(Espaço reservado para análise dos arguentes)

(Espaço reservado para análise dos arguentes)

AGRADECIMENTOS

Para a consecução deste trabalho, inúmeras pessoas, ao longo deste ano, partilharam comigo preocupações, dúvidas, ansiedade, stress, tristezas e alegrias. A todas elas o meu profundo e sincero agradecimento.

À Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, da Universidade de Coimbra, enquanto Instituição e a todos os Docentes, que contribuíram, de forma inequívoca, para a nossa formação.

Ao Professor Doutora Paulo Coêlho pela, simpatia, empenho, disponibilidade, compreensão, orientação e transmissão de conhecimentos e indicações fundamentais para a realização deste trabalho.

À Mestre Ana Rosa Fachardo Jaqueira pela simpatia, orientação, apoio, transmissão de conhecimentos e por toda a disponibilidade que demonstrou ter para comigo, para a realização deste estudo e nos últimos 3 anos.

Ao Lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia e em especial, à Doutora Edite e aos seus funcionários pela ajuda e pela carrinho com que me receberam nas suas instalações.

A todos os idosos do Lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia pela entrega e disponibilidade demonstradas e pela contribuição dada, para a execução deste trabalho.

Aos meus pais, pois sem o seu esforço e o seu apoio, eu nunca poderia ter vindo para esta cidade finalizar o sonho que sempre tive.

À minha família e principalmente ao meu Bros, pois sem eles, esta viajem ao “mundo” de Coimbra não era possível.

Ao Grupo de Estágio de Educação Física da Escola Básica dos 2º e 3º Ciclos de Anadia pelos momentos de entreajuda, carinho, companheirismo e compreensão partilhados ao longo deste ano.

Aos meus amigos pelos momentos de diversão, de entreajuda, de trabalho, e por terem ajudado a “viver” Coimbra com mais emoção. A todos eles, um abraço especial.

E porque os serão sempre os primeiros à Sandra, pelo momentos que vivemos juntos e que iremos viver, pela ajuda e paciência demonstrada para comigo e pelo apoio incondicional.

A todos aqueles que acreditaram em mim, obrigada.

RESUMO

O presente estudo tem por objectivo efectuar uma identificação e análise das actividades lúdicas, praticadas durante a infância de idosos residentes actualmente em Anadia, e caracterizar as condições socio-políticas e culturais da época, com o intuito de averiguarmos se essas condicionavam de alguma forma a ludicidade das crianças. O estudo envolveu dez indivíduos, cinco do género feminino e cinco do género masculino, com idades compreendidas entre os 83 e os 93 anos, residentes no lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia. Para obteremos as informações necessárias, recorremos à entrevista semi-estruturada, onde foram realizadas questões sobre a situação socio-política e cultural do país no período em que os idosos viveram a sua infância, e ainda questões relacionadas com os jogos, brincadeiras e brinquedos realizados pelos idosos nessa época. Posteriormente à recolha das informações, foi feita a análise do seu conteúdo, através da categorização, voltada para a caracterização das condições socio-políticas e culturais do país, das condicionantes às práticas lúdicas por parte do regime, do local, do tempo destinado à sua realização e intervenientes e por fim, dos jogos, brincadeiras e brinquedos enunciados, bem como, a sua classificação quanto ao tipo dos primeiros dois e quanto aos materiais e aos respectivos construtores do último. E por fim, após a apresentação e discussão, chegou-se à conclusão de que o país no início do século XX, atravessava um período de repressão, sobre a forma de um regime ditatorial. Esta situação acarretava problemas económicos e de trabalho e discriminativos em relação às mulheres. As práticas lúdicas, eram condicionadas pelo regime, o horário de execução difere entre cada género, estas raramente são executadas por ambos os géneros. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são característicos de cada género, o género masculino pratica uma maior variedade de jogos do que o género feminino, as brincadeiras muitas vezes únicas e características de cada um e os brinquedos são maioritariamente de origem artesanal.

ÍNDICE GERAL

ÍNDICE DE GRÁFICOS.....IX
LISTA DE ANEXOS.....X
LISTA DE APÊNDICES.....XI
DEFINIÇÃO DE ABREVIATURAS.....XII

INTRODUÇÃO.....1

CAPÍTULO I – REVISÃO DA LITERATURA.....4

1. QUESTÕES SOCIO-POLÍTICAS E CULTURAIS NAS PRIMEIRAS DÉCADAS DO SÉCULO XX.....4
1.1 A evolução politica.....4
2. A ACTIVIDADE LÚDICA NA PRIMEIRA METADE DO SECULO XX.....9
2.1 A actividade lúdica em Portugal no inicio do século XX.....9
3. O CONCEITO DE IDOSO E O ENVELHECIMENTO DA POPULAÇÃO.....11
3.1 O envelhecimento da população como nova tendência demográfica.....11
3.2 O conceito de envelhecimento e de idoso.....11
3.3 O idoso e o lúdico.....12
4. JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....14
4.1 O jogo.....14
4.1.1 As origens e a evolução do conceito do jogo.....14
4.1.2 Classificação do jogo, teorias e funções do jogo.....16
4.1.2.1 Classificação do jogo.....16
4.1.2.2 Teorias clássicas do jogo.....17
4.1.3 Funções do jogo.....18
4.1.3.1 Jogo como instrumento educativo.....18
4.2 O Brinquedo.....20
4.2.1 A historia do brinquedo.....20
4.2.2 O Brinquedo e a Indústria.....22
4.3 A Brincadeira.....23
4.3.1 A brincadeira na criança.....23

CAPITULO II – METODOLOGIA.....25
1. INTRODUÇÃO.....25
1.1 Objecto de estudo.....25
1.2 Objectivos do estudo.....25
1.3 Justificação do estudo.....25
1.4 Delimitação do estudo.....26
1.5 Amostra.....26
1.6 Caracterização da amostra.....27
2- DIVISÃO METODOLÓGICA DO TRABALHO.....27
2.1 – Procedimentos.....27
2.1.1 – Descrição da técnica.....27
2.1.2 Aplicação da entrevista.....28
2.1.3 Análise do conteúdo.....28
2.1.4 Tratamento dos dados e procedimentos estatísticos.....29

CAPITULO III – APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....30
1- CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA.....30
1.1 Idade, Género e Distribuição.....30
1.2 Residência durante a infância.....31
1.3 Local de residência durante a infância.....32
1.4 Nível de escolaridade.....32
2- CARACTERIZAÇÃO DAS CONDIÇÕES SOCIAIS, POLÍTICAS E CULTURAIS DO PAÍS DO PONTO DE VISTA DOS IDOSOS.....33
2.1 Noção da Situação Política.....33
2.2 Conhecimento do regime.....34
2.3 Dificuldades.....35
2.4 Papel da Mulher.....36
2.5 Estatuto da Mulher.....37
2.6 Papel do Homem.....37
2.7 Estatuto do Homem.....38
2.8 Condicionantes das expressões lúdicas.....39
2.9 Motivos condicionantes.....39

3- JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS.....41
3.1 Jogos, Brinquedos e Brincadeiras.....41
3.1.1 Local da realização.....41
3.1.2 Tempo destinado.....42
3.1.3 Intervenientes.....43
3.2 Jogos.....44
3.2.1 Jogos enunciados.....44
3.2.2 Classificação dos Jogos.....46
3.3 Brincadeiras.....47
3.3.1 Brincadeiras enunciados.....47
3.3.2 Classificação das brincadeiras.....48
3.4 Brinquedos.....50
3.4.1 Brinquedos enunciados.....50
3.4.2 Brinquedos e Materiais.....51
3.4.3 Construção dos brinquedos.....52

CAPITULO IV – CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES.....53
1. Caracterização pessoal da amostra.....53
2. Caracterização socio-política e cultural do país.....53
3. Práticas lúdicas.....54
4. Jogos.....54
5. Brincadeiras.....55
6. Brinquedos.....55

BIBLIOGRAFIA.....57

ANEXOS

APÊNDICES

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Faixa etária dos idosos..... 30
Gráfico 2 – Residência Actual..... 31
Gráfico 3 – Zona de residência durante a infância..... 31
Gráfico 4 – Local de residência durante a infância..... 32
Gráfico 5 – Nível de escolaridade..... 33
Gráfico 6 – Noção da Situação Política..... 34
Gráfico 7 – Conhecimento do Regime..... 35
Gráfico 8 – Dificuldades..... 36
Gráfico 9 – Papel da Mulher na sociedade do início o século XX..... 36
Gráfico 10 – Estatuto da Mulher na sociedade do início o século XX..... 37
Gráfico 11 – Papel do Homem na sociedade do início o século XX..... 38
Gráfico 12 – Estatuto do Homem na sociedade do início o século XX..... 38
Gráfico 13 – Condicionantes das expressões lúdicas..... 39
Gráfico 14 – Motivos condicionantes..... 40
Gráfico 15 – Local da realização das actividades lúdicas..... 42
Gráfico 16 – Tempo destinado às actividades lúdicas..... 43
Gráfico 17 – Intervenientes nas actividades lúdicas..... 44
Gráfico 18 – Jogos enunciados..... 46
Gráfico 19 – Classificação dos Jogos enunciados..... 47
Gráfico 20 – Brincadeiras enunciados..... 48
Gráfico 21 – Classificação das brincadeiras enunciadas..... 50
Gráfico 22 – Brinquedos enunciados..... 51
Gráfico 23 – Brinquedos e Materiais..... 52
Gráfico 24 – Construção dos brinquedos..... 52

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 – Missiva ao FCDEF

Anexo 2 – Pedido ao Presidente da mesa Administrativa

Anexo 3 – Guião da entrevista

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice 1 – Exemplo de entrevista transcrita

Apêndice 2 – Matriz de categorização das condições socio-políticas e culturais do país - feminino

Apêndice 3 – Matriz de categorização das condições socio-políticas e culturais do país - masculino

Apêndice 4 – Quadros com informações globais das condições socio-políticas e culturais do país de ambos os géneros

Apêndice 5 – Matriz de categorização dos brinquedos – feminino

Apêndice 6 – Matriz de categorização dos brinquedos – masculino

Apêndice 7 – Quadros com informações globais sobre os brinquedos de ambos os géneros

Apêndice 8 – Matriz de categorização dos jogos e brincadeiras – feminino

Apêndice 9 – Matriz de categorização dos jogos e brincadeiras – masculino

Apêndice 10 – Quadros com informações globais sobre os jogos e brincadeiras mencionadas e respectivas classificações

Apêndice 11 – Quadro síntese dos jogos (1-10)

Apêndice 12 – Quadro síntese das brincadeiras (11- 23)

Apêndice 13 – Quadros de informações globais sobre vários aspectos do jogo e das brincadeiras

DEFENIÇÃO DE ABREVIATURAS

Abreviatura	Significado
M.F	Mocidade Portuguesa
P.I.D.E	Polícia Internacional de defesa do Estado
INE	Instituto Nacional de Estatística
M.F.F	Mocidade Portuguesa Feminina
OMS	Organização Mundial de Saúde

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido no âmbito da monografia de final de curso, da licenciatura em Ciências do Desporto e Educação Física pela Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra, sendo realizado entre 2004 e 2005.

