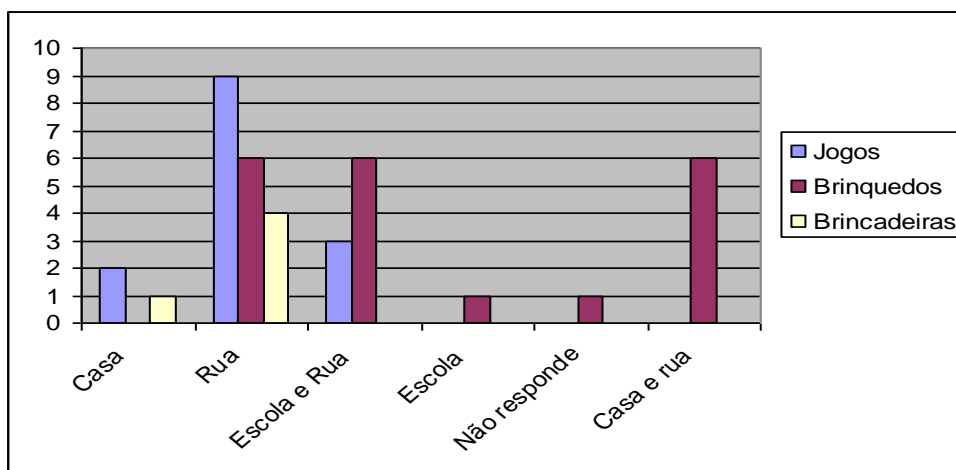


Gráfico 10 – Local de realização do jogos, brincadeiras e uso dos brinquedos

Quanto aos locais de realização, através da análise do gráfico 10 constatamos que os idosos realizavam os jogos predominantemente na “*rua*” (9 idosos), seguido da “*escola e rua*” com 3 idosos e finalmente em “*casa*” com 2 idosos a mencionarem este local. Em relação aos brinquedos verificamos que existe equilíbrio entre a “*rua*” e a “*casa e a rua*”, com 6 idosos a mencionarem os respectivos locais. Realçamos a existência de apenas 1 idosos referenciando a “*escola*” como local de uso dos brinquedos e 1 idoso “*não responde*”. Finalmente, no que respeita às brincadeiras, verificamos que o local de eleição é a “*rua*”, com 4 menções e apenas 1 menção referindo a sua utilização em “*casa*”.

Aprendizagem

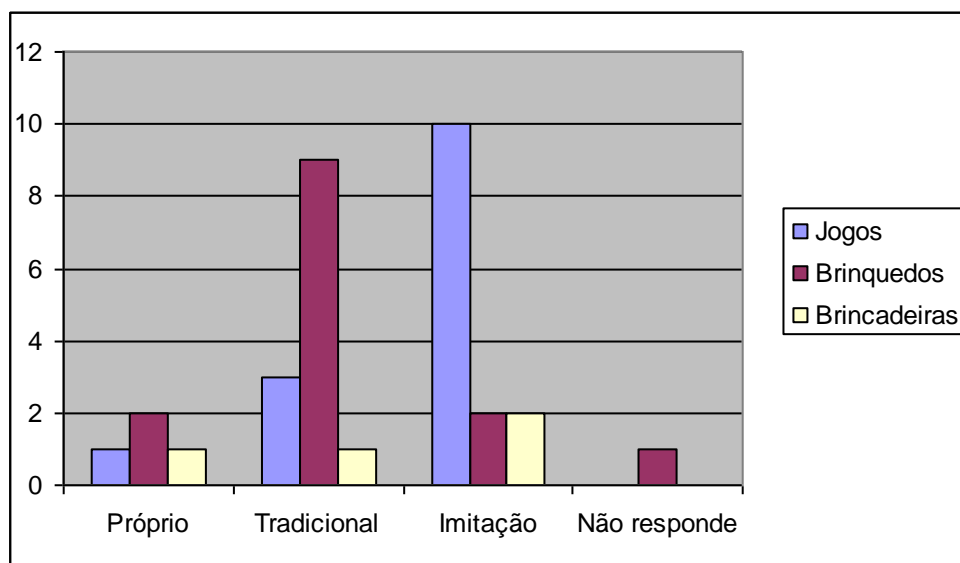


Gráfico 11 – Aprendizagem dos jogos, brincadeiras e brinquedos

Em relação à aprendizagem, através da análise do gráfico 11 constatamos que em relação aos jogos, que os idosos realizavam a sua aprendizagem predominantemente através da “*imitação*” (10 menções), de forma “*tradicional*” (3 idosos) e por último 1 idoso fazendo referência a ele “*próprio*” como responsável pela aprendizagem. Em relação aos brinquedos os idosos verificamos que 9 idosos fazem referência ao factor “*tradicional*”, enquanto 2 idosos indicam que realizavam a sua aprendizagem através da “*imitação*” e apenas 2 idosos fazendo referência a ele “*próprio*” como responsável pela aprendizagem. Ainda 1 idoso “*não responde*”.

Finalmente, em relação às brincadeiras os idosos realizam a sua aprendizagem predominantemente através da “*imitação*” (2 menções), seguidamente de forma “*tradicional*” (1 idoso) e por também apenas 1 idoso fazendo referência a ele “*próprio*” como responsável pela aprendizagem.

Podemos ainda acrescentar, que em relação à “*imitação*” e ao “*tradicional*” da aprendizagem do jogo, brinquedos e brincadeiras, Rubinstein (1977) associa o jogo ao testemunho de transmissão entre gerações contribuindo para a sua perpetuação.

