

**A IMPORTÂNCIA DO LEVANTAMENTO DE DADOS EM PESQUISAS
CIENTÍFICAS: UM OLHAR SOBRE A PRODUÇÃO ACADÊMICA
ACERCA DO TEMA REPRESENTAÇÕES SOCIAIS
E JOGOS DE REGRAS – 2004 A 2009**

Geiva Carolina Calsa *
Rosana Lopes Romero **

Resumo: Com o objetivo de aprofundar os estudos realizados durante projeto de iniciação científica, elaboramos um levantamento de teses e dissertações defendidas entre os anos de 2004 a 2009, disponibilizadas no portal da CAPES. Essas pesquisas possuíam as seguintes palavras-chave: jogo de regras, jogo de regras e cultura, jogo e cultura, jogo e representações sociais, brincadeiras e representações sociais, jogo de regras e multiculturalismo e, por fim, jogo e multiculturalismo. Concluímos que, algumas teses e dissertações se repetem em relação ao método, a características do tema e faixa etária. Isso nos faz levantar a hipótese de que aspectos de produções acadêmicas anteriores, não foram levados em consideração.

Palavras-chave: Levantamento bibliográfico. Representações sociais. Jogo de regras.

**LA IMPORTANCIA DE LOS DATOS DE LAS ENCUESTAS EN LA INVESTIGACIÓN
CIENTÍFICA: UNA MIRADA SOBRE LAS DECLARACIONES DE PRODUCCIÓN
ACADÉMICA SOBRE LOS JUEGOS DEL TEMA SOCIAL Y NORMAS – 2004 A 2009**

Resumen: Con el fin de profundizar los estudios realizados durante el proyecto de investigación científica, ha diseñado una colección de tesis y disertaciones entre los años 2004 a 2009, disponible en la página web de la CAPES. Estos estudios tuvieron las siguientes palabras: las reglas del juego, reglas de juego y representaciones de la cultura, el juego y la cultura, el juego y social, representaciones sociales y los juegos, las reglas del juego y el multiculturalismo y, por último, el juego y el multiculturalismo. Se concluye que algunas tesis y disertaciones se repiten en relación con el método, las características del sujeto y grupo de edad. Esto nos lleva a la hipótesis de que los aspectos de anteriores producciones académicas, no fueron tomados en consideración.

Palabras-clave: Encuesta. Representaciones sociales. Reglas del juego.

Introdução

A velha premissa de que “ninguém faz nada sozinho” ilustra com clareza a importância de conhecer as pesquisas existentes sobre o tema que o(a) pesquisador(a) pretende investigar. As teorias não são feitas por um(a) autor(a) apenas. Elas são construídas por diferentes olhares e ângulos que permitem uma elaboração coletiva e paulatina do conhecimento científico. Vieira (1996, p. 15) menciona que “[...] nenhuma ciência brota do cérebro de fundadores. Ela resulta da investigação realizada por muitos estudiosos, sobre problemas que aparecem em determinadas condições históricas”. Ciência, nesse sentido é processo, não é produto final, nem tampouco é acabada. Essa concepção pode ser comparada ao

conceito de cultura apresentado por Silva (2006, p. 17), enquanto algo que possui “capacidade de trabalhar os materiais recebidos, numa atividade constante, por um lado, de desmontagem e desconstrução e, por outro, de remontagem e reconstrução”.

Silva (2006) menciona também que, no caso da produção da cultura, há um contexto de relações sociais, relações de negociações, conflitos e poder. A produção científica não desentoa muito no que concerne a existência dessas questões. A partir dessa perspectiva que propõe uma visão das relações existentes no processo de produção, podemos considerar que uma modalidade de fazer ciência é promover o diálogo entre os autores pesquisados. Por meio desse diálogo é possível, ao pesquisador que se inicia em uma temática, chegar a conclusões ainda que provisórias sobre o assunto, além de possibilitar conhecer caminhos percorridos e as armadilhas já desarmadas.

Durante o desenvolvimento de um projeto de iniciação científica¹, com o intuito de aprofundar os estudos sobre jogos e representações sociais, realizamos um levantamento de teses e dissertações disponibilizadas no portal da CAPES. Organizamos um possível olhar sobre este levantamento, agrupando os estudos, categorizando-os e discutindo-os com o objetivo de investigar a produção acadêmica realizada entre 2004 e 2009 sobre jogos de regras e representações sociais e apontar aspectos convergentes e divergentes entre eles.

Neste artigo apresentamos os resultados tanto do levantamento como da discussão realizada. Assim como Pooli (1998), consideramos que a contribuição de um trabalho científico se encontra na diferença de olhares que diferentes pesquisadores podem ter sobre um mesmo tema, neste caso, os estudos encontrados no levantamento de teses e dissertações.

