EDUCAÇÃO e TECNOLOGIA

Revista do Instituto Politécnico da Guarda

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA
Propriedadade : Instituto Politécnico da Guarda
Director : João Raimundo
Redacção : Serviços Centrais do IPG - Quinta do Zâmbito
6300 Guarda * Telf. 222634 * Fax 221690
Composição : Gabinete Editorial do IPG
Execução Gráfica e Impressão : Secção de Reprografia do IPG
Depósito Legal nº 17.981/87
Periodicidade : Semestral

nº IX - Janeiro de 1992

Reprodução Total ou parcial proibida

Capa : Vista parcial da Escola Superior de Educação

UMA PÁGINA DE COOPERAÇÃO

"Palavras sem obra
são tiros sem bala;
atroam, mas não ferem."
(Padre António Vieira)

A abertura do Pólo de Seia do Instituto Politécnico da Guarda assinala um capítulo eminente no historial do IPG. Evidencia uma página de cooperação, franca e aberta, orientada pela necessidade de servir a nossa região e os jovens deste distrito, que eram obrigados a procurar outros centros, e muitos deles, por carências económicas, a limitarem os seus estudos até ao fim do ensino secundário.

Ficou, assim, provado que, quando há empenho e diálogo e os interesses gerais se sobrepõem às motivações pessoais ou particulares, é possível o consenso, o progresso, a criação de projectos com um largo alcance em múltiplas vertentes, como é o caso do Pólo de Seia do Instituto Politécnico da Guarda.

O ano de 1992 regista a existência de novas e definitivas instalações do Instituto Politécnico da Guarda — obra que dignifica o distrito e de que a região se pode orgulhar.

Por outro lado, é também com alguma satisfação que assinalamos a entrada desta Revista no seu quinto ano de existência. *Educação e Tecnologia* afirma-se, cada vez mais, como veículo de cultura e ciência, publicação permanentemente aberta e renovada. Como escreveu Agostinho da Silva, *"tudo o que se publica tem de afrontar seu destino, sem espécie alguma de explicação, guarda ou amparo."*

João Raimundo
Presidente do IPG

A CRIANÇA, O ESPAÇO E O JOGO
ESTUDO DOS ESPAÇOS DE JOGO DA ESCOLA PREPARATÓRIA DA GUARDA* II

Duarte Nuno Moreno**

1 - CARACTERIZAÇÃO DO LOCAL ONDE DECORREU A OBSERVAÇÃO

1.1 - Síntese histórica

Dando sequência ao trabalho publicado no número anterior desta revista, começarei por referir que, na opinião de Vasco Rodrigues (1958), o Convento de Santa Clara, construído no Séc. XIV, se localizava nas proximidades do edifício escolar onde está instalada actualmente a Escola Preparatória da Guarda. Verificamos assim que, sob as instalações deste estabelecimento de ensino — onde anteriormente funcionou o antigo Liceu Nacional — repousam vestígios históricos de inegável importância.

A Escola Preparatória encontra-se implantada em local próximo da Sé Catedral e da Torre de Menagem do Castelo (ponto mais elevado da urbe).

1.2 - Definição do "espaço-alvo"

Considera-se espaço-alvo, o espaço de estudo que inclui toda a área pertencente à instituição-escola, com aproveitamento lúdico por parte das crianças. Assim entendemos esse espaço dividido em duas áreas distintas:

1 - Área exterior ao edifício escolar, que engloba todo o terreno do logradouro, dentro dos limites de propriedade.

---

* Síntese do trabalho realizado na ESEG, no ano lectivo de 1989/90, no âmbito da disciplina de Seminário, integrada no plano de estudos do Curso de Professores do 1º Ciclo do Ensino Básico, na Variante de Educação Física.
Continuação do texto publicado no Nº VIII/Julho de 1991, págs. 97 a 112.

** Licenciado com o Curso de Professores do 1º Ciclo do Ensino Básico, na Variante de Educação Física.

2 - Área interior, que se circunscreve a um pequeno átrio de entrada e um pátio central ("salão"). O salão apresenta uma superfície ampla e está apetrechado com materiais para a prática desportiva. O pavimento é de ladrilhos, possuindo linhas de marcação referentes às delimitações dos campos de Basquetebol, Andebol e Voleibol.

1.3 - Caracterização do edifício

Trata-se de um prédio urbano cuja construção, em alvenaria, se destinou a um edifício escolar (antigo Liceu Nacional). Tem três pisos, compreendendo a cave, com 7 divisões e 1 sanitários/vestiários, rés-do-chão, com 18 salas e 2 sanitários e primeiro andar, com 17 salas e 2 sanitários.

O imóvel confronta a Nascente com a rua Miguel de Alarcão, a Poente com terrenos camarários, a Norte com o "Largo das Freiras" e a Sul com o "Jardim do Liceu".