Jogos, Brinquedos e Brincadeiras praticados por rapazes e raparigas

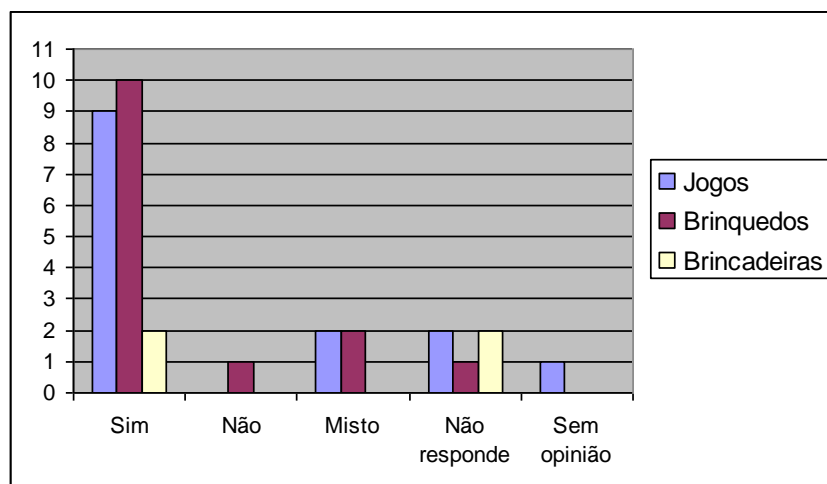


Gráfico 12 – Jogos, Brinquedos e Brincadeiras praticados por raparigas e rapazes

Em relação à questão se as raparigas praticavam/brincavam de forma diferente dos rapazes, pela análise do gráfico 12 constatamos que em relação aos jogos, 9 idosos responderam que “*sim*”, 2 idosos realçam a sua prática de forma “*misto*” e finalmente 1 idoso referindo “*sem opinião*” e 2 idosos simplesmente optam por “*não responde*”. Em relação aos brinquedos, pela análise do mesmo gráfico, observamos que maioritariamente dos idosos (10) para quem as raparigas praticavam/brincavam de forma diferente dos rapazes expresso por “*sim*”, enquanto apenas 1 idoso refere que “*não*”, ou seja, que brincavam ambos juntos com os mesmos brinquedos. Por sua vez observamos também que 2 idosos realçam o “*misto*” da prática por ambos e apenas 1 idoso “*não responde*”. Em relação às brincadeiras, pela leitura que realizamos do gráfico, observamos um equilíbrio de posições, variando proporcionalmente entre raparigas brincarem de forma diferente dos rapazes expresso pelo “*sim*” com 2 idosos e por último também 2 idosos optando por “*não responde*”.

Motivos pelos quais os jogos, brinquedos e brincadeiras são praticados diferentemente por rapazes ou raparigas

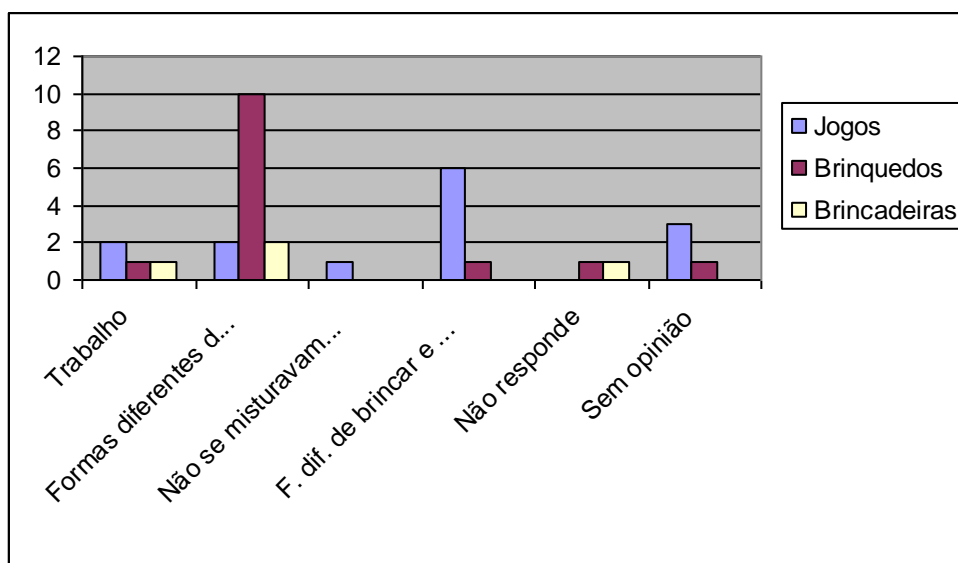


Gráfico 13 – Motivos pelos quais os jogos, brinquedos e brincadeiras são praticados diferentemente por rapazes ou raparigas

Em termos dos motivos pelos quais os jogos, brinquedos e brincadeiras são praticados diferentemente por rapazes ou raparigas, pela leitura do gráfico 13 constatamos que em relação aos jogos, 6 idosos mencionaram “*formas diferentes de jogar e as raparigas não misturavam-se com rapazes*”, 5 idosos simplesmente não opinaram expresso por “*sem opinião*”. Por outro lado 2 idosos mencionam que as raparigas possuem “*formas diferentes de jogar/brincar*” e idoso mencionando “*não se misturavam com as raparigas*” e finalmente 2 idosos que “*não responde*”. Em relação aos brinquedos, 10 idosos mencionaram “*formas diferentes de jogar*”, e os restantes 4 idosos, divididos proporcionalmente (1 idoso cada) manifestaram como condicionantes o “*trabalho*”, “*formas diferentes de jogar/brincar*”, “*sem opinião*” e finalmente o idoso que “*não responde*”.

Finalmente, em relação às brincadeiras, 2 idosos mencionaram “*formas diferentes de jogar/brincar*”, e os restante 2 idosos, proporcionalmente distribuídos expressaram como condicionantes o “*trabalho*” e finalmente 1 idoso que “*não responde*”.

3.2 – Jogos e Brinquedos

Material usado nos jogos e brinquedos

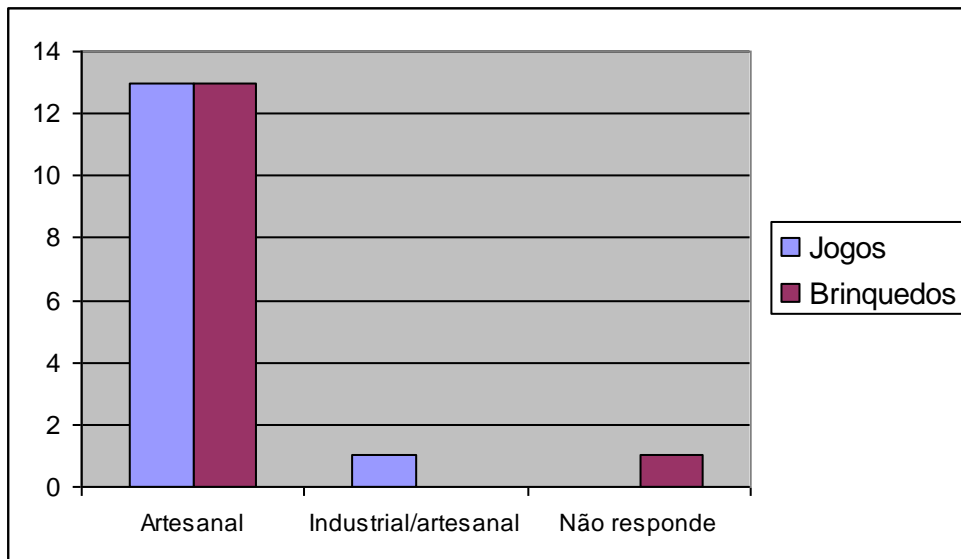


Gráfico 14 – Material usado nos jogos e brinquedos

Em termos dos materiais usados nos jogos e na construção dos brinquedos, pela leitura do gráfico 14 constatamos que em relação aos jogos 13 idosos referiram que os materiais utilizados tinham na sua maioria uma origem “*artesanal*” e apenas 1 idoso referindo que os materiais por si utilizados tiveram uma origem “*artesanal e industrial*”. Finalmente, ao nível dos brinquedos, 13 idosos mencionaram que os materiais por si utilizados tiveram na sua maioria uma origem “*artesanal*” optando apenas 1 idoso por “*não responde*”.