Este estudo direccionado para a área lúdica e recreativa, com especial referência à 3.ª idade, foi escolhido com o objectivo de aprofundar o (meu) conhecimento sobre estas áreas. Sendo assim, este trabalho recai sobre a pesquisa das actividades lúdicas, sendo estas os jogos, as brincadeiras e os brinquedos, que as crianças realizavam no início do século XX.

Para tal recorremos a entrevistas realizadas a um conjunto de dez pessoas, neste caso, pessoas que viveram a sua infância na época referida, que actualmente são consideradas idosas e que vivem actualmente no lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia.

Através dos dados obtidos realizámos a análise dos mesmos, interpretando-os e confrontando-os com os pressupostos teóricos abordados na revisão da literatura que, por sua vez, foi realizada com base nas obras dos vários autores que se dedicam a estas temáticas.

Relativamente aos aspectos políticos, sociais e culturais que Portugal apresentava no início do século XX, tanto pela bibliografia consultada como pelos dados fornecidos pelas entrevistas, ficamos a saber que o país apresentava graves deficiências a estes níveis pois a maioria da população ostentava grandes dificuldades. Para melhor caracterizar esta época podemos parafrasear um dos entrevistados "eram tempos difíceis". Tomamos consciência também que os aspectos referidos anteriormente condicionavam as práticas lúdicas das crianças, pois as restrições impostas pelo Estado e as condições económicas dos pais, impulsionavam as crianças para tarefas que não deveriam ser executadas por si, durante a fase de crescimento.

No que diz respeito às práticas lúdicas observamos que elas eram características de cada género, pois cada género demonstrava afinidades diferentes para determinado tipo de jogos, brincadeiras e brinquedos. Por sua vez os materiais de suporte às

diferentes práticas lúdicas eram muitas vezes de origem artesanal, construídos pelos próprios.

Este trabalho encontra-se dividido em IV capítulos, da seguinte forma:

O capítulo I, consiste na revisão da literatura onde são abordadas as temáticas directamente relacionadas com o tema e contexto do estudo.

Para a elaboração deste capítulo foi necessário consultar diversos autores de diferentes áreas com o intuito de abordar as questões sociais, politicas e culturais do país durante a primeira metade do século XX, de modo a perceber de que forma essas questões podiam ser, ou não, para o estudo em questão influenciadoras das actividades lúdicas.

Examinámos outros autores que abordam os conceitos de idoso e o processo de envelhecimento, com o objectivo de fazer o seu enquadramento na realidade do nosso país, e para percebermos até que ponto o idoso pode, ou deve ainda, beneficiar e participar em actividades lúdicas.

No que concerne ao objecto do estudo, identificámos e analisámos várias concepções sobre as definições dos jogos, brinquedos e brincadeiras, tendo em conta as ideias de cada autor com o objectivo de as percebermos e concluir, assim, quais os principais benefícios que estas podem trazer para as crianças.

No capítulo II, referente à Metodologia, são determinadas e fundamentadas as opções metodológicas, expondo-se, ainda, os objectivos deste trabalho, o objecto do estudo, a justificação para a selecção do tema, a delimitação do estudo, a amostra seleccionada, assim como, a sua caracterização. Por fim, são analisados os procedimentos utilizados para a realização deste estudo, onde se incluem a descrição da técnica utilizada; a aplicação das entrevistas e a forma como esta foi conduzida; a análise do conteúdo recolhido através das entrevistas e o tratamento dos dados; assim como os procedimentos estatísticos que foram realizados durante este trabalho.

As opções metodológicas seguidas para o desenvolvimento deste estudo basearam-se na execução de entrevistas como técnica de pesquisa, englobando algumas questões relativas à caracterização pessoal e às condições socio-políticas e culturais do período estudado. Este estudo engloba outras questões referentes à identificação e caracterização dos elementos do estudo, os jogos, brinquedos e brincadeiras. Aplicámos

esta técnica a uma amostra de 10 indivíduos, 5 do género masculino e 5 do género feminino, com idades compreendidas entre os 83 e os 93 anos de idade, residentes no Lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia.

Com as referidas entrevistas pretendemos identificar e tomar conhecimento das práticas lúdicas desenvolvidas pelos indivíduos da amostra durante o período das suas infâncias, bem como caracterizar o respectivo contexto socio-político em que estavam inseridos. Os dados adquiridos basearam-se, assim, nas informações mencionadas pelos inquiridos sobre o tema.

No capítulo III, denominado de Apresentação e discussão dos resultados, são apresentados e interpretados os resultados obtidos, com base na literatura consultada. Com o intuito de facilitar a sua análise e a sua posterior discussão, optámos pela representação gráfica dos dados, para ficarmos a perceber as práticas executadas por ambos os géneros, bem como, de que modo estas eram influenciadas pela situação socio-política e cultural do país no início do século XX.

O capítulo IV diz respeito às conclusões e recomendações, onde se resumiram as principais conclusões a que chegámos com a elaboração deste trabalho, designadamente sobre os aspectos que considerámos mais importantes relativos aos vários objectivos deste estudo. Sendo assim, as conclusões encontram-se divididas em seis pontos, sendo estes, a caracterização pessoal da amostra, a caracterização socio-política e cultural do país, as práticas lúdicas, os jogos, as brincadeiras e brinquedos. Esta divisão tem como objectivo uma consulta rápida por parte dos futuros interessados.

Por fim, são referidas algumas recomendações para a elaboração de futuros estudos no âmbito desta temática.

No final, o trabalho inclui a bibliografia com as referências dos autores e obras a que recorremos para a fundamentação teórica dos vários assuntos abordados em todo este processo de investigação.

CAPÍTULO I

REVISÃO DA LITERATURA

1.QUESTÕES SOCIO-POLÍTICAS E CULTURAIS NAS PRIMEIRAS DÉCADAS DO SÉCULO XX

1.1 A evolução política

Portugal no início do século XX viveu períodos muito complicados com transições entre regimes políticos e dentro desses regimes, diversos governos, que tiveram repercussões na população ao nível social e económico. A 5 de Outubro de 1910 deu-se uma dessas transições com a queda da Monarquia e a Implementação da República, tendo, para esta transição, muito contribuído a pobreza, o desemprego, a fome e as condições degradantes em que muitas populações viviam. Por sua vez Serrão (1987) e Homem (2001), enumeram alguns motivos como, o Ultimato Inglês de 1890, a revolta Republicana de 1891, os adiamentos à casa real e a política de João Franco, para aumentarem o clima de insatisfação e descontentamento da população.

Com esta transição surgiu um governo provisório, presidido por Teófilo Braga e um conjunto de alterações que modificaram a vida dos portugueses a todos os níveis. Começaram a ser constituídos partidos e as pessoas puderam começar a exercer o direito de eleger os seus representantes para os cargos de governação, surgindo daí leis novas relativas à separação entre o estado e a igreja, além da introdução do divórcio, de direitos iguais para ambos os sexos no casamento, e ainda o direito à greve, em que, "em menos de um ano, o governo provisório conseguiu cumprir alguns dos pontos principais do programa republicano, bem como consolidar o novo regime, assegurar a ordem pública interna e alcançar o reconhecimento por parte das potencias estrangeiras" (Marques, 1997). No entanto, uma das promessas que não foi cumprida foi o alargamento da participação eleitoral às mulheres, sofrendo esse reconhecimento legal dos seus direitos políticos, sucessivos adiamentos por parte dos vários governos.

Uma outra alteração realizada pelo governo provisório deu-se ao nível da educação, passando a instrução a ser oficial e livre para todas as crianças dos níveis

infantil e primário, e escolaridade obrigatória entre as idades de sete a dez anos. Esta medida vem de alguma maneira tentar colmatar o problema cultural do país, pois em 1900, segundo Rosas (1996) e Matoso (1994) havia 75,9% de analfabetos e passados 10 anos, segundo Stoer e Araújo (1987) havia 76,1% de analfabetos no país. No entanto, os efeitos não foram os melhores, e segundo Marques (1997), "escassos, foram, todavia, os efeitos práticos no que diz respeito à educação das massas, devido à constante pobreza do estado".

Além de colmatar o aspecto cultural, um outro aspecto a ser desenvolvido por estas mudanças era o aspecto económico, através da preparação das pessoas na escola para o trabalho. Com a reforma de 1911 pretendia-se criar um grau de ensino polivalente, integrando ao mesmo tempo finalidades de preparação para o prosseguimento de estudos e objectivos de natureza profissionalizante ou prática (Fernandes, 1983 citado por Stoer e Araújo, 1987). Sendo assim, a partir de 1911 o ensino foi dividido em 3 graus, o elementar, o complementar e o superior. Em relação ao último foram criadas a Universidade de Lisboa e Porto, ficando assim um total de 3 universidades disponíveis no país, sendo a outra a Universidade de Coimbra.

Este período da primeira república (1910-1926) foi caracterizado por 45 governos, 7 eleições legislativas, 8 mandatos presidenciais com apenas um a ser cumprido até ao fim. Pelo apoio do país aos aliados na I guerra mundial, por uma decadência progressiva resultante da diminuição da receita pública e da perda de poder de compra, o que fez com que a maioria da opinião publica defende-se que deveria haver uma intervenção do exército, situação esta que é bem retratada por Marques (1997) " a classe média das cidades, sobretudo de Lisboa, que fora o grande obreiro e sustentáculo da república, estava saturada das constantes revoluções e arruaças, que sempre na capital se verificavam, receando o anarquismo e o bolchevismo e ansiando por um governo forte que restaurasse a ordem e a tranquilidade."

