

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

Ricardo dos Santos

Tais dos Santos Lima

JOGOS ANTIGOS X JOGOS ELETRONICOS

UMA PERSPECTIVA DA ATUALIDADE.

CURITIBA

2012

Ricardo dos Santos

Tais dos Santos Lima

JOGOS ANTIGOS X BRINQUEDOS ELETRONICOS

UMA PERSPECTIVA DA ATUALIDADE.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Educação Física da Faculdade de Ciências Biológicas e de Saúde da Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em Educação Física. Orientador Professora Beatriz Dorigo.

CURITIBA

2012

RESUMO

Estudo tem por objetivo identificar a perspectiva atual dos jogos antigos X jogos eletrônicos. A partir deste, pretende-se averiguar a preferência das crianças com relação aos jogos da atualidade, Para identificar esta preferência foi elaborado uma pesquisa de um questionário destinado a crianças entre 08 e 10 anos do sexo masculino, alunos de uma escolinha de futebol na cidade de Campo Largo. Como resultado da pesquisa observamos que a grade preferência das crianças é o jogo eletrônico deixando de lado os jogos antigos e conseqüentemente a cultura passada de geração para geração a qual agrega valores a cada jogo.

Palavras Chaves: Jogos eletrônicos – Jogos antigos – Preferência – Cultura.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	06
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	09
2.1 Cultura Infantil	09
2.2 Interação do jogo na cultura.....	10
2.3 A história do jogo.....	10
2.4 Brincadeira.....;	12
2.5 Lúdico.....	13
2.6 Jogos e Brincadeiras Tradicionais.....	14
2.7 Tipos de jogos e brincadeiras.....	15
2.8 Jogo no meio virtual.....	16
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	17
3.1 Tipo de pesquisa.....	17
3.2 População e Amostra.....	17
3.2.1 População.....	17
3.2.2 Amostra.....	17
3.3 Material e instrumento para coleta de dados.....	18
3.3.1 Instrumento.....	18
3.3.2 Coleta de dados.....	18
3.4 Análise de dados.....	19
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
7 APÊNDICES	34

1 INTRODUÇÃO

1.1 JUSTIFICATIVA

Segundo Oliveira, Paulo S. apud Brougère (1995), a associação entre brinquedo e cultura não é uma atitude freqüente, pois são poucos os pesquisadores interessados em estudar os brinquedos. O brinquedo é o verdadeiro sujeito de pesquisa para o desenvolvimento infantil.

O ato de brincar acompanha a humanidade em diferentes épocas e culturas. O que diferencia a característica do brinquedo é a cultura onde ele está inserido. Associar brinquedo e cultura é o caminho para desvendar as possibilidades de intervenção do brinquedo no desenvolvimento da criança.

Oliveira, Paulo S. apud Brougère (1995), afirma que as pesquisas não se voltem para a associação do brinquedo e a cultura o que dificulta um aprofundamento teórico sobre o tema.

Infelizmente o brinquedo é visto na sociedade capitalista como um instrumento de riqueza, percebe-se que a venda de jogos em épocas festiva aumenta significativamente, principalmente o jogo eletrônico.

Sabe-se que o brinquedo é muito antigo, tão antigo que a pipa, o pião trazem questionamentos sobre sua origem. Culturalmente os jogos são passados de geração em geração agregando valores a cada jogo.

Na sociedade atual prioriza-se a venda dos brinquedos eletrônicos em relação aos brinquedos populares.

Entende-se que os jogos eletrônicos auxiliam o desempenho das crianças, porém a sua utilização de forma inadequada e exagerada torna este recurso uma ameaça a saúde das crianças, obesidade, ansiedade, nervosas, sentimento de isolamento, estresse, entre outros.

Os brinquedos antigos mudam este cenário, pois favorecem na socialização entre crianças, na diversão, no tempo livre, num fator para os tirarem do mundo das drogas e entre outros.

O que se espera não é a exclusão dos jogos eletrônicos e sim a valorização do brinquedo popular como um recurso do brincar.

Este estudo justifica-se na intenção de identificar uma perspectiva da atualidade dos jogos antigos e dos jogos eletrônicos.

1.2 PROBLEMA

Com o advento da tecnologia, mais especificamente da internet em meados da década de 1980 e 1990, comumente percebe-se um voltar-se para o mundo do computador, dos jogos eletrônicos.

O cenário social sofre uma considerável mudança no comportamento e ações das pessoas, mais especificamente no âmbito lúdico, da infância. Os jogos culturais tão comuns em todas as sociedades estão sendo deixada de lado, pouco atrativos e pouco estimulados pelas famílias e escolas, uma vez que essas gerações são frutos da informática.

A partir dessa situação, existe uma preocupação da escola com a aquisição do conhecimento e da relação interpessoal da criança no seu desenvolvimento infantil, já que essas modalidades podem e devem ser utilizadas como instrumentos de trabalho do docente.

Com relação aos jogos antigos X jogos eletrônicos, qual a perspectiva da atualidade?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GERAL

Comparar as preferências das crianças com relação aos jogos antigos e jogos eletrônicos na prática do tempo livre.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar quais os jogos executados fora da escola;
- Verificar quais jogos conhecidos são utilizados no tempo livre;
- Analisar a importância dos brinquedos antigos e sua contribuição cultural;
- Especificar a diferença de jogos antigos e jogos eletrônicos;
- Averiguar a preferência das crianças com relação aos jogos antigos e jogos eletrônicos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Cultura infantil

A cultura infantil, a muito tempo vem se acabando, pela introdução dos brinquedos modernos que acabam até por manter distante o contato com outras crianças, e a falta de tempo dos pais para participar de brincadeiras onde se estabelece vínculos afetivos e contato com outras pessoas.

A brincadeira tradicional tem a função de vincular a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar, garante a presença do lúdico, da situação imaginária.

Brincar com as crianças e permitir o tempo necessário para que elas possam criar, requer do adulto – educador - conhecimento teórico sobre o brinquedo e o brincar e muita paciência e disciplina, observar sem interferir em determinadas atividades infantis, além da disponibilidade para (re) aprender a brincar recuperando/construindo sua dimensão brincalhona. (FARIA, 1999, p.213)

Espera-se formar indivíduos criativos, críticos e capazes de ter determinações, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de jogos, brinquedos e brincadeiras.

Vygotski (1988) indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos, comunica-se com seus pares, se expressa através de múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões.

2.2 Interação do jogo na cultura

No mundo contemporâneo, grande parte dos jogos tradicionais infantis que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças, estão desaparecendo devido à influência da televisão, dos jogos eletrônicos e das transformações do ambiente urbano, as ruas e as calçadas deixaram de ser os espaços para a criança brincar.