Apresenta uma superfície coberta com cerca de 1400 m^2 e uma área exterior de 2000 m^2.

O espaço lúdico exterior ao edifício é pouco diversificado, nas formas de relevo e nas características do solo. Apresenta longitudinalmente dois patamares de níveis diferentes.

O piso é, na sua grande extensão, constituído por terra batida, excluindo pequenas áreas que se localizam à face do edifício e que são empedradas com paralelos e cantarias de granito (escadas).

É um espaço pouco organizado em termos de materiais (naturais ou artificiais) e sem preocupações intencionais de aproveitamento lúdico. No entanto, apresenta uma forma e uma implantação favoráveis ao desenvolvimento de actividades espontâneas, pela presença de árvores (castanheiros) que funcionam como pólos atractivos de criações lúdicas e pela proximidade do "Castelo" (Torre de Menagem) que, por se encontrar numa elevação — na encosta poente à linha limite da área do recreio — proporciona uma série de actividades com base na aventura.

À medida que nos aproximamos do alçado frontal do edifício, o espaço vai-se tornando cada vez mais formal, pelos materiais utilizados e pela ordenação imprimida.

O espaço interior é mais restrito e a primeira área lúdica definida, limita-se a um átrio de entrada, de forma sensivelmente quadrada, pavimentado com mármore polido. Não existem neste átrio quaisquer materiais fixos que possam motivar a actividade lúdica.

A outra área de jogo apontada, apresenta dimensões maiores, constituindo um pátio central *(salão)*, com luz natural (clarabóia envidraçada), possuindo referências para a prática desportiva:

- 2 balizas
- 2 tabelas fixas de Basquetebol
- 4 cestos móveis de Basquetebol
- acessórios para montagem duma rede de Voleibol
- linhas de marcação das várias modalidades desportivas (Andebol, Basquetebol, Voleibol).

Considera-se ainda um terceiro espaço, entre os dois atrás referidos, circundante ao salão, constituindo 4 corredores (cada corredor corresponde a uma face do rectângulo que é o "salão"). Trata-se de um espaço rígido, em que os materiais existentes, não tendo nenhuma intenção de aproveitamento lúdico, podem ser adaptados e improvisados para tal, pelas crianças.

1.4 - Identificação dos subespaços criados

No sentido de facilitar o estudo, reparti o espaço global em subespaços diferenciados.

Num processo de observação, o registo torna-se mais acessível se houver subespaços distintos e devidamente identificados. A repartição foi feita sem grande precisão, visto na altura não possuir ainda os dados precisos sobre a relação espaço--actividade lúdica. Assim, recorri às características físicas do terreno, cujas diferenças implicam supostamente respostas motoras individuais e relações interpessoais, também distintas. O número de partições foi elaborado por forma a não cair no exagero, o que traria inconvenientes nos momentos de observação e na ordenação final dos dados.

1.4.1 - Espaço exterior

O espaço exterior foi, assim, subdividido em 7 áreas que descreverei do seguinte modo:

Espaço 1 - área ampla, com piso plano em terra batida. Organizado tendo em vista a prática desportiva.

Materiais: 2 balizas de Futebol.

Espaço 2 - área limitada e parcialmente exposta ao trânsito de entrada e saída do edifício.

A face nascente desta área é percorrida por um muro que dá para a rua pública. O piso é quase todo empedrado, excepto uma faixa lateral ao edifício, que é em terra.

Espaço 3 - área de circulação fronteira à porta de entrada do edifício; toda ela é empedrada, constituída pela escadaria e por um pequeno terreiro de entrada.

Espaço 4 - área localizada no extremo Sul do recreio, com uma face virada a poente. É um espaço de pequenas dimensões, em terra, com alguns castanheiros seculares.

Espaço 5 - área com dimensões de um campo de Basquetebol; é um espaço desprezado, em termos de aproveitamento desportivo, com um piso irregular em terra[1].

Espaço 6 - área com dimensões idênticas ao espaço 5, localizada no seguimento daquele (para Sul), anexa a uma construção pré-fabricada, de madeira, onde funcionam "actividades de tempos livres". A face nascente do espaço dá para a rua pública.

Espaço 7 - área reduzida, com um piso irregular em terra e areia; constitui um canto entre a fonte do edifício escolar e a encosta poente onde está localizada a torre de menagem.

1.4.2 - Espaço interior

No espaço interior foram esboçadas três áreas, que apresentam também características diferenciadas:

Espaço A - corresponde ao "salão";

Espaço B - átrio de entrada (espaço reduzido e desprovido de qualquer material, em mármore polido);

Espaço C - corredores adjacentes ao salão.

