



JOGOS-BRINCADEIRAS NO LAZER DE ESTUDANTES EM CORUMBÁ-MS: UMA ANÁLISE ENTRE O TRADICIONAL E O ELETRÔNICO

Rogério Zaim de Melo¹
Carlo Henrique Golin²

RESUMO

Os avanços tecnológicos ocorridos nos últimos tempos e a violência urbana modificou a realização de jogos-brincadeiras em distintos contextos. Assim, este estudo verificou como diferentes jogos-brincadeiras (eletrônicos-tradicionais) são praticados no lazer entre alunos do Ensino Fundamental em escolas municipais de Corumbá-MS. Foi aplicada uma pesquisa descritiva com 77 alunos. Resultados indicam que jogos-brincadeiras tradicionais ou eletrônicos não tem diferença significativa na preferência. PALAVRAS-CHAVE: brincadeiras; jogos eletrônicos; jogos tradicionais.

1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos levaram a uma nova configuração do ato de brincar, percebe-se que as crianças tem fascínio com as inovações, passam horas em dispositivos que suportem jogos eletrônicos (ANTONIO JR, 2014). Também é visível que o *modus operandi* do jogar-brincar³ vem sofrendo modificações ao longo da história da humanidade, sobretudo por influência dos avanços tecnológicos e da violência nas ruas (PONTES; MAGALHÃES, 2003).

Nesse contexto o jogar-brincar vai se modificando, se reinventando para atender as diferentes demandas da modernidade. Uma dessas atividades é o surgimento dos jogos eletrônicos⁴, que pode ser definido como um tipo jogo no qual há a presença interativa entre o ser humano e o computador (GEE, 2004).

Os jogos eletrônicos surgem em consequência do avanço das TICs (tecnologias da Informação e da Comunicação) e do crescimento da virtualidade como cenário para os relacionamentos humanos (ANTONIO JR, 2014). Hoje é possível, através dos recursos de alta tecnologia, que a criança manipule cores, sons e imagens através de um cenário “mágico” para brincar de herói ao incorporar a figura principal dos enredos (MARTÍNEZ, 1994).

Fernandes (2015) afirma que em função da televisão, do excessivo número de brinquedos industrializados e o desenvolvimento da informática levou a criança a ser mais passiva e mais receptiva ao consumo de produtos industrializados, trazendo consequências negativas à realidade da criança.

1 Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), rogerio.melo@ufms.br

2 Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), carlo.golin@ufms.br

3 Neste estudo as palavras jogar-jogo e brincar-brincadeira serão consideradas como sinônimos.

4 Termo usado neste estudo para designar jogos tecnológicos.

Para Couto (2013) existem equívocos a esse respeito, sendo que o prazer de brincar talvez seja até mais intenso, pois as crianças podem frequentemente experimentar sensações diferentes na relação tempo *versus* velocidade do agora. Segundo o autor:

A cibercultura⁵ infantil não encurta a infância, não sacrifica as brincadeiras, não torna crianças em adultos chatos e precoces. Inseridas no mundo digital, vivendo criativamente a promoção da cultura em rede, as crianças fundem e confundem sentidos diversos do brincar (COUTO, 2013, p. 910).

Na verdade a infância contemporânea acompanha as transformações que ocorrem com a sociedade em nível mundial (FERREIRA, 2014), o que gera a necessidade de um olhar mais cuidadoso de pais e educadores.

2 METODOLOGIA

Foi feita uma Pesquisa de Campo com 77 alunos, sendo 45 meninos e 32 meninas de três escolas da Rede Municipal de Ensino (REME) da cidade de Corumbá-MS, tendo como instrumento de pesquisa um questionário semiestruturado.

As escolas foram escolhidas segundo os seguintes critérios: Escola 1 - estar localizada em um bairro afastado da região central da cidade; Escola 2 - localizar-se no centro de Corumbá; e Escola 3 - ser a primeira colocada no ranking do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB). Foram convidados e selecionados alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. Os critérios para seleção dos entrevistados foi via amostragem por conveniência.