O jogo é um traço essencial talvez o mais importante das sociedades humanas. Diferentemente dos outros animais que brincam, o homem é o único que faz conscientemente e durante toda a vida para obter prazer. (Huizinga, 1993 p.27).

Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1999), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. Ligados ao folclore, possuem as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação e mudança. As brincadeiras tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social.

O mecanismo do efeito de jogo não está só na coexistência e simultaneidade das diversas significações, mas também nas diferentes significações além das imediatas. Qualquer interpretação conserva as significações precedentes e a consciência das futuras significações (Lotman, 1978,p 130).

2.3 A História do Jogo

Desde o início das sociedades o jogo no sentido mais amplo pode ser visto como uma relação, uma troca dentro de regras. Diferentes formas de jogo acompanham o homem e a humanidade durante seu desenvolvimento.

Segundo LOTMAN (1938), nunca se opõe ao conhecimento, sendo assim um dos meios mais importantes de aquisição das diferentes situações de aprendizagem

dos tipos de comportamento. Todas as civilizações sempre se preocuparam com os jogos como os jogos esportivos ou os jogos rituais de magia e religiosidade. O jogo na época grega foi o modo de expressão, dentro das leis da estética da época, uma demonstração da força e perfeição que buscavam.

O jogo como modo de aprendizagem dos diferentes tipos de conduta é um sistema da cultura modalizador de situações inesperadas e novas. Devemos pensar no jogo como um sistema modelizante. Uma situação real é substituída por uma situação lúdica, fazendo com que o jogador perceba a possibilidade de suspender uma ação, como o “é sua vez” do jogo. Assimila a idéia modelizante do jogo que representa a realidade e as regras que podem ser reformuladas. Para o autor, Huizinga, (2005), argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*Homo sapiens*), então a denominação *Homo ludens*, quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização. O jogo é uma realidade original, uma das noções mais primitivas e enraizadas na realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura. O jogo pode dar-se fora da cultura, pois existe antes da cultura humana, visto encontrar-se também entre os animais. (HUZINGA, 2001). O jogo, para Kishimoto, (2003b p.16) pode ser visto como “o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam. O jogo pode ser visto como um instrumento pedagógico muito rico, que todos os professores podem utilizar para desenvolver em seus alunos varias habilidades e trazer varios conhecimentos, pois o jogo é reconhecido como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador e prazeroso que possibilita a aprendizagem de varias habilidades. É difícil estabelecer-se que uma determinada atividade é uma brincadeira, um pequeno jogo ou um grande jogo. Para podermos definir, temos que ver como esta atividade será desenvolvido no caso estudado e assim chegar a uma conclusão. O próprio professor pode utilizar uma mesma atividade em forma de brincadeira, pequeno jogo ou grande jogo, adaptando-a ao publico a ser atingido. Para transformar uma brincadeira em jogo ou vice versa,

basta utilizar as regras de acordo com as características da atividade. (CAVALLARI e ZACHARIAS, 1994, p.57).

2.4 Brincadeira

Tudo o que leva a criança a pensar, descobrir, inventar, e procurar soluções para situações problemas que há nas brincadeiras e jogos, é muito importante na sua formação psicomotora, e no conhecimento infantil, e isso só a brincadeira pode fazer e muito bem, com espontaneidade, sem compromisso e obrigatoriedade, pelas atividades individuais e atividades em grupos seguindo de suas vivencias, a criança consegue alcançar movimentos que são desenvolvidos em aulas tecnicistas, por exemplo, em escolinhas de esportes, enquanto brincam. E por ser de interesse da criança, promove a atenção e concentração da mesma, levando-a a criar, pensar e conhecer novas palavras, situações e habilidades.

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e ate mesmo de desenvolver as capacidades inatas, podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade, tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. (VELASCO, 1996, p.78). O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 2000, p.36).

A brincadeira se constitui num exemplo de uma atividade no qual a criança poderia ser vista como se estivesse num mundo só seu. Mas, estudada em detalhes, ela tem revelado como as crianças estão engajadas umas com as outras, construindo e compartilhando significados. De acordo com a citação de Lopes (2001, p.35), o jogo e o exercício, é a preparação para a vida adulta. “A criança aprende brincando, e é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades.” Zacharias (2007) diz que educadores estão de acordo em dizer que o jogo infantil é uma

atividade física que favorece o desenvolvimento pessoal com a sociedade de forma harmoniosa. A criança evolui com a brincadeira e a brincadeira se evolui integrado ao seu desenvolvimento, a brincadeira esta na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Através das brincadeiras a criança explora os objetos que a cerca, melhora sua agilidade, experimenta seus sentidos e desenvolvem seu pensamento.

Em algumas vezes, estando sozinho, e em outras vezes estando na companhia de outras crianças, desenvolvendo comportamento em grupo. Por isso e de grande importância que os educadores utilizem destas brincadeiras ou jogos como algo privilegiado em sua intervenção educativa. Pois apesar destas atividades serem espontâneas nas crianças, isso não significa que o professor não necessite de uma atitude ativa sobre a criança, inclusive, a observação do comportamento delas nestas atividades permitira conhecer mais sobre as crianças com a qual trabalha.

2.5 Lúdico

O lúdico é uma atividade que nos concede o prazer de estarmos realizando-a, nos proporciona um momento de descontração, onde realmente conseguimos atingir a recreação em sua totalidade, sendo uma atividade livre, ajustada ao nosso gosto e maneira, sendo esta, um jogo ou uma brincadeira.

Porém além de estarmos em um momento de recreação estará passando por momentos de desenvolvimento, conhecimento e muita aprendizagem. Quando estivermos passando para nossos alunos atividades que além do prazer, lhe trarão conhecimentos para a vida, estaremos trabalhando com eles o lúdico. O lúdico está distante da concepção ingênua de passa tempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 2000, p.13).

2.6 Jogos e brincadeiras tradicionais

Leva a interação de pais e filhos, levando a aproximação através de histórias contadas por seus pais, de como era e como se brincava. Assim tornando os jogos e brincadeiras, esquecidas no passado, interessante para as crianças.

Segundo (SANTOS, 1997) “os jogos e brinquedos tradicionais são aqueles que por suas características de fácil assimilação, desenvolvimento de forma prazerosa, aspectos lúdicos e função em seu contexto”.

Geralmente o brinquedo tradicional é elaborado de forma criativa e caseira, da criança para a criança, também é significado de expressão artesanal da cultura do indivíduo.

A brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas, etc., incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro); muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira; o conteúdo refere-se aos objetivos básicos da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetos ou brinquedos, espaço, temática, números de jogadores, etc.(FRIEDMANN, 1992, p. 26).

