

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: UM PASSEIO PELA HISTÓRIA

Elizabeth Lannes Bernardes
Universidade Federal de Uberlândia

RESUMO

Grande parte dos jogos e brincadeiras tradicionais que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças estão desaparecendo na atualidade devido às transformações do ambiente urbano, da influência da televisão e dos jogos eletrônicos. Pesquisas atuais mostram a importância de resgatar os jogos tradicionais na educação e socialização da infância, pois brincando e jogando a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações. Aprende a ganhar, mas também a perder. Na experiência lúdica, a criança, assim como o adulto, cultiva a fantasia, vivencia a amizade e a solidariedade, traços fundamentais para se desenvolver uma “cultura solidária” na sociedade brasileira atual. Este artigo aborda a origem do universo lúdico das crianças brasileiras, a partir dos escritos e pinturas dos viajantes estrangeiros entre os séculos XVI e XIX e obras literárias. Para identificar e caracterizar as brincadeiras tradicionais infantis recorremos a autores como Cascudo, Gilberto Freyre, Jean Château, Michel Manson, João Amado, Florestan Fernandes, Kishimoto e outros. Estes autores evidenciam a importância do universo lúdico para o desenvolvimento infantil, pois eles foram e continuam a ser uma verdadeira “introdução ao mundo”. Os jogos tradicionais infantis são provenientes de rudimentos de romances, contos, rituais religiosos e místicos abandonados pelo mundo adulto. Anonimato, oralidade, tradição, conservação, mudança e universalidade são características desses jogos. Canções de roda, adivinhas, lendas, histórias de fadas, bruxas, lobisomens, e jogos de bolinhas de gude, pião, amarelinha, pedrinhas (saquinhas), a pipa, entre outros, foram divulgadas pelos colonizadores portugueses quando vieram para o Brasil. A pipa ou o papagaio trazido pelos portugueses no século XVI tem origem nos povos orientais. Segundo a enciclopédia chinesa Khe-Tchi-King-Youen, a pipa foi inventada no ano 206 a.C, pelo general chinês Hau-sin, com finalidade de estratégias militares, servindo de comunicação entre os soldados para enviar notícias a locais sitiados ou pedidos de ajuda. A miscigenação índio-branco-negro e a falta de documentação sobre os jogos dos meninos negros no período colonial dificultam a especificação da influência africana no folclore infantil. Entretanto, pela linguagem oral que a mãe preta transmitiu para as crianças o conto, as lendas, os mitos, as histórias de sua terra. Na época da escravidão era costume do menino branco receber um ou mais moleques negros como companheiros de brincadeira que lhe serviam como cavalo de montaria, burros de liteira, de carro de cavalo, em que um barbante serve de rédea, um galho de goiabeira de chicote. Os sinhozinhos reproduziam nas brincadeiras as relações de dominação. As meninas, ao brincarem os jogos de faz-de-conta, reproduziam a vida do engenho, onde as meninas negras eram tratadas como servas pela sinhazinha. Entretanto, longe do controle dos adultos essa relação se invertia, particularmente, nas brincadeiras de pião, papagaio, matar passarinhos, subir em árvores, a liderança era dos moleques negros, prevalecendo às habilidades do jogador. Da tradição indígena ficaram as brincadeiras de barbantes, atualmente conhecidas como cama-de-gato e o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais. Podemos perceber que, apesar da convivência de diferentes raças a influência portuguesa foi preponderante nas brincadeiras e jogos infantis das crianças brasileiras.