Sobre a metodologia do levantamento

Para delimitar nosso levantamento, detemo-nos a teses/dissertações defendidas entre os anos de 2004 a 2009 que possuíam as seguintes palavras-chave: *jogo de regras, jogo de regras e cultura, jogo e cultura, jogo e representações sociais, brincadeiras e representações sociais, jogo de regras e multiculturalismo e, por fim, jogo e multiculturalismo*. Após realizarmos o levantamento, construímos resumos de cada pesquisa com base na síntese apresentada no portal da CAPES e

em alguns capítulos da pesquisa propriamente dita, quando necessário. Agrupamos os resumos por palavra-chave e definimos, ao fim de cada grupo aspectos convergentes e divergentes entre as pesquisas, justificando-os teoricamente.

Jogos e representações sociais: estudos de 2004 a 2009

Apesar de encontrarmos 32 resumos em nossa busca, nenhum deles abordava especificamente o jogo de regras e representação social em conjunto. A maioria dos resumos, inclusive, perpassava por somente um ou outro assunto/autor presente no tema.

Como mencionamos na metodologia, optamos por agrupar os trabalhos de acordo com as palavras-chave utilizadas no banco de teses e apresentá-los resumidamente enfatizando os pontos comuns encontrados entre eles. Assim sendo, temos sete grupos de pesquisas por analisar.

O grupo “um” contempla oito trabalhos (1 tese e 7 dissertações) encontrados com o uso da palavra-chave **jogo de regras**, sendo que a primeira dissertação (mestrado) intitula-se “*Como Lacan jogava xadrez? O jogo como descrição psicanalítica*” defendida em 2004 por Paulo Marcos Rona (Universidade de São Marcos) o autor apresenta como objetivo a (re)descrição de um tratamento psicanalítico seguindo os pressupostos da ordem lacaniana. O jogo de xadrez foi utilizado para a análise das regras, jogadores, suas preferências, a influência do tempo, entre outros elementos. Ao discutir essas questões, o pesquisador descreve que se utilizou da teoria dos jogos e de autores como Huizinga e Callois.

Keila Andrada Haiashida em sua dissertação de mestrado denominada “*Contribuição dos jogos na formação do conceito de número- estudo de caso*” defendida em 2004 (Universidade Federal do Ceará) investigou por meio do jogo de regras, a construção do conceito de número em crianças que apresentavam dificuldades matemáticas. Para a observação, a pesquisadora utilizou-se do método clínico com dois sujeitos. Ao final da intervenção, as crianças apresentaram níveis diversos de comprometimento das habilidades cognitivas, de maneira que, uma delas aprendeu conteúdos de aritmética e a outra apresentou algumas dificuldades como ausência de reversibilidade e inflexibilidade funcional.

Natanael Freitas Cabral, em sua dissertação de mestrado intitulada “*O papel das interações professor-aluno na construção da solução lógico-aritmética otimizada*”

de um jogo com regras” (2004 - Universidade Federal do Pará) teve a intenção de transformar sua prática docente, antes fundada nos pressupostos da ciência moderna, em ideias filosóficas pós modernas. A partir daí o autor organizou um laboratório de Educação Matemática, onde desenvolveu uma análise microgenética realizada com dois alunos em situações de jogo de regra (denominado “Nim”). Os dados apontaram que os alunos, na interação com o pesquisador, desenvolveram a capacidade de regular suas próprias ações para resolver problemas e desafios. Este resultado tem a ver com o objetivo da dissertação de Mestrado escrita por Adonis Marcos Lisboa, denominada “*A inteligência em jogo: estudo sobre a solução de problemas no contexto do jogo*” defendida em 2005 (Universidade do Estado de Santa Catarina) que foi o de analisar como as crianças resolvem os problemas emergentes durante a atividade lúdica. Este estudo, fundado nos pressupostos da Epistemologia Genética, nos mostra que uma única mudança na regra do jogo desequilibra os esquemas de ação dos jogadores, o que os leva à busca de uma reequilibração para a obtenção de sucesso. Essa constatação, segundo o pesquisador confirma que a inteligência é circunstancial e contextualiza-se em busca de adaptação do sujeito.

O trabalho de mestrado denominado “*A mediação pelo educador em uma situação de jogo com regras explícitas*” defendida em 2005 (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), por Edilene Modesto de Souza teve por objetivo a verificação da eficácia da mediação do educador em um jogo que possuía regras explícitas. Os dados foram coletados durante o jogo de quatro crianças sob a mediação do educador. Os resultados apontaram que a mediação foi eficaz para que as crianças se apropriassem das regras e para que essas regras fossem generalizadas a outras situações semelhantes.