Normalmente o jogo moderno é criado de forma industrializada, do adulto para a criança, o qual satisfaz muitas vezes o bem estar do adulto e do mercado capitalista deixando de lado o mundo da criança.

Não se trata de enfatizar ou promover nostalgicamente os brinquedos e as formas de brincar do passado como “bons” em face dos brinquedos modernos, necessariamente “ruins”, refere-se ao questão de que estes têm se tornado como praticamente a única “opção” às crianças modernas (OLIVEIRA, 1986, p 53).

2.7 Tipos de jogos e brincadeiras

Os jogos tradicionais infantis entre os vários números de jogos que se encontram na classificação já descritos pelos autores supracitado na educação infantil o que aparece freqüentemente, afirma o autor, são os tradicionais infantis, os jogos de regras, os de construção, e os de faz-de-conta. (KISHIMOTO, 2003b, p. 23). O jogo tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social; é um jogo livre, espontâneo e a criança brinca pelo prazer de fazê-lo, com um fim em si mesmo e preenche plenamente a necessidade de jogar da criança.

Nesse sentido, Friedmann (1996, p. 51), ressalta que o jogo é a “atividade essencial das crianças” e seria interessante que constituísse um dos enfoques básicos para o desenvolvimento dos programas pré-escolares e de 1º Grau, enquanto meio para atingir os objetivos de ensino, e que o professor deve e pode utilizá-lo nas suas atividades cotidianas de ensino através do lúdico.

O jogo educativo – metade jogo e metade educação tomam o espaço das escolas sendo estas chamadas de um ‘grande brinquedo educativo’ e acrescenta: Kishimoto: “o jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome ‘jogo educativo’ que toma cada vez mais lugar na linguagem da Froebeldagogia maternal” (Op. cit., p. 18).

Jogos de Construção – esse jogo criado por Mme. Lowenfeld (1935) (Kishimoto, 2003a, p. 29) destina-se ao livre manuseio das peças para que a criança construa seu mundo. O autor destaca: “construindo, transformando e destruindo, a criança expressa o seu imaginário e seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de deficiência de adaptação e bem como aos educadores o estímulo da imaginação infantil, o desenvolvimento afetivo e intelectual” (op. cit., p. 30). Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial – a criança manipula objetos; estimula a criatividade na construção de algo. Usados como material pedagógico o educador deve certificar se a criança sabe o que construiu e como fazê-lo. A preocupação é ensiná-la a imaginar uma estrutura antes de construí-la, isso a partir dos 4 anos, pois antes dessa idade a criança apenas manipula grandes blocos ou objetos de encaixe, sem a preocupação de

construir algo. Aroeira, (1996, p. 71) ao trabalhar com crianças, esse tipo de jogo, como: “reunir, combinar, modificar e transformar objetos torna-se mais fácil observá-las e conhecê-las melhor”. MONOGRAFIA DA CINTIA E DEISE

2.8 Jogo no meio virtual

Juntamente com o crescimento urbano vem o crescimento tecnológico o qual limitou os espaços de recreação das crianças. Dessa maneira a criança teve que adaptar-se a brincar em espaços fechados e reduzidos, e na maioria das vezes sob supervisão de adultos.

Sabemos hoje que, pelas próprias circunstâncias do mundo “eletrizado” em que vivem as crianças e jovens, não se pode querer orientá-los com significação se não há preparo para isso. Não adianta criticar a televisão e suas programações, sem propor alternativas de superação; não basta criticar a pedagogia dos brinquedos e dos jogos eletrônicos dos computadores se não há um conhecimento profundo desses “objetos” e das condições para utilizados corretamente; não adianta criticar os pais que já não brincam mais com os filhos se não oferecemos conscientização e condições para fazê-los melhorar; da mesma forma, não adianta falar, criticar os problemas das escolas, como evasão, repetência, desinteresse, falta de relacionamento, dominação, autoritarismos do sistema, se não apresentamos propostas de mudanças reais e convincentes. (ALMEIDA, 2000, p. 63).

Com a chegada dos jogos virtuais, ocasionada pelo crescimento urbano, as crianças deixam de lado os jogos de interação coletiva, que trazem consigo um passado histórico deixados por suas gerações passadas e com isso deixando de lado um pouco de cultura.

O jogo interativo entre conteúdo consciente e inconsciente caracteriza-se por um movimento fluido que circula em ambas as direções continuamente. Estes domínios de processamento, portanto, configuram-se na Forma de um continuum da mesma e única mente. Cada um funciona como sombra e suporte do movimento e expressão do outro... É na troca e alternância entre as ações de escutar e expressar dentro de continuum que conhecemos a nós próprios e nos sentimos fortalecidos e livres em espírito/emoção (Huizinga, 1993: p.13).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 TIPO DE PESQUISA

Este trabalho se caracteriza como sendo Pesquisa descritiva do tipo Questionário, que, segundo Tomas e Nelson (2002), a pesquisa descritiva esta relacionada ao status e de todas as técnicas que possui, a mais preponderante é o questionário. A justificativa principal para a utilização do questionário é a necessidade de obter respostas de pessoas de uma vasta área geográfica.

Ocasionalmente, um questionário solicita opiniões ou conhecimento.

3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

3.2.1 POPULAÇÃO

Tendo em vista o objeto do estudo, a população escolhida para compor a pesquisa foram crianças entre 08 e 10 anos de idade, com distinção de sexo, masculino, alunos de uma escolinha de futebol na cidade de Campo Largo.

3.2.2 AMOSTRA

A amostra inicialmente definida foi composta por 20 crianças de uma escolinha de futebol, instituição Estrela do Sul Futebol Clube, situada no bairro em Bateias, cidade Campo Largo – PR, com idade entre 08 e 10 anos.

Retornaram os questionários das vinte crianças, sendo as vinte crianças do sexo masculino. Pois teve um relativo índice de 100% significativo, pois desde o principio da pesquisa foi esclarecido às crianças que suas participações eram voluntárias.

3.3 MATERIAL E INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS

3.3.1 INSTRUMENTO

A pesquisa tem como instrumento para coleta de dados um questionário contendo 8 questões fechadas e três do tipo abertas, validado por professor da área.

3.3.2 COLETA DE DADOS

Os dados foram coletados por meio de questionários compostos por questões, sendo que oito destas questões foram do tipo fechadas e três do tipo aberta. Os questionários foram entregues pelo próprio pesquisador no dia cinco de maio de dois mil e doze, após breve explicação sobre os objetivos do mesmo e o caráter voluntario de participação das crianças na pesquisa. As crianças assumiram o compromisso de respondê-los e retorná-los ao pesquisador no prazo de uma semana, por tanto no dia doze de maio de dois mil e doze.

