



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

FACULDADE DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E DE EDUCAÇÃO FÍSICA

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

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DAS NOSSAS AVÓS: UM ESTUDO
DO GÊNERO**

Filipa Isabel Paulo Lourenço

Coimbra, 2005

INTRODUÇÃO

O trabalho realizado insere-se no Seminário de Monografia do 5ºano da Licenciatura do Curso de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra no ano 2004/2005. O tema do nosso estudo é a “Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em Idosos.”

Este trabalho reflecte o jogo, o brinquedo e as brincadeiras de outros tempos, onde existe influência de uma determinada cultura sobre uma população, que acaba por exteriorizar nas suas actividades lúdicas as suas formas e vivências da infância dos seus tempos.

Este trabalho recolheu as suas informações junto de onze Idosas da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede, residentes no respectivo lar. De acordo com um guião, foi possível identificar a situação política económica e social da nossa amostra, bem como os jogos, brinquedos e brincadeiras predominantemente da região de Cantanhede.

Foram também identificados, os locais dos jogos, a aprendizagem, os intervenientes, materiais utilizados, tempo destinado aos jogos e às brincadeiras.

Assim, e de acordo com os objectivos deste trabalho, é de privilegiar a identificação dos jogos, brinquedos e brincadeiras das idosas durante a sua infância; a caracterização de hábitos e costumes numa época e meio definidos; e a caracterização do contexto sócio – político e cultural da época.

De forma a estruturar este trabalho, ele encontra-se organizado em cinco capítulos:

O capítulo número I, referente à Revisão da Literatura, que compreende a fundamentação teórica deste trabalho de investigação, encontra-se dividido em quatro partes. São analisadas as questões sociais, políticas e económicas na primeira metade do século XX. É apresentada uma definição do conceito de Envelhecimento e do Idoso, de forma a perceber a importância desta faixa etária, relacionando-a com o papel desempenhado na actividade lúdica. E foram identificados os conceitos de jogos, brinquedos e brincadeiras, sobre a perspectiva de vários autores e sobre diversas ópticas apresentados ao longo do tempo.

O capítulo número II, corresponde à caracterização da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede, identificando as respectivas Obras. A caracterização da bandeira da Misericórdia, e os valores existentes na Igreja de Cantanhede.

O capítulo número III, retrata a metodologia utilizada, onde são apresentadas as opções metodológicas, os objectivos propostos, a justificação e escolha do tema, a delimitação do estudo, a técnica e recolha de dados, e por fim os procedimentos necessários para a realização deste trabalho, dado ter sido necessário a aprovação de outras entidades e disponibilidade da amostra.

Este estudo, teve como opção metodológica a realização de entrevistas, com um guião definido aplicado a onze Idosas, residentes no lar da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede. A informação recolhida foi fruto da sabedoria e vivência de cada Idosa, sobre as questões colocadas. Após recolhida a informação, com base na análise do conteúdo foram construídas fichas de jogo, grelhas, procedendo-se ao tratamento da informação.

No capítulo número IV, que aborda a apresentação dos dados e discussão dos resultados, são analisados a informação obtida através da realização das entrevistas e confrontando-a com a revisão da literatura, de forma a apresentar uma discussão dos resultados, sendo analisados sob a forma de gráficos, onde são caracterizadas as condições sócio, política e económica das Idosas, bem como os jogos, brinquedos e brincadeiras realizados pela nossa amostra, durante os seus tempos em que poderiam ou não realizar actividades lúdicas. Todos os resultados encontram-se esquematizados numa matriz de categorias, sub – categorias e indicadores, para as condições sócio – político e culturais do país, para os jogos, as brincadeiras e os brinquedos.

O capítulo número V, é referente às conclusões e sugestões deste trabalho, onde são apresentadas as principais informações obtidas, referentes as condições sócio – político e culturais do país, aos jogos, às brincadeiras e aos brinquedos. No final são apresentadas sugestões para futuros trabalhos.

CAPÍTULO I

1. CARACTERIZAÇÃO SÓCIO – POLÍTICA E ECONÓMICA DA ÉPOCA

A importância de caracterizar a situação sócio - política e económica da época surge no âmbito de perceber de que forma as vivências a nível social, político e económico do país influenciaram na infância das idosas da nossa amostra. Os inúmeros acontecimentos que medeiam a época das nossas entrevistadas, reflectem em muitos casos as suas expectativas e experiências de vida que se traduzem, por vezes, nas suas actividades lúdicas.

O regime que prevalecia antes da proclamação da 1ª república era um regime monárquico prevalecido pelo reinado de D. Manuel II (1908 – 1910), que ficou manchado pela ocorrência de inúmeros erros da política e da administração monárquica, devido a vários casos de corrupção que abalavam o trono. Como refere o autor, Carlos Ferrão (1976), *“tornava-se num ambiente pesado de suborno e culpa colectiva, tornou-se irrespirável, à medida que decorriam os últimos anos da monarquia (...) que correspondeu à agonia do sistema monárquico após uma duração de sete séculos”*.

A queda da monarquia foi inevitável, imperando a primeira república que correspondeu ao período de 5 de Outubro de 1910 e 28 de Maio de 1926. Um espaço de tempo que compreendeu inúmeros acontecimentos e situações problemáticas, ficando marcada a intervenção de Portugal na primeira guerra mundial durante o período de 1 de Agosto de 1914 a 11 de Novembro de 1918, o país não teve alternativa mediante a necessidade de proteger os seus interesses, a sua sobrevivência e as suas colónias. Com a implantação da República a principal preocupação era o equilíbrio das contas públicas, entre 1910 e 1914 o equilíbrio orçamental era a principal meta a alcançar. A intervenção de Portugal na I Grande Guerra Mundial, na primeira década do século XX, foi devido ao agravamento da situação internacional, em consequência da política expansionista e ameaçadora da Alemanha Imperial, que aterrorizou todos os países vizinhos. A Europa viu-se arrastada entre 1914 e 1918 a participar na I Grande Guerra, sendo o acontecimento mais marcante durante os dois primeiros anos da primeira República, que tiveram como consequência muitos encargos financeiros e uma grave crise financeira.

De acordo com José Mattoso (1986), a revolução nacional ocorrida em 28 de Maio de 1926, sob a direcção do general Gomes da Costa foi o início da Ditadura Militar e a formação do Estado Novo.

No ano de 1928, o General Carmona assume a presidência da república e Oliveira Salazar a pasta das finanças. Associada a esta eleição estava a permanente necessidade, de equilibrar o orçamento da economia portuguesa. Somente a 5 de Julho de 1932, Salazar chega a chefe do governo.

Na segunda metade dos anos 30, o Estado Novo prospera a nível económico, político e institucional.

A nível económico e social, o objectivo era fazer face à crise e equilibrar as contas públicas. No campo político institucional, a força do regime emerge de dia para dia, ocorrendo medidas que reforçavam cada vez mais o poder do Estado. Como a modernização das Forças Armadas, com um reforço dos meios humanos e a obtenção de um controlo político. A Igreja também estabeleceu um acordo Missionário de 1940, onde se consagrou a sua subordinação ao regime. A Igreja *“é chamada a funcionar como o instrumento legitimador por excelência do regime”*, Fernando Rosas (1994). Em 1936, o Estado Novo cria as suas milícias próprias, como a Mocidade Portuguesa (Juventude) e a Legião Portuguesa (Unidade do Exército), como medida de intervir na Educação do seu povo. O Estado Novo é cada vez mais um «império ideologista» de «poder totalitário», é um Estado educador de almas, em que a educação nacional era virada para o poder político, os jovens eram moldados para valores de nacionalismo, através da Mocidade Portuguesa, ao *“estimular a devoção à Pátria, no sentimento da ordem, no gosto da disciplina e no culto do dever militar”*. Os trabalhadores também eram influenciados pelos sindicatos nacionais, com a criação da Federação Nacional para a Alegria no Trabalho. As mulheres, com a criação da Organização Nacional das Mães para a Educação Nacional, que visava em cooperação com a escola e a família «orientar as mães portuguesas para a sua nobre missão educativa»; - o instituto para a defesa da família.

O equilíbrio económico do Estado Novo, era a pedra base da política e a principal arma de propaganda do regime. Para o conseguir foi importante a criação da Caixa Geral de Depósitos, em Março de 1929, onde o Estado depositava os seus fundos obtidos, através da emissão de obrigações para o crédito às actividades produtivas, como forma de apoio às actividades industriais e agrícolas. A política do Estado era a construção ou melhoramento de infra – estruturas portuárias, rodoviárias e outras de

carácter escolar e hospitalar. O melhoramento a nível económico era evidente, com a recuperação das actividades exportadoras, de muitas indústrias e de produções agrícolas tradicionais, levando a uma diminuição do desemprego. Contudo, o Estado Novo rapidamente se estabelece como um poder com autonomia, com autoridade e força política. Um poder de interesse nacional, caracterizado pela «arte de fazer durar».

A nível político e institucional as medidas tomadas pelo governo foram de transformar a Assembleia Nacional numa função fiscalizadora e de orientação política – legislativa, para além de por termo à eleição do presidente da República por sufrágio directo, resultando na eleição do chefe de Estado a ser designado por um colégio eleitoral restrito, composto pelos membros da Assembleia Nacional de forma a impedir a eventual eleição de um candidato não pertencente ao regime. A nível político, o Estado era liderado por um partido único a União Nacional, que resultou da convergência de várias forças da direita, cujos encargos eram de propaganda política. Contudo o Estado também desenvolveu medidas para por termo à livre expressão e educar as mentalidades, tomando medidas de ordem preventivas, repressivas e formativas. Actuando a nível da censura, de modo a não correr riscos em se deixar escrever, falar ou mostrar. Na repressão, sob a forma de punição e suspensão de órgãos, publicações, ou espectáculos que não cumprissem a lei, bem como de formar o seu povo através da educação nacional.

Para o cumprimento de todas estas medidas, foi criada, em 1945, a Polícia Internacional e de Defesa do Estado (PIDE), que poderia deter quem entendesse, sem culpa formada e sem mandato ou fiscalização judicial.

Em relação à educação, passa a ser a partir de 1942, proibida toda e qualquer forma de associação nos ensinos primários, liceal e técnico – profissional, fora da tutela da Mocidade Portuguesa, excepção feita a associações de juventude da Igreja Católica.

A revolução passou também pela educação, surgiram alterações no ensino primário elementar, traduzindo-se numa separação dos alunos por sexo e levando à existência de duas escolas, uma masculina e outra feminina.

Desenvolveram-se também, como refere António Nóvoa (1990), reformas na definição dos graus de ensino, tendo-se decretado a obrigatoriedade dos três primeiros anos do ensino primário elementar e a realização de um exame final e a complementaridade de quatro anos, não sendo este de frequência obrigatória. Um outro autor, Gustavo Cordeiro Ramos (1936), considera que «a acção da escola», é muito mais do que simplesmente ensinar é «educar politicamente, no sentido nobre da

palavra», ou seja, é de transmitir conhecimentos que não contrariem, antes favoreçam os fundamentos morais do Estado.

Em suma, o Estado Novo caracteriza-se essencialmente pelo pensamento conservador, de forma a moldar a sociedade, de acordo com os seus valores e ideais, ao intervir em diversas áreas, como na política, no trabalho, na família, na educação e na cultura nacional. A vida política regia-se pela existência de um partido único, a União Nacional, os cargos políticos e a função pública eram alvo de processos de admissão em que só entrava quem fosse adepto do regime. A existência de uma organização cooperativa, em que as actividades económicas, sociais, culturais e administrativas fossem orientadas de acordo com os princípios do regime, de forma a evitar formas de associação que não aceitassem os ideais do Estado. A criação da FNAT, Federação Nacional para a Alegria no Trabalho, em 1935, cujo objectivo era de ocupar os trabalhadores com actividades educativas baseando-se nos princípios da política e da moral do Estado. A nível do ensino, como o primário e secundário, foram criados livros únicos e a obrigatoriedade de leccionar os princípios da doutrina e moral cristãs. A criação da Mocidade Portuguesa, em 1936, de inscrição obrigatória para os estudantes dos ensinos primário e secundário, direccionando todas as actividades escolares. A intervenção nas futuras mulheres e mães, com a criação da instituição a Obra das Mães para a Educação Nacional, a Mocidade Portuguesa Feminina e o instituto para a Defesa da Família. Também foi criado o (SPN), o Secretariado de Propaganda Nacional, em 1933, com o lema de educar o gosto dos Portugueses.

Era um Estado com uma apetência de imposição, educando desta forma as «almas» de quem quer que fosse. Segundo João Medina (1990), era *“um povo que fecha os olhos de dentro aos que os olhos virados para fora lhe estão mostrando a cada instante, é um povo pronto a abdicar da sua vontade nos altares da tirania.”*

1.1 A Mocidade Portuguesa

A Mocidade Portuguesa, de que é fundador e verdadeiro impulsionador António Faria C. Pacheco (1887-1957), tem como precursora a AEV (Acção Escolar Vanguarda). Surge como consequência directa da reorganização do Ministério da Instrução Pública, que passará, desde 1940, a denominar-se da Educação Nacional. Com efeito, nos termos da Base XI da Lei n.º 1941, de 11 de Abril de 1936, afirma-se que seria dada à juventude uma «organização nacional e pré - militar que estimularia o desenvolvimento integral da capacidade física, a formação do carácter e a devoção à Pátria» e a colocaria em «condições de poder concorrer eficazmente para a sua defesa».

A Mocidade Portuguesa é criada em 1936, com o objectivo de que a sua organização abranja toda a juventude, escolar ou não, que a educação física e pré – militar seja o método e base da sua formação, e também, que agregue a si toda acção educativa, em colaboração com a Escola, a Família e a Igreja, cultivando nos seus filiados e educação cristã tradicional do País, não admitindo nas suas fileiras indivíduos sem religião.

As suas leis reguladoras denunciam o seu carácter ditatorial. Em 1936, é aprovado a obrigatoriedade de inscrição e integração na MP dos alunos do 1º ciclo dos liceus.

No mesmo mês é aprovado a obrigatoriedade para todo o ensino primário.

No regulamento da MP encontra-se a obrigatoriedade de inscrição de todos os jovens portugueses, estudantes ou não, dos 7 aos 14 anos.

Em 1937, devido à Obra das Mães pela Educação Nacional, surgia a Mocidade Portuguesa Feminina, enquadrando-se, assim, toda a juventude portuguesa em organizações dirigidas de cunho fascista. As filiadas, tal como os rapazes, estavam agrupadas nos seguintes escalões: «lusitas», dos 7 aos 10 anos; «infantas», dos 10 aos 14 anos; «vanguardistas», dos 14 aos 17 anos; e «lusas», dos 17 em diante. A estrutura orgânica da MPF era em tudo, até na saudação fascista e na obrigatoriedade de filiação, idêntica à da sua congénere masculina.

