O TEMPO/ESPAÇO DOS JOGOS TRADICIONAIS NO CONTEXTO DA COLONIZAÇÃO ALEMÃ E ITALIANA NO RIO GRANDE DO SUL*

Fernanda Stein[1]
Elizara Carolina Marin[2]

Resumo
Este trabalho tem por finalidade apresentar uma pesquisa exploratória em andamento que pretende investigar as transformações dos espaços de vivências dos jogos tradicionais no contexto da colonização alemã e italiana no Rio Grande do Sul e a relação destas transformações com o sentido que o jogo assume nestes espaços. Para a coleta de dados utilizamos análise documental e entrevistas em profundidade. As primeiras aproximações e análises identificaram que as Sociedades são os principais espaços de vivência dos jogos tradicionais. Estes espaços sofreram modificações com a expansão do sistema capitalista. Alguns deles não existem mais, outras se tornaram privadas e passaram a serem denominadas de Clubes.
Palavras Chave: *jogo tradicional; espaço de vivência; colonização alemã; colonização italiana*

Abstract
This work is purpose to present an exploratory research project that aims to investigate the transformations of the experience places of the traditional games in the German and Italian colonization context in Rio Grande do Sul and the relation of these transformations to the meaning of the games in these spaces. For the collection of information, we use documentary analysis and in depth interviews. The first approximations and analysis identified that the associations are the main experience places of the traditional games. These places have been changed with the expansion of the capitalist system. Some of them no longer exist, others have become private and have been denominated of Clubs.
Keywords: *traditional games; experience place; German colonization; Italian colonization*

*Esta pesquisa conta com o auxílio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

[1] Mestranda do curso stricto sensu em Educação Física da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e membro do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF)

[2] Doutora em Ciências da Comunicação. Atualmente é pesquisadora e professora adjunta da Universidade Federal de Santa Maria e uma das coordenadoras do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF)

Resumen
Este trabajo tiene como objetivo presentar una investigación exploratoria en curso que tiene como objetivo investigar las transformaciones de los espacios de experiencias de juegos tradicionales en el contexto de la colonización alemana e italiana en Rio Grande do Sul y la relación de estas transformaciones en el sentido de que el juego tiene en estos espacios. Para recoger los datos, usamos análisis documental y entrevistas en profundidad. Las primeras aproximaciones y análisis identificaron que las corporaciones son los principales espacios experiencias de los juegos tradicionales. Estos espacios se han cambiado con la expansión del sistema capitalista. Algunos de ellos ya no existen, otros se han convertido en privado y pasaron a llamarse Club.
Palabras Claves*: juego tradicional; espacios de experiencia; colonización alemana; colonización italiana*

Introdução

O Rio Grande do Sul (RS) é um estado brasileiro que se caracteriza por uma população diversa em termos de grupos sociais e modos de vida, compondo-se por várias culturas em virtude das diferentes etnias (alemã, italiana, africana, portuguesa, indígena, entre outras) que aqui se instalaram.

No que tange a imigração alemã e italiana no RS, em meados do século XIX começaram a chegar os primeiros imigrantes alemães e, na metade do século, intensificou-se, principalmente com a vinda de italianos.

Os imigrantes que aqui se estabeleceram, agregaram-se expressivamente nas regiões Central, dos Vales e da Serra Gaúcha, constituindo suas colônias com base na agricultura. Trouxeram consigo hábitos e manifestações culturais que aqui assumiram novos significados a partir do contexto em que se encontravam (SCHUCH, 2008). O jogo foi uma destas manifestações que teve papéis distintos de acordo com as formas que os imigrantes foram se relacionando com o entorno.

Historicamente, o jogo sempre esteve presente no cotidiano dos grupos sociais e das diferentes comunidades, assumindo papéis e características diferentes para cada povo e período histórico (LAVEGA BURGUÉS *et al*, 2011). Entretanto, são poucos os estudos realizados por instituições científicas sobre o tema.