TRABALHO COMPLETO

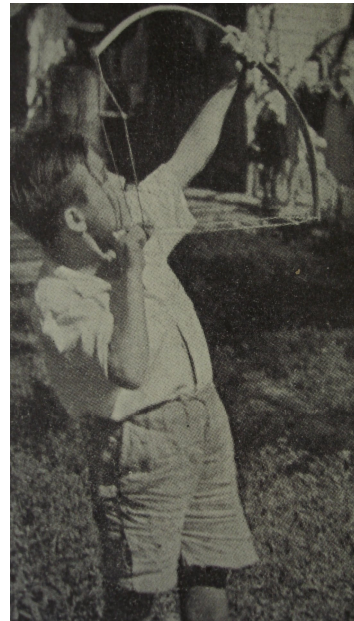
Na sociedade contemporânea, grande parte dos jogos tradicionais infantis - ciranda cirandinha, cabra-cega, barra manteiga, queimada, jogo de pião, pedrinhas, amarelinha, entre outros - que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças, estão desaparecendo devido à influência da televisão, dos jogos eletrônicos e das transformações do ambiente urbano, ou seja, as ruas e as calçadas deixaram de ser os espaços para a criança brincar. Nesse sentido, este texto pretende observar tais aspectos, abordando o universo lúdico infantil e considerando ainda a contribuição oferecida por depoimentos de escritos dos viajantes estrangeiros, dos folcloristas e de obras literárias referentes a esse assunto.

Pesquisas atuais mostram a importância dos jogos tradicionais na educação e socialização da criança, pois brincando e jogando a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece, ainda, às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações; aprende a ganhar e a perder. Amado (2002, p. 11) demonstra que o universo lúdico foi e continua sendo “uma introdução ao mundo... nunca uma lição... mas uma descoberta”. Ele não compreende esse universo como uma simples imitação dos adultos, mas um universo de magia, mistério e liberdade sem limites.

Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1999 e 2003), 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.

Cascudo (2001) afirma que grande parte das práticas lúdicas da infância brasileira – adivinhas, parlendas, cantigas de roda, histórias de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos, como a pipa, o pião, o bodoque e os jogos de pedrinhas, a amarelinha, entre outros – foram trazidas pelos portugueses e fazem parte da cultura européia e, por isso, segundo Amado (2005), estão gradativamente entrando em declínio devido:

primeiramente, à cedência a modas ditadas pelas classes cultural e economicamente favorecidas, e ao seu desejo de ostentação e de luxo, depois ao consumismo desenfreado de produtos acabados e de fácil aquisição que, no entanto, retiram à criança o prazer de descobrir, de inventar, de fazer e de partilhar (p.306).



Brinquedo tradicional dos meninos dos sertões e do interior do país trazido pelos primeiros portugueses é o bodoque: pequena arma utilizada pelas crianças para caçar borboletas, pássaros, lagartixas e calangos. Palavra de origem árabe, *bondok* foi utilizada como instrumento bélico na Espanha e Portugal até a criação da pólvora e das armas curtas, em 1498. O *bodoc* ou *baducca* é um pequeno arco confeccionado com madeira “airi”. Possui duas cordas bem esticadas e separadas por dois pedacinhos de madeira; no meio, as cordas são unidas por um trançado chamado “malha”, “rede” ou “sanga”. É nessa parte que se colocam os projéteis que, em geral, são pelotas de barro cozido ou pedrinhas redondas.

No ano de 1815, o príncipe de Wied-Neuwied realça a habilidade das crianças nessa atividade lúdica: “os homens em geral bons caçadores e habituados ao uso da espingarda; os meninos têm ótima pontaria com os pequenos arcos feitos de madeira do “airi”, chamados bodoques” (Cascudo, 2001. p. 227). O viajante Langsdorf, em 1920, relata que com esse brinquedo as crianças abatem “um pequeno pássaro a grande distância; e o que é mais, até borboletas pousadas nas flores” (idem).

Durante muito tempo, esse brinquedo foi considerado de origem indígena e pré-colombiana. Em 1918, Erlend Nordenskiöld descreve esse folguedo como uma combinação da funda e do arco, já conhecidos pelos romanos como *arcus balista*, na França denominado *arbalète* ou *baleste*, na Península Ibérica, *ballesta*, *balesta* ou *besta* (cf. Cascudo, 2001).