2. O ENVELHECIMENTO

2.1 Conceito de envelhecimento

A gerontologia, do grego “*gerontos*” (velho), designa o estudo do processo de envelhecimento sob todos os aspectos. Este termo, utilizado pela primeira vez em 1901, engloba uma realidade muito complexa.

O envelhecimento é uma etapa da nossa vida, que reflecte vários fenómenos biológicos, sociais e psicológicos. O envelhecimento biológico é aquele que afecta o sistema locomotor, cardiovascular, respiratório, nervoso e sensorial. O envelhecimento social relaciona-se com o isolamento, a inactividade e atitude agressiva para com a sociedade que nos incute competitividade. O envelhecimento psicológico encontra-se associado à perda de confiança e auto – estima, estados de depressão, isolamento e mudanças de papéis sociais. (Llano et al., 2002).

Segundo Danielle (1995), define seis teorias gerais do envelhecimento biológico.

A teoria imunológica, em que o sistema imunitário parece já não conseguir distinguir as células sãs existentes no organismo das substâncias estranhas.

A teoria genética, em que o envelhecimento seria programado biologicamente e fazia parte de um contínuo, durante o desenvolvimento orgânico da embriogénese, da puberdade e da maturação.

A teoria do erro da síntese proteica, cuja alteração na molécula do ADN, falseia a informação genética levando à formação de proteínas incompetentes.

A teoria do desgaste, baseando-se no desgaste de zonas do organismo humano deteriorando-se com o uso.

A teoria dos radicais livres, em que os radicais livres provocam a peroxidação dos lípidos não saturados e transformam-nos em substâncias que envelhecem as células.

E finalmente **a teoria neuro – endócrina**, em que a regulação do envelhecimento celular e fisiológico está ligada às mudanças das funções neuro – endócrinas.

Analisando as teorias apresentadas, podemos verificar que, apenas uma descreve os resultados do envelhecimento (teoria do desgaste), as principais consequências do processo de envelhecimento. As outras cinco limitam-se a explicar as suas causas.

Contudo o envelhecimento não é só biológico, mas também social, existindo três teorias que se enquadram no envelhecimento psicossocial.

A **teoria do activo**, em que um idoso deve manter activo a fim de: obter, na vida, a maior satisfação possível, manter a sua auto – estima, conservar a sua saúde. A velhice bem sucedida implica a descoberta de novos papéis na vida.

A **teoria da desinserção**, o envelhecimento acompanha-se de uma desinserção recíproca da sociedade e do indivíduo.

E a **teoria da continuidade**, onde o idoso mantém a continuidade nos seus hábitos de vida, nas suas preferências, experiências, fazendo estes parte da sua personalidade.

De todas as teorias, a teoria da continuidade é considerada a teoria mais saudável, e aconselhável a manter.

De acordo com Pilar Géis (2003), o envelhecimento saudável é aquele em que cada sujeito se adapta fácil e comodamente a todas as mudanças que vão ocorrendo, tanto as mudanças intrínsecas (físicas e psíquicas) quanto as extrínsecas (sociais). Entre os recursos disponíveis para essa adaptação, acreditamos que a actividade física criativa é um dos mais representativos e motivantes.

A velhice é mais uma etapa da vida, e devemos nos preparar para vivê-la da melhor maneira possível. Segundo Cagigal (1981), o idoso deve ser optimista, deve ter atitudes positivas na vida, e a primeira dessas atitudes básicas é aprender a ser ele mesmo, aprender a viver consigo mesmo, a conhecer-se de forma como é, com as suas dimensões reais, espaciais, temporais, corporais, e espirituais.

Ao longo de toda a vida, vamos aprendendo e amadurecendo. A terceira idade é o momento mais alto da maturidade. Os idosos têm em seu poder um tesouro de sabedoria e de experiência e, por isso, merecem respeito, devendo ser valorizados e não marginalizados.

Com a chegada da velhice, é importante não se fechar em si mesmo e não se deixar vencer pelos problemas e pelas preocupações. Ainda que a sociedade nos aposente, é necessário aceitar com optimismo a nova situação e buscar a todo o momento a parte positiva das coisas. Os idosos devem se envolver em actividades, que tenham como objectivo melhorar a agilidade do idoso, e contribuindo para que valorize e conheça melhor o seu próprio corpo. Com a velhice devemos ajudar o corpo a envelhecer harmoniosamente, dando-lhe atenção, de modo a combater os factores

inerentes à reacção de aposentadoria como refere Harighurts (1968), existem três etapas na adaptação dos idosos fase a um novo papel na sociedade, tornando-se aposentados. Na primeira etapa, eles dominam os sentimentos de frustração e de ansiedade, e poucas são as pessoas que se alegram com ela; na segunda etapa, a pessoa tenta buscar ansiosamente um novo papel social; na terceira etapa, tende a ser produzida a estabilização em um novo papel encontrado. No entanto todo este processo é influenciado por quatro factores como o estado de saúde mental, a autonomia económica, a integração social e a amplitude de interesses.

O envelhecimento, em muitos casos é ser sinónimo de solidão, segundo Pilar Géis (2003), considera-se que a actividade física pode ajudar a superar, em parte, esse défice, já que pelo seu carácter colectivo (actividades em grupo), social, relacional e de movimento é uma actividade que pode colaborar positivamente neste processo de adaptação. O problema é a *“inactividade profissional”*, que transporta o *“sentimento de solidão e de medo do futuro”*, resultando em *“desalento e pelo desinteresse tanto pela vida como por temas relacionados com o cuidado pessoal, como a higiene e a alimentação”*.

Cagigal (1981), considera que *“o homem é incontestavelmente um ser social, pois é feito para a relação com outros homens. (...)”*, e a actividade permite continuar com esse vínculo, de continuar a estabelecer uma relação social, ou seja Pilar Géis (2003), concorda que *“o facto de ir a um centro para realizar uma actividade (...), não implicará apenas benefícios físicos, mas também psíquicos. Não se vai ao clube só para realizar uma actividade, mas também para relacionar-se, falar, comunicar-se, partilhar, identificar-se com um grupo, fazer amizades (...)”*.

3. O IDOSO

3.1 Conceito de Idoso

O conceito de Idoso na sociedade moderna, infelizmente muitas vezes encontra-se associado a características nefastas, Rosa (1996), considera que o Idoso é perspectivado como algo desprovido de qualquer interesse social, que pouco tem para dar. O mesmo considera Alves (1999), ao relacionar o Idoso com o mundo do trabalho, ou seja, o Idoso é incapaz de ser socialmente activo. Ser Idoso continua a estar relacionado com a inactividade, as doenças, sendo considerados cidadãos com pouca importância.

Ser idoso, é considerado para muitos autores, como tendo pelo menos mais de 65 anos. Contudo nem sempre a idade cronológica se encontra directamente relacionada com o estado físico, social e psicológico do Idoso. Segundo Vinicius C. & Vany Z. (1994) existe a necessidade de integração social, a necessidade e valorização da actividade em grupo, da actividade física, a actividade cultural, a dificuldade de aceitação dos erros e acertos das outras pessoas, não sente tanta dificuldade em se expor, valoriza mais a participação que o resultado, e consegue aceitar a derrota com naturalidade.

De acordo com a Organização Mundial de Saúde, o número de Idosos tende a crescer drasticamente. A sociedade tende a possuir um maior número de Idosos do que crianças para os próximos anos. A natalidade tem diminuído e a esperança média de vida para os Idosos, com melhores condições de saúde, da ciência e de alguma qualidade, reflecte-se no aumento desta faixa etária.

Recentemente, Rui Lança (2003), deixa uma importante mensagem de que *“deve combater-se a ideia de que o envelhecimento é uma doença, de que a palavra idoso não é sinónimo de objectivos realistas e de que a alegria e a felicidade são incompatíveis com a idade”*.

4. JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

4.1 – DESENVOLVIMENTO DE CONCEITOS

4.1.1 Jogo

Desde a antiguidade que o ser humano inatamente tende a estabelecer relações sociais através da ludicidade e a partir desta utilizando o jogo, brinquedo e brincadeira como forma de comunicar e de prosperidade social. Assim conseguir definir ambos os conceitos é muito importante para os conseguir perceber e saber distinguir.

Uma das mais importantes contribuições sobre a definição do conceito jogo surge por parte de Huizinga (1980), este autor utiliza o conceito de jogo e de cultura, considerando o jogo como elemento da cultura. O jogo é sinónimo de raciocínio e de construção mental, dotado de um sentido. O jogo é uma actividade sem nenhum interesse material, em que o sujeito se envolve de livre e espontânea vontade, obedecendo a determinadas regras, de forma consciente e não séria, diferente do quotidiano.

Para além de Huizinga, um outro autor que aborda o tema do jogo na criança é Piaget (1982), para este autor o jogo possuiu características diferentes consoante o estágio de desenvolvimento da criança. A cada estágio de pensamento, pré - operatório, operatório concreto e operatório formal, o jogo possuiu significados diferentes. Assim durante o período pré – operatório, o jogo é associado ao pensamento vigente de explicar o mundo pela intuição e não pela lógica, o mundo é essencialmente egocêntrico para a criança, esta não consegue distinguir a realidade da ficção, e tem dificuldade em cumprir as regras do jogo por não conseguir compreender. A criança joga pelo prazer de jogar, e não aliando a competitividade à sua forma de jogar.

No estágio do pensamento operatório concreto a criança já consegue estabelecer sequências lógicas, agrupar, estabelecer uma linguagem comunicativa. O raciocínio anterior de egocentrismo, tende a desaparecer, dando lugar à presença do outro. Os jogos são assim menos individualizados e mais colectivos, são sinónimo de cooperação, regras e alguma competição. O saltar, o correr, o brincar, o adivinhar, o pegar e outras actividades em que a manipulação esteja presente, são as preferidas da criança. A criança começa a questionar o seu meio envolvente e a distinguir entre o certo e o errado.

A passagem para a etapa das operações formais, é quando a criança consegue desenvolver o pensamento abstracto, sendo capaz de reflectir e abstrair-se do seu próprio

pensamento, transpondo essa capacidade de reflexão para as suas actividades lúdicas. A noção do cumprimento das regras é algo presente e necessário para a sociabilização do jogo.

Piaget (1971), associou os diferentes estágios das estruturas cognitivas, a classificar os jogos como de “exercício”, “simbólicos” e de “regras”. Nos jogos de exercício, que incluem a faixa etária do nascimento até ao aparecimento da linguagem, aparecem os jogos sensorio – motores e de pensamento (exercícios simples), o principal objectivo é o prazer. Os jogos de simbolismo, que correspondem à etapa entre o aparecimento da linguagem e os 6/7 anos, centram todo o seu objectivo no símbolo, este exerce a função de representar objectos ausentes, traduzindo a sua realidade envolvente, a sua vida afectiva e objectos presentes no quotidiano. Por volta dos 6/7 anos, aparecem os jogos envoltos por regras. As regras são o mais directo reflexo da evolução, da cognição humana.

Posteriormente, Caillois (1990) retrata o conceito de jogo, atribuindo-lhe diferentes denominações, ao considerar vários tipos de jogos, os “jogos de sociedade”, “jogos de destreza”, “jogos de azar”, “jogos ao ar livre”, “jogos de paciência” e “jogos de construção”. Para Caillois, o jogo *“não passa de uma fantasia agradável e de uma vã distração”*. O mesmo autor, associa várias ideias à noção de jogo, a ideia de que jogo é mais que o próprio jogo, são imagens, símbolos, instrumentos necessários para esse mesmo jogo. Uma outra ideia é as próprias características individuais de cada um, aplicadas ao próprio jogo. A terceira ideia é uma combinação da invenção do jogo, da liberdade e dos limites do próprio jogo. Última ideia, é de que o jogo é um sistema de regras impostas, imutáveis.

O mesmo autor, considerou também várias categorias de jogos, denominadas de “Agôn”, “Alea”, “Mimicry” e “Ilinx”. Os jogos pertencentes à categoria “Agôn”, são essencialmente jogos de competição, a vitória é o principal objectivo, como o atletismo, o futebol, etc., Na categoria “Alea”, temos os jogos cujo objectivo, não é essencialmente centrado no adversário, mas sim em vencer o destino que favorece a vitória, temos os dados, o berlinde, etc. O jogador tem uma atitude passiva, não depende directamente das suas capacidades quer intelectuais, quer físicas para triunfar. Para a categorização “Mimicry”, são os jogos que possibilitam ao indivíduo uma exteriorização da própria realidade, da sua personalidade, temos assim os jogos como a mímica e o disfarce. Nas crianças a possibilidade de criar uma personagem de representar objectos, e sentimentos que possam reflectir as suas vivências. A quarta categoria, incluiu os jogos denominados

de “ Ilinx”. São jogos caracterizados pela sensação de adrenalina constante, como o parque de diversões, o escorrega, o baloiço, etc.

Para além de Huizinga, Piaget e Caillois, Friedman (1996), também discute as dificuldades de conceituar jogo, o jogo é muito mais que a preparação da criança para o mundo, a criança envolve-se com paixão, existe uma dinâmica, que incorpora transformações contínuas dentro de cada contexto cultural.

Segundo Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), começaram por definir o conceito de jogo atendendo a três princípios básicos: 1. o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2. um sistema de regras; e 3. Objecto. Para o primeiro princípio, *“jogo depende da linguagem de cada contexto social”*, ou seja, a própria sociedade influencia o carácter do jogo, dependendo da época, do local da situação. A relação entre o contexto social, valores da sociedade e o modo de vida vão determinar a própria *“imagem do jogo”*. Para a segunda característica as regras são o que *“permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica a sua modalidade.”* Se utilizamos o mesmo objecto, mas aplicando regras distintas, temos assim duas formas de jogar distintas. Em relação ao objecto, este é determinante no próprio jogo. Para estes autores é determinante a diversidade de culturas, as regras e os próprios objectos utilizados no jogo, para saber o que é o jogo.

Mais recentemente, Marcelino (1990), relaciona a componente lúdica com o próprio conceito de cultura, para exemplificar o jogo. O jogo desta forma é entendido como uma componente lúdica não se limitando apenas às regras estruturais, mas como uma componente da vida humana, que tem como natureza e significado, um fenómeno cultural.

Um outro autor atribui outras características para o mesmo conceito, segundo Oliveira (2000), considera existir uma *“uma grande família de jogos”*, ao fazer uma síntese dos elementos que interligam o jogo. *“Liberdade de acção do jogador ou o carácter voluntário e episódico da acção lúdica; o prazer (ou desprazer); o não sério ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o carácter improdutivo), a incerteza de resultados; a apresentação da realidade; a imaginação.”* Todas estas características classificam o jogo como um conceito complexo, abrangendo mais do que três simples conceitos como referiram Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989).