Esta área é constituída por 2 andares: um ao nível do "salão"e outro ao nível do 1º andar (tipo de varanda, em forma rectangular). Trata-se de uma zona de acesso às salas de aula.

---

(1) Este espaço já foi, entretanto, beneficiado, através de limpeza do solo e instalação de duas tabelas de Basquetebol.

2 - TRABALHO DE CAMPO. OBSERVAÇÃO E REGISTO

Após o enquadramento geral do edifício escolar, da definição do espaço-alvo correspondente à área de recreio e da criação e identificação dos subespaços a tratar, o trabalho de campo começou a ganhar forma como estudo sistematizado e objectivo.

Considero "trabalho de campo", toda a investigação prática, auxiliada pela adopção duma metodologia apropriada e pela criação de utensílios de apoio, na obtenção de dados úteis, recolhidos directamente no contacto com as actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças. Trata-se da fase mais longa e substantiva do estudo. Longa, porque exige o tempo de um ano lectivo, a fim de recolher informações mais ou menos consistentes, tendo em conta as variações climáticas e lúdicas. Decisiva, porque desta fase de recolha depende a obtenção de dados seguros, que conduzirão às conclusões do estudo.

Os momentos pontuais das observações correspondem aos intervalos das aulas da manhã.

Percorrer com um olhar atento todo o espaço definido, relacionar as variáveis e anotar designações e regras de novos jogos a partir de depoimentos directos das crianças, é o objectivo desta fase de estudo.

2.1 - A ficha de registo

Para melhor me movimentar, dirigindo a observação para aspectos fundamentais do estudo, criei uma ficha de registo que preenchi após cada observação. Dela constavam a data, a hora e o número da observação; indiquei também as condições climáticas verificadas no momento da observação, o lugar (ou espaço) onde foi desenvolvida a actividade lúdica observada e, ainda, o sexo, a origem e o número dos seus intervenientes.

Na mesma ficha criei um espaço mais alargado, onde redigi a designação pela qual é conhecida a actividade lúdica observada e a sua descrição, basendo-me nos depoimentos das crianças.

Nos três últimos itens, indiquei a função lúdica da actividade, com base na classificação de Roger Caillois, o capital energético consumido no desenrolar da actividade e a época do ano em que a mesma se verifica.

Finalmente, no terço inferior da ficha vêm assinalados dois *croquis* dos subespaços criados (interiores e exteriores) permitindo visualizar graficamente o espaço onde foi praticada a actividade lúdica.

Este instrumento permitiu-me, num primeiro momento, recolher informações mais precisas e uniformes, respondendo aos itens assinalados na sua elaboração e, depois, numa fase final, ordenar os dados arquivados em cada ficha e comparar as informações para melhor poder concluir sobre os objectivos do trabalho.

2.2 - O "croquis" dos subespaços

A representação gráfica do espaço real permite, não só uma melhor percepção das dimensões da área global, mas, fundamentalmente, a possibilidade de repartição em subespaços de estudo e sua consequente definição.

Através do "croquis", há a possibilidade de olhar o espaço, no seu todo ou nas suas partes mais ínfimas, e identificar facilmente os locais onde as actividades lúdicas decorreram, ao longo do ano.

2.3 - A entrevista

Como observador, procurei não interferir nem condicionar a atitude e o comportamento dos intervenientes (em jogos de representação-simulação verifiquei que, por vezes, havia um certo retraimento em revelar as "regras" do imaginário que os movia).

As crianças quase sempre se revelaram dispostas e entusiasmadas em demonstrar o jogo ou a brincadeira, porque também faz parte do jogo partilhar o prazer com outrem que se mostra interessado em tal.

Tentava evitar a inibição das crianças, interessando-me pela actividade e justificando esse interesse com questões que, mesmo sendo naturais e elementares, se tornaram muito úteis para mim. Estas questões respeitavam, geralmente, a regras específicas, variantes deste ou daquele jogo, a criações momentâneas em brincadeiras de simulação, a papéis ou funções assumidas por cada elemento em jogo ou, então, à proveniência das próprias crianças.

Estes dados só podiam ser obtidos pelo diálogo, através duma inserção discreta e participante no mundo do jogo infantil.

2.4 - A foto-representação do espaço lúdico

O conhecimento do espaço-real, que serve de plataforma ao processo de observação, é fundamental para se poder analisar a distribuição dos jogos e brincadeiras que nele se desenrolam. As

formas de representação desse espaço podem variar, consoante as condições (técnicas) disponíveis ou o interesse que se tem em o revelar.

Apesar das condições limitadas, apercebi-me da necessidade de criar formas de representação do espaço, como apoio ao estudo e como auxiliar na apresentação final dos resultados. Assim, no processo de recolha utilizei os "croquis-modelo", atrás referidos, ao mesmo tempo que ia obtendo fotografias correspondentes às áreas definidas, constituindo um todo de imagens repartidas, de forma a poder dar uma ideia mais próxima da realidade.