Tempo destinado aos jogos e brinquedos

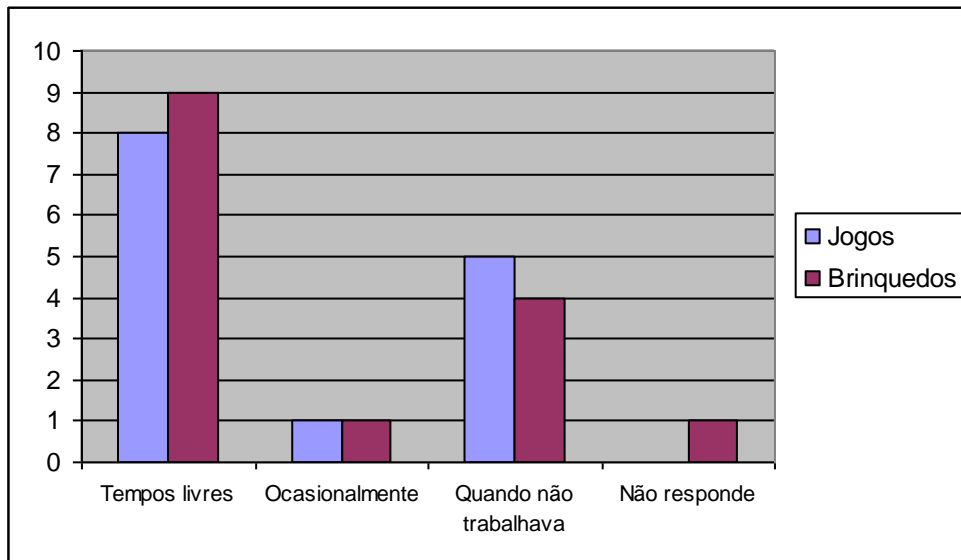


Gráfico 15 – Tempo destinado aos jogos e brinquedos.

Em termos do tempo destinado aos jogos e brinquedos, através da análise do gráfico 15 constatamos em relação aos jogos que 8 idosos sugeriram “*tempos livres*”, seguidamente de 5 idosos sugerindo “*quando não trabalhava*” e finalmente apenas 1 idoso referindo “*ocasionalmente*”. Quanto aos brinquedos, pela leitura do gráfico constatamos que para 9 idosos o tempo destinado era predominantemente nos seus “*tempos livres*”, seguidamente de 4 idoso mencionando “*quando não trabalhava*”. Finalmente observamos também 2 idosos, distribuídos proporcionalmente, para os quais para um dos idosos o tempo destinado era “*ocasionalmente*” enquanto o último idoso optou por “*não responde*”.

3.3 – Jogos

Jogos enunciados

Nome do jogo	Nº de vezes mencionado
Arco e gancheta	3
O jogo da pedra	1
Patacos	1
Cabra cega	5
Botão	5
Malha	6
Dominó	1
Cartas	2
Pião	11
Bola	10
Pedrada	1

Nome do jogo	Nº de vezes mencionado
Tiro às lâmpadas	1
Berlinde	4
Bilharda	5
Alho	1
Tampas de caricas	1
Lenço	1
Choca	1
Burro	1
Escondidas	4
Mergulho no rio	1
Apanhada	2

Tabela 2 – Jogos mencionados e número

Através da tabela 1 observamos todo um conjunto de 22 diferentes jogos, nomeadamente, o “Arco e gancheta, Jogo da pedra, Pedrada, Patacos, Cabra cega, Botão, Malha, Dominó, Cartas, Pião, Bola, Tiro às lâmpadas, Berlinde, Bilharda, Alho, Jogo das tampas de caricas, Lenço, Choca, Burro mergulho no rio, apanhada, escondidas”. Pela análise constatamos ainda que o jogo do pião e o jogo da bola obtiveram maior número de menções por parte dos idosos, respectivamente 11 e 10 menções.

Classificação dos jogos

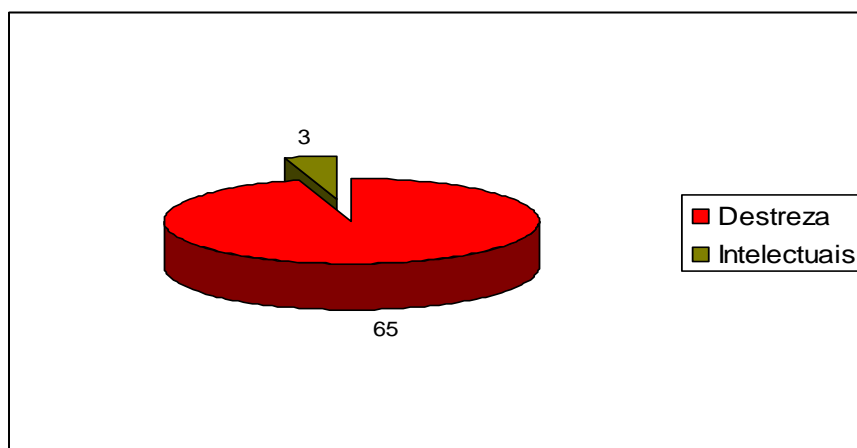


Gráfico 16 – Classificação dos Jogos

Face a este vasto número de jogos, decidimos subcategorizar ainda os mesmos, utilizando em grande parte o sistema de classificação dos jogos proposto por Borotav citado por Bandet (1975), o qual se baseia sucintamente em jogos denominados de destreza e jogos intelectuais.

Deste modo, pela análise do gráfico 15 verificamos que existem 65 tipos de jogos os quais os podemos agrupar nos jogos de “*destreza*”. Por fim, existem 4 tipos de jogos os quais os podemos agrupar nos jogos de “*inteligência*”.