Outro brinquedo de arma produzido pelas próprias crianças, utilizado para matar passarinhos e em rixas entre as gangues de adolescentes durante vários séculos, é o estilingue, conhecido também como atiradeira, baladeira. Em Santa Catarina, o folclorista Osvaldo R. Cabral informa que as crianças o chamam de *setra* ou *seta*, os meninos sulistas o designam por *chilòida*. Em Portugal, o estilingue recebe os nomes de *elásticos*, *funda*, *fisga* ou *atiradeira*. Esse brinquedo é composto de três partes: o gancho ou forquilha (cabo), o elástico e a malha. Tem a forma de um “Y” e é construído com madeira de laranjeira, goiabeira ou jabuticabeira. Nas extremidades superiores amarram-se duas tiras de borracha ou elástico. As outras pontas das tiras ficam amarradas em um pedaço de couro formando a funda, a malha, onde se coloca o projétil (mamona verde, pedrinhas), que é atirado no alvo com o impulso da borracha distendida.

O folclorista Araújo (1967) conta que os meninos de outrora acreditavam que ao matarem um passarinho com um estilingue novo, deveriam dar seu sangue para passarem no cabo, para que não errassem uma estilingada sequer. Outro costume infantil era fazer com o canivete um risco no estilingue para marcar quantos passarinhos tinham matado. O autor lembra ainda que, na infância, seu irmão Marinho possuía um estilingue, “cujo cabo não havia mais lugar para assinalar, tanto eram os piques. Estes iam subindo nas hastes da forquilha. Da empunhadura passavam para os ganchos. O cabo de seu estilingue era um verdadeiro reco-reco... Tinha uma pontaria! Melhor do que a de Assis Brasil no revólver...” (p. 351).

O pião ou pinhão é um brinquedo construído com madeira de goiabeira, laranjeira e jacarandá, tendo na ponta um prego – “ferrão” -, por onde gira pelo impulso do cordão enrolado na outra extremidade e lançado com destreza pela meninada. Existem várias modalidades desse jogo: na *jogada de dormir* o pião deve ficar rodando sobre o seu eixo sem balançar e sem mexer; na *jogada batata*, o pião fica girando com a cabeça para baixo; na *jogada de vida ou morte*, o jogador lança o pião sobre um outro que está girando para parti-lo ao meio, danificando-o. O dono de um pião cheio de pontas é visto como péssimo jogador (cf. Cascudo, *ibidem*).

Pesquisa realizada pelo folclorista Sérgio Alexandre Di Marco (1988, p. 70), no interior de São Paulo, demonstra que várias adivinhas sobre o pião possuem versões semelhantes em Portugal:

1. Estando nu, eu não danço
me vestem para dançar
Mas me arrancam a capa
Para me verem brincar
2. É de madeira e ferro
Carrega tripa por fora
Quando brinca com ele
Pula, canta, até chora
3. Ele, com capa, não anda,
Sem capa não pode andar,
Para andar, bota-se a capa
Tira-se a capa para andar
Variante:
Ele com capa não anda
Sem capa não pode andar,
para formar o brinquedo,
Sacode a capa pra lá



O pião foi introduzido na lúdica infantil por intermédio dos primeiros portugueses. Segundo Cascudo (op. cit.), esse brinquedo tem sua origem na Antiguidade Clássica, sendo que na Grécia era

conhecido por *strombos* e em Roma por *turbo*. O historiador Manson (2002) evidencia que o pião era um dos brinquedos de destreza utilizados pelas crianças da Antiguidade. Na *Ilíada*, esse brinquedo é narrado quando Ajax lança uma pedra em Hector, “fazendo-o rodopiar como um pião (*strombos*); o outro corria girando à toa” (p. 27). Desde o século V a.C., os vasos gregos registram esse brinquedo. Virgílio, em *Eneida*, narra as emoções dos jogadores: “já viram voar, fustigado pela correia, o pião que as crianças em círculo, absortas, fazem em redor do vestíbulo deserto? Ativado pela correia, ele descreve curvas rápidas, os miúdos móveis, maravilhosos, inclinam-se sem perceber, admirando o buxo assim animado pelos esticões” (ibidem, p. 28).