Ana Paula Sthel Caiado em sua dissertação de mestrado intitulada “*Análise psicogenética de inserção dos jogos de regras e das relações cooperativas no ambiente escolar*” (2007 – Universidade Federal do Espírito Santo), teve por objetivo a analisar as configurações dadas ao jogo de regras e suas possíveis contribuições à evolução das trocas cooperativas das crianças em duas escolas (uma construtivista e outra tradicional). Os resultados apontaram que a maior presença dos jogos no contexto da escola construtivista foi acompanhada por um maior desempenho cooperativo de seus alunos.

Na dissertação de mestrado denominada “*A prática docente expressa com*

ludicidade: um repensar sobre as regras do jogo educativo na escola pública” defendida em 2008 (Universidade Federal de Pernambuco), por Daise Lima de Andrade França teve por objetivo a compreensão sobre os princípios constitutivos de uma prática docente lúdica e sua contribuição para a alteração do trato com o conhecimento. Neste estudo, a pesquisadora utilizou a Etnometologia como abordagem metodológica e fez com que as professoras jogassem. Um dos principais resultados da pesquisa mostrou que, para as docentes o sentido da ludicidade encontra-se ainda, atrelado ao jogo e a brincadeira.

Cláudia Patrocínio Pedroza Canal, na tese de doutorado intitulada “*Menos com menos dá mais? Análise de desempenho de alunos de 6º e 8º séries do ensino fundamental no jogo Mattix*” defendida em 2008 (Universidade Federal do Espírito Santo) teve como principal objetivo a avaliação da expectativa de auto-eficácia segundo a Teoria Social Cognitiva e o desempenho de estudantes no jogo chamado Mattix, sob aspectos da Psicologia Genética e da Teoria dos Jogos. Uma das constatações da pesquisadora foi a de que esse jogo (Mattix) mostrou-se ser uma ferramenta importante para avaliar e intervir nas áreas de Psicologia e Educação, principalmente no que diz respeito ao conhecimento matemático.

No decorrer do primeiro grupo de trabalhos, podemos notar que um dos aspectos em comum entre dois deles (de Natanael Freitas Cabral e Edilene Modesto de Souza), é a preocupação dos pesquisadores com relação a mediação dos professores durante as situações de jogo. Ambos os resultados apontaram a mediação como algo positivo que contribui tanto para a apropriação de regras por parte das crianças quanto para o desenvolvimento da capacidade de regular suas próprias ações a fim de resolver problemas e desafios. Podemos supor, a partir desses resultados que é necessário que alguns jogos ou brincadeiras sejam supervisionados. Bruner fala em supervisão como um “sistema de trocas interativas”. Segundo Kishimoto (1998, p. 145), o adulto que supervisiona deve reduzir:

[...] os graus de liberdade da tarefa aos limites adequados, mantendo a orientação para a resolução de problemas, assinalando características determinantes, controlando a frustração e mostrando soluções possíveis. Embora valorize a ação livre iniciada pela criança, a exploração requer ambiente que propicie estímulo e orientação.

No trabalho de Daise Lima de Andrade França, podemos observar essa

preocupação com os professores de maneira mais profunda, visto que seu objetivo foi a investigação acerca dos princípios que constituem uma prática docente lúdica, ou ainda, qual o sentido do lúdico para os professores entrevistados. Para Brougère (1998, p. 25), a cultura lúdica de cada um se diferencia de acordo com o meio social, a idade e o sexo. O autor explicita em seus escritos que cada pessoa “constrói a cultura lúdica brincando”, observando outras crianças durante os jogos e brincadeiras, enfim, acumulando experiências lúdicas. Ao encontro a esse processo de construção do lúdico pela criança, segundo Brougère (1998), temos a parcela da construção do lúdico pelos adultos que possuem suas próprias representações sobre criança, e sobre o lúdico propriamente dito.

O grupo “dois” é formado por oito dissertações e uma tese que resultaram da palavra-chave **Jogo de regras e cultura**. O primeiro trabalho deste grupo é de Aline Aparecida Cardoso Fernandes Benetti, em sua dissertação de mestrado denominada “*Vivências morais na escola: uma análise piagetiana sobre crianças de 5 e 6 anos em situações de jogos infantis*” (2009 – Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho/Presidente Prudente) explica que seu objetivo foi investigar se a presença ou ausência do adulto influencia as vivências morais das crianças quando participam de jogos dirigidos ou espontâneos na escola. A teoria de Piaget e seu método clínico foram utilizados para fundamentar este trabalho. A partir das situações de jogos a pesquisadora observou a consciência, a prática de regras, o respeito mútuo entre as crianças, a centração e descentração na relação delas. Depois, analisou o julgamento moral das crianças diante de oito histórias contadas a elas. Os resultados apontaram que a presença do adulto se mostrou mais influente nas vivências morais das crianças observadas em suas práticas cotidianas do que em seus julgamentos nas histórias.