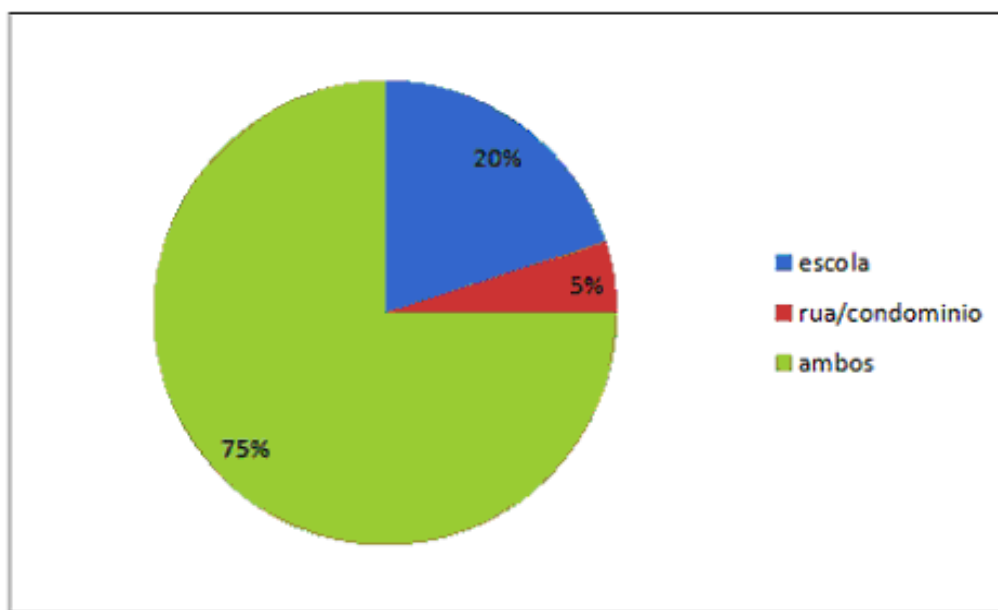
Como já citado anteriormente, das vinte crianças inicialmente convidadas a participar da pesquisa, todas retornaram com os questionários para efeito de tabulação de dados.

3.4 ANÁLISE DE DADOS

Os resultados foram analisados através do programa Microsoft Excel e expressos em forma de gráficos.

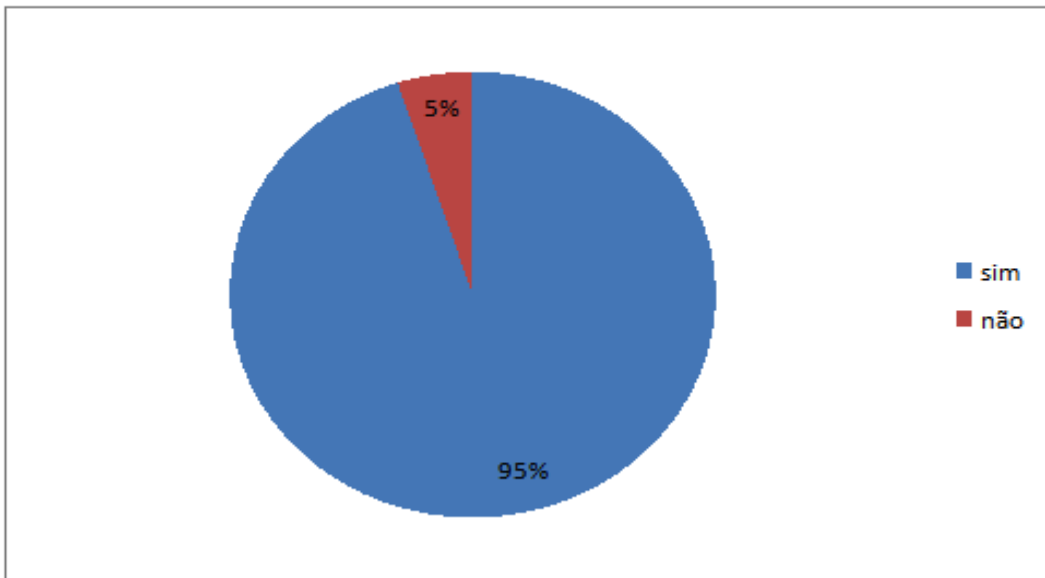
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

1- Seus amigos são da sua escola, da sua rua, do seu condomínio ou ambos?



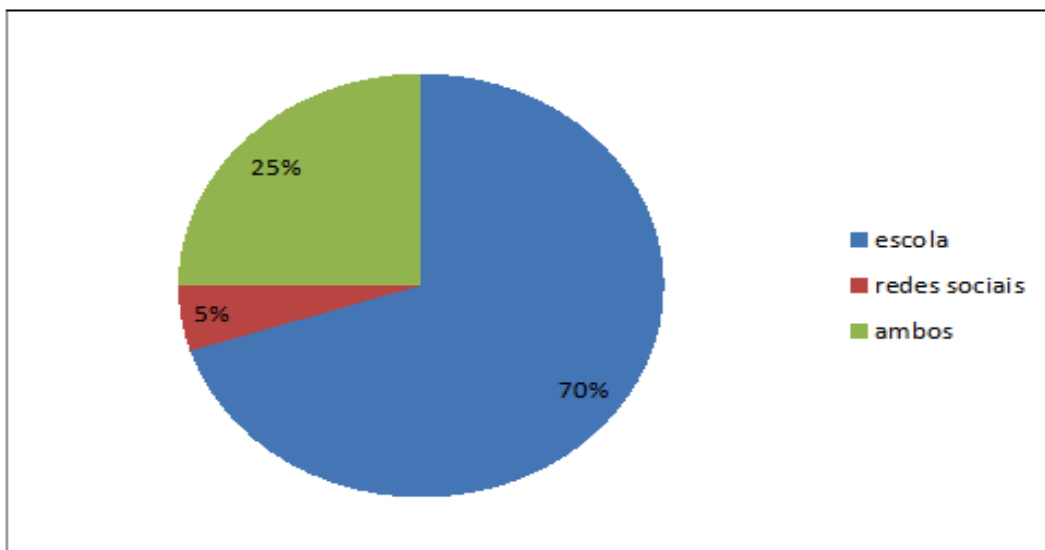
Tendo em vista que o ser humano inicia seu convívio social na família, a escola e a rua vêm sendo um ambiente de continuação da socialização entre as crianças como mostra o gráfico acima, obtendo um índice 75% de convívio em ambos, enquanto que na escola obteve um índice de 20% e na rua/condomínio um índice de 5%.

2- Você frequenta a casa de seus amigos e vice versa?



O conhecimento não se adquire de forma isolada, mas através do contato com outro, é um processo de transferência de experiências, assim percebemos que 95% das crianças entrevistados frequentam a casa de amigos e vice versa, mantendo esse processo de troca de experiências, pois possuem a mesma faixa etária e desejos similares.