3 RESULTADOS/DISCUSSÕES

Os resultados da Pesquisa de Campo, na qual procurou diagnosticar o que a criança faz no seu tempo ócio⁶, já que pode ser um indício da influência da cibercultura nas diferentes escolhas de jogos-brincadeiras, serão apresentados a seguir:

	Escola 1	Escola 2	Escola 3	Total de Respostas
Ficar no celular	4	2	9	15
Jogar bola	6	2	4	12
Jogar videogame	2	3	5	10
Não fazer nada	5	3		8
Brincar	1	2	4	7
Assistir T.V.	2	1	4	7
Ler Livros	1	2	4	7
Ficar no <i>tablet</i>	1	2	1	4
Uso do computador	1		3	4
Jogar bet's	1	1		2
Soltar pipa			1	1
Total	24	18	35	77

Quadro 1 - Diferentes atividades que são feitas quando as crianças não estão na escola
 Fonte: [Dados coletados na Pesquisa de Campo]

5 A cibercultura é a vida construída por meio das redes sociais digitais.

6 Termo igualmente utilizado para designar tempo livre e/ou lazer.

As principais atividades feitas pelas crianças nos horários em que não estão na escola são: ficar no celular (15 respostas), jogar bola (12 respostas), jogar videogame (10 respostas) e não fazer nada (8 respostas). Na categoria não fazer nada foram incluídas respostas relacionadas a ficar conversando com os amigos, tomando tereré⁷ e dormir.

Os resultados apresentados demonstram que nas horas de lazer as crianças passam mais tempo nas atividades eletrônicas do que realizando brincadeiras tradicionais. Há uma maior incidência destas atividades nos estudantes da Escola 3, talvez isso possa ser explicado pelo público que lá estuda, a referida escola é a primeira colocada no ranking do IDEB, atraindo um público de condição socioeconômica melhor que os das Escolas 1 e 2.

Na Escola 1, que fica localizada no bairro afastado da região central de Corumbá, as atividades que não são feitas com aparatos eletrônicos foram as mais citadas pelos alunos, sendo o “jogar bola” a principal delas.

Lopes (2012) ao estudar a influência dos jogos eletrônicos no convívio social entre jovens de 11 e 15 anos, apontou em seus resultados que todos os entrevistados fazem uso de jogos eletrônicos em detrimento aos jogos tradicionais. Fernandes (2015) ao perguntar para os seus pesquisados sobre o que gostavam de brincar, verificou que os jogos eletrônicos eram a preferência entre as suas atividades.

Já neste estudo às brincadeiras preferidas pelos alunos participantes teve um equilíbrio entre os jogos-brincadeiras caracterizados como tradicional e eletrônico, conforme o quadro abaixo:

	Atividade	Escola 1	Escola 2	Escola 3	Total
1º Opção	Jogar bola	16	9	16	41
	Jogar games	5	1	10	16
	Esconde-esconde	1	2	5	8
	Pega-pega		4	2	6
	Pular corda	1	2		3
	Jogar Bets	1		1	2
	Pular elástico			1	1
Total	-	24	18	35	77
2º Opção	Jogar <i>games</i>	6	11	10	27
	Jogar bola	8	1	4	13
	Esconde-esconde	4	2	7	13
	Pega-pega	2	2	7	11
	Pular corda	1	1	3	5
	Jogar Bets	2	1		3
	Jogar bolita ¹	1		1	2
	Soltar pipa	1		1	2
Andar de skate				1	
Total	-	24	18	35	77

Quadro 2 - Jogos-brincadeiras e as diferentes preferências dos sujeitos pesquisados

Fonte: [Dados coletados na Pesquisa de Campo]

⁷ Bebida típica sul-americana e popular no Mato Grosso do Sul.

Buscando hierarquizar a preferência dos jogos-brincadeiras das crianças pesquisadas, foi solicitado que colocassem duas dessas atividades que mais gostavam enumerando-as por favoritismo. A primeira opção (1º) que as crianças mais indicaram foi *jogar bola* (atividades nas quais a bola é essencial), logo em seguida aparecem os *games* (jogos eletrônicos). Contudo, esses dados invertem quando se analisa a segunda opção (2º), já que os *games* aparecem como mais citados e o *jogar bola* na sequência.