Na Idade Média, os brinquedos e os jogos, paulatinamente, vão sendo associados às idades da vida. O cavalo de pau corresponde à segunda infância, faixa etária entre 3 e 7 anos; o pião a *pueritia*, representado por um rapaz que necessitava de força e agilidade para participar desse jogo.

Ariès (1981) mostra que os brinquedos e jogos que, na atualidade, são considerados típicos de crianças como: jogo de pedrinha, amarelinho, pião, cabra-cega, entre outros, em épocas passadas eram compartilhados com o mundo dos adultos:

Numa tapeçaria do início do século XVI, alguns camponeses e fidalgos, estes últimos vestidos de pastores, brincam de uma espécie de cabra-cega: não aparecem crianças. Vários quadros holandeses da segunda metade do século XVII representam também pessoas brincando dessa espécie de cabra-cega. Num deles aparecem algumas crianças, mas elas estão misturadas com os adultos de todas as idades: uma mulher, com a cabeça escondida no avental, estende a mão aberta nas costas. Luiz XIII e sua mãe brincavam de esconde-esconde. Brincava-se de cabra-cega na casa de Grande Mademoiselle, no Hotel de Rambouillet. Uma gravura de Lepeautre mostra que os camponeses adultos também gostavam dessa brincadeira (p.50).



Ao se comparar às imagens descritas por Ariès no jogo de cabra-cega com o quadro de Orlando Teruz, que retrata a mesma brincadeira nos anos iniciais de 1930, constata-se que na pintura do artista brasileiro aparecem somente meninas-adolescentes brincando de cabra-cega. Homens, mulheres e crianças não compartilham mais dos mesmos jogos e divertimentos e a brincadeira de cabra-cega passou a ser um reduto do sexo feminino. Acompanhando os estudos históricos, observa-se que a diferença de gênero no lúdico é uma construção cultural e

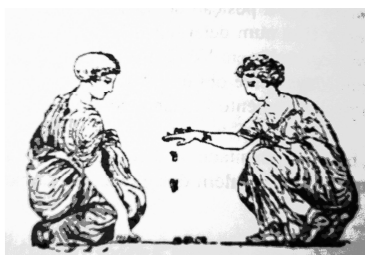
consolida-se na sociedade capitalista. Assim, em torno dos anos de 1600,

[...] a boneca não se destinava apenas às meninas. Os meninos também brincavam com elas. Dentro dos limites da primeira infância, a discriminação moderna entre meninas e meninos era menos nítida: ambos os sexos usavam o mesmo traje, o mesmo vestido. (Ariès, op. cit., p. 49)

Com a descoberta da infância, os brinquedos e os jogos que, em épocas remotas, eram utilizados em cultos e rituais religiosos e que integravam os laços coletivos da comunidade passaram por transformações e tornaram-se monopólios do universo infantil. Ariès (op. cit. p. 47) afirma:

Com o tempo, a brincadeira se libertou de seu simbolismo religioso e perdeu seu caráter comunitário, tornando-se ao mesmo tempo profana e individual.

Nesse processo, ela foi cada vez mais reservada às crianças, cujo repertório de brincadeiras surge então como o repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos e dessacralizadas.



Jovens gregas jogando as pedrinhas (Mármore de Herculano. Museu de Nápoles – Daremberg et. al. apud Amado, J. 2002).

Outro jogo que como passar dos séculos se tornou praticado, particularmente, pelas meninas é o jogo de pedrinhas.

Nas antigas civilizações os jogos com ossinhos ou pedrinhas serviam de instrumentos divinatórios. Na *Odisséia*, a deusa Atenas encontra os pretendentes de Penélope jogando pedrinhas: “sentados diante da porta, em pele de bois, que eles próprios tinham matado, divertindo o espírito com pedrinhas de jogar” (apud. Amado, 165). Tanto as moças quanto os rapazes exerciam essa atividade lúdica e eram dados como presentes às crianças quando tinham um bom desempenho escolar: “Ao vencer as outras crianças, por ter desenhado bem as letras, Conaros recebeu um prêmio de oitenta ossinhos” (Manson, p. 27). Herondas, no século III a.C., conta que tanto os professores quanto os pais recriminavam os estudantes por jogarem a dinheiro. O jogo das cinco pedrinhas era conhecido na Grécia por *pentha litha* e em Roma por *astragalus*.