Andréa Damasceno Raupp em dissertação de mestrado “*Educação matemática: processos interativos em situações de jogo no Ensino Fundamental*” defendida em 2009 (Universidade de Passo Fundo) objetivou fazer uma análise das interações em situação de jogo embasando-se na teoria histórico-cultural. Ela verificou em sua análise que as concepções da professora da turma observada, a respeito das atividades com jogos, começaram a mudar principalmente no que se diz respeito a escolha e reflexão deste.

A dissertação de mestrado escrita por Cleonice Silva Mayer e intitula-se “*Ludicidade: campo de expressão cultural de um grupo de meninos em situação de*

rua” (2004 – Universidade Federal de Santa Maria). A investigação foi feita em espaços que não eram destinados ao lazer, mas que, ainda assim, acabavam transformando-se em espaços lúdicos. Nesses espaços, a pesquisadora analisou elementos como o conteúdo cultural das brincadeiras, jogos, brinquedos, expressões e movimentos corporais.

A dissertação de mestrado escrita por Gisele Franco de Lima Santos, intitulada “*A infância, o jogo e a brincadeira: perspectivas educacionais da criança no início dos tempos modernos*”, e defendida em 2004 (Universidade Estadual de Maringá) nos faz refletir, não só sobre as mudanças e conflitos existentes acerca da denominação de jogo, brincadeira e brinquedo como também nas diferentes concepções de infância e de criança ao longo dos tempos. O enfoque desta pesquisa recaiu sobre os tempos modernos e sobre o papel do jogo, da brincadeira e da escola em si enquanto meio para fazer com que as regras sociais sejam apropriadas pelas crianças.

A tese de doutorado escrita por Yumi Gosso, denominada “*Pexe oxemoarai: brincadeiras infantis entre os índios Parakanã*” (2005 – Universidade de São Paulo), teve por objetivo investigar o lugar da brincadeira nas atividades das crianças Parakanã e descrevê-las no contexto do modo de vida desses índios. Para tanto, vinte e nove crianças foram observadas, segundo o método sujeito focal. Uma das constatações deste trabalho apontou que as crianças mais jovens (de quatro a seis anos) geralmente brincam de jogos de construção e brincadeiras simbólicas enquanto os maiores (de sete a doze anos) preferiam os jogos de regras.

A dissertação de mestrado construída por Rafael Camillo Rodrigues da Costa intitula-se “*O jogo é a regra*” e foi defendida no ano de 2006 (Universidade Federal do Rio de Janeiro). Neste estudo, o pesquisador objetivou analisar quatro clássicos da filosofia pós-moderna no intuito de considerar ou não que a atividade humana denominada Educação seja desde sua origem, um dos jogos da Tradição Ocidental. Para aprofundar seus estudos, o pesquisador utilizou-se da noção de jogo presente nos escritos de Johan Huizinga.

A dissertação de mestrado de Mauro Henrique André defendida em 2007 (Universidade de São Paulo) intitula-se “*O jogo no ambiente escolar*”. O objetivo deste estudo foi analisar o comportamento das crianças enquanto brincavam de jogos de regras (exposto, transformando e espontâneo). A análise dos dados foi dividida em quatro tópicos: conflitos, cumprimento das regras, expressividade e

competitividade. A relação jogo e cultura foi apontada como principal característica na configuração do ambiente da atividade lúdica. O pesquisador concluiu que o professor tem o importante papel de apontar as dificuldades dos alunos e promover discussões que favoreçam o trabalho coletivo.

Silvio Sena em sua dissertação de mestrado *“O jogo como precursor de valores no contexto escolar”* (2007 – Universidade Estadual Mesquita Júlio de Mesquita Filho/Presidente Prudente) investigou o jogo, como o próprio título menciona, enquanto precursor de valores, mais especificamente os elementos da incorporação dos valores pelas crianças (cooperação, solidariedade, respeito mútuo, entre outros). Os resultados após o jogo e a intervenção demonstraram que houve uma diminuição na incidência de agressões tanto físicas quanto verbais, um maior uso de diálogo, redução nas atitudes de discriminação e atitudes de solidariedade.