Utilizando as imagens obtidas, elaborei um pequeno dossier descritivo-ilustrativo. Redigi as características fundamentais de cada espaço, fornecendo uma imagem fotográfica e listando, também, as actividades lúdicas desenvolvidas nessa área.

3 - CALENDARIZAÇÃO DAS OBSERVAÇÕES AO LONGO DO ANO

Os resultados apresentados no quadro I indicam que a frequência das observações é variável, de mês para mês. Não houve uma uniformidade cíclica na ocorrência das observações no decorrer do intervalo de tempo correspondente aos 8 meses do trabalho de campo. A variabilidade das observações, relaciona-se com o calendário escolar. Nos meses de Dezembro e Abril o número de observações foi mais reduzido, em virtude das férias do Natal e da Páscoa, respectivamente.

O quadro revela, ainda, que houve uma média de 3 observações mensais neste processo de registo.

Meses	Datas das Observações				Nº de Observações
Novembro	28	29	-	-	2
Dezembro	12	-	-	-	1
Janeiro	5	11	23	-	3
Fevereiro	2	12	13	-	3
Março	13	20	21	-	3
Abril	23	-	-	-	1
Maio	3	7	8	21	4
Junho	4	7	12	18	4
Férias					
Total de Observações					21

Quadro I - Frequência das observações

3.1 - Registo das observações

A cada observação correspondeu o registo das ocorrências lúdicas. Um período de observação compreendeu geralmente diversas ocorrências, anotadas em vários registos.

Teve a duração média de 10 minutos, processando-se nesse intervalo as ocorrências lúdicas por todo o espaço. O registo dessas ocorrências enriqueceu o "arquivo" de dados, permitindo uma análise final e comparativa dos mesmos.

Depois de feitas as observações e recolhidos os dados, procedeu-se à sua ordenação e sistematização. As observações foram numeradas em fichas de registo. Por sua vez, as fichas foram preenchidas nos seus itens fundamentais, dando origem a um "amontoado" de dados.

Após a sua ordenação, as fichas constituíram um importante utensílio de tabalho, tornando-se um arquivo de fácil manipulação e consulta.

3.2 - Descrição e classificação dos jogos observados

Descrevi cada um dos jogos e brincadeiras observados, mencionando o nome pelo qual são designados pelas crianças, assim como: o local, o sexo, o número e a idade dos intervenientes, a forma de agrupamento dos jogadores, a sua disposição inicial, o objectivo do jogo, o seu desenvolvimento e as variações observadas.

Dadas as características desta síntese, não apresentamos aqui a descrição dos 31 jogos observados (e suas variantes), para não alongarmos demasiadamente este texto.

4 - APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 - As actividades lúdicas e os espaços

O quadro II permite visualizar a distribuição e a frequência das actividades lúdicas nos diferentes espaços[2].

---

(2) Os objectivos e desenvolvimento destes jogos figuram, apenas, no original do trabalho.

Actividades Lúdicas	Espaços									
	Espaço Exterior							E. Interior		
	1	2	3	4	5	6	7	área A	área B	área C
1 Futebol	15	1	-	-	5	3	-	-	-	-
2 Corridas	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3 Berlinde	-	4	-	-	4	-	-	-	-	-
4 Elástico	-	10	12	-	-	1	3	-	3	2
5 Sirumba	-	5	-	-	-	-	2	-	-	-
6 *Skate*	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-
7 Lutas	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-
8 Jogos c/ Bolas (arremesso, chutos, etc.)	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-
9 Bola no Ar	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-
10 Passes Picados	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-
11 Jogo do "Mata" ou "Queima"	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-
12 Stop com Bola	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
13 Não Posso Ver	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14 Apanhadas	-	-	-	1	-	-	2	-	-	-
15 Macaca	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
16 Os Países	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
17 Jogo da Roda	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18 Pisa - Pé	-	-	-	-	-			2	-	-
19 Movimentos e Cantilenas	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
20 As Rainhas	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
21 Jogo das Meninas	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-
22 Macaquinho do Chinês	- -	1	-	-	-	-	-	-	-	-
23 Jardim da Celeste	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
24 Equilíbrios	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
25 Jogo das Escadas	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-
26 Lançamento da Bola	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-
27 Meinho	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-
28 O Pisca	-	-	-	-		-	-	1	-	-
29 Jogos de Perseguição	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-
30 Futebol Humano	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
31 Trepar	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-

* Observou-se com frequência variável em todos os espaços definidos.
Quadro II - Actividades lúdicas e espaços de jogo

Perante os dados recolhidos, poderei esboçar na globalidade as causas, formas e características da distribuição dos jogos e brincadeiras no recreio escolar.