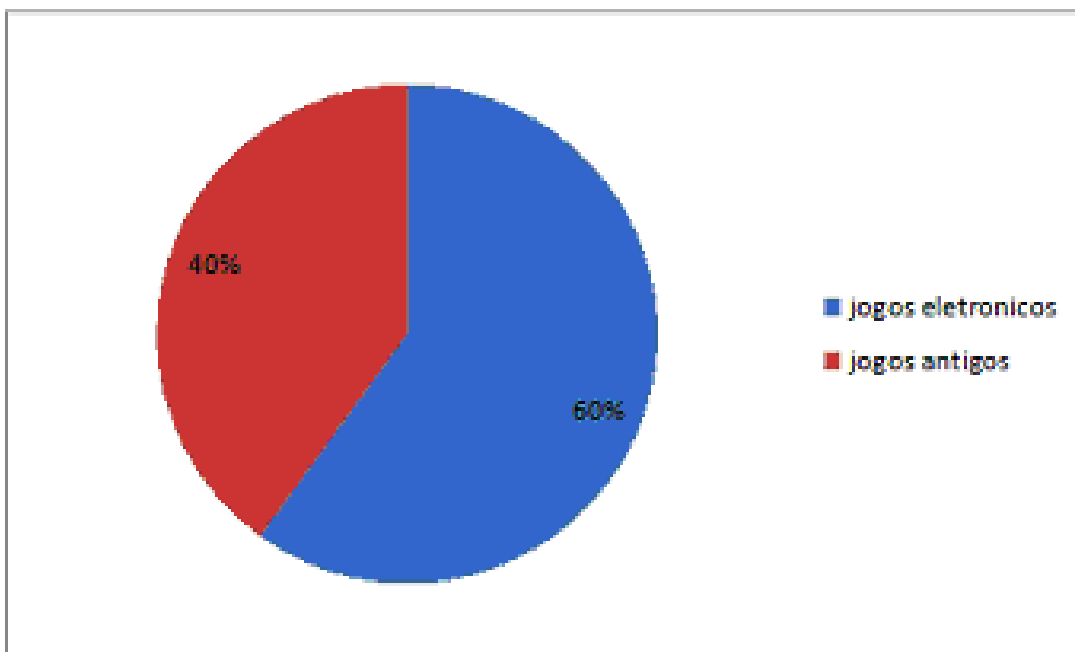
3- Você e seus amigos conversam na escola e ou em redes sociais (orkut, msn, facebook entre outros).:



É no ambiente escolar que as crianças têm maior contato com outras da

mesma idade e de outras idades também, como comprova o gráfico acima onde 70% das crianças entrevistadas comunicam-se com seus amigos na escola.

4- Que tipo de brincadeira você e seus amigos brincam jogos eletrônicos ou jogos antigos (peteca, amarelinha, bola de gude, pipa, corda e etc...).

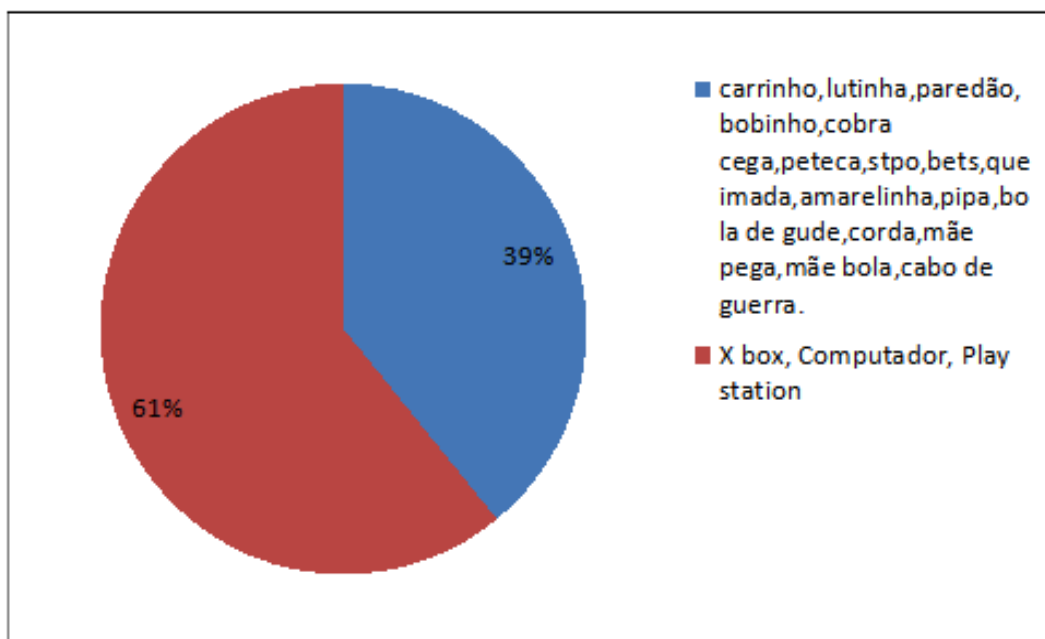


Percebe-se um novo objetivo das crianças nos encontros com amigos nos dias de hoje, seus encontros são para brincar com o jogo eletrônico, como vemos no gráfico acima onde 60% do grupo entrevistado brinca com jogos eletrônicos com seus amigos.

Brincadeiras de crianças são todos os tipos de jogos e atividades que envolvem imaginação, esforço físico e competição praticados pelas crianças. Existem vários tipos de brincadeiras, estas sofrem tem suas próprias subdivisões regionais.

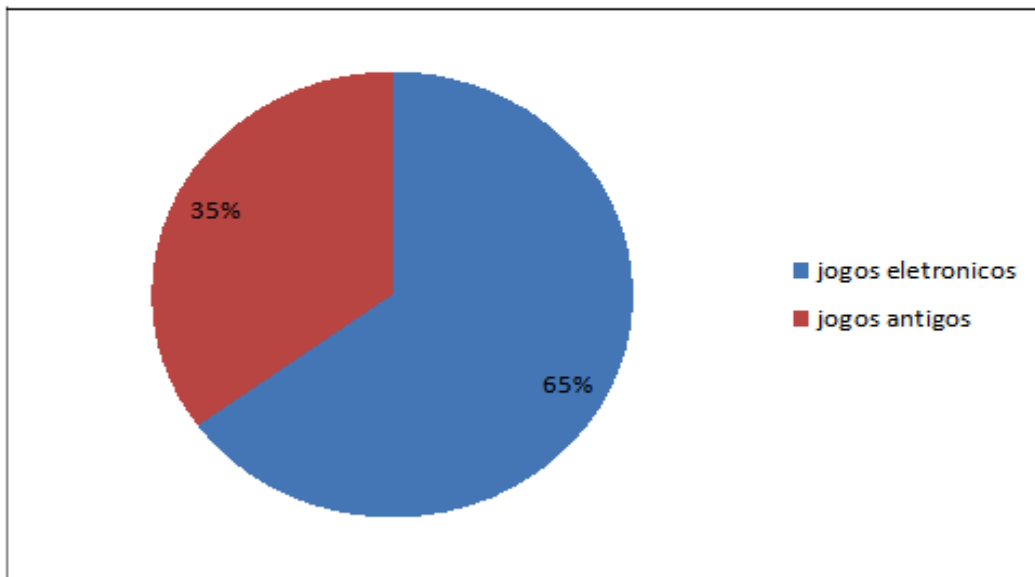
Atualmente as brincadeiras ainda persistem, mas sofrem concorrência com os jogos eletrônicos e esportes tradicionais.