A pipa ou papagaio é um brinquedo sazonal de origem oriental e foi trazido para a América Portuguesa no século XVI. Segundo a enciclopédia chinesa *khé-Tchi-King-Youen*, a pipa foi inventada pelo general chinês Hau-sin, no ano de 206 a.C.. Este comandante do exército utilizou uma pipa para calcular a distância que o separava do palácio Wai-Yang, para conquistá-lo por meio de um túnel. Ainda, contam as tradições orientais que os habitantes de uma cidade sitiada conseguiram se comunicar e pedir ajuda por intermédio do papagaio. Os séculos passaram e esse uso estratégico de um brinquedo infantil pode ser visto na atualidade nas favelas do Rio de Janeiro, onde crianças e adolescentes utilizam o papagaio para avisar os traficantes de drogas da chegada da polícia no morro.



Esse brinquedo é conhecido também por arraia, pandorga, quadrado, curica, e em Portugal, por estrela, canoa, cometa, zoeira, bacalhau. O poeta Thiago de Mello, em sua obra *Arte e ciência de empinar papagaio*, demonstra uma linguagem própria utilizada pelas crianças, no início do século XX, na região do Amazonas, ao viverem nessa atividade lúdica. *Imbicar* ou *embicar* designa o movimento de descer verticalmente a pipa de cabeça para baixo; *aparar* é pegar pela rabiola o papagaio de outro menino e descer com ele até sua mão; *papocar* é quando a linha se rompe sozinha; *quedar*: verbo para quem é cortado. Palavras que até hoje são encontradas nas bocas das crianças.

Nas casas-grandes era costume do menino branco receber um ou mais moleques negros como companheiros de brincadeira que lhe serviam como cavalo de montaria, burros de liteira, de carro de cavalo, em que um barbante serve de rédea, um galho de goiabeira de chicote. Os meninos brancos reproduziam nas brincadeiras as relações de dominação da escravidão. Eram os “*manês-gostosos*”, os “*leva-pancadas*”

Em *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, Machado de Assis retrata as relações perversas entre o menino branco e o seu moleque:

Prudêncio, um muleque de casa, era o meu cavalo de todos os dias; punha as mãos no chão, recebia um cordel nos queixos, à guisa de freio, eu trepava-lhe ao dorso, com uma varinha na mão, fustigava-o, dava-lhe mil voltas a um e outro lado, e ele obedecia – algumas vezes gemendo – mas obedecia sem dizer palavra, ou, quando muito, um “ai, nhonho”! – ao que eu retorquia: — “Cala a boca, besta”!

Além desse folguedo, era comum o “jogo do belisco”, brincadeira de roda que, no final da cantoria, dizia “que lá vai um beliscão”; então, a última criança a ser atingida levava um beliscão; esse era forte nos moleques e brandos nos sinhozinhos. Nos jogos de pião e soltar papagaio notavam-se resquícios do sistema escravagista:

Mesmo no jogo do pião e no brinquedo de empinar papagaio, achou jeito de exprimir o sadismo do menino das casas-grandes e dos sobrados do tempo da escravidão, através das práticas, de uma aguda crueldade infantil, e ainda hoje corrente no Norte, “de lascar-se o pião” ou de “comer-se o papagaio” do outro; papagaio alheio é destruído por meio da lasca, isto é, lâmina de vidro ou caco de garrafa, oculto nas tiras de pano de rabo (Freyre, 1984, p. 368).

As meninas, ao brincarem os jogos de faz-de-conta, reproduziam a vida do engenho, onde as meninas negras eram tratadas como servas pela sinhazinha. Segundo Kishimoto (1999):

O jogo simbólico auxiliava as meninas, tanto brancas como negras, a compreenderem a trama de relações de dominação da época e funcionava como mecanismo auxiliar para a incorporação dessas relações. A menina escrava, desde pequena, em seu papel de servir a senhora branca, obedecer lhe: e a menina branca, em seu posto de mando, de administradora de negras escravas.(p.46).