Em 2010, o Grupo de Estudos em Lazer e Formação de Professores (GPELF) do Centro de Educação Física e Desportos (CEFD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), visando o diagnóstico dos jogos tradicionais do campo e da cidade no estado do RS, desenvolveu um estudo que objetivou como principais ações a construção de uma base de dados *on-line* agregando e aprofundando os dados sobre os jogos tradicionais no estado; e a organização de um livro sobre os jogos de algumas etnias (alemã, indígena, italiana e portuguesa). A pesquisa abarcou oito municípios, selecionados por sua representatividade cultural: alemã – Agudo, Nova Petrópolis e Santa Cruz do Sul; italiana – Bento Gonçalves e São João do Polêsine; indígena – Tenente Portela; portuguesa – Pelotas e Rio Grande. Foram encontrados 27 jogos praticados nos municípios com

expressividade cultural alemã, e 10 jogos nos com expressividade italiana, indicando a riqueza de jogos tradicionais cultivados por estes grupos.

Além disso, foi identificado que os grupos que se formaram com a colonização alemã e italiana, constituíram diferentes espaços sociais a fim de compartilhar propósitos, costumes, gostos e preocupações em comum, como as Sociedades (de canto, de tiro, de cavalaria, de jogos, entre outras), que tiveram papel fundamental na reconstrução social e cultural da população e no desenvolvimento de jogos tradicionais.

Identificamos que no processo histórico e social, e com a expansão do sistema capitalista, estes espaços de sociabilidade passaram por mudanças expressivas, bem como o sentido do jogo.

A luz dos dados do estudo realizado pelo GPELF, pretendemos neste trabalho apresentar um projeto de pesquisa em andamento, que questiona: como se constituíram as Sociedades de jogos tradicionais no processo histórico de colonização no RS? Como estes espaços de vivências se transformaram com o processo histórico de expansão do capitalismo? Qual a relação entre as mudanças destas Sociedades com os sentidos que o jogo assume para os sujeitos sociais que vivenciaram este processo?

Compreender os espaços de vivência de jogos tradicionais, como por exemplo, as Sociedades, e suas transformações, e os significados que ele assume com estas mudanças, ajuda-nos a compreender como estas manifestações culturais, principalmente de lazer e que fazem parte da Cultura Corporal, vem historicamente sendo reconfiguradas.

Procedimentos metodológicos

A pesquisa caracteriza-se como exploratória e de campo. A partir da investigação de campo é possível identificar relações, processos e acontecimentos que permearam as Sociedades jogos tradicionais no RS, aprofundando o pouco conhecimento produzido em tal temática. Além disso, a pesquisa de campo contribui com subsídios para as discussões e respostas ao problema de pesquisa e não deixa que as bases teóricas com as quais dialogamos extrapolem o contexto pesquisado, permitindo diálogo constante entre teoria e realidade.

Abarcamos os municípios de São João do Polêsine e Agudo, localizados na Região Central do RS, escolhidos por expressarem fortes marcas culturais da colonização italiana e alemã, respectivamente. Além disso, estes dois municípios fizeram parte da pesquisa desenvolvida pelo GPELF já citada anteriormente, o que facilita o contato e articulações com os espaços e sujeitos da pesquisa. Para tal, contamos com auxílio de "mediadores", pessoas dos próprios municípios que mantém um contato mais próximo com os locais onde ocorre ou ocorria a prática dos jogos. A figura do mediador é de extrema importância para nossas primeiras inserções ao campo, pois possibilitam maior conhecimento e aproximação do pesquisador com os sujeitos da pesquisa.

Em uma perspectiva histórico-social, entendemos que a realidade não pode ser reduzida a dados e datas com caráter a-histórico. Compreendemos, assim como Gamboa (2007), que a história e o tempo são um processo e o sujeito da pesquisa é um ser histórico e não um ser isolado em si mesmo. Demo (2005) ao relacionar as ciências sociais e a história, afirma que esta é de um lado

ISSN: 2179-8133

condicionada por elementos naturais e sociais dados, e por outro pela capacidade humana de intervir nestas circunstâncias dadas. Além disso, a realidade histórica é sempre mais complexa do que podemos interpretar, mas é preciso questioná-la. O conhecimento da realidade nunca é imediato, é preciso conhecer a essência da realidade, e isto requer um movimento que reflita sobre ela, e que a entenda em sua totalidade histórica e social (KONDER, 1981).