Esta intervenção do exército deu-se em 28 de Maio de 1926, na forma de um golpe militar sobre o comando do General Gomes da Costa. Com esta intervenção conseguiu-se que o governo pedisse a demissão, que o presidente renunciasse ao seu mandato e, como consequência, que se desse o fim da primeira República e se instaurasse um Regime Ditatorial.

Para Marques (1997) a ditadura era obviamente apoiada por grande parte da população, visto estarem quase todos descontentes e unidos contra o *status quo*, quer

por se mostravam incapazes de a compreender, quer por outros pensarem poder aproveitar-se dela para seus fins próprios.

Das primeiras acções tomadas pelo regime ditatorial a censura estabelecida à imprensa surgiu desde logo, bem como outro tipo de tarefas repressivas dos direitos individuais, ou seja, segundo Marques (1997) "A censura conheceu um endurecimento marcado, milhares de pessoas recolheram à prisão, a polícia política passou a interferir cada vez mais no quotidiano dos cidadãos".

Nos primeiros anos de ditadura a situação económica agravou-se, até que em 1928 por convite do Presidente da República, o General Óscar Carmona, o Doutor António de Oliveira Salazar entra no governo para ministro das finanças. Esta entrada no governo fez-se com o objectivo de tentar controlar as contas públicas, o que foi conseguido em 1928-29 com a previsão do orçamento sem défice e depois com a sua confirmação, o que lhe "granjeou-lhe imenso prestígio e converteu-o em «salvador»" (Marques, 1997), feito este, conseguido essencialmente através da imposição de uma forte austeridade aos portugueses, não permitindo que as despesas da nação fossem superiores às receitas.

Aos poucos e poucos, Salazar ascendendo em importância e em protagonismo dentro do governo, chega mesmo a dirigir-se à nação sobre assuntos que não estavam relacionados com as suas funções de ministro das finanças, postura esta, que o levou em Julho de 1932, ao lugar de primeiro-ministro do Estado Novo. Com estes acontecimentos e com a constituição de 1993, Portugal entrava claramente num regime autoritário, nacionalista, imperialista e fortemente católico, cujo objectivo, era o de manter a estabilidade essencial para o desenvolvimento do país e para se evitarem conflitos internos, não era permitido a constituição de partidos políticos, à excepção da União Nacional, de sociedades secretas e de associações sindicais, pois como refere Marques (1997) "O Estado forte nasceria do robustecimento do Poder Executivo, da abolição dos partidos e dos sindicatos de classe, da manutenção da censura e da reorganização das forças armadas e da polícia".

Dentro destes parâmetros houve duas organizações que se evidenciaram pelas suas características, sendo elas, a Mocidade Portuguesa (M.P) e a Polícia Internacional de Defesa do Estado (P.I.D.E).

A M.P era um grupo paramilitar de características fascistas, com o objectivo segundo Carvalho (1986), de fomentar na população o espírito nacionalista e de defesa do Estado. No início visava abranger toda a juventude escolar masculina, do ensino

primário à universidade mas depois foi restringida às idades de onze a catorze anos. Assentava num código de disciplina e numa formação inspirada na vertente militar, com o objectivo de moldarem o seu corpo e espírito na obtenção de disciplina e devoção à pátria. Relativamente a esta organização também foi concebida a sua congénere feminina a Mocidade Portuguesa Feminina (M.F.F). Aqui a educação tinha como objectivo possibilitar à mulher a obtenção de uma formação completa, com o sentido de adquirir educação para Deus, a pátria e a família.

A P.I.D.E tem origens anteriores a 1926, sendo reorganizada em 1930 com outro nome e passando a ser conhecida como tal somente, a partir de 1945. A influência desta organização no país foi tanta que Marques (1997) refere que "à maneira da Inquisição, a Polícia Secreta portuguesa alcançou sobre o regime de Salazar, em todas as esferas da vida nacional, tais limites de poder e penetração que desafiaram a autoridade do próprio estado... e a converteram gradualmente num estado dentro dele".

Relativamente à educação "O estado novo jamais concedeu prioridade absoluta a uma política de educação das massas" (Marques, 1997), que segundo Mónica (1975) citado por Stoer e Araújo (1987), a consolidação da escola de massas em Portugal partiu de uma reacção contra a modernidade, ou seja, não era com o objectivo de explorar a escolarização para servir as necessidades da indústria nacional nem mesmo com o objectivo de democratização do ensino educativo permitindo a entrada das massas populares. O objectivo segundo Stoer e Araújo (1987), era o de elevar o grau de centralização do poder e controlo sobre os professores, e à idealização e elitização da escola, sendo tal objectivo corroborado por Gorjão (2001), quando afirma que o Estado Novo defendeu uma concepção educativa totalmente diferente ao idealizado pelos adeptos da República, sendo assim, foi suspensa a legislação republicana referente a este aspecto.

Após a suspensão dessa legislação o governo diminuiu a escolaridade obrigatória para 3 anos, os conteúdos escolares foram reestruturados de acordo com a ideia de que o essencial era saber ler e escrever, passou a ser prioritário no ensino divulgar o ideal cristão, as virtudes morais e o amor a Portugal. O sistema escolar era diferenciado, propício a um estreitamento educativo, ajustado às divisões da sociedade e indutor de maior conformação social (Gorjão, 2001) corroborado por Stoer e Araújo (1987), por Pimentel (2001) e por Oliveira (2002).

Com esta mudança no sistema de ensino, e tendo em conta que a maioria da população vivia em condições precárias, eram poucos os que conseguiam continuar os

estudos, tendo-se de dedicar ao trabalho e à pátria. Ao garantir o ensino daquilo que era indispensável, o estado estava a assegurar que não houvesse contestação ao seu regime, pois a grande maioria das pessoas não adquiriam conhecimentos, a esse nível para compreenderam o que se passava.

De acordo com o pressuposto de Salazar de harmonia social, com cada um no seu lugar, procedeu-se à separação de sexos nas escolas (Mónica, 1978 citado por Gorjão, 2001), onde as mulheres recebiam uma instrução especificamente para si com disciplinas como Economia doméstica, aprendendo tarefas como cozinhar, bordar e talhar, ou seja, com o intuito de se prepararem para a execução de funções específicas dentro da sua família.

Nas ideias de Salazar a família tinha um papel predominante no núcleo primário do Estado Novo, pois era considerada como uma realidade primária e fundamental de toda a orgânica nacional, ou seja, era a base onde assentava o estado e ambos tinham obrigações e deveres a cumprir, pois para Salazar (1936) citado por Pimentel (2001) a família era onde nascia o homem e onde se educavam as gerações seguintes.

Na família idealizada por Salazar tínhamos então o Homem que era o trabalhador por excelência, fora de casa, e a mulher que deveria permanecer em casa com funções claras de educar os filhos e tomar conta da casa.

Com estas ideias de diferenciação do ensino, separação das escolas por género e de funções específicas de cada género no seio da família o Estado defende a ideia de que a mulher é um ser diferente do homem e que devia levar uma vida doméstica e orientada para a família.

2. A ACTIVIDADE LÚDICA NA PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX

2.1 A actividade lúdica em Portugal no início do século XX

Em todas as sociedades a actividade lúdica, sempre esteve presente, pois como vimos anteriormente tanto o brinquedo como as brincadeiras e os jogos fazem parte integrante da criança tanto que nos arriscamos a dizer que a criança não existe sem a sua marca natural, o simples acto de brincar. No entanto, estas actividades lúdicas no início do século XX em Portugal tinham muitas vezes condicionalismos que eram impostos pela sociedade.

Portugal era um país maioritariamente rural com 80% dos seus habitantes a viverem no campo, onde, consequentemente, a agricultura constituía a principal actividade profissional. Ainda neste contexto, as vilas eram raras e as cidades de pouca importância. Assim, não é de admirar que o nível cultural da população fosse baixo, assim como o nível económico, com muitas famílias a viverem em condições de miséria generalizada.

A maioria das famílias portuguesas no início do século, eram muito grandes, com um sem número de filhos. Considerando as dificuldades que cada família passava, os filhos muitas vezes tinham de ajudar nas tarefas que os pais executavam, aprendendo esse ofício desde cedo. Com isto as crianças não tinham muito tempo livre para brincar, pois muitas vezes chegavam da escola, aquelas que a frequentavam, e tinham de auxiliar os pais. Sendo assim, o pouco tempo que possuíam aproveitavam-no para se distraírem e se divertirem principalmente com actividades lúdicas. Neste contexto podemos ainda dizer que segundo Silva (2004) as raparigas possuíam menos tempo para brincar do que os rapazes, uma vez que tinham de ajudar nas tarefas domésticas.

Um outro facto característico desta fase é que a forma de brincar era diferente entre géneros, ou seja, cada género apresentava afinidades para determinados brinquedos, brincadeiras e jogos.

Caetano, R. (2004) cita um estudo de preferências de 1930 onde se conclui que os jogos dos rapazes envolviam objectos, como a bola, carros, entre outros, onde somente os meninos podiam brincar. Por outro lado os jogos das meninas, envolviam o faz de conta ou o jogo simbólico, não participando, em geral nos jogos dos meninos.

Segundo Silva (2004) “os meninos dispunham de ruas para brincar, enquanto que às meninas cabiam locais mais fechados, como quintais, dentro de casa”, ou seja, no

início do século os locais onde se desenvolviam as actividades lúdicas eram diferentes porque se pretendia desenvolver nas mulheres uma imagem de respeito com o intuito de a preparar para as suas futuras tarefas; como ser boa dona de casa e trabalhadora. Sendo assim, os locais para brincar eram mais recatados e sujeitos a pouca exposição pública como dentro de casa e quintais. Dentro deste contexto, a separação de géneros nas escolas e diferenciação da educação dada nas instituições escolares constituía por si só um impedimento às práticas lúdicas das crianças.

A miséria generalizada em que muitas famílias se encontravam também constituía um impedimento no acesso das crianças a certos tipos de brinquedos, de jogos e brincadeiras da época, pois os problemas económicos das famílias impediam que as crianças pudessem adquirir determinados brinquedos ou outros objectos de jogo muito sofisticados. Com isto as crianças recorriam muitas vezes à imaginação e à criatividade para arranjarem meios de se divertirem.

3. O CONCEITO DE IDOSO E O ENVELHECIMENTO DA POPULAÇÃO

3.1 O envelhecimento da população como nova tendência demográfica

O envelhecimento demográfico da população é um fenómeno observado em todos os países, o que consiste num facto comprovativo da melhoria das condições de vida, e, consequentemente, do aumento da esperança de vida, o que se reflecte no aumento do número de idosos.