Longe da vigilância dos adultos e sob as regras infantis, essa relação se invertia, principalmente nos jogos de piao, papagaio, matar passarinho com bodoque, subir em árvores, nos quais a liderança era dos moleques negros, prevalecendo as habilidades do jogador, como conta José Lins do Rego (1969, p. 56) em *Menino de Engenho*:

O interessante era que nós, os da Casa-Grande, andávamos atrás do moleque. Eles nos dirigiam, mandavam mesmo em todas as nossas brincadeiras, porque sabiam nadar como peixes, andavam a cavalo de todo jeito, matavam pássaros de bodoque, tomavam banho a todas as horas e não pediam ordem para sair para onde quisessem. Tudo eles sabiam fazer melhor do que a gente; soltar papagaio, brincar de piao, jogar castanha. Só não sabiam ler. Mas isto, para nós, também não parecia grande coisa. Queríamos viver soltos, com o pé no chão e a cabeça no tempo, senhores da liberdade que os moleques gozavam a todas as horas. E eles às vezes abusavam desse poderio, da fascinação que exerciam. Pediam para furtar coisas da casa-grande para eles: laranjas, sapotes, pedaços de queijo. Trocavam conosco os seus bодоques e os seus piões pelos gêneros que roubávamos da despensa.

Gilberto Freyre constata que, nesse período, existiam duas representações para os meninos da casa grande: o *menino-diabo* e o *menino-homem*. A primeira manifestava-se nas brincadeiras infantis, durante as quais o moleque, o menino negro era alvo das pancadarias e dos maltratos; a segunda quando a criança atingia a puberdade era obrigada a vestir-se e comporta-se como adulto. Essa adultização precoce da infância levou os viajantes estrangeiros afirmarem que no Brasil daquele tempo era um país sem crianças:

Os viajantes que aqui estiveram no século XIX são unânimes em destacar este ridículo da vida brasileira: os meninos, uns homenzinhos à força desde os nove ou dez anos. Obrigados a se comportarem como gente grande: o cabelo bem penteado, às vezes frisados à Menino Jesus, o colarinho duro: calça comprida, roupa preta, botinas pretas, o andar grave, os gestos sisudos: um ar tristonho de quem acompanha enterro (Freyre,1984,p.411)

A miscigenação índio-branco-negro e a falta de documentação sobre os jogos dos meninos negros no período colonial dificultam a especificação da influência africana no folclore infantil. Entretanto, foi pela linguagem oral que a mãe-preta transmitiu para as crianças o conto, as lendas, os mitos, as histórias de sua terra.

Cabe destacar que as mães africanas, as amas de leite modificaram as canções de ninar de origem portuguesa e, em vez do papão, surgem o saci-pererê, a mula-sem-cabeça, as almas penadas, a cuca, o boitatá, o lobisomem. Essas superstições, lendas e histórias eram contadas pelas amas negras às crianças choronas e malcriadas das casas grandes e senzalas. A linguagem infantil também foi enternecida pela ação da ama negra, que reduplicou a sílaba tônica dando às palavras um especial encanto: *cacá, pipi, bumbum dindinho, mimi, neném, dodói, tatá*.



Ao pesquisar a influência indígena na lúdica infantil brasileira, Cascudo(2001) constata que, entre os séculos XVI e XVII, os meninos indígenas, desde cedo, brincavam de arcos, flechas, tacapes, propulsores que compunham o arsenal guerreiro dos adultos. O divertimento natural era imitar os gestos e atitudes dos pais, caçando animais, abatendo aves pequenas e pescando de todas as maneiras, inclusive apanhando com as mãos os peixes à vista. Essas brincadeiras não eram simples passatempo, mas atividades educativas que os preparavam para a vida adulta, formando o futuro caçador e pescador. As meninas, desde pequenas, acompanhavam e auxiliavam suas mães nas tarefas domésticas, tais como: cozer a mandioca, o aipim, o cará, fazer a farinha, trazer e colher os legumes das roças, cuidar dos irmãos menores a quem carregam às costas numa tipóia. Elas não tinham muito tempo livre para o lúdico.