Sob esta perspectiva, realizaremos pesquisa e análise documental (CELLARD, 2010) de registros e atas de Sociedades de jogos tradicionais, em museus, documentos pessoais como fotos e cartas, e outras fontes documentais que possam surgir no decorrer da pesquisa. Segundo Cellard (2010) a análise documental permite reconstruções que por vezes não está ao alcance da memória dos sujeitos entrevistados, além de trazer uma percepção histórica do fenômeno estudado. Para classificar a documentação a ser avaliada, é preciso atentar para algumas dimensões como o contexto em que o documento foi produzido, que são os seus autores, a confiabilidade e a natureza do texto e o sentido dos conceitos e palavras utilizadas nele.

Também realizaremos entrevistas em profundidade (DUARTE, 2006) com sujeitos envolvidos com estas manifestações culturais e que presenciaram as mudanças das Sociedades de jogos tradicionais – jogadores de longa data, presidentes das Sociedades, organizadores, entre outros. A entrevista em profundidade busca explorar, compreender e aprofundar um tema a partir de informações, percepções e conhecimentos dos sujeitos da pesquisa. Além disso, Thompson (1992) afirma que a entrevista permite: entender a realidade sob diferentes percepções e pontos de vista, tornando mais rico o contexto social e evitando sua simplificação; ampliar as informações dos documentos; compreender a história do fenômeno que está sendo estudado considerando as pessoas que o vivenciaram.

Pretendemos com esse conjunto de instrumentos, enriquecer a compreensão do objeto de estudo pela dimensão histórica, buscando as mediações e contradições que constituem os espaços de vivências dos jogos tradicionais no RS.

Colonização alemã e italiana no RS

A colonização alemã no estado do RS começou em meados do século XIX e se intensificou em sua metade, juntamente com a colonização italiana. Tanto a Alemanha quanto a Itália deste período passavam por conflitos e revoluções em prol de sua unificação nacional. Além disso, o forte desenvolvimento do capitalismo industrial acelerou o crescimento urbanizado. Houve um aumento populacional na Europa e empobrecimento de camponeses e artesãos, deixando milhares de desempregados. Os governos alemão e italiano, ao se depararem com problemas sociais e econômicos, passaram a incentivar a emigração, na tentativa de diminuição do desemprego e controle populacional (SCHUCH, 2008; COSTA *et al.*, 1986).

Neste mesmo período, aqui no Brasil, após a Lei Áurea, de libertação dos escravos, fazia-se necessário substituir o trabalho escravo por trabalhadores livres e que pudessem produzir para o consumo interno do país. Também, o RS, ainda uma área despovoada, precisava ser colonizado para que as fronteiras do sul do país fossem defendidas e preservadas. Os primeiros imigrantes alemães

ISSN: 2179-8133

chegaram ao Brasil em 1824, e os primeiros italianos em 1875 (SCHUCH, 2008; COSTA *et al.*, 1986).

Ao constituírem diferentes colônias no sul do Brasil, algumas dificuldades surgiram a estes imigrantes, principalmente no que tange a localização das colônias, por serem regiões ainda desabitadas; a infraestrutura disponibilizada e o desamparo do governo imperial. É neste contexto que o trabalho comunitário destas comunidades ganhou força e possibilitou a superação destes obstáculos. As colônias alemãs, a partir de um "espírito associativo", organizaram-se tendo como base diferentes tipos de sociedades. (BENEVENUTO; SEIBT; SEIBT, 2006). Entre os italianos também se criou um "espírito de solidariedade e colaboração", pautado principalmente pela convivência familiar e de vizinhança (COSTA *et al.*, 1986).

Todos estes espaços sociais (família, vizinhança, sociedades) tiveram papel fundamental na composição da identidade social e cultural da população. Segundo Schuch (2008), as Sociedades alemãs exerceram papel decisivo no processo de integração, defesa e preservação da cultura, com diversas finalidades, em especial recreativas, esportivas e culturais, fazendo parte dos espaços de lazer destes imigrantes. Assim, também se desenvolveram os espaços das sociedades italianas, que se encontravam para auxiliarem umas as outras na organização da lavoura, na construção de casas e no cultivo de hábitos, costumes, crenças e manifestações que os identificavam enquanto grupo (COSTA *et al*, 1986). Dentre as manifestações culturais trazidas pelos imigrantes e materializadas nestes espaços, estava o jogo.

Jogo tradicional e as Sociedades como um de seus espaços de vivência

Entendemos o jogo, e o jogo tradicional como uma manifestação cultural que surge com a interação do homem com o homem e com a natureza, na busca de suprir suas as necessidades sociais, culturais, materiais e econômicas.