As actividades distribuem-se no espaço pela influência de diversos factores. Estes factores definem a frequência com que cada uma das actividades se desenvolve no espaço e incluem-se em duas grandes dimensões: o *espaço* e o *tempo*.

Nesta perspectiva, os factores a referenciar são os seguintes:

* características das actividades lúdicas
* características do terreno
* acessibilidade do espaço
* tempo de exposição à actividade lúdica
* evolução sazonal
* outros factores.

É a característica de cada jogo, de cada brincadeira ou expressão motora, que determina o local mais adequado à sua prática.

O grupo infantil, quando opta por este ou por aquele espaço, fá-lo naturalmente, através duma intuição prática, relacionada sempre, e em primeiro lugar, com as características da actividade lúdica que tem em mente desenvolver.

É com base no conhecimento da actividade (suas regras, técnicas ou expressões) que a criança se entrega, na procura constante e crescente do prazer. Muito desse prazer depende das condições materiais e locais onde é desenvolvida a actividade.

Assim, o terreno do jogo constitui uma base fundamental para as opções lúdicas. A criança procura sentir-se bem no jogo e no espaço e é quando os dois se complementam constituindo uma realidade única que a criança se realiza.

A adaptação do jogo ou brincadeira ao local de prática, é feita muitas vezes por tentativas e erros. O grupo ou o indivíduo "explora" o melhor palco, adaptando-se à sua medida pela medida do seu prazer.

Esse prazer consiste numa busca constante de movimento, na procura de afirmação, na necessidade de cumprir e fazer cumprir regras e leis, tudo num desabafo completo e intenso que decorre nos 10 minutos de disponibilidade e entrega, correspondentes ao intervalo das aulas.

Acresce, assim, a importância do tempo de exposição à actividade lúdica, na escolha do local de jogo.

O grupo infantil tem pressa em jogar. Ao toque da campainha, os grupos pulverizam-se em vagas, acomodando-se ao espaço eleito, dando início à actividade, cuja exaltação e prazer foram quebrados no intervalo anterior.

Esta limitação do tempo de jogo tem extrema importância na escolha do local, principalmente pela sua acessibilidade; a acessibilidade e a proximidade do espaço determinam a distribuição das actividades, havendo uma nítida tendência para a aglomeração dos jogos junto à porta principal do edifício escolar. Verifiquei, pois, que o número de actividades lúdicas e sua frequência de prática, diminui com o aumento da distância, tendo como ponto de partida a fachada frontal do edifício.

Esta variação depende naturalmente da característica dos jogos, da sua adaptação ao espaço, das condições climáticas e, duma forma mais global, da evolução sazonal das actividades lúdicas. Na sua grande maioria, a prática dos jogos ou brincadeiras enquadram-se em períodos ou épocas específicos, determinados pelo clima, tradição infantil, condições materiais, locais, etc..

Muitas actividades são desenvolvidas por ciclos de tempo, podendo haver um único ou vários ciclos anuais. Esta evolução sazonal dos jogos influencia a distribuição pelo espaço, devido às exigências espaciais de cada jogo. No entanto, outros factores podem influenciar o comportamento das crianças, reflectindo-se nas suas manifestações lúdicas e opções espaciais.

A prática de determinados tipos de jogos, com exigências próprias de espaço, pode ser influenciada pelos conteúdos e actividades desenvolvidas nas aulas de Educação Física. Pode variar após a realização de actividades desportivas locais (torneios de futebol, andebol, jogos tradicionais, etc..) ou ser também determinada pelo tipo de manifestações mais amplas e alargadas que modificam temporariamente o imaginário lúdico infantil (ex: Mundial de Futebol, Jogos Olímpicos, etc.).

Em termos concretos, a distribuição e frequência das actividades lúdicas pelo espaço de recreio é bastante heterogénea. As observações efectuadas revelam um leque variado de actividades de jogo, com exigências motoras distintas, cuja função lúdica varia, acompanhadas de expressões gestuais que se manifestam únicas, em resultado da criação ancestral do jogo.

Partindo das actividades lúdicas registadas e, numa perspectiva de classificação, segundo Roger Caillois (1958), constata-se que as mesmas se distribuem por três categorias diferentes: *agon* (competição), *ilinx* (vertigem) e *mimicry* (simulacro).

A predominância da sua prática varia de forma decrescente da categoria de *competição (futebol, elástico, stop com bola, mata* ou *queima* etc.), *vertigem (corridas, pisa-pé, jogos de perseguição, trepar, equilíbrios, etc.,)* e, por fim, *simulacro (sirumba, as rainhas, macaquinho do chinês,* etc.).