Cite : Que tipo de brincadeira você e seus amigos brincam jogos eletrônicos ou jogos antigos (peteca, amarelinha, bola de gude, pipa, corda e etc...).



Na era que vivemos o capitalismo vem afetando as crianças desde a infância, onde as crianças priorizam o jogo eletrônico nas brincadeiras, a preferência dos “tops” dos jogos eletrônicos nos tempos contemporâneos é identificada no gráfico acima onde o grupo entrevistado teve um índice de 61% em jogos como X box, computador e Playstation.

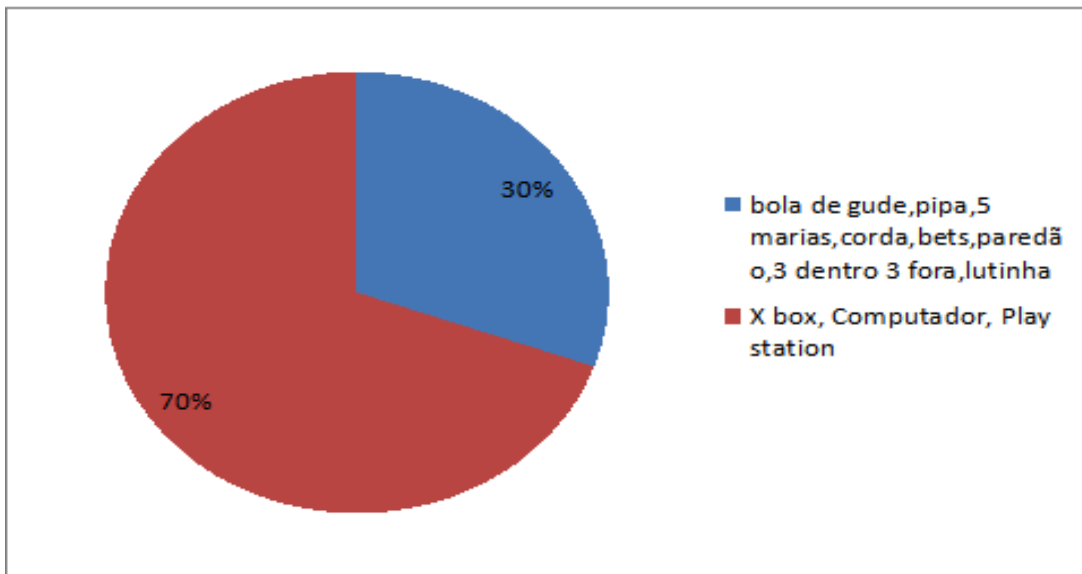
5- você prefere brincar com jogos antigos ou jogos eletrônicos:



O jogo eletrônico pela sua possibilidade de se brincar sozinho e dentro de casa, lugar mais seguro nos dias de hoje, torna-se preferência nas brincadeiras infantis, o gráfico acima demonstra essa preferência no grupo entrevistado obtendo índice de 65% das crianças prefere o jogo eletrônico.

Segundo Ruiz (1992), a preferência lúdica é um fenômeno relativamente efêmero e dependente de numerosos fatores como as modas infantis, as estações do ano, que permitem ou não a permanência ao ar livre, a influência de estímulos culturais como a televisão, os costumes sociais coletivos, as festas locais, o número de companheiros e brinquedos de que se dispõe etc. Dessa maneira, a preferência por um jogo ou por outro não deve ser tomada como um indicador exato de todos os processos psicológicos implicados no mesmo. Contudo, preferir um determinado jogo e não outro pode indicar que o jogo preferido é conhecido e dominado pela criança, pelo menos em um nível que lhe permite dizer que sabe como jogar esse jogo.

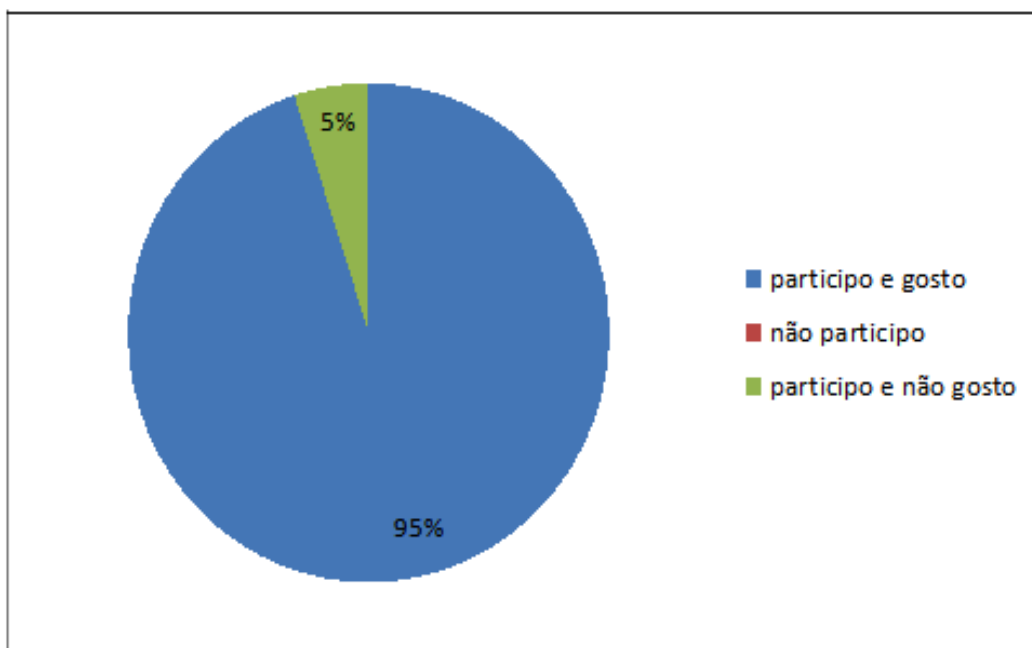
Cite: Você prefere brincar com jogos antigos ou jogos eletrônicos?