Invenção de Jogos

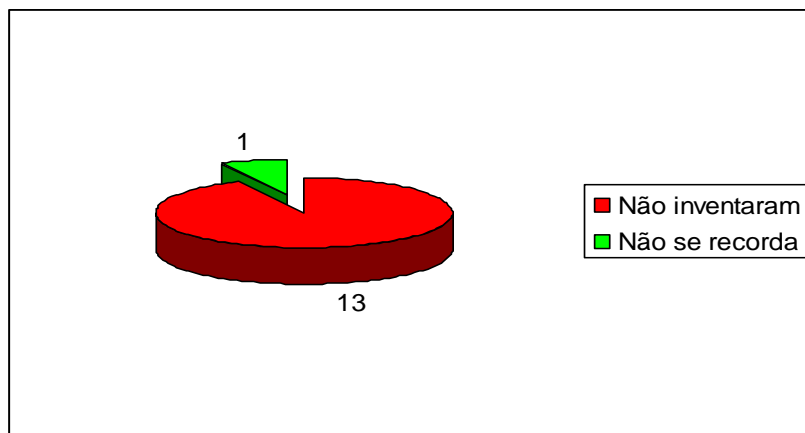


Gráfico 17 – Invenção de jogos

Em relação à questão se inventaram algum tipo de jogo na sua infância/adolescência, pela análise do gráfico 17 constatamos que 13 idosos responderam que “*não inventaram*”, enquanto 1 idoso revela “*não se recorda*”. Assim, pensamos que este facto é possível de ser corroborado pelo gráfico 16 quando refere que a aprendizagem dos jogos era essencialmente realizada sobre a forma de transmissão, não emergindo a capacidade inventiva e imaginativa, mas sim a persecução de padrões da actividade lúdicas já existentes.

3.4 – Brincadeiras

Brincadeiras

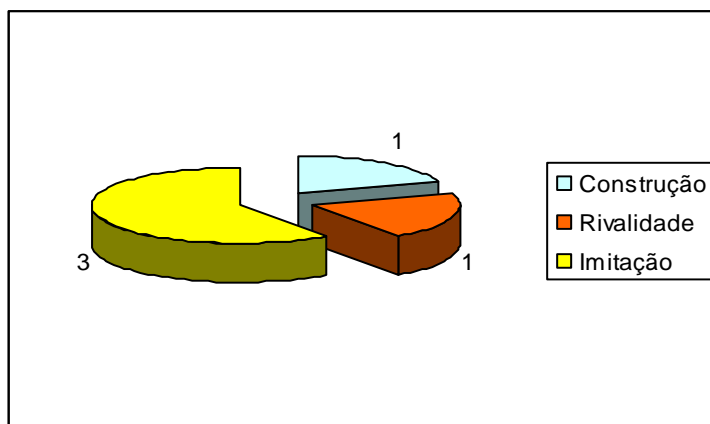


Gráfico 18 - Brincadeiras mencionados

Através da análise dos dados das entrevistas foi-nos possível aceder e tomar conhecimento de algumas brincadeiras, nomeadamente o “ *Castelo de pedras, Porrada com as espadas, Cantigas, Roubar bicicletas e o Pregar sustos* “. Apesar do reduzido número de brincadeiras, tal como anteriormente realizado nos jogos, também aqui decidimos subcategorizar as mesmas. Deste modo, pela análise do gráfico 18 verificamos que do total das 5 brincadeiras, 3 podem-se classificar como sendo “*brincadeiras de imitação*”, 1 como “*brincadeira de construção*” e finalmente, também 1 brincadeiras, podendo incluir nas “*brincadeiras de rivalidade*”.

3.5 - Brinquedos

Brinquedos

Nome do Brinquedos	Nº de vezes repetido	Nome do Brinquedos	Nº de vezes repetido
Bola	3	Bola	3
Guiadores de bicicleta	1	Guiadores de bicicleta	1
Barcos	2	Barcos	2
Aviões	2		
Carros	4	Aviões	2
Carros de corrida	4	Carros	4
Tabuleiro de futebol	1	Carros de corrida	4
Flautas	1	Tabuleiro de futebol	1

Tabela 3 – Brincadeiras mencionadas e número

Através da análise dos dados das entrevistas, foi-nos possível aceder e tomar conhecimento de alguns brinquedos, nomeadamente a “bola, Guiadores de bicicleta, Barcos, Aviões, Carros, Carros de corrida, Tabuleiro de futebol, Flautas, Pião, Cadela, Arco e gancheta, Andas, Ventoinhas, Carro de mão, Cama de boneca, Carro da boneca”.

Brinquedos e Materiais

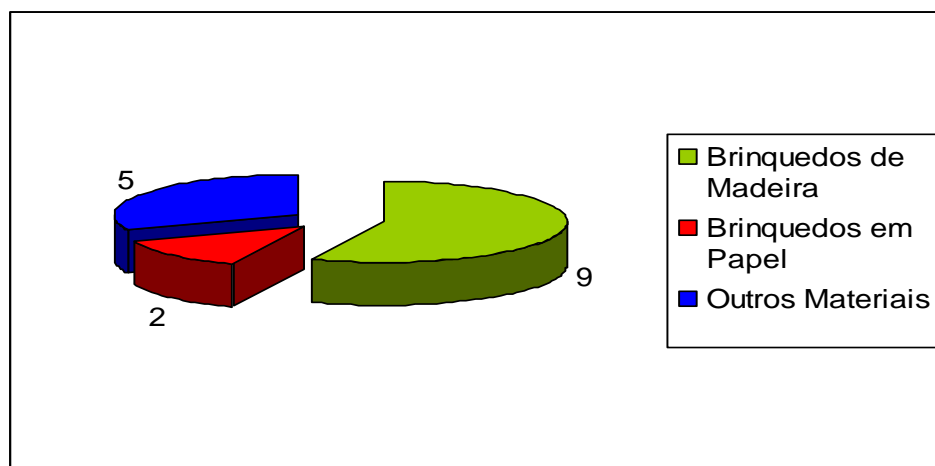


Gráfico 19 – Brinquedos/materiais

Apesar do número total de brinquedos ser inferior ao número total de jogos é contudo superior ao das brincadeiras e por essa razão também aqui decidimos subcategorizar os mesmos. Deste modo, pela análise do gráfico 19 verificamos que 9 brinquedos encontram-se incluídos nos “brinquedos feitos em madeira”. Por outro lado, podemos também agrupar 2 dos brinquedos em “brinquedos feitos em papel” e os restantes 5 brinquedos incluídos feitos nos brinquedos feitos a partir de outro tipo de materiais, nomeadamente a bola feita com tecidos, os guiadores com varões e mesmo o arco, feito com as rodas das bicicletas.