Ainda dentro da família dos jogos, inserem-se os jogos que propiciam situações cooperativas, sendo muito importantes porque buscam no grupo a construção de

condições especiais de convivência: respeito mútuo, harmonia, objectivos comuns e liberdade (Brotto, 2001).

Diante do constante ambiente competitivo ao qual estamos expostos, é real a necessidade de proporcionarmos através de actividades lúdicas, momentos de cooperação com os educandos, onde estes momentos de descontração e alegria colectiva levam a uma reflexão sobre suas atitudes em relação ao outro. Os jogos cooperativos permitem que todos jogadores tenham um objectivo comum, contrariando os jogos competitivos onde cada jogador tem o seu objectivo individual. A busca por um objectivo comum num jogo é possível diante de um momento especial e indispensável da prática cooperativa: a reflexão. *“(...) o jogo é mais do que um fenómeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da actividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido”*. (Huizinga, 1996).

Nos jogos cooperativos, à medida que o grupo vai se conhecendo e conhecendo, as acções com objectivos comuns começam a fluir de maneira mais natural do que no início do trabalho, onde as resistências são muitas, visto que a grande maioria dos jogos cooperativos leva a situações que as pessoas evitam como o toque no outro, receber e aceitar a opinião do grupo, reconhecer suas dificuldades e limitações e aceitar a ajuda do colega. Aspectos como formas de motivação, construção dos valores, atitudes, valorização de resultados, entre outros factores determinarão a compreensão dos verdadeiros objectivos dos jogos cooperativos. (Brotto, 2000).

Em suma, existem muitas ideias similares para o conceito de jogo, Kishimoto (1996), agrupou várias ideias comuns ao jogo. Segundo o autor a liberdade de acção do jogador, a motivação interna da acção lúdica, o prazer, a futilidade, as regras (implícitas ou explícitas), a relevância do processo de brincar, a incerteza dos resultados, a não – literalidade a representação da realidade a contextualização no tempo e no espaço, são características que agrupam a grande família do jogo, direccionando os vários autores para um ponto de classificação que assimila a grande família dos jogos.

4.1.2 Brinquedo

O Brinquedo é diferente de jogo, porque um brinquedo nem sempre é sujeito a regras como são os jogos. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objecto (Kishimoto, 1999).

Para Oliveira (1984), o principal objectivo do brinquedo é a sua não seriedade, é o facto de a criança criar o seu próprio mundo, usando o brinquedo atendendo à sua imaginação e sendo o elo de ligação entre o seu mundo real e o seu mundo imaginário. O imaginário da criança, é muitas vezes retratado pelo próprio brinquedo. Para o adulto o brinquedo é o que aparenta ser e pouco mais, para a criança um brinquedo pode ser dotado de múltiplos significados. Nicolau (1988), considera que o brinquedo pode promover acções espontâneas e improvisadas por parte da criança. O brinquedo ao estimular o nível cognitivo da criança, ao permitir à criança explorar o seu meio, a aprender, desenvolve na criança o seu nível cognitivo. Dentro da mesma linha de pensamento que os autores anteriores, Vygotsky (1993), estabelece a ligação entre a importância da imagem atribuída por Oliveira em (1984) ao brinquedo e o desenvolvimento do domínio cognitivo defendida por Nicolau (1988). Para Vygotsky, é a imagem da criança que cria o acto de brincar.

Vasconcellos (2000), estabelece a ponte entre o real e o imaginário e o processo de aprendizagem infantil, onde a criança utiliza toda a sua criatividade. Dentro da mesma óptica que Vasconcellos, temos Bomtempo (1999), que também concorda na importância do brinquedo para a aprendizagem da criança, referindo que acaba por existir um desenvolvimento mental, quando a criança atribui diversos significados ao seu brinquedo. Este ao ser alvo de diferentes representações sociais, tem como consequência na criança o aumentar do seu raciocínio abstracto e a melhoria da sua inteligência.

Mais recentemente, Altman (1999), relaciona o conceito de jogo, brinquedo e brincadeira, com as mudanças ocorridas nos brinquedos e jogos infantis: a transformação do objecto - brinquedo em mercadoria, despertando na criança o desejo de consumo. O cenário do campo e da rua como palco principal dos jogos e brincadeiras e, conseqüentemente das interacções sociais da infância, é limitado pela progressiva urbanização e mais recentemente o aparecimento de brinquedos sofisticados e as novas

janelas a serem exploradas pela criança através da TV e do computador. A tecnologia moderna revolucionou o passatempo infantil, através de jogos coloridos apresentados em vídeo, em cores, com movimentos em três dimensões e até com a possibilidade de interferência e participação como um dos personagens. Enfim, ainda de acordo com Altman (1999), por meio do brinquedo/jogo a criança, em todos os tempos, estabelece vínculos sociais e aprende a agir como ser social.

Contudo, o brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. (Kishimoto, 1999).

4.1.3 Brincadeira

A brincadeira infantil enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar dentro do ambiente escolar (Kishimoto, 1999).

Observa-se uma característica relacionada aos aspectos sociais: a separação dos fenómenos do quotidiano, o prazer, a liberdade do jogo e do jogador, a limitação do jogo no tempo e no espaço, o carácter “não - sério”. Este carácter “não - sério” apontado não implica que a brincadeira infantil deixe de ser séria. A pouca seriedade está relacionada ao riso, a alegria, ao acto lúdico e se contrapõem ao trabalho, que é considerado actividade séria (Oliveira, 2000).

Um outro autor com outra linha de pensamento, considera que a brincadeira, muitas vezes diferenciada entre o género feminino e masculino, permite direccionar à priori os diferentes papéis sociais manifestados posteriormente na vida adulta. Ou seja, é possível perceber desde cedo a presença de actividades diferenciadas para meninos e meninas, sendo que estas actividades definem os papéis e as funções dos homens e mulheres na organização social (Whitaker, 1990). O referido autor realizou ainda estudos que confirmam a importância do brincar desde a primeira fase da infância. O brincar proporciona a motivação necessária para que ocorra o desenvolvimento global do ser humano. É a partir do brinquedo que a criança aprende a agir, construindo seu mundo e compreendendo o mundo que a cerca. Além disso, brincar educa, ajudando a criança a adquirir conhecimentos, o papel e os valores que serão necessários na idade

adulta. Como fonte de desenvolvimento, contribui para a criatividade infantil, aprimoramento intelectual, envolvimento social e equilíbrio emocional.

Segundo Altman (1999) a brincadeira reflecte e transmite valores básicos de uma sociedade, o modo de sobrevivência prevalecente e sua estrutura, o próprio acto de brincar ajuda a transmitir às crianças as atitudes e valores pelas normas culturais dominantes. Para este autor os valores culturais que existem na própria brincadeira são também coincidentes com o conceito de cultura atribuído ao jogo por Huizinga (1980) e Marcelino (1990). Estes autores consideram que o jogo incorpora uma componente da vida humana, que tem como natureza e significado, um fenómeno cultural.

CAPÍTULO II

CARACTERIZAÇÃO DA SANTA CASA DA MISERICÓRDIA DE CANTANHEDE

Para melhor interpretar os jogos, brinquedos e brincadeiras das nossas entrevistadas é importante conhecer a história da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede, que retrata um pouco da cultura da Cidade. Existiu uma grande influência de todas as instituições que pertencem à Santa Casa nas nossas entrevistadas, nomeadamente na sua vivência durante a infância, como o caso do Hospital e do Asilo para raparigas.

Segundo Costa Goodolphim, autor da sublime obra “As Misericórdias” (publicada em Lisboa em 1898), a Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede foi fundada em 1521. Contudo, este autor, ao indicar a data da criação da Misericórdia de Cantanhede, não refere a fonte de onde obteve essa mesma informação. Fernando Correia, tendo como base Costa Goodolphim, elaborou uma lista das sessenta e uma Misericórdias portuguesas fundadas ainda em vida da Rainha D. Leonor e também refere a mesma data de criação, a de 1521. No entanto o autor considera que essa mesma data, deverá ser revista. Para Divaldo Freitas, in «Apontamentos para a História da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede» (1958), a certidão de nascimento da Santa Casa, aparece gravada para a posteridade no arco – cruzeiro da antiga Igreja da Misericórdia: 1573. Assim a fundação não teve acção directa da Rainha D. Leonor, porque a criadora das Misericórdias faleceu em 1525.

A Santa Casa nos seus primeiros tempos de existência não possuía capela nem hospital. Mais tarde em 1527, já existia em Cantanhede uma capela e um hospital com vínculo à Santa Casa de Misericórdia de Cantanhede.

A Santa Casa ao longo de vários anos teve imensos provedores, contudo existiu um que mais influência teve na Irmandade de Misericórdia de Cantanhede, o Padre João Crisóstomo de Amorim Pessoa em 1852 – 53. O D. João Crisóstomo de Amorim Pessoa – nascido em Cantanhede em 1810, doutor em Teologia pela Universidade de Coimbra, Arcebispo – resignatário de Braga e falecido em São João Baptista de Cabanas em 1888, deixou toda a sua fortuna à Misericórdia de Cantanhede, para com ela ser construído um hospital, com a respectiva capela anexa, obra que foi inaugurada em 1896. Prova do seu mérito é a designação do Hospital ainda hoje denominado por Hospital do Arcebispo João Crisóstomo. Um outro benfeitor que

contribuiu para a construção do Asilo da Infância Desvalida, para crianças do sexo feminino foi o senhor Joaquim Pereira Machado, com o intuito de perpetuar a saudade pela morte de sua Mãe, D. Maria Cordeiro Machado, ofereceu um valor monetário elevado para a construção do referido Asilo. A imagem número um, representa o Asilo, que actualmente ainda funciona nas mesmas instalações, mas restaurado.

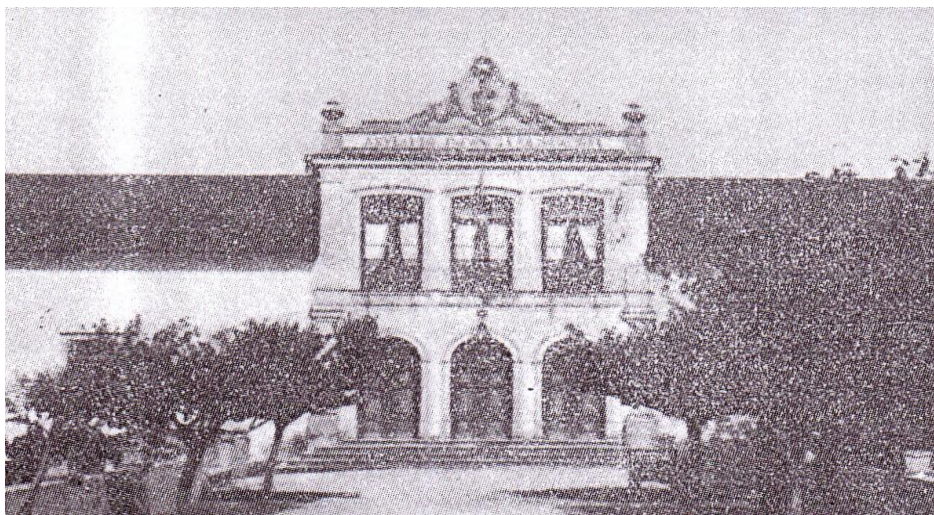


Imagem 1: Asilo da Infância Desvalida Maria Cordeiro

A imagem número dois, representa uma vista lateral do antigo Hospital de Cantanhede, actualmente este edifício não funciona como Hospital, mas sim como sede da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede, onde todos os assuntos burocráticos são tratados neste edifício sede.

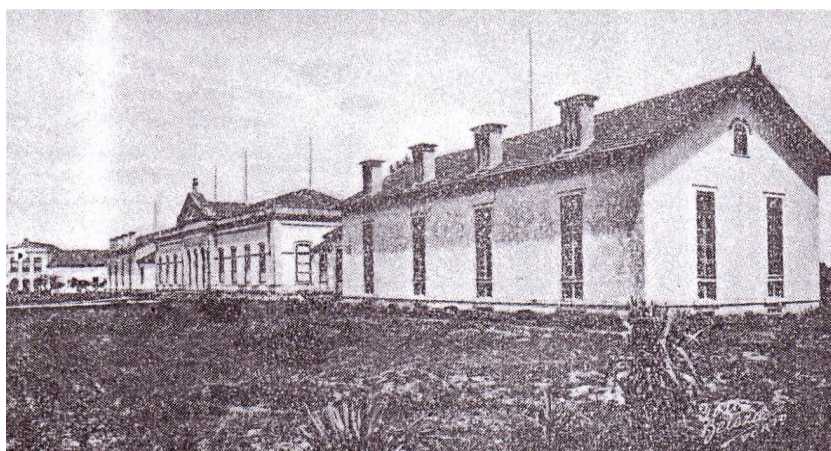


Imagem 2: Hospital do Arcebispo

A Irmandade da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede possui uma bandeira, ou pendão. Tem as medidas aproximadas de 1,20m x 1,0m, de dupla face, como todas as bandeiras da misericórdia. Numa das faces está pintada Nossa Senhora da Misericórdia, com o manto levantado por dois anjos aos cantos e a seus pés três cabeças de anjos, no lado direito o Rei, a Rainha e mais três figuras, e no lado esquerdo o Papa, o Bispo, um Cardeal e Frei Miguel de Contreras; a outra face apresenta Nossa Senhora com o Cristo morto no regaço.

D. João Crisóstomo de Amorim Pessoa deixou o riquíssimo recheio da sua residência à Misericórdia de Cantanhede, o qual foi vendido, existindo somente um completo serviço de jantar de porcelana japonesa, com o brasão e as iniciais do Arcebispo de Braga, pertencendo à Misericórdia.

Na actual Igreja da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede, existia no coro imagens da Santa Família em pedra, bem como uma “visitação” de madeira, seiscentista, e um pedestal de pedra em que dois anjos seguram um coração, datado de 1614. Mas ainda não foram identificados os autores destas peças. A capela – mor da Igreja da Misericórdia é revestida de azulejos, de segunda metade do século XVIII, representando “A Virgem em glória”, “Nascimento”, “Apresentação no templo”, “Casamento”, “Anunciação”, “Visitação”, “Apresentação do Menino”, “Adoração dos pastores”, “Adoração dos Reis Magos” e “Fuga para o Egipto”. Contudo não existe qualquer indicação do seu autor nem da oficina em que foram executados.



Imagem 3: Igreja da Misericórdia.