As crianças indígenas divertem em jogos imitando figuras e vozes de animais como: os jogos do jacami, do gavião, peixe pacu, jaguar. O jogo de peteca era bastante apreciado, inclusive pelos adultos, sendo confeccionada com palha de milho e enfeitadas com penas de aves. Com fios entrelaçados nos dedos das mãos, os curumins constroem imagens que representam situações de seu cotidiano: peixes, tamanduá - bandeira, arria, a lua. Brincadeira só de meninos, podendo ser realizada individualmente ou no máximo com duas crianças.

Ao estudar a imagem da criança indígena no Brasil, no início da República, Kishimoto (1999) mostra que não existe separação entre o mundo do adulto e o da criança:

Misturados com os adultos, participando de tudo na tribo, pequenos curumins não se distinguem por comportamentos particulares como o brincar. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não pertencem ao reduto infantil. Os adultos também brincam de peteca, de jogo de fio e imitam animais. Não se pode falar em jogos típicos de crianças indígenas. Existem jogos dos indígenas e o significado de jogo é distinto de outras culturas, nas quais a criança destaca-se do mundo adulto (Ibidem, p. 72).

As crianças brasileiras receberam influências de diversas culturas lúdicas do mundo, particularmente, a portuguesa. Jogos e brincadeiras tradicionais coexistem com novas modalidades de brincar trazidos pela tela da TV, vídeo game, computador, ampliando o seu universo lúdico e dando novas oportunidades aqueles que começam a descobrir o mundo. Assim, pode-se pensar que as novas formas do lúdico e das brincadeiras contemporâneas estão, em essência, referendadas e instrumentalizadas pelas experiências objetos antigos que, reatualizados, configuram uma nova perspectiva do brincar, mas - e infelizmente!! - não tanto poética e artesanal. Em última análise, o brincar transformou-se ao longo do tempo e os instrumentos é que modificaram para, provavelmente atender ao dinamismo do mundo globalizado. Mas isso é outra história... Tema de outras pesquisas!

Referências Bibliográficas

- ALTMAN, Raquel Z. *Brincando na História*. In: DEL PRIORE, Mary (Orga.). *História das crianças no Brasil*. São Paulo: Contexto, 1999.
- AMADO, João. *O universo dos brinquedos populares*. Coimbra: Quarteto, 2002.

- _____. Brueghel e os jogos infantis. In: FERNANDES, R. e VIDIGAL, L. (Coords.). *Infantia et pueritia: Introdução à História da Infância em Portugal*. Escola Superior de Educação de Santarém, 2005.
- ARAÚJO, Alceu M. *Folclore Nacional: danças, recreação, música*. v. 2. 2ª ed. São Paulo: Melhoramentos, 1967.
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- Bernardes, Elizabeth L. *Jogos e brincadeiras: ontem e hoje*. Uberlândia. **Cadernos de História da Educação**. n° 4. jan./dez. 2005. Edufu, 2006, p. 45-54.
- CASCUDO, Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 11ª ed. São Paulo: Global, 2001.
- _____. *Superstição no Brasil*. 4ª ed. São Paulo: Global, 2001.
- _____. *Literatura oral no Brasil*. 3ª ed. São Paulo: Itatiaia, 1984.
- FREIRE, Gilberto. *Casa Grande & Senzala*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1984.
- DI MARCO, Sérgio A. *Brincadeira Infantil: rodar Pião*. In: Anuário do Folclore. Olímpia, ano xv, n° 18, p 70-72, agosto, 1988.
- KISHIMOTO, Tizuko M. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.
- MANSON, Michel. *História do brinquedo e dos jogos – brincar através dos tempos*. Lisboa: Editorial Teorema, 2002.
- MELO, Veríssimo de. *Folclore Infantil*. Rio de Janeiro: Cátedra Brasília; INL, 1981.
- REGO, José Lins do. *Menino de engenho*. 14ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1969.