O jogo eletrônico tem uma série de recursos como jogos que simulam a realidade, e jogos que aguçam a fantasia como personagens com poderes logo prende a atenção e a imaginação das crianças. Percebemos isso no gráfico acima onde o interesse infantil é de 70% nos jogos como X box, computador e playstation.

Mas desde quando a brincadeira foi alvo de discussão? Partindo-se de uma perspectiva histórica, desde a Antiguidade as crianças participavam de diversas brincadeiras como forma de diversão e recreação .(Wajskop, 1995).

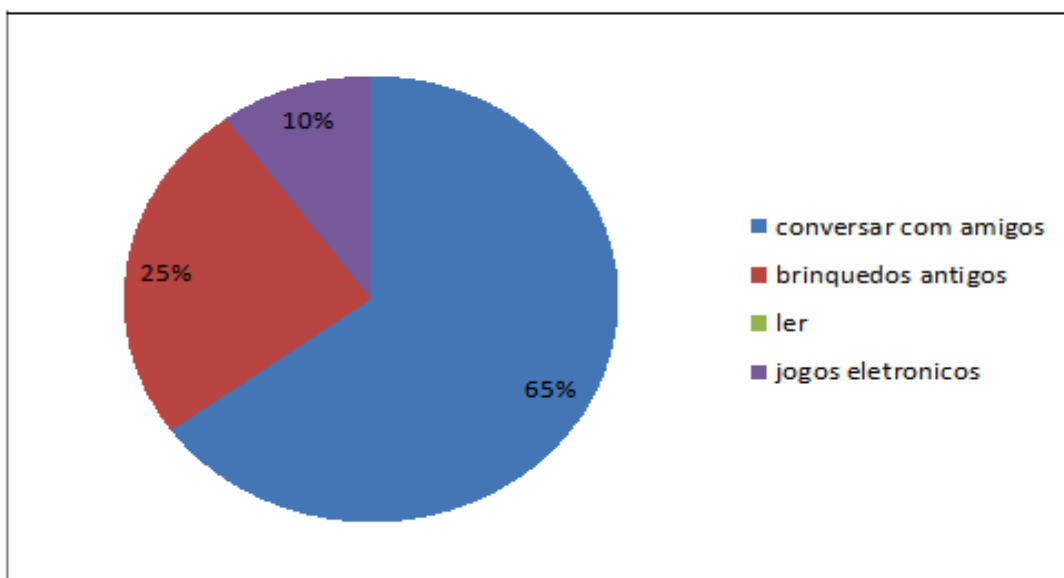
6-Na escola você participa das aulas de Educação Física e gosta:



A Educação Física por ser uma atividade lúdica permite as crianças prazer na sua pratica como vemos no gráfico acima 95% dos alunos participam e gostam das aulas de Educação Física.

O jogo é um traço essencial talvez o mais importante das sociedades humanas.Diferentemente dos outros animais que brincam, o homem é o único que faz conscientemente e durante toda a vida para obter prazer. (Huizinga,1993).

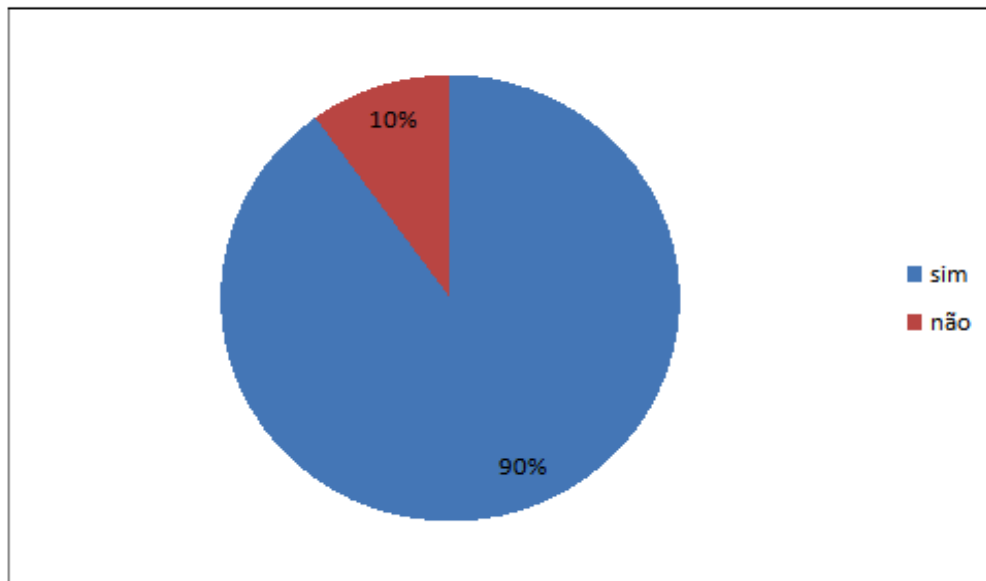
7- No recreio você prefere:



O recreio escolar é o momento livre dos alunos dentro da escola, momentos esses que não são dirigidos por conteúdos programados pelos professores, e é nesse momento que eles aproveitam para fazer o que mais gostam o grupo entrevistado demonstrou com 65% uma preferência em conversar com os amigos.

O intervalo entre as aulas representa um aspecto especial na rotina escolar. Muitas vezes, trata-se do único momento em que os alunos podem fazer opções: com quem conversar de quem se aproximar, onde e como brincar. É o espaço-tempo que os convida a explorar diferentes percursos e aprender algo mais sobre relações grupais. Não é à toa que, para boa parte dos estudantes, o recreio é a hora mais esperada. Quem não se lembra das brincadeiras no pátio? Também são inesquecíveis os intervalos perdidos dentro da sala de aula, como castigo. Enfim, muitas experiências significantes se constroem ou se intensificam nesse período de 20, 30 minutos.