A bibliografia relativa à Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede é escassa, não existindo nenhuma obra de conjunto, com todo o seu histórico, como sucede com muitas outras Misericórdias de Portugal.

Actualmente, as instalações da Santa Casa da Misericórdia, possuem a creche dos quatro meses aos dois anos, para oitenta crianças; o jardim-de-infância com cento e vinte crianças dos três aos cinco anos; e um ATL para oitenta crianças dos seis aos dez anos. Existe ainda um lar de infância só para meninas carenciadas, menores de dezoito anos. Hoje num edifício totalmente remodelado, inaugurado no dia oito do dez de mil novecentos e quatro, funciona o Lar de Idosos de Cantanhede onde comporta cerca de 50 utentes/residentes, de ambos os sexos, com idades compreendidas entre os 70 e os 90 anos. Esse edifício é constituído por doze quartos, um refeitório e uma sala de convívio. Em parceria com o funcionamento interno do lar, funciona um apoio Domiciliário a onze Idosos, do concelho de Cantanhede.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

1. OPÇÕES METODOLÓGICAS

Este capítulo, que corresponde à metodologia utilizada, começa por ser referenciado com a apresentação dos objectivos do estudo, o que pretendemos obter com este trabalho de investigação e o porquê da realização deste estudo. De seguida a caracterização da amostra e descrição do instrumento utilizado, bem como os procedimentos efectuados, e no final a descrição de como será realizado o tratamento, análise e apresentação dos resultados.

Este tipo de investigação baseia-se numa metodologia do tipo qualitativa, mais relacionada com análise do conteúdo, ou seja (Varlotta, 2002), refere que “ *os diferentes modos pelos quais o sujeito se inscreve no texto correspondem a diferentes representações que tem de si mesmo como sujeito e do controle que tem dos processos discursivos textuais com que está lidando quando fala ou escreve.*”

A utilização das entrevistas vai permitir identificar e caracterizar os jogos, brincadeiras e brinquedos de antigamente, bem como o contexto sócio político e cultural da época. Com base na transmissão de informação por parte dos idosos e posterior análise do conteúdo, é elaborado o referido trabalho de investigação.

1.1 JUSTIFICAÇÃO

A escolha deste tema, prende-se com o facto, de a população idosa estar a representar cada vez mais, uma grande percentagem da população. O aumento da esperança média de vida a melhoria da qualidade de vida traduz-se no grande aumento que os idosos ocupam actualmente, compreender os jogos, as brincadeiras e brinquedos de antigamente permite conhecer melhor os gostos da população idosa e os seus costumes, bem como perceber o retrato do país a nível sócio – político e cultural da época. Ao estudar esta população, sabemos o que mais os cativa a nível lúdico e como era o nosso país numa época que afinal não é a nossa, mas que marca a vida de muitas pessoas e retrata muitas vezes o seu modo de pensar.

1.2 OBJECTIVOS

Os objectivos deste trabalho de investigação são os seguintes:

- ✓ Identificar os jogos, brinquedos e brincadeiras das idosas durante a sua infância;
- ✓ Caracterizar hábitos e costumes numa época e meio definidos;
- ✓ Caracterizar o contexto sócio – político e cultural da época.

1.3 DELIMITAÇÃO DO ESTUDO

Este estudo compreende uma amostra de onze indivíduos do sexo feminino, com idades que variam entre os 81 e os 84 anos de idade e residentes no Lar da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede, na cidade de Cantanhede.

1.4 DESCRIÇÃO DA TÉCNICA DE RECOLHA DE DADOS

A técnica utilizada para a recolha dos dados no campo, foi a entrevista semi-directiva, de acordo com Danielle Ruquoy (1997), a entrevista semi-directiva corresponde a um nível intermédio, ou seja consiste em guiar o próprio entrevistado estruturando o seu pensamento em torno do objecto perspectivado, no entanto, o próprio entrevistado é condicionado a seguir dentro de certos limites as questões sugeridas pelo entrevistador, fazendo com que o entrevistado não disperse em relação aos objectivos do estudo.

Antes da realização das entrevistas, foi efectuado um estudo sobre a forma como o próprio entrevistador se deve comportar, segundo Allen Ivey (1997), os aspectos principais do entrevistador devem ter em consideração o contacto visual com o entrevistado, a linguagem corporal, no sentido de dirigir o próprio corpo para o entrevistado e de a nível gestual demonstrar interesse pela realização da entrevista, qualidades vocais, porque a voz é um instrumento de comunicação muito poderoso, o tom de voz, o grau é empregado na forma de falar vai condicionar o tipo de respostas, logo o entrevistador deve treinar a entrevista de forma a ser realizada da maneira mais agradável. O guião da entrevista utilizado foi o proposto por Simões (2004), que se encontra estruturado em três partes. A primeira parte corresponde à caracterização pessoal do idoso, o nome, idade, naturalidade; a segunda parte do guião possuiu

questões sobre o contexto sócio – político e cultural da época. A terceira parte é dedicada aos jogos, brincadeiras e brinquedos das nossas entrevistadas. A utilização de grelhas finais também teve em consideração o modelo proposto por Simões (2004).

1.5 PROCEDIMENTOS

Após definidos os objectivos do nosso estudo, e o tipo de amostra (pré – projecto) que iriam ser utilizados. O procedimento seguinte, foi de ir ao lar de idosos e informalmente perguntar se era possível realizar um trabalho de investigação no âmbito da disciplina de Seminário do 5ºano intitulado «Identificação das práticas lúdicas e recreativas dos idosos», depois da primeira apresentação pessoal, dirigi-me para a faculdade no sentido de pedir ao Orientador o respectivo ofício para a Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede, a entregar ao Exmo. Senhor Provedor da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede. O respectivo ofício foi enviado e a resposta, foi positiva, permitindo a realização do meu estudo e a recolha de dados.

Antes do início da realização das entrevistas, entrei em comunicação pessoal com a Assistente Social do lar, que tomou também conhecimento do meu trabalho. Contudo, antes de definir o meu tipo de amostra, o sexo e as idades, pedi a lista dos utentes do respectivo lar, para depois, em concordância com o Orientador definir o tipo de amostra. Realizei três entrevistas com dois homens e uma mulher, para eu própria me adaptar ao papel de entrevistadora, e de perceber o modo como a população idosa gosta de ser inquirida. Realizando um estudo exploratório, consistindo numa investigação sem ter como principal finalidade a obtenção de resultados. Este tipo de investigação permite ao próprio investigador a familiarização do seu objecto de estudo.

Tive também de pedir à Assistente Social uma sala, ou sítio isolado, de forma a realizar as entrevistas, sem interferência de factores alheios. Foi-me então disponibilizado um quarto, que de momento, não estava a ser ocupado, assim somente estaria eu e o entrevistado. As três primeiras entrevistas, foram em Janeiro, antes de definida a amostra. O que permitiu a adaptação da minha presença e o aumento de confiança por parte dos idosos para o meu tipo de trabalho. Assim os entrevistados seguintes nos outros dias, já não estranhavam a minha presença e percebiam melhor a importância do meu tipo de trabalho, bem como da necessidade do uso do gravador. O início oficial da realização das entrevistas, foi no decorrer do mês de Fevereiro e de Março, preferencialmente na parte da manhã, depois das dez horas. Todas as entrevistas

foram realizadas num um quarto não habitado, ao lado da sala de convívio. Somente duas entrevistas foram realizadas no quarto dos utentes, mas com todas as condições de comunicação asseguradas. O uso do gravador não incomodou a maioria dos idosos, conseguindo recolher bastantes dados dos idosos, apesar de em certas alturas existir um desvio entre as questões e as respostas dos idosos, que inerentemente divagavam para problemas pessoais, já que, algumas questões como a caracterização sócio política e cultural da época, fazia lembrar os tempos antigos.

É de salientar que nenhuma idosa se recusou a realizar a entrevista, foram muito simpáticas, apesar de em alguns casos a própria memória as atraindo. Por muito que tenta-se recolher alguns dados, algumas idosas já não conseguiam lembrar alguns acontecimentos de antigamente. Em alguns casos o trabalho e a vida dura aparecem quase sempre referenciados, omitindo os jogos, brincadeiras e brinquedos realizados, ou quase não realizados.

1.6 TRATAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS

O tratamento e análise dos dados, foi efectuado após a transcrição das respectivas entrevistas. Assim todas as entrevistas efectuadas foram transcritas para o papel. As idosas foram numeradas, atendendo à sua ordem de entrevista, de 1 a 11, com a respectiva inicial I, de Idosa, resultando na seguinte estrutura (I₁, I₂,...I₁₁). Os dados de cada entrevista para serem trabalhados resultaram numa análise de conteúdo, “*o conteúdo para o usuário da análise de conteúdo é como o líquido para o químico analista. Tudo está lá e não há nada fora. Os componentes químicos estão dentro e presentes por definição. Nada mais há o que se fazer do que analisar o que se dispõe.*” (Muchielli, 1977), é com base no conteúdo manifesto das nossas entrevistas, que iniciamos o processo de análise. Para Bardin (1977), a mesma análise é considerada como “*como um conjunto de técnicas de análises de comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens...*” .

Para a análise do conteúdo elaboramos uma matriz de categorias, sub – categorias e indicadores, para categorizar os discursos das entrevistadas, dependendo do tipo de respostas. Organizamos a respectiva matriz referente ao contexto sócio político e cultural do país, aos jogos, às brincadeiras e aos brinquedos. A definição das sub categorias dependeu directamente dos indicadores referenciados pelos entrevistados,

que são comprovados através dos exemplos de discurso. Os dados sofreram uma transformação, com refere Bradin (1977), “ *uma transformação ...dos dados brutos do texto (...)*” que “ *permite atingir uma representação do conteúdo...*”.

Foram elaborados quadros síntese dos jogos, brincadeiras e brinquedos, onde o conteúdo das entrevistas foi agrupado em materiais utilizados, modo de jogar/brincar, os intervenientes, o local onde jogavam/brincavam, como era feita a aprendizagem, quando jogavam/brincavam e que tipo de castigos eram aplicados.

No final existem também matrizes de categorias, sub-categorias e indicadores do contexto socio-político da época, dos jogos, brincadeiras e brinquedos, e grelhas apresentando o local, a aprendizagem, os intervenientes, materiais e o tempo destinado à de realização dos jogos/ brincadeiras. Em relação aos brinquedos é referenciado, quem confeccionava os brinquedos indicados pelas entrevistadas e o respectivo local da brincadeira.

Os dados serão apresentados através de gráficos com os respectivos comentários e análise cruzada com a revisão da literatura, assim será realizada uma interpretação confrontando o conteúdo apresentado pelas idosas e a literatura existente nesta área.

CAPÍTULO IV

APRESENTAÇÃO DOS DADOS E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Com este capítulo procuramos apresentar os dados recolhidos em forma de gráficos para uma melhor compreensão e visualização dos resultados obtidos. Esses mesmos dados serão sempre que possível enquadrados com a revisão da literatura de forma a perceber a influência dos diferentes factores analisados. Vamos perceber como o contexto sócio político e cultural que existia naquela época influenciava ou não os jogos, brincadeiras e brinquedos realizados pelas nossas entrevistadas.

1. CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

A definição da nossa amostra foi realizada a partir da análise geral da informação transmitida pela Assistente Social da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede. Foram recolhidos dados como o nome, idade e estado psicológico de cada utente, afim de definir a qualidade da amostra.

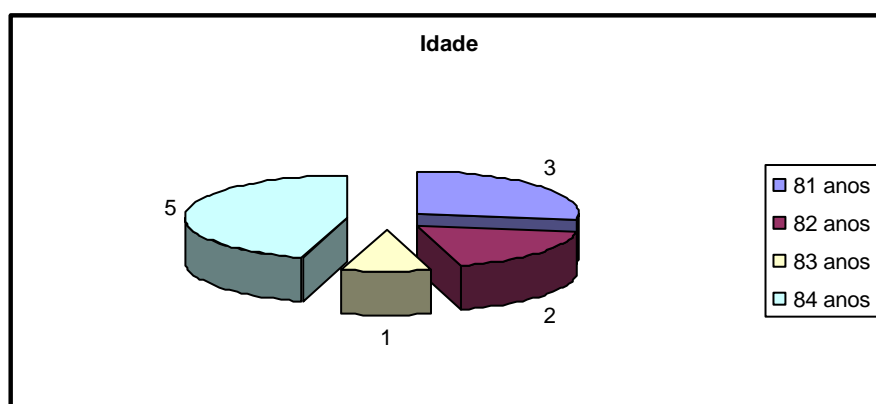


Gráfico 1 – Distribuição da amostra segundo a Idade

O intervalo de idades da nossa amostra é dos 81 anos aos 84 anos. Sendo que com 81 anos apenas se encontra uma entrevistada.

Com idade superior a 82 anos, temos duas entrevistadas e com 83 anos, três entrevistadas. Ao maior número de entrevistadas, cinco no total, corresponde a idade mais elevada de 84 anos.

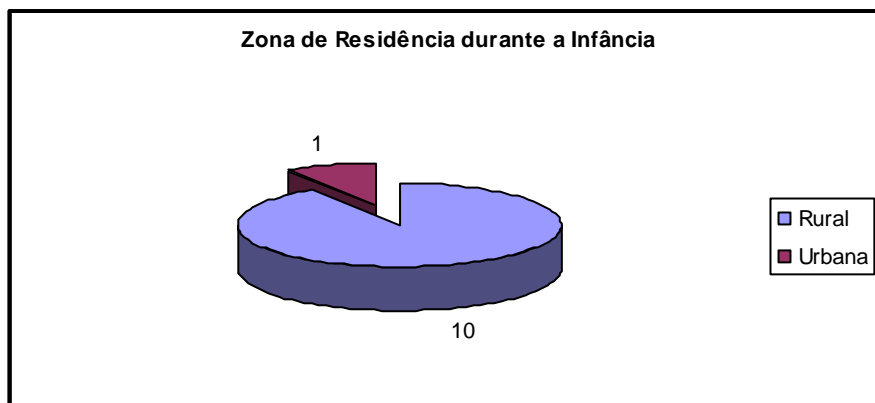


Gráfico 2 – Zona de Residência durante a infância

Em relação ao gráfico 2, podemos verificar que a zona de residência das nossas entrevistadas durante a infância foi predominantemente o meio rural, existindo somente uma entrevistada que residiu no meio urbano. Estes mesmos valores vão de acordo com a zona onde se encontra o nosso lar de idosos, cujo meio social exerce uma forte influência na experiência de vida das nossas entrevistadas. Assim podemos constatar e atendendo ao gráfico abaixo representado, o local de residência das nossas entrevistadas correspondente directamente à zona rural ou urbana.