Construção dos Brinquedos

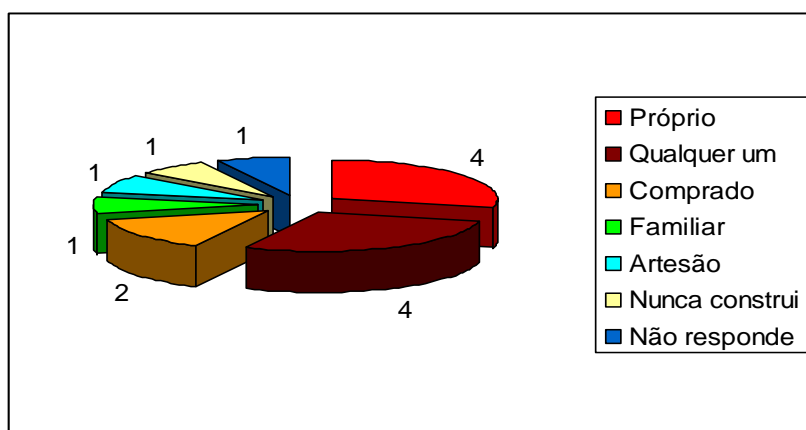


Gráfico 20 – Construção dos Brinquedos

Em relação à questão quem construía os brinquedos, de acordo com a leitura do gráfico 20 constatamos que 4 idosos mencionaram serem eles mesmos os responsáveis pela construção, sugerindo que era o “*próprio*”. Por outro constatamos ainda que para 4 idosos “*qualquer um*” os conseguiria construir e apenas 2 idosos mencionaram que o brinquedo era “*comprado*”. Por sua vez, 1 idoso referiu que os mesmo foram feitos por um “*familiar*”, enquanto os restantes 2 idosos mencionaram respectivamente “*nunca construi*” e simplesmente “*não responde*” quando questionada sobre a questão.

Estes dados são em si substanciados por Margoulis (1961), Pinon citado por Bandet (1975) e Solé (1992) quando propõem a divisão histórica dos brinquedos em três períodos, nomeadamente os brinquedos criados pela própria criança, também atestado por Teixeira (1997). O brinquedo produto da produção artesanal e a produção do brinquedo a nível industrial.

Proibição de brincar com brinquedos

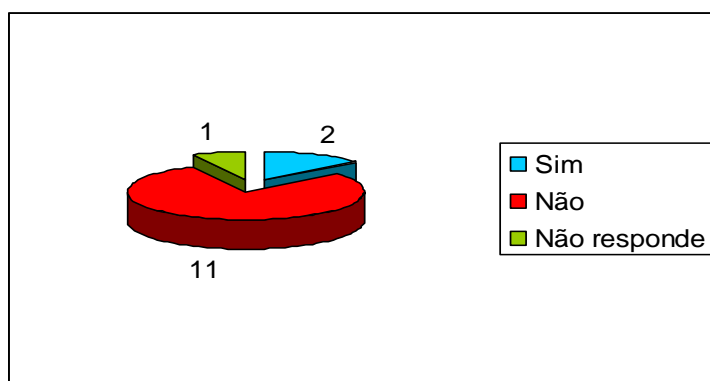


Gráfico 21 – Brinquedos com os quais não era permitido brincar

Em relação à questão sobre a existência de brinquedos com os quais não era permitido brincar, pela análise do gráfico 21 constatamos 12 idosos mencionaram não que não existia limitações, sugerindo “ *não.....não havia restrições* ”. Pelo contrário, 2 idosos apontam para a existência de brinquedos com os quais não podiam brincar, sugerindo “ *gostava....mas era preciso comprar* ” e finalmente 1 idoso que optou por “ *não responde* ”.

Brinquedos conservados

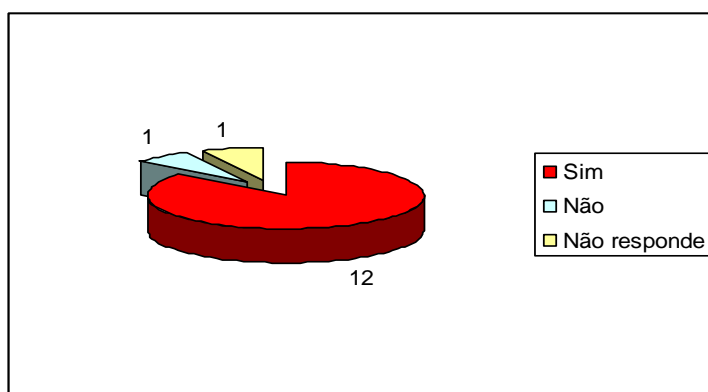


Gráfico 22 – Brinquedos conservados

Em relação à questão se na actualidade os idosos ainda possuiriam brinquedos conservados da sua infância, pela análise do gráfico 22 constatamos que na sua grande maioria, 12 idosos, referiram que “ *não* ” expressando “ *não tenho nada* ”. Por outro lado, 1 idoso referiu que “ *sim* ” sugerindo “ *as andas, gostava muito* ”.

Construção de Brinquedos

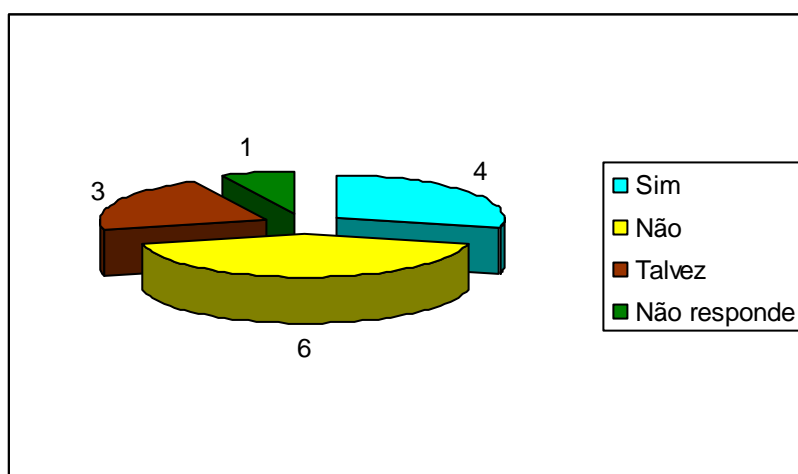


Gráfico 23 – Construção dos brinquedos

Em relação à questão se conseguiriam os idosos, passados várias décadas, construir os brinquedos com os quais brincaram na infância, pela leitura do gráfico 23 constatamos que na sua maioria, representado por 6 idosos mencionaram “*não*”, sugerindo “*agora não*”. Pelo contrário, 4 idosos mencionaram “*sim*”, que conseguiriam voltar a construir, sugerindo “*fui sempre fora de série, fora do normal, era capaz*”. Por sua vez 3 idosos indicaram que “*talvez*”, ou seja, que possivelmente o poderiam/conseguiriam realizar “*talvez pode-se fazer alguma coisa*” e finalmente 1 dos idoso “*não responde*”.