Maria Alice Alves da Motta, em sua dissertação de mestrado *“A apropriação da cultura no processo educativo: a constituição do sujeito em Manoel de Barros e Mario Quintana”* defendida em 2008 (Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul), fez uma análise de várias crônicas, poemas e epígrafes de Manoel Barros e Mario Quintana no intuito de desvelar a constituição do sujeito no processo de apropriação da cultura nas relações educativas. A pesquisa mostrou que em alguns dos textos analisados foram identificadas experiências positivas deixadas por professores. Outros textos apresentaram críticas com relação a padronização do sujeito na sociedade. O resultado geral apontou a obra poética como um importante recurso para a formação de professores e alunos.

Em todos os trabalhos deste grupo, encontramos menções a influência da cultura na vida e na constituição dos sujeitos, que acontece na rua, nas brincadeiras, nos jogos, na escola, ou na poesia. Dias (1997, p. 47) se refere a essas influências ao dizer que cada pessoa:

[...] interpreta o mundo a partir de esquemas de pensamento que são redes intrincadas afetivas, cognitivas, conscientes e inconscientes, elaborações internas de cada um, construídas dentro e a partir do contexto cultural e social.

Para a autora (1997, p. 53), a cultura influencia a “visão de vida de cada um”, de maneira que esta “torna-se parte da natureza humana”.

O grupo “três” (apresentado a seguir) é composto por uma única dissertação encontrada com a palavra-chave **Jogo e representações sociais**. A dissertação

(mestrado) encontrada foi a de Alexandre Paulo Louro sob o título “*Formação de professores e representações sobre o brincar: Contribuições das ideias de Humberto Maturana*” defendida em 2008 (Universidade Federal de Santa Maria). O pesquisador procurou investigar nesta dissertação algumas das representações que um grupo de cinco professoras possuíam sobre o brincar. Além de analisar as falas das professoras buscou-se também colocá-las em diálogo com as ideias de Humberto Maturana. Constatou-se, ao fim deste trabalho que as professoras se lembram facilmente das brincadeiras vivenciadas na rua ou na casa de familiares, mas tem recordações menos frequentes de brincadeiras na escola. Todas essas lembranças são frutos de experiências que influenciaram as representações das professoras e conseqüentemente influenciam suas práticas pedagógicas. Assim como Maturana, segundo a pesquisadora, o brincar deveria ser percebido como “fundamento humano”.

No único trabalho deste grupo encontramos logo no título um conceito fundamental para prosseguirmos nosso trabalho: representação social. Moscovici (2010), criador dessa denominação, explica-nos que as representações sociais são provisórias e se manifestam por meio de palavras, ações e expressões dos sujeitos. Para Silva (2006, p. 35-36) “a representação é um sistema de significação” que, segundo a linguística estruturalista, envolve:

[...] uma relação entre um significado (conceito, idéia) e um significante (uma inscrição, uma marca material: som, letra, imagem, sinais manuais) [...] No exemplo clássico de Barthes, o significado “rosa” (a idéia de rosa) tem sua expressão material no significante “rosa” [...]. A coisa em si, a rosa, como referente, não tem importância nessa caracterização do processo de significação a não ser quando funciona, por sua vez, como um significante de outro significado, diferente do “original”: se, por exemplo, a rosa como objeto, for utilizada para significar “amor”.

Nesse sentido, representação tem a ver com os significados e sentidos (nem sempre os “originais”) atribuídos por cada pessoa ou por cada grupo aos diversos significantes existentes.

O grupo “quatro” é composto por nove trabalhos (8 dissertações e 1 tese) que pertencem a palavra-chave **Brincadeiras e representações sociais**. “*Preparando-se para o futuro: as regras elaboradas por crianças de 6 anos de idade durante a brincadeira de faz-de-conta de escolinha*” foi o título da dissertação de Mestrado defendida em 2005 (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo) por Karen Ambra

no intuito de investigar quais são as regras que as crianças de 6 anos de idade fazem valer em brincadeiras de faz-de-conta. A pesquisadora descreve em seus escritos que chegou a duas conclusões importantes. Primeiro a de que, se o papel pretendido é legitimado pelos outros participantes, há interação e a brincadeira prospera. Segundo, que as regras encontradas predominantemente foram de dois tipos, as reproduzidas e as construídas.

Maria Aparecida Alves em sua dissertação de mestrado “*Impactos socioespaciais na ação do brincar*” defendida em 2005 (Universidade Estadual de Maringá) comparou duas realidades: a de um condomínio e a de comunidades do meio rural, a fim de investigar até que ponto os espaços influenciam o brincar. Os resultados mostraram que as brincadeiras no condomínio sofrem grandes impactos visto que neste lugar tem falta de espaço físico e muitas regras.