Esses resultados corroboram com o estudo realizado por Cordazzo e Vieira (2008) que investigaram os tipos de brincadeiras utilizadas por crianças de 6 a 10 anos de idade que cursam o Ensino Fundamental, na qual evidenciam atividades como: jogar bola e brincadeiras de pegar. Já Beckenkamp, Tornquist e Burgos (2011), ao verificarem quais são as atividades lúdicas praticadas por escolares durante o recreio e nos seus momentos de lazer, identificaram que os preferidos para serem realizados em casa são os jogos eletrônicos.

Outro elemento pesquisado foi quanto ao espaço onde se brinca, já que pode ser um elemento fundamental na escolha da atividade realizada pela criança. Na figura abaixo serão apresentados os resultados gerais por escola pesquisada, referentes à possibilidade de brincarem na rua ou não.

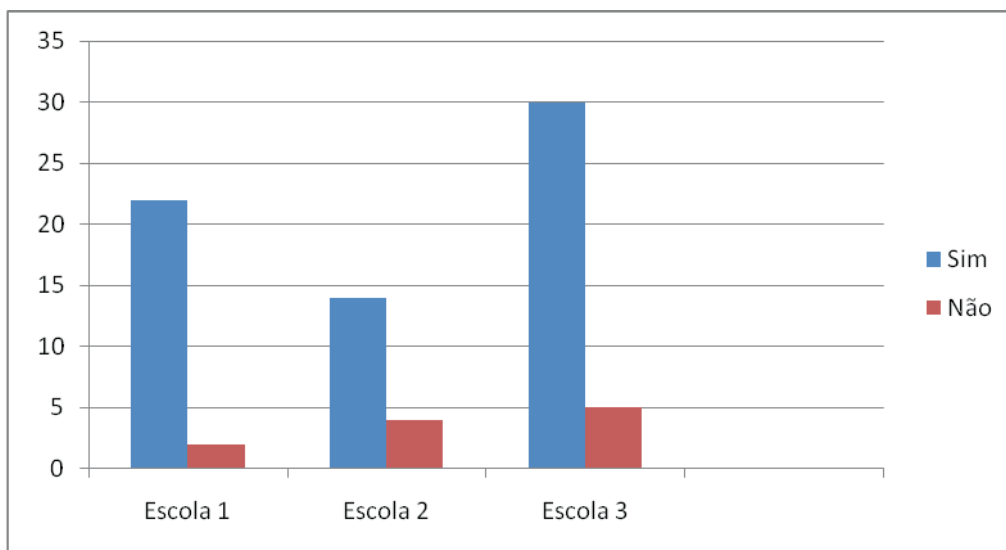


Gráfico 1 - Dados gerais por escola pesquisada sobre brincar na rua ou não.
Fonte: [Dados coletados na Pesquisa de Campo].

De acordo com os dados obtidos neste estudo a rua ainda é um espaço no qual as crianças utilizam para brincar. Não havendo relação entre os jogos que são feitos nos horários de lazer e as brincadeiras preferidas pelas crianças. Embora os participantes da pesquisa tenham justificado suas respostas de “não brinca na rua” pelos seguintes motivos: a falta de segurança, a velocidade dos automóveis e o receio dos pais em que algo ruim aconteça com eles. Wenzel (2014) também encontrou razões semelhantes, já que a rua não é mais um espaço seguro para os filhos brincarem, sobretudo devido à violência dos dias atuais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realmente o *modus operandi* do brincar vem sendo modificado e os jogos eletrônicos vêm ganhando espaços nas atividades das crianças. Contudo, a pesquisa mostrou que para um determinado grupo e contexto o “jogar bola” ainda é a atividade preferida, o que demonstra a necessidade e atenção quanto às atividades físicas para as crianças e os adolescentes, uma vez que nesse utilizam outras mobilidades corporais (correm, saltam, chutam...).

Também se evidencia que algumas atividades tradicionais, mesmo que timidamente, fazem parte do repertório de jogos-brincadeiras dos participantes deste estudo e a rua é o espaço mais utilizado para o ato de jogar-brincar, embora haja receio de alguns pais-responsáveis na realização deste tipo de atividades pelos seus filhos.