Parlebás (2001) caracteriza o jogo tradicional como sendo uma manifestação ligada à tradição de determinada cultura; ser regido com regras flexíveis adaptadas aos interesses de quem joga; acontecer a partir de uma organização local ou regional, não dependendo de instâncias oficiais como federações; e não depender de processos econômicos para acontecer, embora seja influenciado por eles.

O mesmo autor ao tratar da origem dos jogos, afirma que o grande número deles conhecidos hoje foram transmitidos ao longo do tempo, de geração em geração, constituindo uma gama de práticas lúdicas que vão sendo reconfiguradas, reajustadas às condições de novos contextos e sociedades. Este é o significado de tradicional, os jogos tradicionais surgiram a partir dos costumes e estão presentes na identidade, na cultura de comunidades.

Para Bosi (1997), a cultura está vinculada ao processo de trabalho, de transmissão do conhecimento aplicado ao trabalho e de sua tradição, que passa de geração para geração, principalmente pela transmissão oral. No momento em que o homem tem a necessidade de transformar a natureza para garantir sua sobrevivência e sustentar sua vida, surge também a

ISSN: 2179-8133

necessidade de transmitir este conhecimento e técnicas empregadas. Assim, entendemos a cultura como processo, no qual a transmissão e a aprendizagem têm papel fundamental.

Para compreender melhor a organização cultural e a transformação da mesma no decorrer da colonização no RS, perpassando o período do Estado Novo, até a atualidade, Schmitz (1975 *apud* PAZ, 1998, p. 69) traz quatro fases, que caracterizam esse processo a partir de Nova Petrópolis:

1ª Fase (1858 a 1880) – chegada dos imigrantes e estabelecimento das colônias para suprir as principais necessidades de sobrevivência;

2ª Fase (1880 a 1938) – livre reconstrução cultural à maneira do país de origem, caracterizando o primeiro quadro cultural;

3ª Fase (1938 a 1958) – desmoronamento do primeiro quadro cultural causado pelas medidas da campanha de nacionalização do país tomadas durante Estado Novo (regime político tendo como presidente do país Getúlio Vargas). Durante este período, muitas Sociedades que cultivavam manifestações socioculturais de seu país de origem tiveram que ser fechadas e a língua alemã foi proibida. Em contrapartida, eram desenvolvidas manifestações esportivas nas escolas. Estas medidas foram tomadas em prol de um projeto de nacionalização do país, que objetivava gerar uma cultura única brasileira e a modernização do Brasil, a partir consciência moral e cívica. Além disso, com a Segunda Guerra Mundial, houve um enfraquecimento do grupo étnico como identidade.

4ª Fase (1958 à atualidade) – busca da construção de um novo quadro cultural. Com o fim da Segunda Guerra Mundial e posteriormente do Estado Novo, houve uma reorganização democrática. Algumas Sociedades de jogos foram reabertas e houve a tentativa de reconstrução cultural.

Mazo (2007), em seu estudo sobre a nacionalização das Associações Esportivas de Porto Alegre, aponta que durante este período algumas leis e decretos foram criados, obrigando estes espaços culturais a se adequarem às novas exigências do país. Esta repressão aos imigrantes alemães e italianos agravou-se em 1942, quando o Brasil expressou apoio aos países aliados na Segunda Guerra Mundial.

A autora afirma que as Associações Esportivas ditas "estrangeiras" mostraram resistência ao processo de ruptura e fragmentação de sua identidade cultura, unindo-se entre si, formando associações maiores e evitando a extinção das menores. Outra alternativa foi a inserção de novas práticas esportivas em seu rol de manifestações culturais, como por exemplo, o futebol, o basquete e o tênis, que vinham conquistando inúmeros praticantes na época.

Esta adesão das Associações aos esportes significou de um lado a aceitação destes espaços pela política de nacionalização e o desvio da atenção deste movimento para as atividades esportivas; e por outro lado, a possibilidade de não transparecer a identidade cultural dos imigrantes, que ainda era cultivada em outros momentos, que não os esportivos (MAZO, 2007).

Apesar de estratégias destes grupos sociais para a permanência de seus traços culturais terem contribuído com a manutenção de muitos espaços, podemos apontar outras discussões que nos auxiliam a entender melhor como o jogo e o esporte podem ser relacionados, como se configuram nestes espaços, e quais significados que assumem para quem os vivenciam.