Marlene Burégio Freitas em sua dissertação de mestrado “*O brincar em foco: um estudo sobre as representações sociais de professoras que atuam em escolas de educação infantil*” defendida em 2005 (Universidade Federal de Pernambuco), fala sobre as representações sociais (embasando-se na teoria de Moscovici) de professoras da Educação Infantil. A pesquisadora constatou que, para as professoras existe uma imagem de criança brincante, que se materializa na Educação Infantil no brincar livre e no brincar dirigido. As professoras participantes da pesquisa também criticaram a maneira como o sistema escolar trata a Educação Infantil e como isso se reflete no brincar.

Na dissertação de mestrado intitulada “*Infância e diversidade: um estudo sobre significações de gênero no brincar*” (2005 – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho/Assis), escrita por Renata Fernanda Fernandes Gomes, o objetivo foi analisar a construção social da masculinidade e da feminilidade a partir das significações atribuídos por elas à categoria de gênero durante as relações que estabeleciam com seus pares ao brincar. Uma das principais constatações apontou que os espaços coletivos infantis proporcionam apropriação, reprodução, criação e transformação dos significados culturais produzidos socialmente, inclusive os de gênero.

A dissertação de mestrado “*Crianças e velhos no Projeto Jarinu tem memória: representações sociais e significas*” defendida em 2006 (Universidade Estadual de Campinas) por Ewellyne Suely de Lima Lopes tem por objetivo a investigação da representação de crianças sobre a velhice e os velhos e a percepção dos velhos

sobre sua participação no projeto Jarinu. Anteriormente ao contato com os senhores do projeto as crianças apresentaram representações sociais que giravam em torno do conceito de doença, morte, limitações físicas, trabalho, atividades e características físicas. Os velhos viram sua participação no projeto de modo positivo, visto que, por meio dele eles podem compartilhar suas memórias e saberes.

A dissertação de mestrado intitulada “*Educação infantil: análise da manifestação social do preconceito na atividade principal dos jogos*” de Gustavo Martins Piccolo (2008 – Universidade Federal de São Carlos) tem por objetivo o levantamento de indicativos de manifestações preconceituosas em pré-escolares de 5 e 6 anos de idade. Para tanto, o pesquisador filmou vários episódios de brincadeiras das crianças e subdividiu as filmagens em quatro categorias: mediação, preconceito de gênero, preconceito de raça e preconceito de beleza. Os resultados apontam que os preconceitos destas crianças ainda não foram cristalizados, ou seja, as atitudes discriminatórias não recebem manutenção. Essa constatação, segundo o pesquisador, dá importância crucial a mediação dos professores, que devem fazer com que as crianças vejam o preconceito, não como desigualdade, mas como uma expressão histórica existente em várias culturas, sociedades e homens.

Lilian Gomes Gallo Martins em sua dissertação de mestrado “*O brincar na escola: representações sociais de professoras da Educação Infantil*” (2008 – Universidade Estácio de Sá) analisou os sentidos atribuídos pelos professores da Educação Infantil ao brincar das crianças no espaço escolar. Segundo a pesquisadora, o objetivo do brincar das professoras está pautado na ideia de “faz-de-conta/processo formativo; dinamismo/recurso para aprendizagem; e agitação/brincadeira fora da sala de aula”.

Karla Cristina Silva Sousa investiga em sua dissertação de mestrado “*Estereótipos Étnicos nas representações sociais de crianças escolarizadas em São Luís do Maranhão*” (2009 – Universidade Federal do Maranhão) quais são as representações sociais das crianças em relação ao negro, mais especificamente como as crianças estariam representando o outro a partir de suas vivências, valores e visão de mundo. Moscovici e o Paradigma do Pensamento Complexo de Morin embasaram este estudo de maneira que, a partir deles, a pesquisadora procurou ouvir as crianças para que elas pudessem falar sobre si, sobre o outro e sobre o outro diferente de mim.

Sonia Regina Santos Teixeira na tese de doutorado denominada “A

construção de significados nas brincadeiras de faz-de-conta por crianças de uma turma de educação infantil ribeirinha da Amazônia” (2009 – Universidade Federal do Pará), teve por objetivo a análise das interações dialógicas que acontecem durante as brincadeiras de faz-de-conta de crianças de uma classe de Educação Infantil ribeirinha da Amazônia para identificar os significados construídos nas interações e verificar como as crianças se constroem enquanto sujeitos que participam da cultura. O estudo de campo e a análise microgenética das brincadeiras apontaram que os significados sobre o mundo, sobre si mesmo e o outro foram internalizados de maneira que passaram a fazer parte da subjetividade das crianças. A pesquisa também mostrou que por meio dos significados construídos nas interações dialógicas as crianças participam de sua cultura e constituem-se como ribeirinhas.

Além da preocupação dos pesquisadores com relação às representações sociais, encontramos neste grupo predominantemente, investigações acerca do brincar.