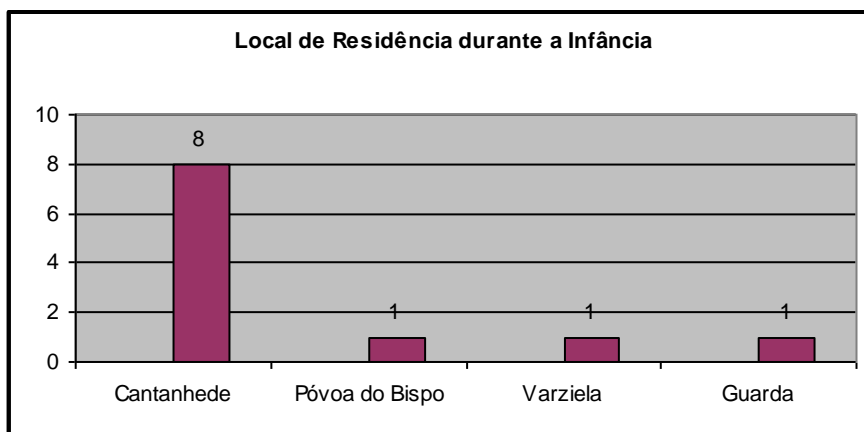


Gráfico 3 – Local de Residência durante a infância

O local de residência durante a infância das nossas idosas é fortemente representado por Cantanhede, uma zona considerada naquela altura como rural.

As zonas de Póvoa do Bispo e Varziela, são zonas que se encontram nas redondezas de Cantanhede, e apresentam somente uma Idosa.

Na zona da Guarda, considerado meio urbana existiu somente uma entrevistada, que agora reside no lar de Cantanhede.

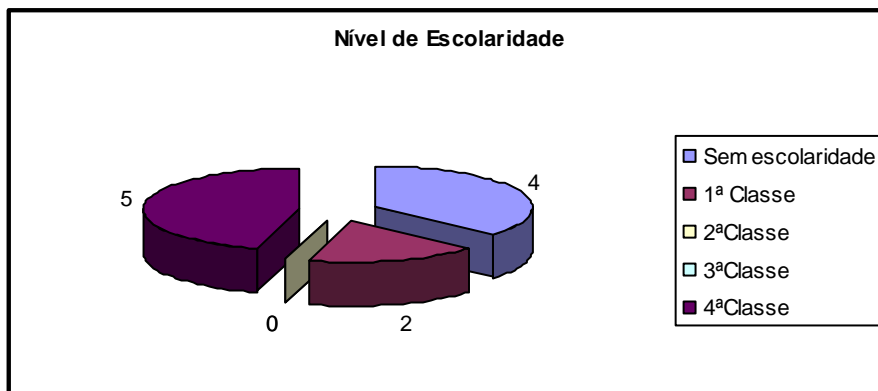


Gráfico 4 – Nível de Escolaridade

O nível de escolaridade das nossas entrevistadas não supera o ensino primário, contudo existe maior número de idosas com a 4ª classe (cinco no total), do que analfabetas (4 idosas).

Com a 2ª classe temos uma idosa e ninguém com a 3ª classe. Existe uma grande relação entre o meio em questão e o nível de escolaridade, porque a zona de Cantanhede sendo uma zona direccionada para a actividade agrícola, como a vindima, e o cultivo das terras, logo desde cedo a cultura vigente era o trabalho para se conseguir sobreviver. E o estudo não seria a sua primeira prioridade, tal facto justifica o baixo nível de escolaridade da nossa amostra e um valor significativamente grande de entrevistadas sem escolaridade.

Contudo é interessante verificar que existe uma relação entre o meio e a escolaridade, a Idosa que provém da Guarda (meio urbano), apresenta também o nível de escolaridade mais elevado da nossa amostra.

Uma outra razão, para um nível de escolaridade reduzido, era o grande atraso na educação, que apesar das reformas na definição dos graus de ensino, terem sido de obrigatoriedade nos três primeiros anos do ensino primário elementar, esta obrigatoriedade a nível educacional no meio rural ainda apresentava grandes lacunas. Pelo isolamento das periferias e dificuldades de acesso aos meios rurais.

2. CARACTERIZAÇÃO DAS CONDIÇÕES SOCIAIS, POLÍTICAS E CULTURAIS DO PAÍS DO PONTO DE VISTA DAS IDOSAS

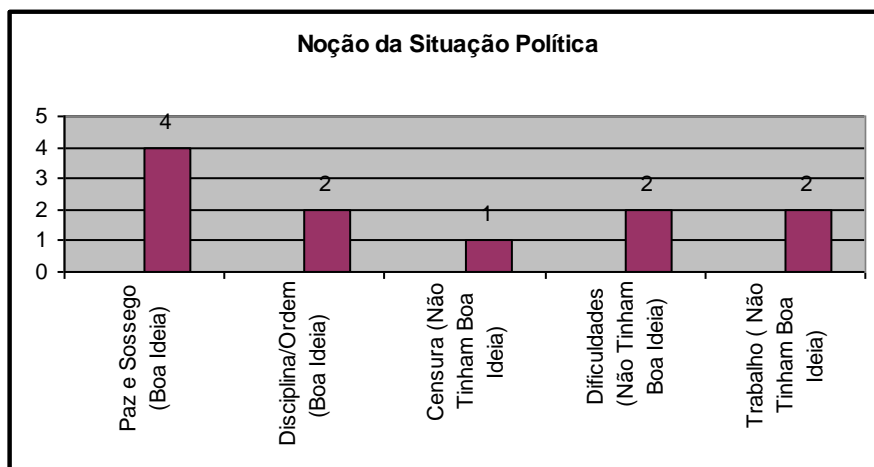


Gráfico 5 – Noção da Situação Política

Quanto à noção da situação política da altura, as nossas entrevistadas encontram-se divididas entre as que possuíam boa ideia, 6 no total e as que não tinham boa ideia, 5 idosas. É interessante verificar que existe um maior número de Idosas que considera a situação política, positiva. Tendo em consideração a revisão da literatura, podemos verificar que como refere o autor João Medina (1990), a época das nossas entrevistadas era uma época em que se “*fecha os olhos de dentro aos que os olhos virados para fora lhe estão mostrando a cada instante, é um povo pronto a abdicar da sua vontade nos altares da tirania.*”

O regime vigente mantinha a ordem e transmitia essa mesma segurança, Gustavo (1936), é um autor que retrata o papel da escola a altura onde «a acção da escola», é muito mais do que simplesmente ensinar é «educar politicamente, no sentido nobre da palavra», ou seja, é de transmitir conhecimentos que não contrariem, antes favoreçam os fundamentos morais do Estado.

Assim entendemos porque existe um valor elevado de entrevistadas a considerar que existia paz e sossego naquela altura. A criação de inúmeras associações como a FNAT, Federação Nacional para a Alegria no Trabalho, em 1935, cujo objectivo era de ocupar os trabalhadores com actividades educativas baseando-se nos princípios da política e da moral do Estado.

A criação da Mocidade Portuguesa, em 1936, de inscrição obrigatória para os estudantes dos ensinos primário e secundário, direccionando todas as actividades escolares. A intervenção nas futuras mulheres e mães, com a criação da instituição a

Obra das Mães para a Educação Nacional, a Mocidade Portuguesa Feminina e o instituto para a Defesa da Família. O (SPN), o Secretariado de Propaganda Nacional, em 1933, com o lema de educar o gosto dos Portugueses. Foram o alicerce do regime, para inculcir na população portuguesa a noção de Boa Ideia do sistema político.

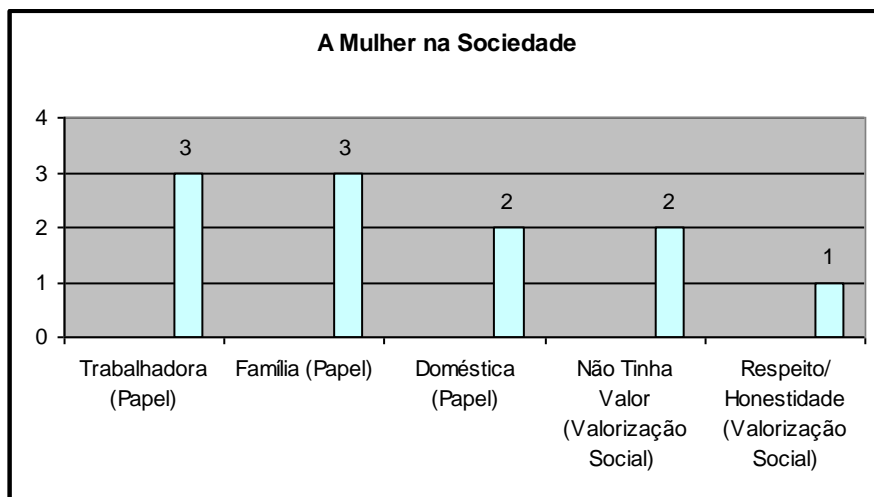


Gráfico 6 – Papel da Mulher na Sociedade

A mulher na sociedade era segundo as nossas entrevistadas um papel de mulher trabalhadora, de mulher direccionada para a família e de mulher doméstica, sendo que três entrevistadas consideram a mulher trabalhadora e direccionada para a família. Existe ainda um número considerável de entrevistadas que retratam a mulher sem valor na sociedade, e muito poucas, sendo mesmo o valor mais baixo apresentado transmitem uma visão positiva da mulher, ou seja, a existência de respeito e honestidade social. Estes valores apresentados vão ao encontro do contexto sócio político e cultural predominante, dado que a ideia a transmitir era a cooperação entre a escola e a família, ou seja, orientar as mães portuguesas para a sua nobre missão educativa; e estimular a devoção à Pátria, no sentimento da ordem, no gosto da disciplina e no culto do dever militar.

Existe também uma forte influência da Mocidade Portuguesa, como refere João Medina (1990), a Mocidade Portuguesa criada em 1936, com o objectivo de que a sua organização abranja toda a juventude, escolar ou não, que a educação física e pré – militar seja o método e base da sua formação, e, que agregue a si toda acção educativa, em colaboração com a Escola, a Família e a Igreja, cultivando nos seus filiados e

educação cristã tradicional do País, não admitindo nas suas fileiras indivíduos sem religião.

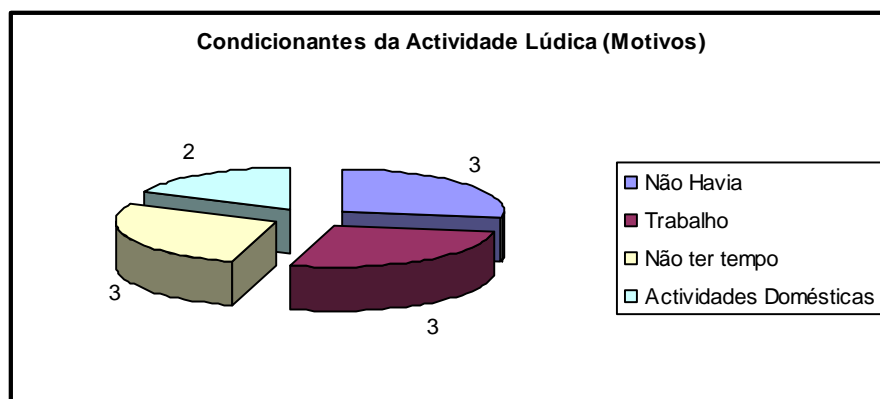


Gráfico 7 – Condicionantes da Actividade Lúdica

O condicionalismo da actividade lúdica das nossas entrevistadas, apresenta valores bastante similares para os diferentes motivos referenciados, 3 idosas consideram não existir condicionalismos, enquanto que igual número considera ter tido condicionalismos para as actividades lúdicas, sendo a principal razão o trabalho, como a Idosa número cinco que refere que era “*Trabalhar nas terras, quase não jogávamos*”, uma outra situação era o facto de não ter tempo, para a Idosa 6 “*Não tinha tempo para brincar*”, a Idosa número 11, apresenta o seu motivo devido às actividades domésticas, para ela “*Quase não brincávamos, ... era viver para a casa.*”

3. JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS DAS ENTREVISTADAS

Desde a antiguidade que o ser humano inatamente tende a estabelecer relações sociais através da ludicidade e a partir desta utilizando o jogo, brinquedo e brincadeira como forma de comunicar e de prosperidade social. Os jogos, brincadeiras e brinquedos são um meio de comunicação e de vínculo das relações humanas. Os jogos e brincadeiras realizados pelas nossas entrevistadas, bem como respectivos brinquedos são retratados neste ponto, onde com base na matriz elaborada, a partir do discurso das nossas entrevistadas, chegamos aos indicadores da respectiva matriz e às sub categorias de cada categoria. Assim referente à categoria jogo, temos as sub categorias: Cantados, Velocidade, Perícia e Coordenação, onde os diferentes indicadores mencionados através do discurso das nossas entrevistadas se vão agrupar. Temos como Indicadores: O Anel, O Anelzinho (primeira sub – categoria); O Lençinho, Escondidas, Cabra – Cega, Apanhada, Gri – gri e Corrida de Sacos (segunda sub – categoria); O Jogo do prego, Pedrinhas, Pelouro, Bilharda, Panelinha, Giroplano, Espeta pau, Macaca/Quadrado e Caracol (terceira sub – categoria); e na última sub – categoria os Elásticos e Saltar à Corda.

Para a categoria brincadeira, temos as sub categorias: Representação, Construção e Competição. Os Indicadores para a primeira sub categoria são: Cantigas, Às donas de casa, Casinhas e Com as galinhas. Na sub categoria Construção temos o Indicador de construções na areia, e para a última sub categoria a Competição os Indicadores são as Corridas com os Rapazes e as Corridas de Carros.

Na última categoria os brinquedos, temos duas sub categorias, as que tinham bonecas e as que não tinham brinquedos. Assim para a sub categoria bonecas, os indicadores são: de trapos, papelão/ celulóide e de porcelana. De seguida será apresentado sob a forma de gráfico, os resultados de cada Indicador.

3.1 JOGOS E BRINCADEIRAS

Existem várias definições de jogo, contudo existe consenso quanto à ideia de Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), que mencionam a existência de três pontos chaves: 1. o resultado de um sistema linguístico que funciona

dentro de um contexto social; 2. um sistema de regras; e 3. Objecto. Para o primeiro princípio, *“jogo depende da linguagem de cada contexto social”*, ou seja, a própria sociedade influencia o carácter do jogo, dependendo da época, do local da situação. Este estudo centra-se na zona de Cantanhede, de alguma forma as características da própria zona interagem com as vivências anteriores das nossas entrevistadas. A relação entre o contexto social, valores da sociedade e o modo de vida vão determinar a própria *“imagem do jogo”*. Para a segunda característica as regras são o que *“permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica a sua modalidade.”* Se utilizamos o mesmo objecto, mas aplicando regras distintas, temos assim duas formas de jogar distintas. Em relação ao objecto, este é determinante no próprio jogo. Para estes autores é determinante a diversidade de culturas, as regras e os próprios objectos utilizados no jogo, para saber o que é o jogo.