Local de uso dos brinquedos

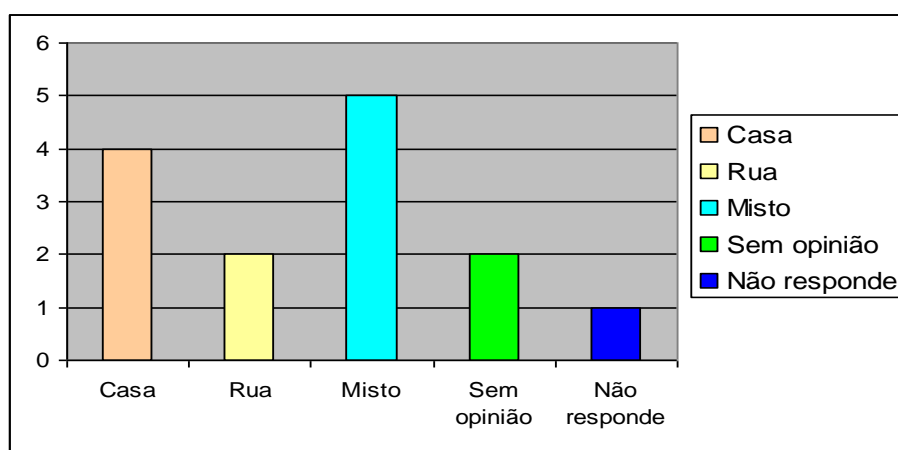


Gráfico 24 – Brinquedos usados em casa ou na rua

Em relação à questão se os brinquedos eram preferencialmente usados em casa ou na rua, através da análise do gráfico 24 constatamos que 5 idosos mencionaram que o seu uso era “*misto*”, ou seja, tanto na rua como em casa. Seguidamente, 4 idosos referiram o uso implícito do brinquedo em “*casa*” sugerindo “*em casa brincava mais com os barcos no tanque*”. Seguidamente verificamos existirem 2 idosos, os quais referiram a “*rua*” como o local onde brincavam com os brinquedos.

Constatamos também a existência de 2 idosos para os quais a questão enunciada obteve por parte dos idosos “*sem opinião*” e finalmente 1 idoso o qual “*não responde*”. Nesta questão Silva (2004, p. 123) sugere que “*os meninos dispunham de ruas para brincar, enquanto que às meninas cabiam locais mais fechados, como quintais, dentro de casa*”.

Utilização dos brinquedos em casa

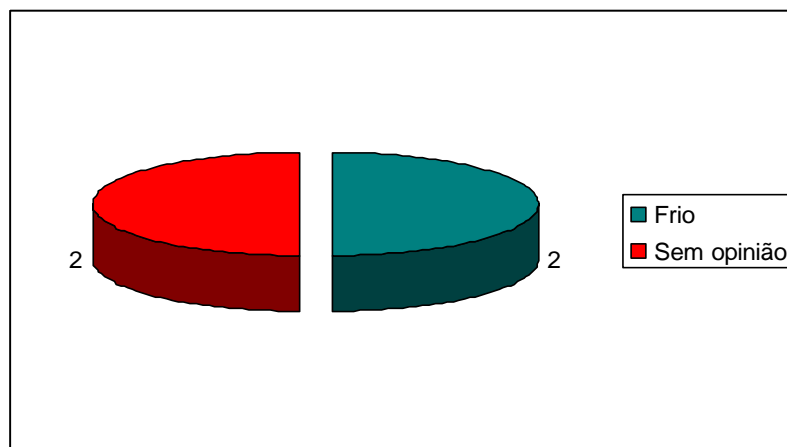


Gráfico 25 – Uso dos Brinquedos em casa

Em relação à questão os motivos pelos quais os idosos usavam os brinquedos em casa, através da análise do gráfico 25 constatamos que 2 idosos mencionaram o “frio” como principal motivo sugerindo “*no inverno mais frio....ficava em casa*”, enquanto que os restantes 2 idosos não teceram opinião, ou seja “*sem opinião*”.

Utilização dos brinquedos na rua

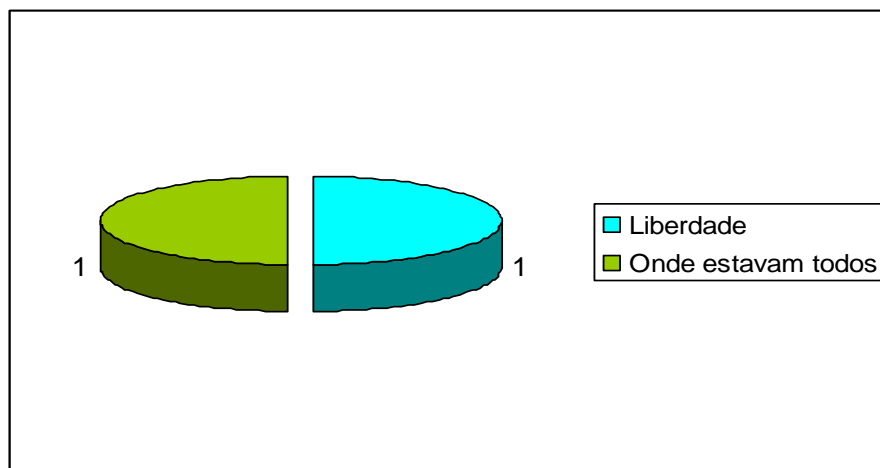


Gráfico 26 – Motivos do uso dos Brinquedos na rua

Em relação à questão aos motivos pelos quais os entrevistados usavam os brinquedos na rua, através da análise do gráfico 26 constatamos que 1 idoso mencionou a “liberdade” sugerindo “*era lá fora...com os outros...mais liberdade*” e por último, também 1 idoso mencionou ser o local “*onde estavam todos*” como os principais motivos para o uso dos jogos fora de casa pois “*era onde estavam todos*”.

CAPÍTULO V

CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

Relembramos que os objectivos do nosso estudo eram os de identificar os jogos, brinquedos e brincadeiras utilizados pelos idosos durante a sua infância/adolescência, caracterizar os hábitos e costumes numa época definida e finalmente caracterizar o contexto sócio-político e cultural da época.

Atingida a parte final deste estudo resta estruturar os próximos parágrafos com as principais conclusões deste estudo, bem como fazer algumas recomendações para futuros trabalhos inseridos nesta temática.