Pensa-se que este envelhecimento se tem vindo a acentuar, no que refere à população, devido à crescente diminuição do índice de natalidade verificado em todo o mundo e, sem excepção, em Portugal, levando a que o envelhecimento seja um dos fenómenos que mais se evidencia nas sociedades actuais (Carvalho, 1999). Podemos confirmar a realidade portuguesa através da análise dos censos realizados pelo Instituto Nacional de Estatísticas (INE) de 1991 e 2001. Assim sendo, em 1991 a percentagem total da população com 65 anos ou mais era de 11,8% e em 2001 aumentou para cerca de 16,4%.

Segundo Leitão (2000) Portugal, tal como os outros países da Comunidade Europeia, apresenta uma estrutura etária cada vez mais envelhecida, o que reflecte o aumento da esperança de vida.

Como podemos constatar, o envelhecimento tem vindo a aumentar, logo é cada vez mais necessário conhecer e compreender as definições deste, para poder criar as melhores condições com o intuito de aumentar a qualidade de vida do idoso, o que por sua vez lhe proporcionará um aumento "subjectivo" da sua qualidade de vida (Oliveira & Duarte, 1999). Esta ideia é corroborada por Bento (1999) e acrescenta que o século XXI é objectivamente o século do idoso.

3.2 O conceito de envelhecimento e de idoso

A compreensão dos fenómenos de envelhecimento deve ser encarada de vários pontos de vista: no plano fisiológico ou biológico, no psicológico e, claro, no social. Estes planos comportam todos um aspecto onde o processo de envelhecimento é sentido, no entanto, pensamos que a sua descrição sairia um pouco dos objectivos do estudo, sendo assim não iremos avançar por esse caminho. Iremos sim tentar verificar, através da análise de algumas definições, quando é que uma pessoa é considerada idosa.

Staab e Hodges (1997) citados por Imaginário (2002) entendem o envelhecimento como um processo que promove crescimento, desenvolvimento e adaptação contínua até à morte.

Apesar de sabermos que a idade cronológica não coincide com a idade biológica devido às diferenças de funcionamento orgânico, podendo, portanto, apresentar diferenças de indivíduo para indivíduo (Skinner, 1989), achamos que se torna importante referenciar como a Organização Mundial de Saúde (OMS) organiza os estágios em relação à faixa etária do ser humano, principalmente em relação ao que nos interessa retratar, o idoso. Sendo assim, entre os 61 e os 75 anos de idade a pessoa está incluída na faixa etária do idoso, entre os 76 e os 90 anos de idade a pessoa está incluída na faixa etária do ancião e por fim com mais de 90 anos a pessoa está incluída na faixa etária do extremamente velho. No entanto Spirduso (1995) considera como idosos, as pessoas com mais de 65 anos de idade.

Zambrana (1991) por sua vez, define os idosos como um grupo de pessoas «improdutivas», constituído por reformados, dos quais apenas se pode esperar complicações e despesas. Esta é uma ideia que muitas pessoas partilham, porque numa sociedade cada vez mais centrada no trabalho, uma pessoa que se reforma, mesmo tendo as suas capacidades diminuídas, mas funcionais, é diminuída pela própria sociedade que o rodeia, bem como por si mesmo. Isto acaba por prejudicar o próprio idoso na relação com o seu estado visto que segundo Berger & Poirier (1995), os idosos são extremamente sensíveis e vulneráveis à opinião dos outros e à atenção que estes dão aos seus feitos e aos seus gestos. Sendo assim, podemos considerar que um idoso é um indivíduo que apresenta uma idade considerável, a partir dos 60 anos, que possuiu características específicas que se deve ter em conta e não devem ser menosprezadas pela sociedade.

3.3 O idoso e o lúdico

Um dos aspectos que poderá ajudar o idoso a integrar-se e a aceitar o seu estado é a actividade física e em todos os planos fisiológico ou biológico, psicológico e social, visto que a actividade física acarreta benefícios em todos os planos apresentados. Zambrana (1992) enumera alguns dos benefícios da actividade física dos quais se destaca: o melhoramento das relações humanas; ao praticar desporto a pessoa ocupa o seu tempo de lazer e os seus tempos livres; consiste num meio de integração social;

melhora o comportamento geral da pessoa e por fim consiste numa das actividades mais agradáveis da vida.

Estes benefícios vêm provar que o idoso que pratica actividade física pode suportar melhor a sua condição, assim como aceitá-la melhor e segundo Zambrana (1992) "pode encontrar uma forma mais sã, divertida e confortável de viver os últimos anos de vida", sendo tal posição corroborada por Ruschel e Bertoldo (2000) quando afirmam que a ludicidade constitui uma necessidade interior não só para a criança mas também para o adulto. Estas actividades poderão mesmo consistir naquelas que eram praticadas enquanto crianças, visto que, segundo Filho (1999) citado por Fenalti (2004) as actividades realizadas na infância influenciam as actividades lúdicas nesta fase, interferindo de forma positiva no seu prazer e alegria.

Considerando este espectro, torna-se necessário que a sociedade evolua de modo a que todos nós, pois a maioria da população irá chegar a essa condição, possamos desfrutar de uma qualidade de vida considerável durante essa fase. Deste modo, torna-se crucial que as actividades físicas e actividades lúdicas sejam consideradas como um instrumento válido de suporte à saúde mental, física e mesmo social. No entanto, a ideia com que vivemos actualmente sobre quem trabalha é que é indispensável à sociedade consiste num entrave claro ao bem-estar das pessoas nessa fase da vida.

4. JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

4.1 O jogo

4.1.1 As origens e a evolução do conceito do jogo

"Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se prenuncia a palavra jogo cada um pode entende-la de modo diferente" (Kishimoto; 2001). Com o mesmo intuito de explicar a complexidade em definir o jogo Ruschel e Bertoldo (2000) expõem o seguinte exemplo: um professor pergunta aos alunos se querem jogar ou se querem brincar. Esta pergunta nos alunos pode surtir o mesmo efeito por se tratar de duas palavras com o mesmo significado, ou o professor está a propor duas actividades diferentes. Com esta pergunta o professor pode confundir os alunos pois consoante a conotação que os alunos derem às duas afirmações vão escolher a que mais lhe agrada.

Segundo Ruschel e Bertoldo (2000) existem pelo menos dois aspectos que dificultam uma definição exacta dos conceitos acima referidos. O primeiro diz respeito às palavras poderem assumir diferentes significados desde a nossa infância, bem como ao longo da fase adulta. O segundo aspecto refere-se aos diferentes significados que uma mesma palavra pode assumir ao longo dos tempos.

Partindo desta pequena discussão, é necessário analisar primeiro a evolução da palavra e depois analisar a evolução da definição do conceito, uma vez que, para encontrarmos uma definição é necessário identificar as principais características do jogo em que se basearam outros autores.

Do ponto de vista linguístico e semântico, a noção de jogo é definida e limitada pela palavra que usamos para exprimi-la. Os gregos, para designar o jogo infantil, utilizavam a palavra «paidía», cuja etimologia é evidente: aquilo que é próprio da criança (Pires, 1992). Utilizando esta palavra «paidia» os gregos distinguiam a acção do jogo em si.

Na cultura latina utilizava-se o termo "Ludus" para o termo jogo e esta expressão abrangia muito significados como os jogos infantis, a recreação. Significava também escola ou o lugar onde se desenvolviam as actividades práticas.

No caso da língua portuguesa segundo Pires (1992), o termo jogo deriva da palavra «jocus» o que significa grajeco, piada, humor. Sendo assim, um só termo

significava muito coisa, começando assim a comprovar-se a afirmação de Kishimoto acima referida, no início deste subcapítulo.

Sabendo que uma definição exacta não será encontrada, principalmente porque depende do contexto em que é utilizada e depende da interpretação que cada pessoa tem desse conceito, temos de concordar com o que diz Brougère (1981, 1993) e Henriot (1983, 1989) citado por Kishimoto (2001) quando afirmam que "o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de factos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias."

Passaremos então a identificar as características em que muito autores se baseiam para tentar caracterizá-lo.

Caillois (1990) diz-nos que Huizinga, em 1951, definiu que: " o jogo é uma acção ou uma actividade voluntária, realizada dentro de determinados limites fixados de tempo e de lugar, de acordo com uma regra livremente aceite mas completamente imperiosa, provida de um fim em si mesma, acompanhada por um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser algo diferente da vida corrente".

Wallon citado por Bandet (1973) diz que o jogo é "toda a ocupação sem qualquer outra finalidade que não seja a ocupação em si mesma." Sendo assim, isto compreende "uma acção que não pretende realizar nada a não ser realizar-se". Esta ideia vem no seguimento de Huizinga (1951) quando diz que "o jogo é uma acção provida de um fim em si mesma". Caillois (1990) também suporta esta visão quando define o jogo como uma actividade improdutiva, ou seja, "não gera bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma". Também as ideias de Christie (1991) citado por Kishimoto (2001) vão ao encontro desta característica do jogo.

Caillois (1990), apoiado na definição de Huzinga acima referida, diz-nos ainda que o jogo é uma actividade voluntária, livre, delimitada, regulamentada e fictícia. Também Christie (1991) citado por Kishimoto (2001) apresenta consonância com algumas destas características do jogo enunciadas, expressas no seu efeito positivo (prazer), na flexibilidade e na livre escolha. Bandet (1973) ainda acrescenta que "não nos podemos esquecer da sua importância afectiva: o jogo é fonte de alegria", o que vai ao encontro de Christie (1991) citado por Kishimoto (2001) na perspectiva do efeito positivo (prazer).

Omeñaca (1999) realizou um estudo onde analisou vários autores e definiu o jogo como "actividade alegre, fonte de prazer e livre, que se desenrola dentro de si

mesma sem responder a metas extrínsecas e implica a pessoa na sua globalidade, proporcionando-lhes meios para a expressão, para a comunicação e a aprendizagem".

Levantadas as principais directrizes que os vários autores utilizam para conceituar o jogo podemos verificar que muitos deles apontam o jogo para a vertente educacional. No entanto, esta vertente só irá ser abordada por nós mais tarde visto que existem assuntos sobre o jogo que devem ser devidamente analisados primeiro.

4.1.2 Classificação do jogo, teorias e funções do jogo

4.1.2.1 Classificação do jogo

A classificação do jogo consiste numa tarefa complicada e segundo Caillois (1990) "a extensão e variedade infinitas dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias." Visto isto, e tendo em conta as ideias que cada autor tem sobre o jogo, pode-se formular uma diversidade de categorias, torna-se necessário enunciar algumas delas, bem como, realizar a sua descrição.