Um conceito mais recente é do autor, Kishimoto (1996), que agrupou várias ideias comuns ao jogo. Sendo muito importantes e utilizadas para a própria distinção entre jogo e brincadeira, mencionados pelas nossas entrevistadas, segundo o autor a liberdade de acção do jogador, a motivação interna da acção lúdica, o prazer, a futilidade, as regras (implícitas ou explícitas), a relevância do processo de brincar, a incerteza dos resultados, a não – literalidade a representação da realidade a contextualização no tempo e no espaço, são características que agrupam a grande família do jogo, direccionando os vários autores para um ponto de classificação que assimila a grande família dos jogos.

A brincadeira infantil enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar (Kishimoto, 1999).

Uma característica determinante da brincadeira é a pouca seriedade do acto, ou seja, está relacionada ao riso, a alegria, ao acto lúdico e se contrapõem ao trabalho, que é considerado actividade séria (Oliveira, 2000).

Um ponto comum entre a brincadeira e o jogo, são os valores culturais que existem na própria brincadeira e no jogo. Marcelino (1990), considera que o jogo incorpora uma componente da vida humana, que tem como natureza e significado, um fenómeno cultural, enquanto que o brincar para Altman (1999), ajuda a transmitir às crianças as atitudes e valores pelas normas culturais dominantes.

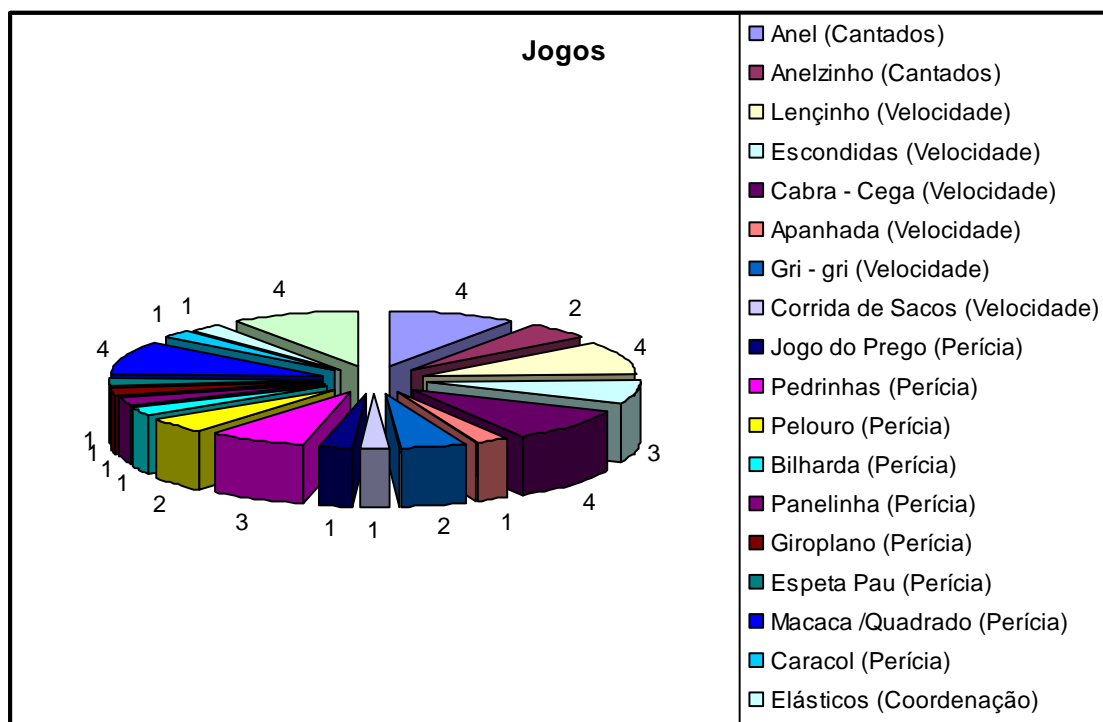


Gráfico 8 – Jogos mencionados pelas entrevistadas

Em relação aos jogos mencionados pelas nossas entrevistadas, são dezanove no total. Os jogos mais praticados pelas nossas entrevistadas são o Anel, o Lençinho, a Cabra – Cega, a Macaca e o Saltar à Corda com quatro nomeações. De seguida vem as Escondidas, as Pedrinhas com três nomeações, com duas encontram-se os jogos do Anelzinho, o Gri-gri e o Pelouro. Os jogos somente representados por uma entrevistada são: a Apanhada, a Corrida de Sacos, o Jogo do Pregos, a Bilharda, a Panelinha, o Giroplano, o Espeta Pau o Caracol e os Elásticos.

Os jogos mais praticados foram aqueles que pertencem à Sub-categoria velocidade e perícia, ambas com quinze designações, de seguida são os jogos da Sub-categoria cantados com seis designações e os da Su-categoria coordenação apresentam somente cinco designações.

A velocidade e a perícia são as características predominantes no tipo de jogos realizados pelas Idosas, a velocidade é uma característica inculcada pelo trabalho e pela necessidade da mulher ter a seu cargo muitas tarefas, o trabalho, a lida da casa, as crianças, etc. A perícia é uma qualidade muito feminina, o sexo feminino é dotado de uma maior habilidade e destreza para a realização de trabalhos que exigem perícia, a costura, o bordar, a própria limpeza da casa, são actividades delicadas. E até nos próprios jogos o aspecto feminino é predominante.

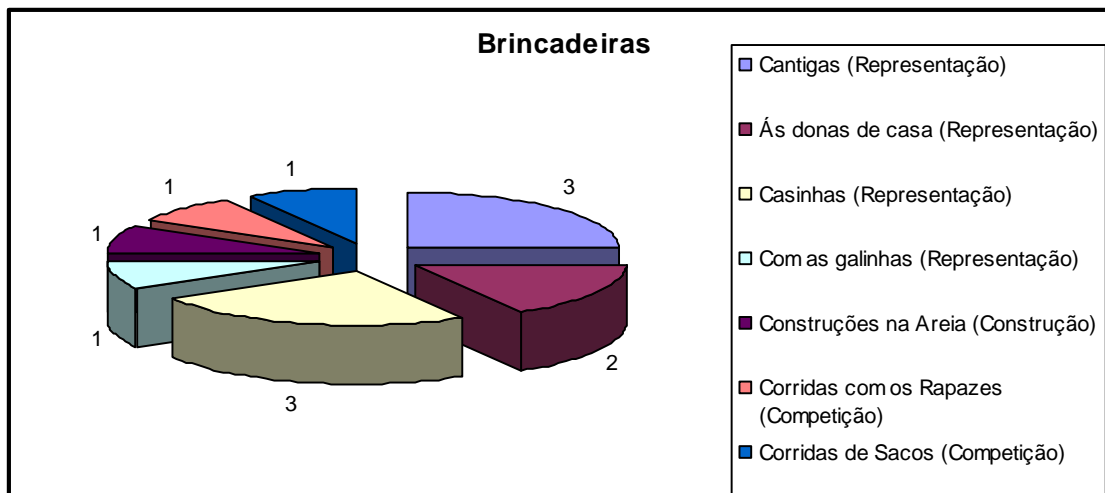


Gráfico 9 – Brincadeiras mencionadas pelas entrevistadas

Ao analisarmos a vivência de cada entrevistada na sua infância relativamente aos jogos, brincadeiras e brinquedos e a sua ideia da situação social, política e cultural da sua época, constatamos que as Idosas que referem que era só trabalho, que “*Não tinha tempo para brincar*” (I₆), são as que têm uma visão mais infeliz da sua vida. A brincadeira mais referenciada é a das Cantigas e às Casinhas, “... *tive umas caminhas para as bonecas, tínhamos um berço muito jeitoso. Que me ofereceram e utilizava para fazer de casinha, lá em casa, numas e noutras.*” (I₇), cada brincadeira com três Idosas. De seguida, aparece referenciado a brincadeira de às donas de casa, como refere a seguinte Idosa: “*Brincávamos em casa a mandar bonecas...*” (I₈). As brincadeiras menos requisitadas seriam as galinhas, como menciona a Idosa 5 “*a escola é para as galinhas...brincava com as galinhas.*” As construções na areia, as corridas com os rapazes, “... *quando não andávamos de carros, era correr atrás dos carros que os rapazes tinham. Corríamos atrás, a tentar passar para a frente.*” (I₂), e as corridas de carros, “... *as corridas era com os rapazes, eles é que tinham carros e também andava. Era assim, fazíamos corridas com os rapazes e lá ia eu....gostava muito.*” (I₂).

Ao analisar o gráfico referente ao local de realização dos jogos e brincadeiras, podemos constatar que o local preferido das nossas entrevistadas para a realização dos jogos é na rua/pátio, com onze Idosas a considerarem essa opção, “*No pátio do asilo, as meninas.*” (I₁).

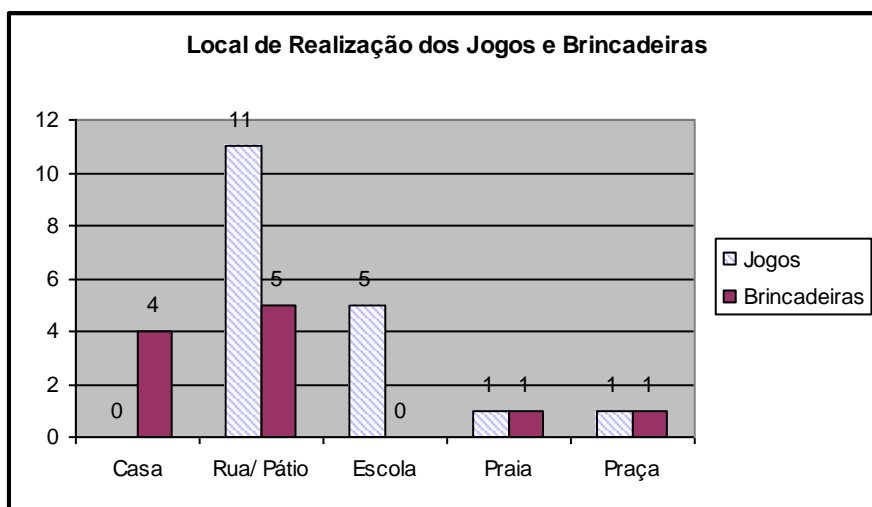


Gráfico 10 – Local de realização das actividades lúdicas

O asilo pertencente à Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede aparece referenciado e como um local determinante para os jogos e brincadeiras. A escola aparece também nomeada com cinco Idosas, já que só quatro Idosas não foram à escola. A praia e a praça, são ambos locais referenciados por uma Idosa, para o jogo do prego “...quando íamos para a praia.” (I₁) e na praça principal de Cantanhede “.... na praça *Marquês Marialvas*” (I₁₀). Não existe nenhum jogo, cujo local de realização fosse dentro de casa. Em relação às brincadeiras os locais mais referenciados são a rua/pátio e a casa, com cinco e quatro Idosas cada um respectivamente. Nenhuma Idosa considerou a escola como local de brincadeira, enquanto que cinco Idosas referenciam que a Escola é o local mais indicado para a realização de jogos. A sendo justificado pela disciplina e ordem que a escola transmitia aos alunos, e o jogo é uma actividade lúdica que é determinada por regras.

A aprendizagem dos jogos foi em grande parte feita através de amigos e colegas, sendo no total sete entrevistadas, enquanto que somente três consideraram existir influência dos amigos e colegas nas brincadeiras. Em relação à aprendizagem por jogar/brincar, as brincadeiras neste ponto traduzem um valor mais elevado do que os jogos, ou seja, existem mais idosas a considerar aprender brincando.

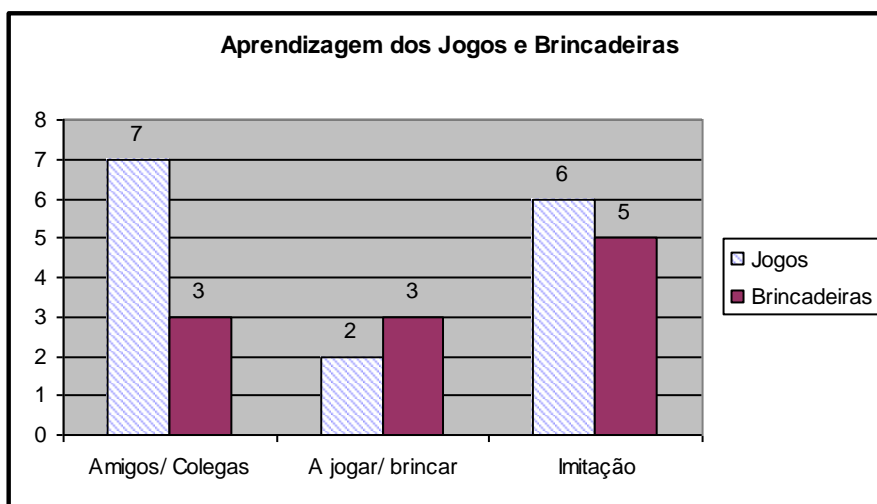


Gráfico 11 – Aprendizagem das actividades lúdicas

Quanto à aprendizagem por imitação, existe maior número de idosas a considerar a aprendizagem dos jogos através da imitação, “*Era de ver as outras.*” (I₇), como refere a idosa sete no jogo dos elásticos. No entanto um valor muito próximo de idosas também considera que a aprendizagem das suas brincadeiras foi através da imitação, como no caso da brincadeira das casinhas, era “*.... a ver as outras.*” (I₄, I₇).