Conclusões

Desta forma através da análise e discussão dos resultados, como principais conclusões do presente estudo podemos deduzir que:

- Ao nível da caracterização pessoal dos idosos, foi possível concluir que em termos da residência, a maioria dos idosos viveram a sua infância em zonas urbanas, logo de seguida das zonas rurais. Já em termos das localidades, estas apresentam-se variadas em termos da sua posição geográfica, evoluindo de forma crescente desde o Porto, Viseu, Coimbra a Lisboa e maioritariamente Aveiro. No que se refere ao nível de escolaridade, concluímos existir uma heterogeneidade ao nível do grau de escolaridade obtido, o qual varia do analfabetismo e a uma obtenção de um Curso superior;
- Em relação à caracterização das condições sócio-políticas e culturais do país, concluímos existir na infância dos idosos um misto entre a realidade e a fantasia, ou seja, a compreensão da situação política vivida no país, nomeadamente através da censura e o desinteresse, embora de acordo com a nossa interpretação a censura não se possa incluir como uma condicionante das actividades lúdicas, mesmo apesar de alguns idosos a terem mencionado;

- No que refere aos jogos mais mencionados, podemos encontrar o jogo o arco e a gancheta, as escondidas, a bola, o botão, a malha, o pião, o berlinde e a bilharda como os mais representativos. Concluimos que os jogos realizavam-se predominantemente na rua e a aprendizagem fundamentalmente através da imitação. Concluimos também que as raparigas não jogavam os mesmos jogos dos rapazes evidenciando-se como principal motivo o facto das raparigas terem formas diferentes de brincar e pelo facto de não se misturarem com os rapazes. Ao nível do material este tinha maioritariamente uma origem artesanal. Quanto ao tempo destinado, concluimos que o mesmo variou entre os tempos livres e quando não trabalhavam, com superioridade do primeiro.

- Ao nível dos brinquedos mais mencionados, podemos encontrar os carros, carros de corrida, a bola e o arco e a gancheta como os mais representativos. Concluimos que os idosos usavam predominantemente os brinquedos na rua e na escola, realizando-se a aprendizagem fundamentalmente por ser tradicional. Concluimos também que as raparigas não brincavam com os mesmos brinquedos dos rapazes evidenciando-se como principal motivo o facto das raparigas terem formas diferentes de brincar e por não se misturarem com os rapazes. Ao nível do material este tinha maioritariamente uma origem artesanal, variando entre os brinquedos de madeira e de papel fundamentalmente. Quanto ao tempo destinado, concluimos que o mesmo variou entre os tempos livres e quando não trabalhavam, com superioridade do primeiro. A nível da construção concluimos que na sua maioria eram os próprios/qualquer que construía os brinquedos, ocupando as restantes posições secundárias. Evidencia-se também que maioritariamente não havia brinquedos com os quais na infância os idosos eram impedidos de brincar, como também maioritariamente não conservam na actualidade nenhum brinquedo. Finalmente concluimos existir uma certa equidade de resultados quando questionados se conseguiriam voltar a construir os brinquedos, evidenciando-se como locais de uso dos brinquedos a rua e a casa. Quanto aos motivos da sua utilização, variaram em casa entre o frio e na rua pelo facto de ser um espaço mais livre e onde todos se encontravam.

- ❑ Finalmente ao nível das brincadeiras não existe uma clara demarcação de uma brincadeira, apresentado-se o castelo de pedras, a porrada com as espadas, as cantigas, roubar bicicletas e o pregar sustos como as principais. Concluímos que as brincadeiras realizavam-se predominantemente na rua e a aprendizagem fundamentalmente através da imitação. Relativamente se as raparigas não brincariam com os rapazes e as suas brincadeiras, a resposta variou entre o positivo e pelo não responde, evidenciando como principal motivo o facto das raparigas terem formas diferentes de brincar.

Recomendações

Este trabalho acarreta consigo inerentes limitações. Desta forma, sem qualquer tipo de pretensiosismo, apresentamos algumas recomendações, reflexões para futuras investigações sobre esta temática.

- ❑ Realizar um estudo comparativo entre duas ou mais populações, como por exemplo populações do norte, centro e sul, ou por distritos ou mesmo mais abrangente entre o interior e do litoral;
- ❑ Outra sugestão seria a realização de um estudo com população feminina com o mesmo intervalo de idades;
- ❑ Outra sugestão seria a realização de um estudo com população masculina e feminina com o mesmo intervalo de idades;

BIBLIOGRAFIA

- Adamuz, R. C. et al (2000). Você gosta de brincar ? Do quê ? Com quem? In Santos, S. M. P. (2000). *Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis: Editora Vozes Limitada. pp. 157-167.
- Albarello, L., Digneffe, F., Hiernaux, J., P., Maroy, C., Ruquoy, D., & Sainte-Georges, P. (1997). *Práticas e métodos de investigação em ciências sociais*. Lisboa: Gravidia.
- Alves, M. (1999). *Representações sociais do corpo envelhecido*. Porto: FCDEF-UP.
- Amado, J. S. & Hasse, M. (1992). *Jogos e Brinquedos Tradicionais*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Amado, J. S. (2002). *Universo dos Brinquedos Populares*. Coimbra: Quarteto Editora.
- Amaro, A. M. (1972). *Jogos, Brinquedos e outras diversões populares de Macau*. Imprensa Nacional.
- Arriaga, L. (1976). *Mocidade Portuguesa: Breve história de uma organização Salazarista*. Edições Terra Livre.
- Bandet, J. & Sarazanas, R. (1975). *A criança e os brinquedos*. 2º Edição. Editorial Estampa.
- Bardin, L. (1997). *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Bento, O. (1999). O século do idoso e o papel do desporto. Revista Humanidades-terceira idade, nº 46.

-
- Bogdan, R. & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Lisboa: Porto Editora.
 - Bouet, M. (1968). *Signification du sport*. Paris: Editions Universitaires.
 - Buhler, C. (1978). *A psicologia na vida do nosso tempo*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
 - Brougère, G. (1991). *Jogo e educação*. Porto Alegre: Editora Artes Médicas.
 - Cabral, A.(1990). *Teoria do jogo*. Editorial Notícias.
 - Calejo, S. I. M. F. V. (1997). *Aptidão física e actividade física em idosos. Um estudo realizado no Concelho de Matosinhos*. Porto: FCDEF-UP.
 - Carvalho, R. (1986). *História do ensino em Portugal - Desde a fundação da nacionalidade até ao fim do regime de Salazar-Caetano*. Lisboa: Edição Fundação Calouste Gulbenkian. pp. 719 - 813.
 - Carvalho, J.(1999). *Aspectos metodológicos do trabalho com idosos. In: a qualidade de vida no idosos: o papel da actividade física (actas)*. Porto: FCDEF-UP.
 - Champenhoudt, L. V., & Quivy, R. (1998). *Manual de investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Grávida.
 - Château, J. (1975). *A criança e o jogo*. Coimbra. Atlântica Editora.
 - Caillois, A. (1990). *Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, Lda.
 - Cilla, R. O. & Omenãca, J.V.R. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Colección Deporte. Editorial Paidotribo.