Aranega, Nassim e Chiappetta (2006, p. 1). definem o brincar como:

[...] forma de atividade complexa, indispensável ao desenvolvimento infantil. [...] A atividade de brincar é o aspecto mais importante da infância, sendo um ato natural e espontâneo, que pode ser observado desde os primeiros meses de vida da criança.

A partir da leitura dos outros grupos que mencionam o jogar, depararmo-nos com uma incógnita: qual diferença há entre esses dois termos (brincar e jogar)? Dantas (1998, p. 111) esclarece esta incógnita ao dizer que: “brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras”. Brincar seria então, “forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como a lalação”.

O grupo “cinco” seria composto por trabalhos que possuiriam a palavra-chave **Jogo de regras e multiculturalismo**, contudo, nos anos selecionados para este levantamento nenhuma tese ou dissertação foi encontrada.

O grupo “seis” apresenta uma dissertação correspondente a palavra-chave **Jogo e multiculturalismo**. A primeira dissertação de mestrado é de Angela Falabella de Sousa Aguiar denominada “*Aqui a gente fica mais sarado das ideias: efeitos identitários da implementação de uma proposta multicultural na sala de aula*” (2006 – Universidade Federal do Rio de Janeiro). Para fazer este trabalho a pesquisadora se embasou em pressupostos multiculturais juntamente com a

perspectiva foucaultiana de discurso e das identidades sociais. O objetivo foi o de desestabilizar conceitos e crenças naturalizados em nossa cultura e consecutivamente na sala de aula. Os dados apontaram mudanças identitárias nos alunos, que aos poucos se tornaram mais reflexivos, críticos e responsáveis.

Este trabalho, como já mencionamos, baseia-se em uma proposta multicultural. Mas o que seria o multiculturalismo propriamente dito?

Gadotti (1996, p. 16), referindo-se aos estudos de Peter McLaren, descreve a “educação multicultural” e “intercultural” como aquela que “procura familiarizar as crianças com as realizações culturais, intelectuais, morais, artísticas, religiosas de outras culturas, principalmente das culturas não dominantes”. McLaren, segundo Gadotti (1996, p. 14), vê no “multiculturalismo crítico” uma maneira de fazer frente à “tradição escolar branca, ocidental, cristã e machista”. Para que isso ocorra é necessário estudar e, por mais difícil que pareça reinventar a linguagem tradutora da cultura dominante e retirar dela todo conteúdo discriminador, inclusive dos livros didáticos.

O grupo “sete” é composto por quatro dissertações pertencentes a palavra-chave **Jogo e cultura**. A primeira dissertação de mestrado encontrada foi defendida em 2004 na Universidade Federal do Rio Grande do Sul por Ana Marta Goelzer Meira intitulada “*A cultura do brincar: a infância contemporânea, o brincar e a cultura no espaço da cidade*”. O objetivo foi analisar o brincar das crianças contemporâneas em espaços urbanos destinados a elas. Ao percorrer a cidade e observar esses espaços urbanos a pesquisadora constatou que a infância, no discurso social é apontada como referência a utopia.

Camila Tenório Cunha dissertação de mestrado “*Traços da cultura infantil: um estudo com grupos de crianças que brincam livremente*” (2005 – Universidade Estadual de Campinas) nos mostra um estudo pautado na comparação entre a cultura infantil descrita por Florestan Fernandes em seu trabalho sobre o Folclore na cidade de São Paulo nas décadas de 40 e 50 e a cultura infantil contemporânea, que, segundo a pesquisadora é midiática, sem jogos tradicionais ou criativos.

A dissertação de mestrado “*Nós podemos criar um mundo*”: *Reflexões sobre a cultura contemporânea a partir do jogo de RPG*” defendida em 2006 (Universidade Federal de Pernambuco) por Adriana Tenório da Silva teve por objetivo a análise de como o jogo de RPG (*role play game*) pode ser compreendido como uma experiência criativa. A pesquisadora concluiu que o jogo não só qualifica para a vida

social como também permite refletir e praticar por meio da simulação uma forma de experiência.

Na dissertação de mestrado defendida em 2007 (Universidade Estadual de Londrina) por Ana Tereza Gôngora de Lucca e denominada “*Revelações da história, transmissão e preservação cultural por meio dos jogos e brincadeiras: os japoneses em Londrina*” teve por objetivo o resgate da contribuição cultural dos japoneses de Londrina a partir da história de vida de duas famílias imigrantes que chegaram a Londrina na época de sua fundação. A pesquisadora buscou observar também se os jogos e as brincadeiras foram preservados juntamente com a história dos imigrantes. Os resultados apontaram que a cultura japonesa é fortemente preservada por seus descendentes, seja nas escolas ou em outras associações.