Caillois (1990) apresenta quatro categorias em que tanto os jogos infantis como os jogos dos adultos podem ser divididos. Assim sendo, as categorias são a de Agôn (competição), Álea (sorte), Mimicry (simulacro) e Ilinux (vertigem). O autor considera que estas categorias não são compartimentos estanques, podendo mesmo um jogo pertencer a mais do que uma categoria.

A classificação de Piaget (1970) citado por Caillois (1990), elaborada consoante a perspectiva genética, incorpora os Jogos de Exercício, Jogos Simbólicos e Jogos com Regras (regulamentados) e segundo Ruschel e Bertoldo (2000) Piaget ainda introduziu um outro tipo de jogo, o de Construção.

Château (1968) citado por Caillois (1990) dentro da mesma perspectiva de Piaget (1970) referida anteriormente, ou seja, consoante os principais tipos de jogo que aparecem ao longo da vida da criança, classificou-os de Jogos Simbólicos da Primeira Infância, Jogos Simbólicos que só aparecem depois dos três anos, Jogos de Habilidades que surgem principalmente nos primeiros anos da escola primária e os Jogos de Sociedade, que só se organizam verdadeiramente no fim da infância. Como podemos perceber esta classificação só abrange os jogos infantis.

Um outro autor que se baseou em Piaget (1970) foi Garon (1985) citado por Marques (2002) com o objectivo de responder a preocupações de pais, ludotecários e educadores profissionais. Sendo assim elaborou uma classificação assente em quatro categorias a de Exercício, Simbólicas, de Acoplagem e de Regras.

A classificação de Sole (1992) citada por Marques (2002) é constituída por Jogos de Expressão, Jogos de Construção, Jogos de Mesa, Jogos de Imitação, Jogos de Manipulação, Jogos de Movimento e Jogos Electrónicos.

A classificação de Cameira Serra (1998) citada por Marques (2002) é constituída por Jogos de Corrida e Perseguição, Danças e Batimentos Rítmicos, Jogos Desportivos com Bola, Jogos de Descoberta, Jogos de Dramatização, Jogos Electrónicos, Robóticos ou Informáticos, Lançamento em Precisão, Jogos de Locomoção, Jogos de Mesa, Outros Jogos com Bola e Jogos de Saltos.

As classificações apresentadas consistem num universo muito limitado, em relação às existentes, no entanto, seria impossível apresentá-las todas devido à quantidade de classificações existentes e formuladas pelos vários autores.

Em jeito de conclusão torna-se complicado definir uma classificação que abranja todos os jogos e pelo que podemos perceber das várias classificações apresentadas existem algumas que têm objectivos diferentes, ou seja, há classificações que se preocupam em analisar todos os jogos, sejam eles específicos para as crianças e para os adultos, e ainda existem outras que são específicas para os jogos consoante o desenvolvimento das crianças. Sendo assim, torna-se complicado encontrar uma classificação onde não haja algum jogo que não seja abrangido por ela, e que não seja possível de criticar por se ter outra perspectiva tanto pelo seu objectivo como pelas suas características. Neste sentido, torna-se imperativo afirmar que não existe a classificação perfeita, pois podemos sempre ter uma ideia contrária sobre ela.

4.1.2.2 Teorias clássicas do jogo

A diversidade de teorias explicativas do jogo é também uma realidade provando-se assim, mais uma vez, que tudo o que envolve o jogo não é de fácil explicação. Sendo assim, este subcapítulo, pretende descrever as várias teorias explicativas do jogo.

A **teoria da descontracção** citada por Bandet (1973) diz-nos que "é a mais antiga e divulgada nos nossos dias; é o jogo considerado recriação como meio de libertação das preocupações e cansaço."

Na **teoria de excesso de energia** de Spencer (1853) citada por Omenãca (1999) afirma que existem energias que sobram ao organismo. Estas energias se não forem utilizadas para a sobrevivência, são utilizadas em actividades que libertam as tensões do organismo. O jogo por sua vez constitui um meio para libertar essa energia que sobra.

Na **teoria do recreio** de Shiller (1875) citada por Negrine (2000), segundo o qual a finalidade intrínseca do jogo é permitir à pessoa recrear-se.

A **teoria do activismo**, de Stanley-Hall (1893) citada por Bandet (1973) diz-nos que nos jogos das crianças encontram-se certas formas ancestrais onde se descobrem instintos como caça e combates e ritos, como fórmulas mágicas de certos jogos e poder de certos gestos.

A **teoria do exercício preparatório**, de Groos (1902) citada por Bandet (1973) concebe o jogo como uma forma de experimentação na sua aparente finalidade externa, ou seja, é uma actividade intuitiva, com o desenvolvimento de aptidões necessárias para a vida adulta.

Todas estas teorias têm de ser consideradas e interpretadas consoante o tempo e espaço onde foram elaboradas, pois apresentam-nos como é que os objectivos do jogo foram evoluindo através do tempo e através das ideias dos vários autores. O jogo é, então, apresentado consoante a sua vertente recreacional ou lúdica, a sua vertente de desenvolvimento, a sua vertente ancestral e apresenta características como libertação de preocupações e cansaço, libertação do excesso de energia e tensões do organismo.

4.1.3 Funções do jogo

4.1.3.1 Jogo como instrumento educativo

Como já vimos anteriormente um dos aspectos do jogo é o seu carácter educativo. Sendo assim torna-se importante analisar até que ponto o jogo pode adquirir essa vertente e de que modo é que o jogo conquistou esse espaço na educação, pois trata-se de uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância (Carlos neto, 1997 citado por Marques, 2002).

A história do jogo remonta aos primórdios da história da humanidade, sendo muitos deles originários de praticas religiosas ou pagãs.

Nos primórdios “os jogos eram um exclusivo dos deuses” (Bento, 1997), chegando aos mortais quando estes, conseguiram retirar da sua incessante luta pela

sobrevivência, algum tempo livre. Os jogos eram um exclusivo dos ricos, pois estes tinham tempo livre para os praticar, enquanto que os mais pobres continuavam a sua luta pela sobrevivência, entre condições miseráveis e o trabalho em excesso em busca de alimento para si mesmo e para a sua família.

Mais concretamente em Portugal, os jogos (também denominados de "manhas") apareceram com alguma relevância, a partir da Idade Média, sendo praticados quase em exclusivo pela Nobreza. Os jogos nesta época eram executados com funções específicas de divertimento e de preparação para a guerra.

Em relação às crianças elas eram vistas até à Idade Média, como um homem em miniatura, um ser inacabado, sem nada de específico e original. Insurgindo-se contra isto no século XVIII Rousseau, na sua obra Emílio defende a especificidade da criança, e caracteriza-a como um ser de natureza própria e que necessita de ser desenvolvida (Kishimoto, 2001). Por sua vez, Pires (1992) diz-nos que antes de Rousseau já Rabelais e Montaigne se tinham insurgido contra esta característica, insistindo no desenvolvimento do desporto e do jogo.

Considerando isto, identificamos aqui o ponto de viragem, na história sobre este assunto o que coincide invariavelmente com a mudança de mentalidade em relação à forma como era vista a criança.

Posteriormente, um outro autor que defendeu a educação através do jogo foi Froebel. Este autor citado por Kishimoto (1997) diz-nos que "concebe o brincar como actividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo, e de dons ou brinquedos com objectos que subsidiam as actividades infantis".

Neste contexto Froebel ainda entende que a criança necessita de orientação para o seu desenvolvimento. O papel do educador torna-se muito importante, neste tipo de educação, visto que, não tirando o carácter livre e espontâneo que o jogo deve ter, o educador pode guiar as crianças de forma a desenvolver certas capacidades que ele assim o entenda. Sendo assim, Pires (1992) citando Montessori (1960) diz-nos que "respeitando as manifestações espontâneas da criança utiliza, amplamente, os jogos sensoriais para exercitar e desenvolver cada um dos sentidos", ou seja, através de jogos e materiais pedagógicos a criança pode desenvolver o sentido da ordem, do ritmo, da forma, da cor, do tamanho, do movimento, a simetria, da escansão, da harmonia e do equilíbrio. Dentro desta perspectiva Bandet (1973) corrobora as afirmações anteriores centrando-se na importância afectiva, onde o jogo é fonte de alegrias, "o jogo é portanto, uma função essencial na vida das crianças; elas exercem-no espontaneamente

e sem ajuda, mas podemos satisfazer a sua necessidade de actividades pondo à sua disposição objectos indispensáveis."

Decroly (1914) citado por Pires (1992) corrobora esta afirmação e vai mais longe ao afirmar que os jogos sensoriais podem servir de iniciação aos jogos cognitivos, ou de iniciação às actividades intelectuais propriamente ditas. Sendo assim, o jogo torna-se um agente de crescimento dos órgãos, dado que estimula a acção do sistema nervoso. (Carr, 1902 citado por Bandet, 1973)

Do ponto de vista social o jogo também adquire a sua importância como afirma Bandet (1973), trata-se da introdução às fórmulas sociais da vida da criança. Bandet (1973) com base na concepção psicanalista de Freud afirma que o jogo seria o veículo de libertação de tendências que a sociedade não aceita, ou seja anti-sociais.

Seguindo este raciocínio e segundo pontos de vista idênticos Konrad-Langue citado por Bandet (1973) diz-nos que o jogo permitiria o exercício de tendências geralmente não utilizadas, o que compensaria a realidade, tanto pelo desenvolvimento de actividades marginais, como pela aquisição de hábitos úteis".

Considerando as interpretações dos diversos autores e benefícios que descrevem para o jogo, ele torna-se numa actividade característica e imprescindível para as crianças, visto que atinge níveis educacionais que mais nenhuma actividade pode atingir. Assim, temos de afirmar que o jogo traz benefícios ao nível físico, moral, cognitivo, tanto no seu aspecto intelectual como a nível dos sentidos. Permite a aquisição de hábitos úteis perante a sociedade e claro a nível afectivo, onde se tem de considerar o jogo como uma actividade de carácter livre, espontânea, fonte de alegrias e libertadora de tensões.