Os resultados também indicam que não há diferença significativa na preferência entre os jogos-brincadeiras tradicionais ou eletrônicos, mesmo considerando os avanços tecnológicos. Por fim, apesar de não ter sido um dos propósitos iniciais deste estudo, foi possível identificar que as crianças que estudam na escola mais bem qualificada no IDEB, possuem um maior acesso aos jogos eletrônicos, provavelmente em função das suas condições socioeconômicas.

JUEGOS NO OCIO LOS ESTUDIANTES EN CORUMBÁ-MS: UN ANÁLISIS ENTRE TRADICIONALES Y ELECTRÓNICOS

RESUMEN: *Los avances tecnológicos realizados en los últimos tiempos y la violencia urbana cambiaron la manera jugar en diferentes contextos. Este estudio comprobó como diferentes juegos (electrónica-tradicionales) se practican en el ocio entre los estudiantes de la Escuela Primaria en colegios municipales en Corumbá-MS. Se aplicó una investigación descriptiva con 77 estudiantes. Los resultados indican que el juego tradicional o electrónica no tiene ninguna diferencia significativa en la preferencia.*

PALABRAS CLAVE: *juego; juegos electrónicos; juegos tradicionales.*

GAMES IN THE STUDENT'S LEISURE IN CORUMBÁ-MS: AN ANALYSIS BETWEEN THE TRADITIONAL AND THE ELECTRONIC

ABSTRACT: *The technological advances of recent times and urban violence have modified the playing of games in different contexts. Thus, this study verified how different games (electronic-traditional) are practiced in leisure time among Basic Education students in municipal schools in Corumbá-MS. A descriptive research was applied with 77 students. Results indicate that traditional or electronic games play no significant difference in preference.*

KEYWORDS: *jokes; electronic games; Traditional games.*

REFERÊNCIAS

ANTONIO JR, W. **Jogos digitais e a mediação do conhecimento na perspectiva da psicologia histórico-cultural.** . 2014. 181f. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2014.

BECKEMKAMP, D.; TORNQUIST, L.; BURGOS, M. S. Brincadeiras praticadas no recreio escolar e nas horas de lazer. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, v. 16, n. 156, maio 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd156/brincadeiras-praticadas-no-recreio-escolar.htm>>. Acesso em: 24 nov. 2015.

CORDAZZO, S. T. D. VIEIRA, M. L. Caracterização de brincadeiras de crianças em

idade escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 365-373, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722008000300004&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 24 Nov. 2015.

COUTO, E. S. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 31, n. 3, p. 897-916, mar. 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2013v31n3p897>>. Acesso em: 06 nov. 2015.

FERNANDES, B. P. F. **Jogos tradicionais e eletrônicos infantis**: significados do brincar para crianças de uma escola pública do município de Piracicaba-SP. 2015. 92f. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Educação Física, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, SP. 2015.

FERREIRA, M. G. **As crianças contemporâneas na “sociedade multitela”**: o que revelam as “vozes” de meninos e meninas de uma instituição de educação infantil. 2014. 401 f. Tese (Doutorado) – Doutorado em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2014.

GEE, J. P. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Málaga: Aljibe, 2004.

LOPES, D. A. Cibercultura, Jogo, Corpo e Avatar: Possibilidades de Pesquisa em Comunicação. In: XI Congresso de ciências da comunicação na região norte, 2012, Palmas. **Anais....** Palmas: INTERCOM, 2012. p. 1 - 14.

MARTÍNEZ, V. C. V. **“Game over”**: a criança no mundo do videogame. 1994. 126f. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Educação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, 1994.

PONTES, F. A. R.; MAGALHAES, C. M. C.. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 117-124, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722003000100012&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 25 Nov. 2015.

WENETZ, I. Brincadeiras de crianças: a cidade não disponível e a possibilidade restrita na escola. In: II SIMPÓSIO LUSO-BRASILEIRO EM ESTUDOS DA CRIANÇA, 2., 2014, Porto Alegre. **Anais...** .Porto Alegre: UFRGS, 2014. Disponível em: <<http://www.estudosdacrianca.com.br/site/anaiscomplementares#1>>. Acesso em: 24 nov. 2015.