Entre os trabalhos comentados neste grupo, podemos perceber a consideração de que há uma possível influência entre cultura, brincadeiras e jogos. Brougère (1998, p. 22). nos auxilia na compreensão desta possibilidade ao dizer que todo sujeito que joga e brinca “insere-se num sistema de significações”, “em uma cultura que lhe dá sentido”. O jogo, não seria por assim dizer, fonte da cultura lúdica, mas sim resultado de uma cultura preexistente que o faz ser como é.

Na brincadeira de faz-de-conta, por exemplo, ao imitar o comportamento da mãe, da professora e do pai nos seus afazeres cotidianos, as crianças estão dispondo de elementos fornecidos pela cultura, pela economia e até pelo espaço físico disponível. A “cultura lúdica”, assim como descreve Brougère (1998, p. 25), “é um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e grupos, em função de hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais”.

Considerações finais

Ao observar o conjunto de todas as teses e dissertações apresentadas notamos a regularidade de alguns aspectos. O primeiro aspecto é a afirmação de uma aparente relação direta entre o jogo de regras e o ensino da matemática. Não pretendemos entoar uma crítica aos pesquisadores deste tema, tampouco aos professores que utilizam os jogos de regras para o ensino da matemática, mas sim apontar que, do ponto de vista acadêmico, há uma insistência na reafirmação desta ligação entre os dois processos.

Outro aspecto em comum observado em vários trabalhos é a questão da faixa

etária. A idade das crianças selecionadas como participantes das pesquisas dão a ideia de divisão do processo lúdico infantil em duas fases: entre quatro e seis anos a fase do brincar; dos sete em diante a do jogar. O terceiro aspecto diz respeito às metodologias das pesquisas, nas quais a coleta de dados acontece na maioria das vezes, por meio de intervenções pedagógicas.

Percebemos que as teses e dissertações se repetem em relação ao método, a características do tema e faixa etária. Esses dados nos fazem levantar a hipótese de que os estudos realizados não tenham levado em conta aspectos das produções acadêmicas anteriores. Com base nesse levantamento podemos reafirmar a posição de Pooli (1998) e Vieira (1996) sobre a necessidade do pesquisador iniciante partir sempre dos conhecimentos que a comunidade científica já investigou e sistematizou para garantir a contribuição de seu trabalho. Com isso percebemos que a generosidade deve ser uma das principais características de qualquer pesquisador para que ele possa reformular-se ao passo da necessidade, de acordo com os percalços solucionados em outros trabalhos, abrir-se às possibilidades presentes na diversidade de teorias em prol da contribuição ao conhecimento científico e para compartilhar com todos e todas a boa nova de sua pesquisa.

Notas

* Geiva Carolina Calsa é doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (2002). Atualmente é professora adjunta do Departamento de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá (UEM) e do PPE – Programa de Pós-graduação em Educação da UEM. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Formação de Conceitos, atuando principalmente nos seguintes temas: cultura, educação, representações sociais, ensino-aprendizagem, construtivismo e intervenção pedagógica. Coordena o Grupo de Estudos e Pesquisa em Psicopedagogia, Aprendizagem e Cultura – GEPAC/UEM. E-mail: gccalsa@hotmail.com

** Rosana Lopes Romero é pedagoga pela Universidade Estadual de Maringá – UEM. Atualmente desenvolve atividades de pesquisa no Programa de Iniciação Científica da UEM. E-mail: rosana_lopes_romero@hotmail.com

¹ Denominado “Jogo de regra: manifestação e construção do outro”, concluído em 2011.

Referências

ARANEGA, Carla Duffles Teixeira; NASSIM, Claudia Perez; CHIAPPETTA, Ana Lúcia de Magalhães Leal. A importância do brincar na educação infantil. **Revista CEFAC**, São Paulo, v. 8, n. 2, 141-146, abr-jun/ 2006.

BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

DANTAS, Heloysa, Brincar e trabalhar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

DIAS, Marina Célia Moraes. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, Froebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1997.

MCLAREN, Peter. **Multiculturalismo Crítico**. São Paulo: Cortez, 1997, p 7-18.

MOSCOVICI, Serge. **Representações Sociais**: investigações em psicologia social. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

POOLI, João Paulo. Decifra-me ou te devoro: a excelência do objeto pela construção do argumento. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, jul-dez/1998.

SILVA, Tomaz Tadeu. **O currículo como fetiche**: a poética e a política do texto curricular. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

VIEIRA, Evaldo. **Sociologia da educação**: reproduzir e transformar. São Paulo: FDT, 1996, p. 12-41.

Recebido em: maio de 2012.

Aprovado em: agosto de 2012.