ISSN: 2179-8133

Existe, hoje, um processo pelo qual muitos jogos perdem sua identidade com a cultura em que foram desenvolvidos, perdendo seu sentido social para quem o pratica. Segundo Ribas (2009), as condições de vida da população são modificadas pela industrialização e urbanização, fazendo com que os jogos tradicionais se desvinculem dos seus significados atrelados às colheitas, às festas e à religião. Muitos deles, a partir deste processo, se perpetuam transformando-se em esportes, e outros acabam caindo no esquecimento.

Bourdieu (1983) explica a passagem do jogo ao esporte moderno pela retomada de alguns jogos populares nas grandes escolas da elite da sociedade, que mudam o significado e função do mesmo dentro do contexto da grande burguesia e da cultura denominada "oficial". Este princípio da transformação do jogo em esporte acontece quando aquele, agora visto pela elite como exercícios corporais, perde sua função social antes associada às ocasiões da vida do povo, como as festas populares, por exemplo.

O autor ainda afirma que a prática de esportes, principalmente para os adolescentes das classes populares e médias, possibilita o surgimento de uma demanda futura, ou seja, produz futuros consumidores de espetáculos esportivos. Para Bourdieu (1983), o esporte, que nasceu dos jogos populares, retorna ao povo sob a forma de espetáculos produzidos para o povo, como os eventos esportivos, o esporte midiático e os produtos esportivos que a mídia convence a consumir.

No contexto atual, impera o que Ortiz (2000) denomina de processo de mundialização, em que há uma multiplicação, aceleração e intensificação nas interações entre as sociedades. Segundo o autor, a mundialização faz com que a relação mercadológica neoliberal que transforma a cultura em mercadoria. Neste processo existe uma sobreposição da cultura de países desenvolvidos sobre os países subdesenvolvidos, já que aqueles detêm o poder econômico e político do mundo e, portanto, o poder cultural. Todo este processo faz com que sejam consumidos produtos culturais, muitas vezes sem um sentido social atribuído a ele pelo próprio povo.

À luz destas discussões, dos dados da pesquisa realizada no ano de 2010 pelo GPELF e do estudo sobre os espaços de vivências dos jogos tradicionais, podemos fazer algumas análises iniciais e considerações, no sentido de entender as transformações das Sociedades de jogos tradicionais e a relação destas transformações com o sentido que o jogo assume nestes espaços.

Primeiras análises e algumas considerações

Hoje, existe ainda a organização de diferentes espaços (bares, sociedades, clubes, entre outros) para a prática de jogos tradicionais em regiões colonizadas por alemães e italianos, como os municípios de Agudo e São João do Polêsine. Embora com algumas dificuldades para se manterem, as Sociedades ainda assumem papel importante sendo muitas vezes o principal tempo/espaço de lazer da população destes municípios e de renovação dos laços sociais.

Com o processo histórico de expansão do sistema capitalista, podemos identificar que as Sociedades de jogos tradicionais sofreram modificações. Hoje, muitas delas não existem mais, outras se tornaram privadas e passaram a serem denominadas de Clubes, e algumas ainda tentam sobreviver.

ISSN: 2179-8133

É possível constatar que alguns espaços sofreram processo de institucionalização, transformando-se em Clubes Esportivos. Também os órgãos públicos demonstram pouco apoio às manifestações de jogos tradicionais e seus locais de prática, estes na maioria das vezes mantidos pelas Sociedades e Clubes privados, que a partir de taxas ou mensalidades pagas por seus membros conservam os locais e materiais destinados aos jogos.

Além disso, sofrendo a influência da conjuntura atual pautada na sociedade capital neoliberal, alguns jogos tradicionais tornaram-se institucionalizados, orientados e regulamentados por uma federação esportiva, como por exemplo, o Bolão, a Bocha e o Tiro ao Alvo.

Em Agudo podemos identificar Sociedades e Clubes onde ocorre a prática de jogos como bolão, bolãozinho de mesa, schafkopf (tipo de jogo de cartas), entre outros. A prática de bolão é expressiva neste município, contando com inúmeros grupos de jogadores. No centro da cidade identificamos um clube recreativo com duas canchas eletrônicas de bolão, onde durante a semana os grupos se reúnem para jogar. No meio rural também é possível identificar locais onde o bolão é praticado, entretanto sem o auxílio do sistema eletrônico.