A inexistência de actividades lúdicas classificáveis na categoria *alea* (sorte/azar), relaciona-se com o facto de as práticas lúdicas infantis raramente se basearem no factor aleatório, mais ligado aos jogos dos adultos.

O factor sorte/azar participa apenas na definição das equipas, em cada início de um jogo — escolha de equipa através de lengalenga ("pim pam pum, cada bola mata um"...) — ou por contagem dos passos ("passos de bebé") colocando os pés no solo alternadamente.

As actividades distribuem-se pelos vários espaços, constituindo uma "manta de retalhos lúdica". Todavia, a grande maioria dos jogos desenrolam-se em espaços fixos, variando com o tempo a intensidade da sua prática.

Verifica-se assim um aproveitamento emparcelado do espaço, distinto em cada subespaço definido, tanto na variedade de actividades lúdicas praticadas, como na sua frequência ou intensidade de prática.

Os espaços que apresentam uma menor variedade de actividades praticadas, são os exteriores (1, 4, 5 e 6) e as áreas interiores B e C. Por sua vez, são estes espaços que manifestam um grau elevado na frequência de prática das actividades ali desenvolvidas. A homogeneidade das actividades dá a estas áreas um cariz de especialização; pelas suas dimensões e condições materiais, as crianças adaptaram-lhes jogos e outras manifestações lúdicas, duma forma fixa.

As crianças encontram nesses locais o "habitat" de certos jogos, que repetem ciclicamente. Deste modo, verificamos que:

- o campo amplo e plano com balizas, é para o *futebol.* Foi sempre para o futebol;

- o recanto longínquo dos castanheiros presta-se às *apanhadas* de sempre (por trás dos troncos) e ao *trepar,* incansável, das árvores;

- a área inferior dos pavilhões pré-fabricados substitui o campo de *futebol* e nos 2 espaços disponíveis é futebol que se joga; por vezes o *meinho* e, durante muito tempo, o *berlinde;*

- nos espaços interiores do edifício, os corredores que ladeiam o pátio central servem de palco a corridas alucinantes de perseguição e, nos seus cantos, agrupam-se esporadicamente algumas raparigas *cantando e batendo palmas* (batimentos rítmicos e cantilenas);

- no átrio de entrada é o *jogo do elástico* que se joga intensamente, quando chove na rua.

Distingo um outro grupo de subespaços, no que se refere à distribuição das actividades lúdicas, caracterizado pela grande actividade de jogos e brincadeiras que neles se desenrolam. Constituem, no seu conjunto, uma espécie de "alfobre" de jogos, brincadeiras e outras expressões lúdicas. Refiro-me aos espaços exteriores nº 2, 3 e 7, onde os jogos surgem como resposta às características locais, aparecendo com frequência novas manifestações, algumas delas perfeitamente espontâneas e adaptadas ao terreno (escadas, muro, asfalto, terra). A riqueza e variedade lúdicas constatadas nesta área, devem-se à acessibilidade do espaço, permitindo um aproveitamento intenso por grandes grupos de intervenientes.

Apesar do grande leque de manifestações lúdicas que caracterizam estes espaços, alguns jogos enraizaram-se por períodos mais ou menos longos, constituindo, também eles, um cenário fixo destes subespaços. Refiro-me ao *berlinde*, que predominou como manifestação lúdica durante um longo período de tempo, numa curta faixa de terreno (espaço 2). Do mesmo modo, aludo ainda, e principalmente, ao jogo do *elástico*, que extravasou para vários dos subespaços definidos.

No espaço interior, as manifestações lúdicas concentraram-se quase exclusivamente no pátio central *(salão)*, constituindo uma amálgama de jogos, corridas, lutas, arremessos e chutos a objectos e bolas improvisadas. É um fervilhar de actividade motora, que aparenta, no todo, a anarquia, e, no particular, a ordem.

Se "caos" é desordem e "kosmos" ordem, o átrio central do interior do edifício é o "caos cósmico" (desordem ordenada).

A desordem, aparente e grosseira, não é mais do que o cumprimento e a fidelidade a regras simples, na procura do prazer, que é afinal a actividade lúdica.

4.2 - A actividade lúdica e o sexo. Sua relação com o espaço

As manifestações lúdicas revelam-se distintas quando praticadas por rapazes ou por raparigas. Há jogos realizados exclusivamente por participantes do sexo masculino e jogos praticados unicamente por raparigas. Mesmo nos jogos comuns, os comportamentos são diferentes; os rapazes parecem gostar mais de demonstrar força e destreza, para se imporem, numa necessidade de afirmação no grupo. As raparigas, não manifestando tanto essa necessidade de afirmação, são mais

fiéis às regras, cumprindo-as quase escrupulosamente e apresentando tipos de habilidades motoras diferentes, com base na flexibilidade e coordenação.