4.2 O Brinquedo

4.2.1 A historia do brinquedo

Segundo Pires (1992) "cada brinquedo testemunha um determinado momento histórico. Além de nos dar uma ideia do domínio técnico sobre a matéria, ele ajuda-nos a perceber as diferentes maneiras da integração da criança na sociedade". A última parte da afirmação é corroborada por Kishimoto (1997) quando afirma que "a partir do momento e da associação de criança ao brincar, termos como brinquedos e brincadeiras conotam criança".

Considerando isto, vamos elaborar o subcapítulo começando por considerar a história do brinquedo e depois passaremos a descrever a forma como o brinquedo pode favorecer o desenvolvimento da criança, ou seja, a sua vertente educacional.

Ruschel e Bertoldo (2000) ao analisarem a definição de brinquedo no dicionário Larousse encontram que é o objecto destinado a divertir uma criança. Mas será que é só isso que não tem outro valor para as crianças? Não, o brinquedo consiste segundo Borotav citado por Bandet (1973) no "acessório que constitui por si, elemento suficiente do jogo", afirmação corroborada por Pinon citado por Bandet (1973). Por outro lado Kishimoto (1997) afirma que "o brinquedo entendido como objecto, suporta a brincadeira". Sendo assim, podemos inferir que o brinquedo é o suporte para a actividade lúdica da criança, interpretando o jogo e a brincadeira com tal.

Em termos de origem dos brinquedos Bandet (1973) refere que o corpo constitui o seu primeiro brinquedo.

No entanto, isto por si só não responde à questão levantada por nós. O brinquedo constitui, por excelência, segundo muito autores um elemento que faz parte da educação das crianças. É o caso de Kishimoto (1997), Didonet citado por Ruschel e Bertoldo (2000), Oliveira (2000), Bomtempo (1999)

Levantada a questão de que o brinquedo é um objecto educacional é necessário agora saber até que ponto o é e como essa educação é favorecida pela interacção com esse objecto.

Kishimoto (1997) afirma que "o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no quotidiano, na natureza e construções humanas. Pode-se dizer que um dos objectivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objectos reais, para que possa manipulá-los." Isto vai de encontro ao que afirma Didonet citado por Ruschel e Bertoldo (2000).

Kishimoto (1997) por sua vez, identifica no brinquedo um conjunto de características que podem ser desenvolvidas pelas crianças aquando da utilização do brinquedo com instrumento educacional sendo ela de carácter **afectivo**, ao permitir a acção intencional, **cognitivo**, ao permitir a construção de representações mentais, **físico**, ao permitir a manipulação de objectos e o desempenho de acções sensorio-motoras e **social** ao permitir as trocas nas interacções. Estas características apontadas são corroboradas por Oliveira (2000) quando afirma que "a riqueza das vivências da criança com espaços e brinquedos diferentes é factor estimulante para o seu desenvolvimento global". Seguindo esta linha de pensamento Bomtempo (1999) enaltece-a quando refere

que o "brinquedo tem grande importância no desenvolvimento, pois cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais", Didonet citado por Ruschel e Bertoldo (2000) e Bandet (1973) corroboram estas características do brinquedo como instrumento educativo, no entanto o último não refere o carácter afectivo.

Considerando este panorama, o aspecto educacional dos brinquedos é uma das suas vertentes, no entanto, também não podemos descurar que este também é revelador da cultura, dos valores, das crenças dos diversos estratos sociais. Deste modo, "a imagem do brinquedo está assim dependente do contexto social, dos valores e modos de vida de onde está inserido, porque a criança faz de qualquer matéria um brinquedo" (Gonçalves, 2004).

4.2.2 O Brinquedo e a Indústria

Actualmente os brinquedos e a indústria têm obrigatoriamente uma relação directa, no entanto, nem sempre foi desta forma. Antigamente estes objectos de grande valor para as crianças eram compartilhados com os adultos, mas a partir da revolução industrial, no século XVIII, os brinquedos começaram a ser comercializados.

Em termos generalistas encontramos na bibliografia consultada dois autores, Pinon citado por Bandet (1973) e Solé (1992), que entram em consenso quando dividem a história do brinquedo em 3 períodos. O primeiro é aquele que em que cada um, desde que fosse medianamente apto, faria os seus próprios brinquedos ou, pelo menos, os receberia do seu próprio meio; o segundo seria aquele em que o brinquedo é produto de uma indústria artesanal; o terceiro seria o da produção industrial.

Actualmente em relação ao nosso país não existem dúvidas que estamos no terceiro período, pois claramente as crianças dos nossos tempos estão absorvidas pelos brinquedos industriais, o que vai ao encontro do que diz Bandet (1973) "na maior parte dos países desenvolvidos, os brinquedos estão num estado industrial".

Sabendo nós da importância que os brinquedos representam para o desenvolvimento, em todos os aspectos, das crianças e que a industrialização deles tem um claro propósito de obtenção de lucro é necessário que a sociedade actual tenha uma preocupação acrescida para com o seu fabrico, pois como afirma Bandet (1973) é de esperar que os fabricantes de brinquedos saibam satisfazer o gosto das crianças pelo real e pelo fictício.

Considerando este panorama, e que o simples acto de criar o seu próprio brinquedo pode ser também uma forma de brincar, é necessário que se dê à criança a liberdade e o estímulo necessários para a invenção dos seus brinquedos (Amado, 2002). Sendo assim, como actualmente o espaço onde as crianças passam mais tempo é efectivamente nas creches e infantários, é necessário que os educadores e até os próprios pais tenham esta consciência e estimulem as crianças à invenção.

4.3 A Brincadeira

4.3.1 A brincadeira na criança

"A brincadeira é a actividade espiritual mais pura do homem neste estágio, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas." (Froebel citado por Ruschel e Bertoldo, 2000). Decidimos começar deste modo este subcapítulo porque consideramos que esta afirmação retrata bem em que consiste brincadeira. Nesta perspectiva a brincadeira consiste numa actividade, ou seja na actividade que melhor caracteriza a criança fazendo parte integrante dela como se um sem o outro não pudessem existir. É através da sua exploração e, inclusive, aprendendo com ela que a criança adquire um sem número de qualidades que a vão tornar num ser capaz de enfrentar o mundo.

No seguimento disto podemos interpretar a brincadeira tal como Froebel citado por Ruschel e Bertoldo (2000), ou seja, como acção metafórica, livre e espontânea da criança. Acrescenta também que é uma fonte de prazer e divertimento e claro que despoleta, como já foi dito, o desenvolvimento da criança. Estas características representadas na brincadeira apresentadas por Froebel citado por Ruschel e Bertoldo (2000) são corroboradas por Winnicott (1979) citado por Ruschel e Bertoldo (2000), Benjamin (1984) citado por Ruschel e Bertoldo (2000), Kishimoto (1997) e Oliveira (2000)

Antes de referenciar de que forma é que as brincadeiras influenciam a criança no seu desenvolvimento convém referir que, tal como foi afirmado atrás para o jogo, a acção de brincar não era compatível com o processo educativo, sendo assim, só a partir do Renascimento é que a brincadeira foi tida em conta para esse processo. Isto deveu-se em muito, como também já foi referido, à evolução da forma como era entendida a criança.

A brincadeira para a criança tem um significado profundo e é uma actividade extremamente séria (Froebel citado por Ruschel e Bertoldo, 2000), pois é através dela que consegue expressar-se no mundo que a rodeia e compreender-se a si mesmo. Muitas vezes a criança quer dizer algo mas como não é capaz, encontra na brincadeira uma forma de o fazer. Assim, segundo Ruschel e Bertoldo (2000) e Pais (1992) a criança encontra um processo que lhe permite a verbalização, o pensamento, o movimento, gerando canais de comunicação.

Uma das brincadeiras mais comuns consiste no faz-de-conta onde a criança comunica ao mundo como o vê e toma-o como exemplo para realizar as suas brincadeiras. Quando uma criança brinca de bonecas considerando-a com sua filha, ela está a representar como vê a sua mãe e revela o seu mundo interior. Está a interpretar o meio onde está inserida, o que faz com que ela esteja a assumir o seu papel na sociedade e esteja a fomentar o seu processo evolutivo em termos linguísticos e psicomotores. Com a imitação destes papéis característicos do seu meio ela está a construir um conhecimento destes mesmos papéis. Quando, por exemplo, a criança está a brincar de mãe de uma boneca, ou seja a realizar uma brincadeira de faz-de-conta, ela está de certo modo a fomentar as suas capacidades para que no futuro possa assumir esse papel.

CAPÍTULO II

METODOLOGIA

1. INTRODUÇÃO

Este capítulo consiste na apresentação de todo o processo metodológico que serviu de base para a realização deste estudo.

1.1 Objecto de estudo

O jogo, as brincadeiras e os brinquedos na infância dos indivíduos idosos considerando a realidade sócio-cultural e política naquele período.

1.2 Objectivos do estudo

Os objectivos designados para este estudo são:

- Caracterizar o contexto socio-político e cultural da época relacionada com a infância dos indivíduos idosos.
- Caracterizar hábitos e costumes nesta época definida.
- Identificar e analisar os jogos, brincadeiras e brinquedos da infância de indivíduos idosos da Santa Casa da Misericórdia de Anadia.
- Classificar os jogos, brincadeiras e brinquedos referidos pelos idosos.

1.3 Justificação do estudo

É certo e sabido que muitos dos nossos idosos tem um uma esperança de vida muito mais alargada nos dias de hoje do que no passado. Nesta perspectiva, essa longevidade poderá ser aproveitada para que seja possível documentar e analisar o que essas pessoas realizavam na sua infância.

Esta identificação e análise torna-se importante para que no futuro possamos interpretar as diferentes formas de brincar e jogar, não deixando que se percam com o tempo. Sendo assim, estas descrições podem ser benéficas para os vários profissionais,

principalmente os de Ciências do Desporto e Educação Física, na medida que em podem servir de suporte para as suas aulas, servindo também, para que os profissionais acima referidos, possam fornecer um pouco da vivência dos seus antepassados através das suas aulas.

1.4 Delimitação do estudo

O presente estudo está delimitado à região de Anadia e a um grupo de idosos de ambos os géneros, com idades compreendidas entre os 83 e os 93 anos, estando todos integrados no Lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia.

1.5 Amostra

A amostra do nosso estudo é constituída por dez indivíduos, cinco do género feminino e cinco do género masculino. Os indivíduos do género feminino têm as idades compreendidas entre os 83 e os 93 anos de idade, enquanto que os indivíduos do género masculino têm as suas idades compreendidas entre os 83 e os 90 anos de idade.