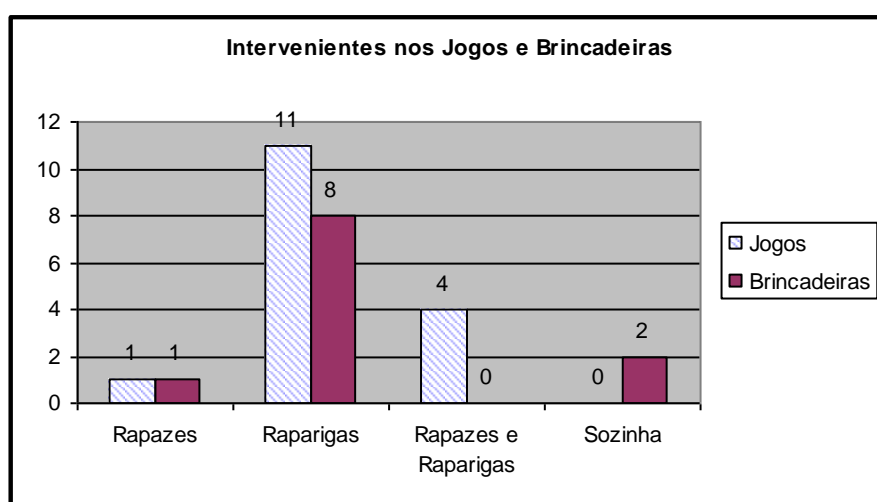


Gráfico 12 – Intervenientes nas actividades lúdicas

Os intervenientes nas actividades lúdicas são muito notoriamente as raparigas, quer para os jogos e para as brincadeiras. Em 1937, devido à Obra das Mães pela

Educação nacional, surgia a Mocidade Portuguesa Feminina, esta estrutura da MPF era em tudo, até na saudação fascista e na obrigatoriedade de filiação, idêntica à da sua congénere masculina. Assim se compreende alguma distinção entre os rapazes e as raparigas, incluindo na transmissão de valores no seio familiar, “...na rua era só as meninas porque o meu pai era muito esquisito.” (I₆).

Uma outra característica é referente à influência do meio, segundo Divaldo Freitas, in «Apontamentos para a História da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede» (1958), a construção do Asilo da Infância Desvalida, para crianças do sexo feminino, teve influência na separação dos sexos, como refere a Idosa número um nas suas brincadeiras as cantigas, que eram “no pátio do asilo, as meninas.” (I₁). Contudo existe um valor ainda considerável de Idosas que consideram como intervenientes quer os rapazes e as raparigas. Quanto ao ser sozinha, somente as brincadeiras, são incluídas, como o caso de brincar às donas de casa pela Idosa nove, era “...sozinha e a brincar às vezes, para não ser tão triste, era sempre a trabalhar. ” Existe ainda uma idosa que considera como intervenientes nos seus jogos e brincadeiras, somente os rapazes, é o caso da Idosa número dois, para a corrida de sacos, só os rapazes e para a brincadeira corrida de carros e corrida com os rapazes.

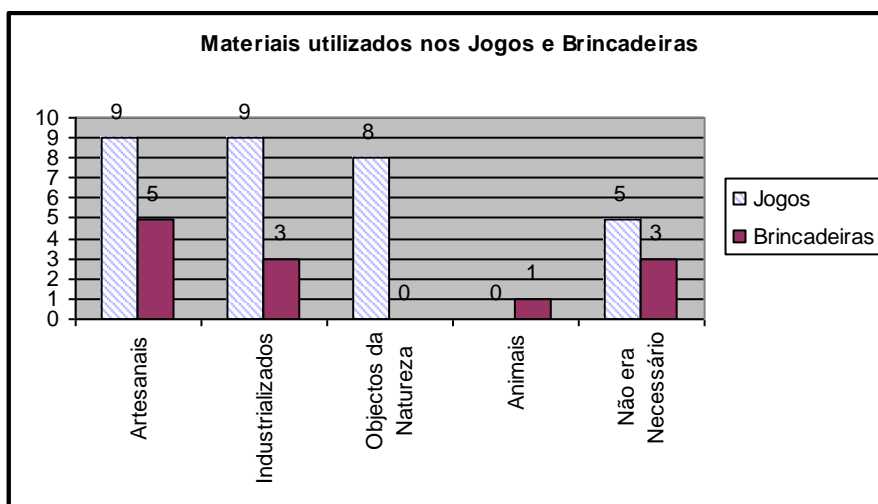


Gráfico 13 – Materiais utilizados nas actividades lúdicas

Os materiais utilizados nas actividades lúdicas, em relação aos jogos são em igualdade de valores, artesanais e industrializados, entendendo-se por industrializado o prego para o jogo do prego, a corda para saltar à corda, os baldinhos para as construções

na areia, as caminhas para as bonecas, os elásticos e o anel. Os trapos e são considerados materiais artesanais, o fio do linho para o anelzinho, os cacos das panelinhas. Quanto aos objectos da Natureza, temos os paus e as pedrinhas. Não existe nenhum jogo que utilize como material os animais. Quanto às brincadeiras, existe o maior número para os materiais artesanais do que industrializados. Não existe nenhum material nas brincadeiras como objecto da natureza, existe uma idosa a considerar os animais, como as galinhas, “*Por vezes brincava com as galinhas. Pois não tinha brinquedos. Como tinha que vender galinhas na feira, também gostava de brincar com elas. Tentava as apanhar e elas fugiam.*” (I₅), e três idosas a referenciar que não era necessário material para as brincadeiras.

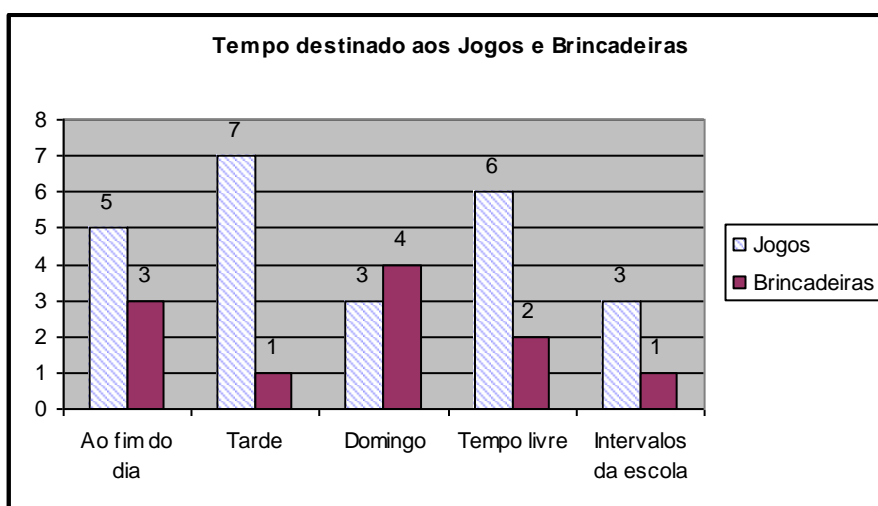


Gráfico 14 – Tempo destinado às actividades lúdicas

O tempo destinado aos jogos e brincadeiras é bastante variado. Em relação aos jogos, a maioria das idosas considera a realização dos jogos à tarde, “*Durante a tarde....*” (I₃), de seguida aparece mencionado no tempo livre “*quando tinha mais tempo*”, refere a idosa dois (I₂), no jogo espeta pau, e ao fim do dia “*mais ao domingo e ao fim do dia.*” (I₄). Ao Domingo e nos Intervalos da escola aparece mencionado por três idosas. Como o caso da idosa seis, que refere “*Ao domingo, quando não tinha de ir trabalhar*” (I₆). Em relação às brincadeiras a preferência das idosas era “*Ao domingo*”, como refere a idosa três e seis para a brincadeira das cantigas, e para a brincadeira das casinhas a idosa quatro e dez. Ao fim do dia e no tempo livre, também aparece referenciado por três e duas idosas respectivamente. À tarde e os intervalos da escola são considerados para a brincadeira apenas por uma idosa cada um.

3.2 BRINQUEDOS

O Brinquedo nem sempre é sujeito a regras como são os jogos. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objecto (Kishimoto, 1999). De acordo com Altman (1999), por meio do brinquedo/jogo a criança, em todos os tempos, estabelece vínculos sociais e aprende a agir como ser social.

Contudo, o brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. (Kishimoto, 1999).

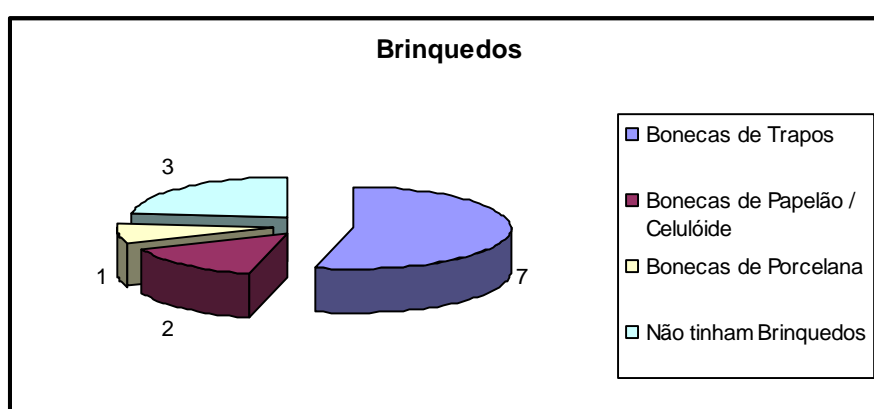


Gráfico 15 – Brinquedos mencionados pelas entrevistadas

Os brinquedos mencionados pelas entrevistadas são somente bonecas, as bonecas de trapos, “Era uma boneca feita de restos dos panos de casa. Nas mangas e pernas era panos e por baixo uns paus para segurar, na barriga era com as camisas do milho por baixo e tecido por cima.” (I₃), as bonecas de papelão/ celulóide “Tinha bonecas de pano celulóide, tipo de plástico as bonecas vinham todas perfeitinhas, muitas tinham uma cabeleira, os braços com elásticos para poderem articular.” (I₁) e as bonecas de porcelana, “Tinha uma boneca, com vassoura na mão... com cara em porcelana.... ” (I₁). O tipo de bonecas que mais existia era a boneca de trapos com sete idosas a mencionar a sua posse. Muitas idosas admitem não ter brinquedos, como o caso do idoso número cinco que “Nunca tive nenhuma boneca. Nem fazia... Uma vida triste, triste.”.

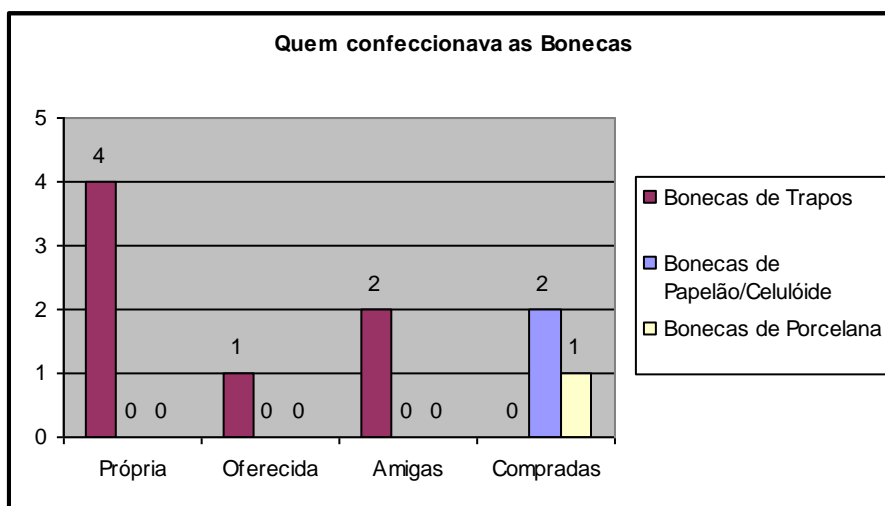


Gráfico 16 – Quem confeccionava as Bonecas

A confecção das bonecas foi realizada por diferentes sujeitos. Para a boneca de trapos a confecção mais frequente foi a da própria idosa, “*Eu ainda fiz uma para mim*” (I₃), “*Fazia a cabeça o cabelo, coisas que tinha lá por casa*” (I₇) com quatro idosas a mencionar essa opção, de seguida aparece as amigas e como prenda logo abaixo, não existe nenhuma referência ao facto de serem compradas. Quanto às bonecas de papelão/celulóide existe referência por duas idosas a terem sido compradas e em relação às bonecas de porcelana, existe só uma idosa que possui uma boneca de porcelana, que também foi comprada. “*As de porcelana eram compradas numa casa em Coimbra*” (I₁).

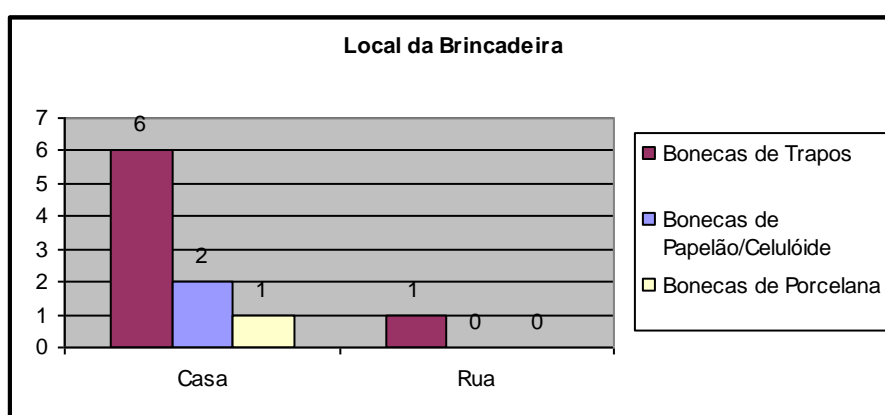


Gráfico 17 – Local das Brincadeiras com as Bonecas

O local das brincadeiras com as bonecas era predominantemente em casa, somente existe referencia para a brincadeira na rua para a boneca de trapos, devido à sua

simplicidade e baixo custo de confecção o que possibilitava para alguns casos, somente para a idosa dois existe a possibilidade de brincar na rua. Para todas as outras idosas o local da brincadeira das bonecas era em casa. As bonecas de papelão/celulóide e as de porcelana eram sempre em casa. Como refere a idosa número quatro, “*Nunca ia para a rua.*”

CAPÍTULO V

CONCLUSÕES E SUGESTÕES

Após a realização deste estudo, é agora realizada uma reflexão sobre os principais resultados obtidos.

O intervalo de idades da nossa amostra foi constituído por idades entre os 81 anos e os 84 anos. A zona de residência das nossas entrevistadas durante a infância era predominantemente no meio rural (Cantanhede), existindo somente uma entrevistada que residiu no meio urbano (Guarda).

O nível de escolaridade das nossas entrevistadas não supera o ensino primário. Existe uma grande relação entre o meio em questão e o nível de escolaridade, porque a zona de Cantanhede é uma zona direccionada para a actividade agrícola, como o vinho e o cultivo das terras, logo desde cedo a cultura vigente era o trabalho para se conseguir sobreviver. E o estudo não seria a sua primeira prioridade, tal facto justifica o baixo nível de escolaridade da nossa amostra e um valor significativamente grande de entrevistadas sem escolaridade.

Quanto à noção da situação política da altura, o maior número de entrevistadas considera a situação política positiva da altura. A criação de inúmeras instituições por parte do estado, foram o alicerce do regime, para incutir na população portuguesa a noção de Boa Ideia do sistema político.