Na faixa etária dos 9 aos 13 anos, à qual pertence grande parte dos alunos da população infantil em foco, há já a separação social de funções e tarefas, que se reflecte nas actividades lúdicas desenvolvidas em grupo. Ambos os sexos iniciam e acentuam aquela separação, por um lado pela verificação das diferenças e, por outro, por uma resposta cultural que vem do passado.

Nesta minha análise, refiro alguns jogos praticados exclusivamente por rapazes, com características que reflectem o percurso de certas manifestações desportivas e do próprio papel do homem na actividade: *futebol, berlinde, skate.*

Os jogos praticados unicamente por raparigas, reflectem também a tal herança cultural da divisão do trabalho, representada actualmente no jogo. Como exemplo destas práticas, posso mencionar o *elástico*, os *movimentos* e *cantilenas*, o *jogo das meninas* e o *jardim da Celeste.*

Outros jogos têm a participação de ambos os sexos, podendo predominar mais, na sua prática, ou os rapazes ou as raparigas: *apanhadas, sirumba, corridas, mata (ou queima)* e o *macaquinho do chinês.*

Como vemos, há certo grupo de jogos em cuja prática se torna mais difícil definir a predominância deste ou daquele sexo. No entanto, a classificação dos jogos quanto ao sexo dos participantes, ajuda-nos a analisar a sua distribuição pelo espaço. Observei que os rapazes se movimentam mais em zonas fixas, nas quais há uma alta frequência de actividade lúdica. Assim sucede nos espaços 1, 5, 3 e 6, onde se pratica quase exclusivamente o *futebol*, jogo de rapazes, assim como nos espaços 2 e 5, onde se pratica o jogo do *berlinde*, também exclusivamente masculino.

Os rapazes demonstram mais interesse em se afastarem para os extremos do recreio (em relação ao edifício escolar), dando largas ao espírito de aventura e, talvez, de autonomia, que caracteriza esta idade. As raparigas, por sua vez, manifestam um grande sentido de grupo e criam com maior facilidade novas manifestações recreativas. Como exemplos de locais escolhidos pelas raparigas, refiro os espaços 2, 3, e 7, onde constituem grandes grupos na prática do *jogo do elástico.* No espaço número 3, são habituais os jogos adaptados ao solo, como o *lançamento da bola* e o *jogo das escadas.*

As raparigas distinguem-se dos rapazes pela relação que estabelecem com o imaginário, nos jogos criados (alguns deles espontaneamente), representando situações fictícias. Este tipo de

jogos, mais frequente nas raparigas, tem também um palco próprio, que se localiza facilmente pela análise da distribuição dos jogos no espaço. Alguns exemplos de jogos de simulacro, como o *macaquinho do chinês, as rainhas, "não posso ver", o jardim da Celeste* e os *países*, ocorreram nos espaços 2 e 3.

A opção do local está pois intimamente relacionada *com quem* o escolhe e *por que* o escolhe.

Quase todos os jogos ou manifestações de simulação são desencadeados em recantos, em zonas íntimas, discretas, longe da exposição a olhares estranhos, e nos limites do recreio (perto da rua pública, que representa a *realidade*, e próximo ou dentro do recreio menos exposto, que representa o *imaginário*), como nos espaços 2 e 7.

O apego ao edifício poderá significar uma certa insegurança das raparigas, procurando aglomerar-se em grandes grupos, a escassos metros da porta de entrada. O jogo do elástico, exclusivamente feminino, jogado activamente no átrio de entrada, é um bom exemplo do que afirmámos.

A movimentação dos rapazes e raparigas no "salão" é extremamente heterogénea e confusa, uma vez que ocorrem ali os vários tipos de jogos em simultâneo.

4.3 - A actividade lúdica e a origem das crianças. Sua relação com o espaço.

É muito difícil estabelecer um limite entre actividades lúdicas desenvolvidas por crianças oriundas só do meio urbano, ou só do meio rural.

Apesar de a área de estudo estar inserida no meio urbano, ela é também frequentada e influenciada pela população infantil oriunda de aldeias circunvizinhas. Na prática dos jogos, essa diferença é tão subtil que quase passa despercebida.

Actualmente, os meios de comunicação e o aumento crescente e fácil do contacto entre comunidades, facilitam a permeabilidade de hábitos e costumes, reflectindo-se naturalmente na difusão dos jogos infantis.

Detectam-se jogos com características tradicionais que já fazem parte da memória colectiva, mas que não são praticados exclusivamente por crianças de um meio ou de outro. Estes jogos estão já "institucionalizados" pela tradição infantil, nacional ou regional, e são desenvolvidos por todas as crianças, como por exemplo o *futebol* (rapazes) e o *elástico* (raparigas).