1.6 Caracterização da amostra

A escolha dos indivíduos para o estudo, foi tarefa que demorou algum tempo e só foi possível devido ao grande profissionalismo e dedicação da Doutora Edite, a quem desde já queríamos agradecer. Sendo assim, depois de varias reuniões com a Doutora Edite e de um conhecimento da instituição, estabelecemos três critérios para a selecção da amostra do nosso estudo.

Desta forma, decidimos que em primeiro lugar os indivíduos deveriam ter idades compreendidas entre os 83 e os 93 anos, e que deveriam pertencer a ambos os géneros. Por último decidimos que os indivíduos tinham de ter um estado mental que lhes permitisse responder às questões, uma vez que algumas das questões são de difícil compreensão e necessitam que os indivíduos tenham uma memória a longo prazo considerável.

Sendo assim, esta amostra é formada por 10 indivíduos, 5 do género feminino e 5 do género masculino, todos residentes do Lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia.

2. DIVISÃO METODOLÓGICA DO TRABALHO

2.1 Procedimentos

O primeiro contacto com os responsáveis pelo Lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia deu-se em meados do mês de Outubro, através de uma reunião informal com o objectivo de sondar a possibilidade de realizar este estudo nesse local. A resposta foi positiva, no entanto, para oficializar o pedido, foi-nos solicitado que enviássemos uma carta dirigida ao Provedor da Santa Casa da Misericórdia de Anadia de forma a possibilitar à Doutora Edite a sua apresentação à mesa administrativa desta instituição.

Essa carta foi escrita e devidamente enviada pelo Conselho Directivo da Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra, ao Provedor da Santa Casa da Misericórdia, pedido este posteriormente deferido.

2.1.1 Descrição da técnica

A recolha dos dados, por nós realizada junto dos idosos, foi feita através da técnica de entrevista semi-dirigida, adaptada de outros trabalhos desenvolvidos na mesma área, no qual foi utilizado um guião já existente. O guião de entrevista é constituído por 3 partes distintas. A primeira foi constituída por 6 perguntas relativas à informação pessoal do indivíduo (idade, residência actual, residência durante a infância, residência rural ou urbana nível de escolaridade e profissão exercida no passado). A segunda foi constituída por 3 questões, pretendendo conhecer a ideia que os indivíduos tinham sobre as condições socio-políticas e culturais do país durante a sua infância, enquanto a terceira parte foi constituída por perguntas relativas aos jogos, brinquedos e brincadeiras que o indivíduo teve contacto durante a sua infância.

Mais especificamente esta última parte é constituída por perguntas de orientação que se destinam a identificar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras e as suas principais características, solicitando-lhes descrições o mais detalhadas possível.

2.1.2 Aplicação da entrevista

Depois da selecção dos idosos que iriam fazer parte da amostra, com a ajuda da Doutora Edite, dirigimo-nos ao Lar da Santa Casa da Misericórdia de Anadia com a lista e a encarregada do lar, que nos indicava o idoso que estava disponível, assim como, o melhor local para a realização da entrevista.

Sendo assim, foram feitas 4 sessões de entrevistas, todas da parte da tarde, na sala de convívio, enfermaria e quartos dos entrevistados, distribuídas as sessões pelos meses de Janeiro e Fevereiro.

Cada entrevista teve em média a duração de 45 minutos, variando entre o mínimo de 30 minutos e o máximo de 60 minutos. As entrevistas começavam com uma conversa informal onde se pretendida estabelecer um clima de relativa confiança entre o entrevistado e o entrevistador (Bogdan, 1994) seguindo-se uma breve descrição do objectivo do estudo, e assegurando-lhe, a total confidencialidade dos dados colectados (Bogdan, 1994).

No final da entrevista procedia-se aos agradecimentos pela disponibilidade de terem participado no estudo.

2.1.3 Análise do conteúdo

Tendo este estudo como base as entrevistas e, posteriormente, a transcrição das mesmas, recorrermos à análise do seu conteúdo, que segundo Pêcheux (1973) citado por Franco (2003) buscava "conhecer aquilo que está por trás das palavras sobre as quais se debruça" podendo utilizar "a análise de conteúdo para produzir inferências acerca dos dados verbais e/ou simbólicos" (Franco, 2003).

Neste caso particular, o tratamento e análise dos dados fornecidos pelos idosos nas entrevistas deve ser feito segundo Bogdan (1994) de maneira a "classificar o material, por pilhas, pastas separadas ou ficheiros de computador, de modo a facilitar o acesso às suas notas. Deve organizá-los de modo a ser capaz de ler e recuperar os dados à medida que se apercebe do seu potencial de informação e do que pretende escrever". Neste sentido, a técnica de análise de conteúdo que nos parece mais adequada é a análise categorial, pois segundo Holsti (1969) citado por Franco (2003) os dados colectados "...se sustentam ou não por suas categorias."

Em jeito de conclusão, o objectivo desta técnica é fazer com que o conteúdo, entenda-se conteúdo como as entrevistas, seja transformado em categorias para que posteriormente seja possível tirar as devidas conclusões que se pretendem com este estudo.

2.1.4 Tratamento dos dados e procedimentos estatísticos

Após a recolhas dos dados, junto dos idosos seleccionados, tornou-se crucial analisá-los e organizá-los para que seja possível tirar as devidas conclusões do estudo.

Considerando isto, tratámos esta etapa do estudo por fases. A primeira fase consistiu numa transcrição das entrevistas na sua globalidade, numerando-as de 1 a 10, sendo os primeiros 5 números pertencentes a indivíduos do género feminino e a partir do 6 até ao 10 correspondem a indivíduos do género masculino. Codificando-as com a letra I e respectivo número, como por exemplo I1, I2 até ao I10.

A segunda fase corresponde à elaboração das matrizes de categorias. Segundo Franco (2003), "para a elaboração de categorias existem dois caminhos que podem ser seguidos: categorias criados à *priori* e à *posteriori*", e que neste caso em particular foram definidas à *priori*, sendo posteriormente introduzidas algumas categorias à *posteriori* em decorrência da especificidade do tema. Algumas destas matrizes foram constituídas por subcategorias, indicadores e exemplos de estratos de discursos característicos de cada indicador. Foram elaboradas matrizes para os seguintes itens: caracterização as condições socio-políticas e culturais do pais, brinquedos, jogos, e separando sempre as tabelas por género. Nesta fase ainda será elaborado um quadro síntese para cada jogo, brinquedo e brincadeira com as suas principais características.

Por último foi realizado o tratamento dos dados, recolhidos nas entrevistas, através do programa Excel 2003 para a plataforma Windows XP, procedendo-se à sua análise através de estatística descritiva, com a finalidade de interpretar a informação quantitativa elaborada.

CAPÍTULO III

APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

1. CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

1.1 Idade, Género e Distribuição

Pela análise do gráfico 1, e considerando ser a amostra deste estudo constituída por 10 indivíduos idosos, constatamos que a faixa etária mais representativa é a de 83 anos com 4 idosos, sendo que, 2 são do género feminino e 2 do género masculino. Como segunda faixa etária mais representada, temos 4 indivíduos idosos, de 84 e 87 anos, sendo que 2 deles se encontram na casa dos 84 anos (1 de cada género) e 2 deles se encontram na casa dos 87 anos (1 de cada género). Por último temos no género feminino, uma idosa com 93 anos e no género masculino um idoso com 90 anos de idade.

Considerando isto, verificamos que a média de idades da amostra é de 85,7 anos de idade, e ainda, que o seu nascimento difere do ano 1912, no caso do indivíduo idoso mais velho, para o ano de 1922 no caso do indivíduo idoso mais novo. Observamos, assim, que todos estes indivíduos idosos viveram a sua infância num período em que se deu a transição da Primeira República (iniciado em 1910) para o Regime Ditatorial (iniciado em 1926).

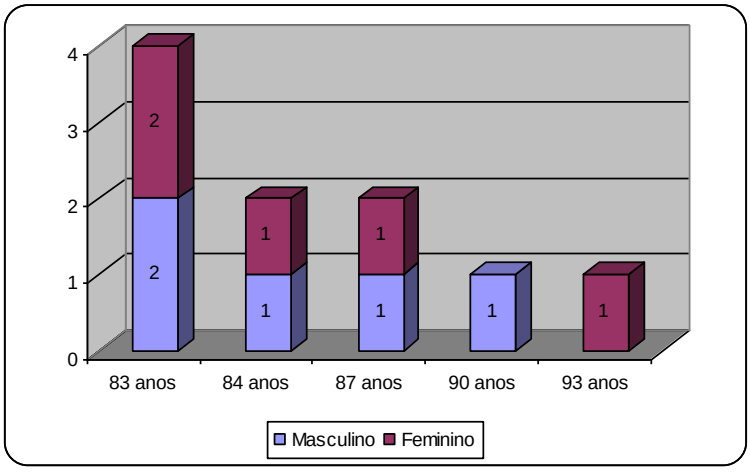


Gráfico 1 – Faixa etária dos idosos

O gráfico 2, representa a residência actual dos indivíduos entrevistados. Sendo assim, pela sua leitura podemos verificar que os 10 indivíduos moram em Anadia e usufruem dos serviços do Lar da Santa Casa da Misericórdia desta localidade.

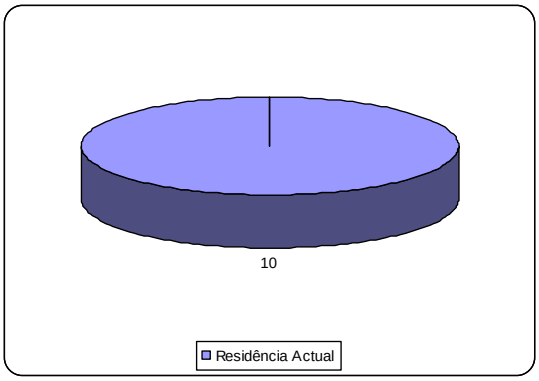


Gráfico 2 – Residência Actual

1.2 Zona de Residência durante a infância

Relativamente à zona de residência dos entrevistados durante a sua infância, verificamos pela análise do gráfico 3, que dos 10 indivíduos que constituíram a amostra, 8 idosos residiram num meio rural, sendo 4 do género feminino e 4 do género masculino, enquanto que 2 dos entrevistados, 1 de cada género, referiram ter residido num ambiente urbano.

Considerando este panorama, podemos verificar que esta situação, vai ao encontro do que foi apresentado na revisão da literatura, onde foi referido que Portugal no início do século XX era efectivamente um país maioritariamente rural, com 80% dos seus habitantes a viverem no campo.