A mulher na sociedade era segundo as nossas entrevistadas um papel de mulher trabalhadora, de mulher direccionada para a família e de mulher doméstica. Existe ainda um número considerável de entrevistadoras que retratam a mulher sem valor na sociedade, e muito poucas transmitem uma visão positiva da mulher, ou seja, a existência de respeito e honestidade social.

O condicionalismo da actividade lúdica das nossas entrevistadas, apresenta valores bastante similares para os diferentes motivos referenciados. Algumas idosas consideram não existir condicionalismos, enquanto que outras consideram que existiu e devido ao trabalho.

Em relação aos jogos mencionados pelas nossas entrevistadas, os jogos apresentados são dezanove no total. Os jogos mais praticados pelas nossas entrevistadas

são o Anel, o Lençinho, a Cabra – Cega, a Macaca e o Saltar à Corda com quatro nomeações. Os jogos somente representados por uma entrevistada são: a Apanhada, a Corrida de Sacos, o Jogo do Pregoeiro, a Bilharda, a Panelinha, o Giroplano, o Espeta Pau o Caracol e os Elásticos.

O local de realização dos jogos e brincadeiras, é preferencialmente na rua/pátio. O asilo pertencente à Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede aparece referenciado e como um local determinante para os jogos e brincadeiras. A escola aparece também nomeada com cinco Idosas, já que só quatro Idosas não foram à escola. A praia e a praça, são ambos locais referenciados mas só por uma Idosa. Não existe nenhum jogo, cujo local de realização fosse dentro de casa. Em relação às brincadeiras os locais mais referenciados são a rua/pátio e a casa, com cinco e quatro Idosas cada um respectivamente. Nenhuma Idosa considerou a escola como local de brincadeira, mais de jogos, sendo justificado pela disciplina e ordem que a escola transmitia aos alunos, e o jogo é uma actividade lúdica que é determinada por regras.

A aprendizagem dos jogos foi em grande parte feita através de amigos e colegas, sendo no total sete entrevistadas, enquanto que somente três consideraram existir influência dos amigos e colegas nas brincadeiras. Em relação à aprendizagem por jogar/ brincar, as brincadeiras neste ponto traduzem um valor mais elevado do que os jogos, ou seja, existem mais idosas a considerar aprender brincando. Quanto à aprendizagem por imitação, existe um elevado número de idosas a considerar a aprendizagem dos jogos através da imitação.

Os intervenientes nas actividades lúdicas são muito notoriamente as raparigas, quer para os jogos e para as brincadeiras.

Uma outra característica é referente à influência do meio, em (1958), com a construção do Asilo da Infância Desvalida, para crianças do sexo feminino em Cantanhede, teve influência na separação dos sexos, e conseqüentemente influenciou a vivência das Idosas. Contudo existe um valor ainda considerável de Idosas que consideram como intervenientes quer os rapazes e as raparigas. Quanto ao ser sozinha, somente as brincadeiras, são incluídas, como o caso de brincar às donas de casa. Existe ainda uma idosa que considera como intervenientes nos seus jogos e brincadeiras, somente os rapazes, é o caso da Idosa número dois, para a corrida de sacos, só os rapazes e para a brincadeira corrida de carros e corrida com os rapazes.

Os materiais utilizados nas actividades lúdicas, em relação aos jogos são em igualdade de valores, artesanais e industrializados, entendendo-se por industrializado o

prego para o jogo do prego, a corda para saltar à corda, os baldinhos para as construções na areia, as caminhas para as bonecas, os elásticos e o anel. Os trapos são considerados materiais artesanais, o fio do linho para o anelzinho, os cacos das panelinhas. Quanto aos objectos da Natureza, temos os paus e as pedrinhas. Não existe nenhum jogo que utilize como material os animais. Quanto às brincadeiras, existe o maior número para os materiais artesanais do que industrializados. Não existe nenhum material nas brincadeiras como objecto da natureza, existe uma idosa a considerar os animais. Algumas idosas ainda refeririam que não era necessário material para as brincadeiras.

O tempo destinado aos jogos e brincadeiras é bastante variado. Em relação aos jogos, a maioria das idosas considera a realização dos jogos à tarde. Outras mencionam o tempo livre. Ao Domingo e nos Intervalos da escola aparece mencionado por três idosas. Em relação às brincadeiras a preferência das idosas é ao Domingo. Ao fim do dia e no tempo livre, também aparece referenciado. À tarde e os intervalos da escola são considerados para a brincadeira apenas por uma idosa cada um.

Os brinquedos mencionados pelas entrevistadas são somente bonecas, as bonecas de trapos, as bonecas de papelão/ celulóide e as bonecas de porcelana. O tipo de bonecas que mais existia era a boneca de trapos. Muitas idosas admitem não ter brinquedos.

A confecção das bonecas foi realizada por diferentes sujeitos. Para a boneca de trapos a confecção mais frequente foi a da própria idosa. De seguida aparece as amigas e como prenda logo abaixo, não existe nenhuma referência ao facto de serem compradas. Quanto às bonecas de papelão/celulóide existe referência a terem sido compradas e em relação às bonecas de porcelana, existe só uma idosa que possui uma boneca de porcelana.

O local das brincadeiras com as bonecas era predominantemente em casa, somente existe referência para a brincadeira na rua para a boneca de trapos, devido à sua simplicidade e baixo custo de confecção o que possibilitava para alguns casos, a possibilidade de brincar na rua. Para todas as outras idosas o local da brincadeira das bonecas era em casa. As bonecas de papelão/celulóide e as de porcelana eram sempre em casa.

Para a realização de futuros trabalhos, sugerimos a realização deste trabalho abrangendo uma outra região, para comparar com as Idosas de outro meio diferente.

Para comparar as actividades lúdicas, de forma a constatar a forte influência do meio nos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Um outro tipo de trabalho desenvolvido, poderá ser utilizar ambos os trabalhos de investigação realizados em diversos lares, e comparar os materiais reconhecidos, nomeadamente as actividades lúdicas de diversas regiões.

Realizar o mesmo trabalho na Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede, mas utilizando o sexo masculino, de forma a identificar as diferenças que existem na mesma região para diferentes sexos.

BIBLIOGRAFIA

- ✓ ACOSTA, Marco A. De F. (1997). *Com quem trabalhamos na terceira idade?* Caderno Adulto, NIEATI/UFSM, nº1, vol.01.
- ✓ ALVES, M. (1999). *Representações sociais do corpo envelhecido*. Tese de Mestrado. Porto: FCDEF – UP.
- ✓ APPELL, J.; Mota, Jorge in “Desporto e envelhecimento”, *Revista Horizonte* nº 44.
- ✓ BERGER, Louise et al (1995). *Pessoas Idosas – uma abordagem global*. Lusodidacta.
- ✓ BOMTEMPO, E. “A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário.” In: KISHIMOTO, T. M. (org.). *Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação*. 3ªEd. São Paulo: Cortez.
- ✓ BROTTTO, F. O. (2001). *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. 4ª Ed. Santos, SP.
- ✓ BURGESS, Robert. G. (1997). *A Pesquisa de Terreno – uma introdução*. Celta Editora.
- ✓ CABRAL, António. (1995). *Jogos Populares Portugueses de Jovens e Adultos*. Editorial Domingos Barreira.
- ✓ CAGIGAL, J. M. (1981). “*Oh Deporte! (anatomia de um gigante)*”. Valladolid, Editorial Miñón.
- ✓ CAILLOIS, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.

-
- ✓ CORREIA, Fernando da Silva. (1944). “Origens e formação das Misericórdias Portuguesas”. Lisboa, Henrique Torres Editora.
 - ✓ COSTA, David in “ A influência da actividade física nos níveis de saúde, condição física e hábitos de saúde”, *Revista Horizonte* nº 77
 - ✓ FEYO, Noronha. (1989). *1º Encontro Nacional do Jogo da Malha e Mostra de Jogos Populares Tradicionais Portugueses*. Câmara Municipal de Oliveira de Azeméis e Direcção Geral dos Desportos.
 - ✓ FERRÃO, Carlos. (1976). *História da I República*. Terra Livre. Lisboa.
 - ✓ FERRARI, Afonso T. (1982). *Metodologia da Pesquisa Científica*. São Paulo. McGraw Hill do Brasil.
 - ✓ FRANCO, Maria Laura P.B. (2003). *Análise do Conteúdo*. Editora Plano.
 - ✓ FREITAS, Divaldo G. (1958). «Apontamentos para a História da Santa Casa da Misericórdia de Cantanhede». Comunicação Apresentada ao IV Congresso das Misericórdias realizado em Lisboa.
 - ✓ FRIEDMANN, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender*. São Paulo: Moderna.
 - ✓ GEIS, Pont Pilar (2003) - *Actividade Física e Saúde na Terceira Idade Teoria e Prática*. 5ª Edição Artmed Editora.
 - ✓ GEIS, Pont Pilar & RUBÍ, Maika Carraggio (2003)- *Terceira Idade. Actividades criativas e recursos práticos*. Editora Artmed.
 - ✓ GOODOLPHIM, Costa. (1898). “*As Misericórdias*”, Lisboa, Imprensa Nacional.

-
- ✓ HUIZINGA, J. (1980), *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. In Shwartz, G. M. (org). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo: Editora Manole.
 - ✓ _____. (1996) *Homo Ludens*. 4ª edição. São Paulo, SP: Perspectiva. In Shwartz, G. M. (org). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo: Editora Manole.
 - ✓ IVEY, Allen. (1997). *Intentional Interviewing and Counseling*. University of Massachusetts. Brooks/Cole Publishing Company.
 - ✓ KISHIMOTO, Tizuko Morchida (1999)- O jogo e a educação infantil. In KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3ª Edição. Cortez editora (p 13-43).
 - ✓ _____. (2000). *Jogos Infantis - O jogo, a criança e a educação*. 7ª Edição Editora Vozes.
 - ✓ LLANO, M Manz. (2002). *Guia Prático da Actividade Física na 3ª idade*; São Paulo; Manz Produções.
 - ✓ MADUREIRA, Arnaldo. (1978) *O 28 de Maio – Elementos para a sua compreensão*. Editorial Presença.
 - ✓ MARCELLINO, N. C. (1990). *Pedagogia da animação*. Campinas: Papirus.
 - ✓ MARQUES, A. H Oliveira (1975). *O General Sousa Dias e as Revoltas Contra a Ditadura (1926-1931)*. Publicações dom quixote.
 - ✓ _____. (1992). *Nova História de Portugal. Portugal e o Estado Novo (1930-1960)*. 1ª Edição. Editorial Presença. Vol. VIII.
 - ✓ MARQUES, António in “ A prática de actividade física nos idosos”, *Revista Horizonte* nº 74.

-
- ✓ MATSUDO, Sandra; MATSUDO, Vítor in “Prescrição e Benefícios da actividade física na 3ª Idade”, *Revista Horizonte* nº 54
 - ✓ MEDINA, João. (1990). *História Contemporânea de Portuga l- Estado Novo* 1ªEdição. Multilar. Vol. I. pp 9-150.
 - ✓ NICOLAU, M. L.M. (1988). *A educação pré-escolar: fundamentos e didáctica*. 4ªEd. São Paulo: Ática.
 - ✓ NUNES, Manuel Mendes in “ Motivação para a prática desportiva”, *Revista Horizonte* nº67.
 - ✓ OLIVEIRA, P. (1984). *O que é o brinquedo?* São Paulo: Brasiliense.
 - ✓ OLIVEIRA, V. (1990). *O que é Educação Física*. 8º Edição. São Paulo, SP: Brasiliense.
 - ✓ PIAGET, J. (1971). *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Levros Técnicos e Científicos. In Shwartz, G. M. (org). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo: Editora Manole.
 - ✓ _____. (1982). *O nascimento da inteligência na criança*. Rio de Janeiro: Zahar. In Shwartz, G. M. (org). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo: Editora Manole.
 - ✓ PIRES, Mário Lemos. (1968). *Brigadas Especiais de Campo – Boletim da Mocidade Portuguesa*. Tipografia Silvas, Lda. Lisboa.
 - ✓ RAMOS, A.C. Silveira. (1968). *Boletim da Mocidade*. Tipografia Silvas, Lda. Lisboa.
 - ✓ RAMOS, Gustavo Cordeiro. (1936). «Os fundamentos éticos da escola no Estado Novo». Imprensa Nacional de Lisboa.

-
- ✓ ROEGIERS, Xavier et al. (1999). Metodologia da recolha de dados. Fundamentos dos Métodos de Observações, de Questionários, de Entrevistas e de Estudo de Documentos.
 - ✓ ROSA, M. (1996). Envelhecimento da população portuguesa. Cadernos do Público. *Jornal o Público*. Lisboa.
 - ✓ ROSAS, Fernando. (1986) «*O Estado Novo nos anos trinta*» in História de Portugal. Editorial Estampa. Vol. VII. pp 67-200.
 - ✓ RUQUOY, Danielle; et al (1997), Situação de entrevista e estratégia do entrevistador in *Práticas e Métodos de Investigação em Ciências Sociais*. Gradiva- Publicações, L.^a. pp 85- 115.
 - ✓ SANTOS, Santa Marli Pires. (2000). A Ludicidade Na Terceira Idade in *Brinquedoteca: A criança, o Adulto e o Lúdico*. Editora Vozes. Petrópolis. (p.43-55).
 - ✓ SERRA, Mário Cameira. (2001). *O Jogo e o Trabalho – Episódios lúdico/festivos das antigas ocupações agrícolas e pastoris colectivas*. 1ªEdição. Edições Colibri. INATEL.
 - ✓ SERRÃO, Joaquim Veríssimo. (1997). «*Do 28 de Maio ao Estado Novo*» in História de Portugal. Editorial Verbo. Vol.VIII.
 - ✓ SILVA, Manuel Ferreira. (1998). *A Rainha D. Leonor e as Misericórdias Portuguesas*. Editora Rei dos Livros.
 - ✓ VAYER, Pierre (1990). *O Diálogo Corporal*. Instituto Piaget. Horizontes Pedagógicos.
 - ✓ VASCONCELLOS, M. S. “O brinquedo no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da inteligência da criança”. In Jornada Curitibana de Educação. Curitiba.

-
- ✓ VYGOTSKY, L. S. (1993) *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes. In Shwartz, G. M. (org). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri, São Paulo: Editora Manole.
 - ✓ WASSERMANN, Selma (1990). *Brincadeiras Sérias na Escola Primária*. Instituto Piaget. Horizontes Pedagógicos.
 - ✓ ZAMBRANA, Manuel in “ O Desporto na 3ª Idade”, *Revista Horizonte* nº 45.
 - ✓ [www. BOLETIMEF. Org](http://www.Boletimef.org) – Biblioteca Digital.