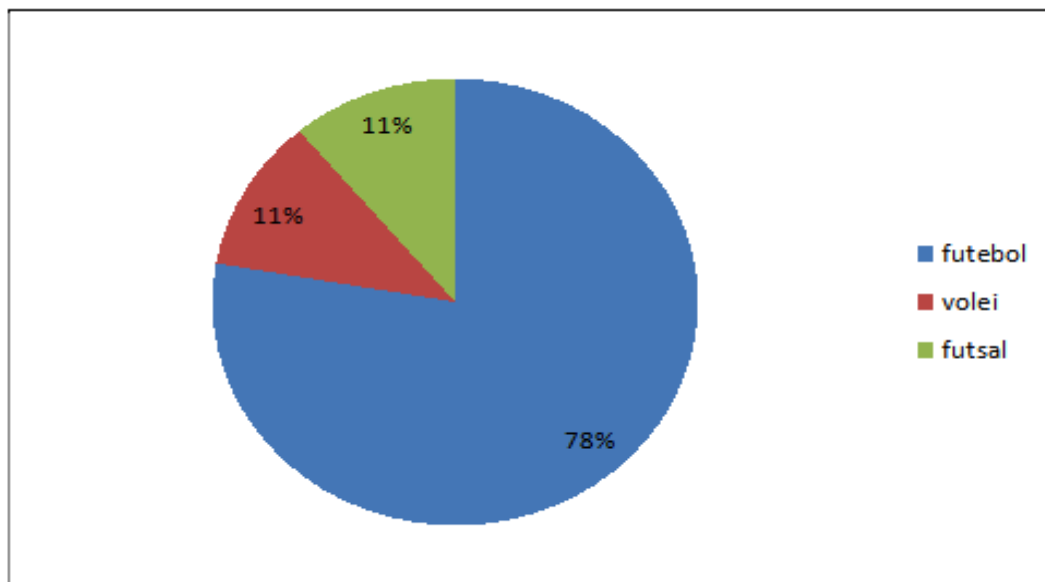
8- Você pratica algum esporte na escola ou fora dela:



Sabemos que o jogo traz em si um espaço para a aprendizagem podendo ter seu efeito potencializado, proporcionando aos "jogadores" algo mais ! Partindo de uma experiência concreta, que gera uma aprendizagem ativa, podemos ilustrar pontos de um curso, aula, treinamento, oficina, palestra, etc... Já disse Paulo Freire: "O homem não aprende apenas com sua inteligência, mas com seu corpo e suas vísceras, sua sensibilidade e imaginação."

Na infância as pessoas precisam de atividades físicas para obtenção das habilidades motoras e a prática esportiva é o melhor caminho para esse objetivo no gráfico acima percebe-se que 90% pratica esporte ajudando para seu desenvolvimento motor.

Cite: Você pratica algum esporte na escola ou fora dela?



Moramos num país onde somos conhecidos como o “país do futebol” essa cultura está intrínseca nos brasileiros e podemos perceber isso no gráfico acima onde 78% dos entrevistados praticam futebol.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluído o estudo, nota-se que os jogos antigos vem através de cultura para cultura os jogos apesar de estarem à cada vez mais sendo trocados pelos jogos eletrônicos, ainda muitas das crianças com suas criatividade conseguem se distrair em seu tempo livre.

Os jogos antigos, têm como um principal método para a perspectiva atual da crianças onde se trabalha muito com o cognitivo e também com a criatividade de cada uma.

Portanto, em meio de tudo isso os jogos são essenciais para que as crianças num meio social interajam entre elas fazendo com que façam a sociabilização. Os jogos também influenciam numa vida mais tranqüila e divertida para as crianças.

Com a vinda do jornal, logo após o rádio, do cinema e da televisão, um número relativamente pequeno de pessoas emite suas mensagens para um número relativamente grande de pessoas.

Ficou muito claro a partir do momento em que a tecnologia entrou como um meio de comunicação entre todos nós, em que cada vez mais as crianças estão se afastando à cada vez mais umas das outras.

Mas não pode-se dizer que isso tudo irá prejudicar, ao contrario o meio de comunicação ajuda em uma parte em relação da memória das crianças através de jogos de memórias.

Muitos jogos tecnológicos numa menor parte fazem-se com que crianças adquirirem uma sociabilização com outras. No entanto na maior parte faz-se com que elas se distanciem cada vez mais umas das outras.

Os videogames cada vez mais são prejudiciais no desenvolvimento infantil das crianças, com aqueles tipos de jogos de lutas (Mortal Combat), muitas dessas crianças por estarem jogando acabam entrando como se fosse real e, nisso tudo levam a briga com outras crianças para fazerem como nos jogos advetos da tecnologia.

Mas conseqüentemente os jogos eletrônicos estão deixando as atividades antigas de lado, pois muitos pais vêem nos jogos eletrônicos como um meio de as crianças se distraírem em suas casas, sem que precisem sair de suas casas para brincar em ruas com outras crianças, pelo motivo de deixarem em risos seus filhos pelo tanto de violência que está acontecendo hoje em dia.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Editora Loyola, 2000.

CASCUDO, Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro.** 11ed. São Paulo: Global, 2001 (*Superstição no Brasil.* 4ed. São Paulo: Global, 2001; *Literatura oral no Brasil.* 3ed. São Paulo: Itatiaia, 1984).

FARIA, Ana L. G. de. **Educação Pré-Escolar e Cultura.** Campinas: Unicamp, São Paulo Cortez, 1999.

FRIEDMANN, Adriana *et al.* **O direito de brincar: a brinquedoteca.** 2ed. São Paulo: Scrita ABRINQ, 1992.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva S.A., 1993.

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

Lotman. Iuri, **A estrutura do texto artístico.** Editor Estampa, Lisboa.1938.

OLIVEIRA, Paulo S. **Brinquedo e indústria Cultural.** Petrópolis: Vozes, 1986.
Florianópolis, n 9, p.66-77, 1996.

Vygotski, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2. Ed., 1988.

Internet:

CATARINA LAVELBERG, 30/05/12 - 13:12

<http://www.ufscar.br/-13/06/11-19:50>

http://meninadorock.com.br/Portifolio/ILP1/Kishimoto_A_brincadeira_e_a_cultura_infantil.pdf - 14/06/11 – 11:15

<http://www.unifan.edu.br/files/pesquisa> - 13/06/11 – 20:06

http://pt.Wikipedia.org/wiki/Brincadeiras_de_crian%C3%A7a- 30/05/12

APÊNDICE

APÊNDICE 1

1. Seus amigos são da escola, da rua, do seu condomínio ou em ambos?

escola rua/condomínio ambos

2. Você frequenta a casa de seus amigos e vice-versa?

sim não

3. Você e seus amigos conversam na escola ou em redes sociais (Orkut, MSN, facebook entre outros).

escola redes sociais ambos

4. Que tipo de brincadeira você e seus amigos brincam jogos eletrônicos ou jogos antigos (peteca, amarelinha, bola de gude, pipa, corda e etc...).

jogos eletrônicos jogos antigos

Cite: _____

5. Você prefere brincar com jogos antigos ou jogos eletrônicos?

jogos antigos jogos eletrônicos

Cite: _____

6. Na escola você participa dos jogos antigos nas aulas de Educação Física e gosta?

participo e gosto não participo participo mais não gosto

7. No recreio você prefere:

conversar com amigos brinquedos antigos ler jogos eletrônicos

8. Você pratica algum esporte na escola ou fora dela?

sim não

Qual: _____