Outros provêm de fora e, aos poucos, vão-se generalizando ou, pelo contrário, são praticados, durante algum tempo, por um escasso número de crianças.

Nota-se, no entanto, uma diferença no que se refere às actividades de raiz urbana, pelos materiais envolvidos: *skate*, bolas, etc. e pelo desenvolvimento global do imaginário infantil (no meio rural algumas crianças são precocemente ligadas aos trabalhos rurais, criando-se uma certa indisponibilidade em desenvolverem o imaginário através do jogo ou brincadeira).

Constata-se, pois, uma ausência das crianças oriundas do meio rural em jogos de simulação ou representação *(as rainhas, jardim da Celeste, "não posso ver"*, etc.), o que poderá ter a ver também com uma certa inadaptação ao novo meio.

Nesta última análise da identificação dos jogos com as características culturais das crianças, refiro o papel preponderante e efectivo que deve ter a disciplina de Educação Física, contribuindo para o desenvolvimento das motivações e tendências das crianças, seja qual for o seu meio de origem.

O respeito por cada personalidade (que apresenta características e necessidades peculiares), deve ser posto em prática, promovendo a dispersão que revela a diferença, em vez de homogeneizar ou uniformizar as vontades, em nome da institucionalização.

"Os jogos infantis armazenam em si o resíduo vivo duma cultura ancestral; a sua promoção e divulgação cumpre o sentido dos objectivos gerais da Educação Física", pelo que deve ser incentivada a prática de "actividades lúdicas de natureza tradicional e popular de acordo com os padrões culturais característicos da região" (Bom et al, 1989).

5. CONCLUSÃO

Ao reflectir sobre o estudo realizado, surgem, em paralelo, outros esboços possíveis, com outras configurações e estruturas, porque um trabalho de investigação tem muitas pontas, que funcionam como soluções para um mesmo problema.

A busca demorada das respostas às questões inicialmente levantadas, deve-se às características do objecto de estudo: o espaço e o jogo.

O *espaço*, como medida total onde dimensionamos a nossa idiossincrasia. O *jogo*, como manifestação completa e revelada de nós mesmos.

As crianças foram dando as respostas e eu captei o que pude, esperando ter conseguido, através do presente estudo, fornecer uma imagem elucidativa do fenómeno lúdico nos diferentes espaços recreativos pertencentes à Escola Preparatória da Guarda, onde realizei o meu estágio pedagógico.

Bibliografia

BOM, Luís et al, (1989). *Projecto de Programa. Educação Física, 1º Ciclo do Ensino Básico*, Lisboa.

BOM, Luís et al,(s/d), *Características das áreas de jogo em função da idade*, Lisboa.

CABRAL, António (1985), *Jogos populares portugueses*, Ed. Domingos Barreira, Porto.

CAILLOIS, Roger (1958). *Les jeux et les hommes*, Ed. Gallimard, Paris.

CHATEAU, Jean (1975). *A criança e o jogo*, Ed. Atlântida, Coimbra.

CHOMBART DE LAUWE; M. J. et al (1976). *Enfant en - jeu*, Ed. CNRS, Paris.

FERRAN, Pierre et al (1979). *Na Escola do jogo*, Ed. Estampa, Lisboa.

HASSE, Manuela(1979), A criança e o espaço, *Ludens*, 3 (2/3), Lisboa.

HENRIOT, Jacques (1969), *Le jeu*, Ed. PUF, Paris.

HUIZINGA, Johan (1971), *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*, Ed. Universidade de S. Paulo.

LOPES, António Mendes (1989), *As actividades lúdicas das crianças do ensino primário em espaços de recreio escolar nos meios rural e urbano. Um estudo comparativo.* Monografia de Mestrado, ISEF/UTL, Lisboa.

LURÇAT, Lilliane (1976), *L' enfant et l' espace*, PUF, Paris.

MEINEL, Kurt, *Moticidade II*, Ao Livro Técnico S/A, Rio de Janeiro.

NETO, Carlos (1979), A criança, o espaço e o desenvolvimento motor. In *Ludens*, 3 (2/3).

NETO, Carlos (1987), Monografia: A criação de novos espaços e equipamentos de jogo infantil. In *Ludens*, Junho, 1987.

OSTERRIETH, Paul, (s/d), *Introdução à psicologia da criança*, Ed. Nacional, S. Paulo.

PIMENTEL, João (1985), Espaço e seu significado no desenvolvimento da criança na perspectiva de H. Wallon. In *Ludens*, 9 (3).

RODRIGUES, Adriano Vasco (1958), *Monografia artística da Guarda*, Ed. do Autor, Guarda.

WALLON, Henri (1968) *L' évolution psychologique de l' enfant*, Ed. A. Colin, Paris.