-
- Crespo, J. (1979). *Antropologia do jogo: ontologia de textos*. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa: Instituto Superior de Educação Física.
 - Cruz, M. B. (1999). *Transições histórico políticas e reformas políticas em Portugal*. Bizâncio Editorial.
 - Dewey, J. (1962). *L'École et l'enfant*. 6ème Édition. Paris: Delachaux e Niestlé.
 - Durkheim, É. (1984). *Sociologia, Educação e Moral*. Porto, Rés.
 - Esteves, J.A.(1995). *Jovens e idosos: Família, escola e trabalho*. Biblioteca das Ciências do Homem. Edições Afrontamento.
 - Feio, N. (1985). *Portugal, desporto e sociedade*. Lisboa: Terra livre.
 - Fenalti, R. C. S. (2004). A conduta lúdica e a terceira idade. In Schwatz, G. M. (org). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo: Editora Manole. pp. 87-107.
 - Férran et al (1979). *Na escola do jogo*. Lisboa: Editorial Estampa.
 - Fontaine, R. (1999). *Psicologia do envelhecimento*. Lisboa: Climepsi Editores.
 - Franco, M. L. P. B. (2003). *Análise de conteúdo*. Série Pesquisa em Educação. Brasília: Plano Editora Ltda.
 - Friedmann, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil*. Editora Moderna.
 - Grawitz, M. (1993). *Méthodes des sciences sociales*. Paris: Dalloz.
 - Guedes, M. G. (1980). *Jogos tradicionais portugueses: Estudos e investigação*. Instituto Nacional dos Desportos.

-
- Homem, A. C. (2001). *Monarquia à República*. Palimage Editores.
 - Heuting, J. (1974). *Comunicação pessoal*.
 - Huizinga, R. (1951). *Homo Ludens*. Paris: Editions Gallimard.
 - Huizinga, R. (1996). *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*. 4º edição. São Paulo: Editora Perspectiva S.A.
 - Kamii, C. & Devries, R. (s/d). *A teoria de Piaget e a educação pré-escolar*. Lisboa: Instituto Piaget.
 - Kishimoto, T. M. (1994). *O jogo e a educação infantil*. Editora Pioneira. São Paulo.
 - Kishimoto, T. M. (1999). O jogo e a educação infantil. In Kishimoto, T. M. (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3ª Edição. São Paulo: Cortez editora.
 - Lebovivi & Diatkine (1985). *Significado e função do brinquedo na criança*. Arimed Editora LTDA.
 - Machado, F. M. (2004). O lúdico como um diferencial no despertar da criatividade. In Shwartz, G. M. (org). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo: Editora Manole. pp. 171-187.
 - Maugoullis, M. (1961). *Jeux et jouets. L'école des parents*. Paris: Editions Gallimard.
 - Manson, M. (2002). *História do brinquedo e dos jogos. Brincar através dos tempos*. Coleção Teorema.
 - Marques, A. H. O. (1995). *Breve História de Portugal*. Lisboa: Editorial Presença.

-
- Marques, A. H. O. (1996). *História de Portugal – Das Revoluções Liberais aos nossos dias*. Lisboa: Vol. III. Palas Editora.

 - Matoso, J. (1994). *História de Portugal*. 7º Volume. Circulo de Leitores.

 - Mónica, M. F. (1996), *Os costumes em Portugal*. Cadernos do público. Lisboa: Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa e Público.

 - Morin, E. (1973). Seul. Paris.

 - Negrine, A (2000). O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In Santos. S.M.P (org) – *Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico*. São Paulo: Editora Vozes. pp. 15-24.

 - Olivier, C. (1976). *A criança e os tempos livres*. Publicações Europa-América.

 - Oliveira, P.S. (1986). *Brinquedo e indústria cultural*. Petrópolis: Editora Vozes.

 - Pires, J. & Pires, G. N. da L. (1992). Actividade Lúdica e Aprendizagem. Revista Portuguesa de Pedagogia. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação. Ano XXVI, N.º 3, pp. 379-391.

 - Ribeiro, da C. M. (2000). *História de Portugal: a polícia política no Estado Novo*. Editorial Estampa.

 - Rodrigues, L. N. (1996). *A Legião Portuguesa: A milícia do Estado Novo (1936-1944)*. Editorial Estampa.

 - Rosa, M. (1996). *O envelhecimento da população portuguesa*. Cadernos do Público. Jornal o Público. Lisboa.

 - Rosas, F., & Brito, J. M. B. (1996). *Dicionário de História do Estado Novo*. Volume I. Círculo de leitores.

-
- Rubinstein, S. L. (1977). *Principio de psicologia geral*. Volume 7. Lisboa: Editorial Estampa.
 - Peralta, E. & Silva, M. E. D., (2002). Perspectivas da velhice em idoso com diferentes situações de vida. *Revista Geriatria*. Vol. 15, nº 148, pp. 9-16.
 - Porto, C. L. (2003). *Brincadeira ou actividade lúdica*. In www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2003/jbdd/teimp.htm.
 - San Martín, H., & Pastor e A., V. (1990) – *Epidemiologia de la vejes: Que edad tendrá usated cuand cumpla 70 anos?* Madrid: Interamericana. McGraw Hill.
 - Saraiva, J.L. (1983). *O Estado Novo*. In *História de Portugal*. 1640 Actualidade. Lisboa: Publicações Alfa. SARL.
 - Serra, M. C. (2004). *O jogo e o trabalho. Episódios lúdico festivos nas ocupações agrícolas e pastoris colectivas*. Edições Colibri. INATEL.
 - Serrão, J. V. (1987). *História de Portugal. A queda da monarquia (1890-1910)*. Volume X. Editorial Verbo.
 - Silva, R. L. (2004). Lazer e Género: suas relações com o lúdico. In Shwartz, G. M. (org) – *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo. Editora Manole. pp. 111-129.
 - Soares, M. (1974). *Portugal amordaçado. Depoimento sobre os anos de Fascismo*. Lisboa: Edições Arcádia.
 - Solé, B.(1992). Los juguettes en el marco de los ludotecas: elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *Revista Portuguesa*, nº 3.

- Skinner, J. (1989). Biological, functional and chronological age. In Spidurso, W & Eckert, H. eds. (1998). *Physical Activity and Aging*. American Academy of Physical Education. Papers, 22. pp. 65-68. Champaign, Illinois: Human Kinetics.

- Teixeira, M. B. & Barroco, C. (1987). *O brinquedo Português. Coleção Património Português*. Bertrand Editora.

- Vayer, P. (1976). *O diálogo Corporal. A acção educativa na criança dos 3 aos 6 anos*. Lisboa: Sóciocultura.

- Volpato, G. (2002). *Jogo, brincadeira e brinquedo. Usos e significados no contexto escolar e familiar*. Florianópolis: Cidade Futura.

- Wallon, H (1968). *A evolução psicológica da criança*. Edições 70.