Em São João do Polêsine também foram identificados alguns Clubes e Sociedades como espaços de vivência de manifestações como a bocha, mora, jogos de carta como chinquilho e 3sete, entre outros. Além disso, no interior do município, as festividades dos Clubes e Sociedades em datas comemorativas são espaços frutíferos para o cultivo de jogos tradicionais.

Muitas das transformações pelas quais as Sociedades de jogos tradicionais passaram tiveram papel importante para a manutenção delas, conservando seus elementos centrais. Entretanto, precisamos nos atentar para mudanças vindas com o processo de mundialização da cultura, em que as modificações acontecem não para manter elementos centrais e importantes das manifestações culturais de um povo, mas sim para imposição de uma cultura desprovida de sentido para o povo.

É neste sentido, que continuamos a pesquisa, buscando conhecimento acerca de algumas perguntas: quais as concepções de jogo as Sociedades passaram assumir com as mudanças? Que sentido estes espaços assumiram para os participantes? Qual a percepção dos jogadores sobre as modificações dos espaços de jogo? São estas inquietações que movem as pesquisadoras ao aprofundamento e a dar expressão às vozes silenciadas, que vivenciaram o processo de transformação dos tempos/espaços do jogo. Afinal, Demo (2005) nos mostra que pesquisar é acima de tudo questionar. Assim que se dá a criação e a descoberta.

Referências

BENEVENUTO, A. F. M.; SEIBT, R. U.; SEIBT, E. C. *Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo:* 110 anos de cultura. Nova Petrópolis: Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo, 2006.

BOSI, A. Cultura como tradição. In: BORNHEIM, G. *et al*. *Cultura Brasileira:* Tradição/Contradição. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1997. p. 31-58

BOURDIEU, P. Como é possível ser esportivo? In**: _____.** *Questões de Sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. p 136-153

ISSN: 2179-8133

CELLARD, A. A análise documental. In.: POUPART, J. *et al. A pesquisa qualitativa:* enfoques epistemológicos e metodológicos. 2. ed. (tradução de Ana Cristina Nasser). Petrópolis (RJ): Vozes, 2010. p. 295-316

COSTA, R. *et al. Imigração italiana no Rio Grande do Sul*: vida, costumes e tradições. Porto Alegre: Escola Superior de Teologia e Espiritualidade Franciscana, 1986.

DEMO, P. *Pesquisa:* princípio científico e educativo. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

DUARTE, J. Entrevista em profundidade. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006. P. 62-82

GAMBOA, S. S.. Os métodos na pesquisa em educação: uma análise epistemológica. In.: _____. *Pesquisa em educação*: métodos e epistemologias. Chapecó: Argos, 2007. p. 23-43

KONDER, L. *O que é dialética?* 25. ed. São Paulo: Brasiliense, 1981.

LAVEGA BURGUÉS, P. *et al*. Os jogos tradicionais no mundo: associações e possibilidades. *Licere*, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 1-19, jun. 2011.

MAZO, J. Z. A nacionalização das associações esportivas em Porto Alegre (1937-1945). *Movimento*, Porto Alegre, v. 13, n. 3, p. 43-63, set./dez. 2007.

ORTIZ, R. Cultura e modernidade-mundo. In: _____. *Mundialização e Cultura.* São Paulo: Brasiliense, 2000. p 71-104

PARLEBAS, P. *Juegos, Deporte y Sociedad*: Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PAZ, I. N. *Nova Petrópolis:* da submissão à rebeldía (1858-1937). Caxias do Sul: UCS, 1998.

RIBAS, J. F. M. El juego como contenido escolar en el enfoque crítico-superador. *Revista Pedagógica ADAL.* Madri, Espanha, v. 11, p. 30, 2009.

SCHUCH, H. J. *As sociedades alemãs*: a cultura através dos tempos. Porto Alegre: Corag, 2008.

THOMPSON, P. *A voz do passado:* história oral. 3. ed. (tradução de Lólio Lourenço de Oliveira). Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

ISSN: 2179-8133

Endereço para contato
Fernanda Stein
Rua Silva Jardim, 1876, apto 402, Bairro Centro, CEP 97010-492
Santa Maria, RS, Brasil
Email: fefestein@yahoo.com.br
Recurso tecnológico para comunicação oral: Data Show

ISSN: 2179-8133