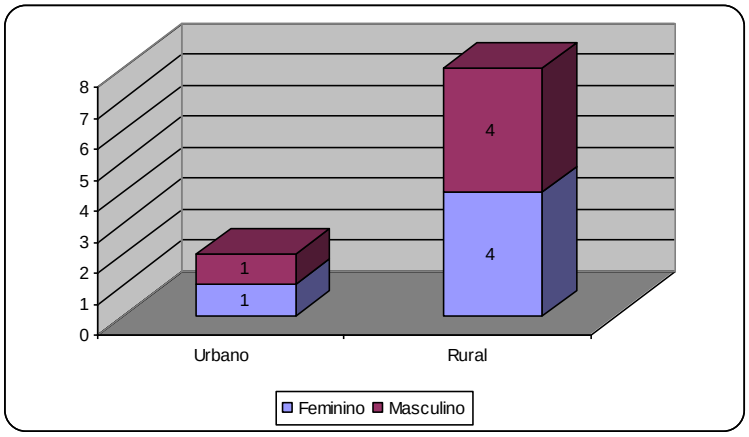


Gráfico 3 – Zona de residência durante a infância

1.3 Local de residência durante a infância

Quanto ao local da residência dos entrevistados durante a sua infância, pela análise do gráfico 4, verificamos que 4 idosos, 1 do género feminino e 3 do género masculino, residiam em localidades de Anadia, seguindo-se a identificação de 2 idosos que residiam em localidades de Lisboa. Por fim, os restantes idosos, 4 no total, responderam cada um deles, que na sua infância residiam em localidades situadas em Faro (género feminino), Torres Novas (género masculino), Porto (género masculino) e Viseu (género feminino).

Considerando este panorama, verificamos que os indivíduos do género feminino apresentam uma maior diversidade entre eles, quanto à localização geografia das zonas de residência durante a sua infância, do que o género masculino. Visto que, apenas 2 indivíduos do género feminino viveram na mesma localidade e os 5 indivíduos deste género distribuem-se por 4 zonas diferentes, enquanto que no género masculino 3 indivíduos viveram na mesma zona e apenas se distribuem por 3 zonas diferentes.

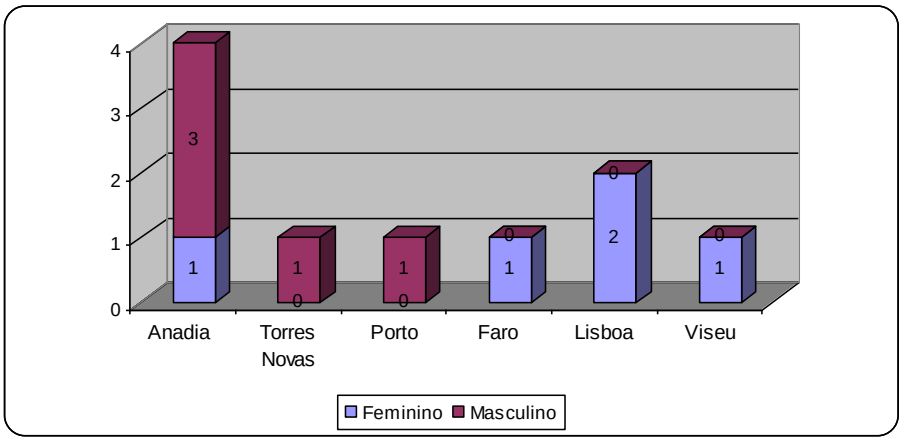


Gráfico 4 – Local de residência durante a infância

1.4 Nível de escolaridade

Quanto ao nível da escolaridade dos indivíduos, pela análise do gráfico 5, verificamos que 4 idosos possuem o 4º Ano de escolaridade, estando estes, repartidos entre os géneros, seguindo-se a identificação de 2 idosos com o 2º ano de escolaridade, e com igual número, indivíduos sem qualquer nível de escolaridade (analfabetos), enquanto apenas 2 dos entrevistados reponderam possuir o 3º ano e o 6º ano de escolaridade.

Sabendo nós, que a escolaridade obrigatória na Primeira República era de 4 anos, diminuindo posteriormente no Regime Ditatorial para 3 anos, podemos verificar que 6 em 10 cumpriram essa escolaridade obrigatória. E ainda se considerarmos as opções de Salazar, durante o seu regime, em reestruturar os conteúdos escolares de acordo com a ideia de que o essencial era saber ler e escrever, então podemos inferir que 8 em 10 cumpriram esses requisitos impostos pelo governo de Salazar.

Ainda sobre o gráfico 5, podemos observar que os indivíduos idosos do género masculino possuíam um nível de escolaridade superior aos do género feminino.

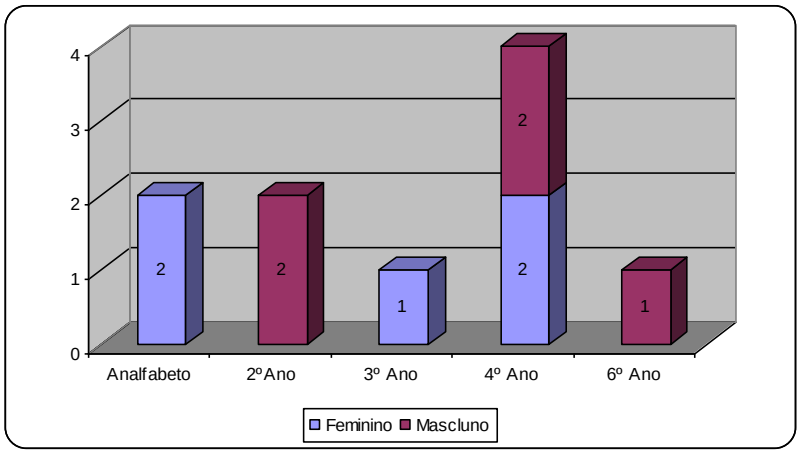


Gráfico 5 – Nível de escolaridade

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

Os idosos, quando questionados sobre a situação do país durante o período da sua infância, deram respostas curtas em alguns casos, mas noutros foram bastante descritivas e razoavelmente longas.

2.1 Noção da Situação Política

Quanto à noção da situação política, pela análise do gráfico 6, verificamos que 4 indivíduos idosos, 3 do género masculino e 1 do género feminino, achavam que essa situação era pior do que a situação actual, retratando-a com afirmações como *"era diferente, era um regime ditatorial e nesses regimes a gente está muito limitado"* e *"agora já não é assim, mas naquele tempo passava muito mal"*. De seguida constatámos que 2 indivíduos idosos, 1 de cada género, achavam que a situação era melhor que a actual, retratando essas afirmações com palavras como *"apreciava-se*

aquilo que agora se perdeu" e *"Havia mais disciplina, mais educação, mais sucesso do que há agora".* Por fim, houve um indivíduo idoso do género feminino que referiu que efectivamente a situação era "*...um bocado diferente...",* ou seja, o indivíduo não especifica se achava que a situação era melhor ou pior.

Considerando este panorama, podemos inferir que os indivíduos idosos que referiram que a situação era pior, conheceram de perto as limitações impostas, principalmente no que se refere à manutenção da censura como ponto de referência de um Estado forte (Marques, 1997) e um dos seus mecanismos para a obtenção da mesma, a P.I.D.E.

Em relação aos indivíduos que consideraram a situação melhor do que a actual, podemos inferir que a sociedade portuguesa evoluiu para contornos que determinadas pessoas não compreendem, ou seja, estas pessoas estavam habituadas a uma sociedade repressiva, com muitas regras e restrições que as limitavam, mas que as faziam sentir-se seguras ao mesmo tempo.

Ainda sobre este assunto, podemos inferir que os idosos do género feminino possuíam menos noção da situação política da altura, provavelmente pelo tipo de educação que lhes era confinada, com a reestruturação do ensino realizada por Salazar com base no pressuposto da harmonia social, e pelo menor nível de escolaridade em relação aos indivíduos idosos do género masculino.

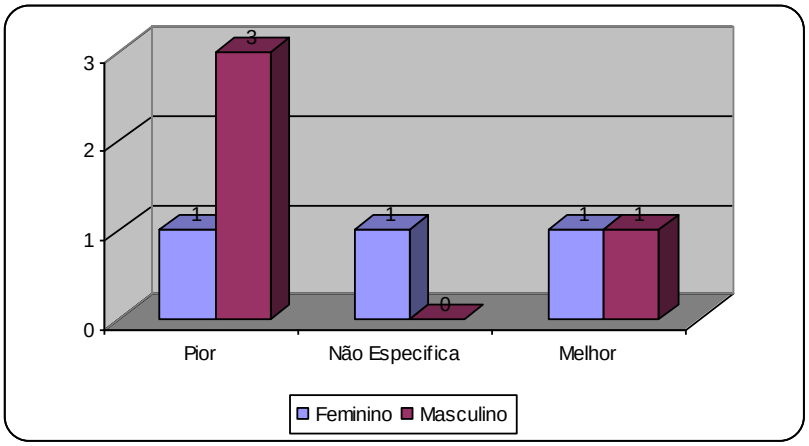


Gráfico 6 – Noção da Situação Política

2.2 Conhecimento do regime

Quanto ao conhecimento que os indivíduos demonstraram possuir sobre o regime, pela análise do gráfico 7, verificamos que 4 indivíduos idosos (2 de cada

género) afirmaram que possuíam pouco conhecimento da situação política da altura através de afirmações como *"nessa altura não sabia nada dessas coisas"*. Por fim, com o mesmo número de menções, 3 por parte do género feminino e 1 por parte do género masculino, foram referidos aspectos relacionados com a ditadura e a censura, como acontecimentos relacionados com o conhecimento do regime.

Considerando este panorama, podemos inferir por um lado, que as crianças durante a sua infância não se preocupam muito com estas situações, mas por outro, esse desinteresse podia advir das políticas educativas do governo de Salazar, ou seja, a população segundo ele, só necessitava de saber ler e escrever.

Em relação aos indivíduos idosos que conotaram o regime com afirmações referentes à ditadura e à censura revelam já um conhecimento do panorama que se fazia sentir durante a sua infância, mas no entanto, não podemos descurar a hipótese de este conhecimento ter sido adquirido posteriormente àquele período referido. Isto torna-se mais claro quando observamos, que a mesma pessoa que referiu que tinha pouco conhecimento do regime referiu aspectos relacionados com a ditadura e a censura.

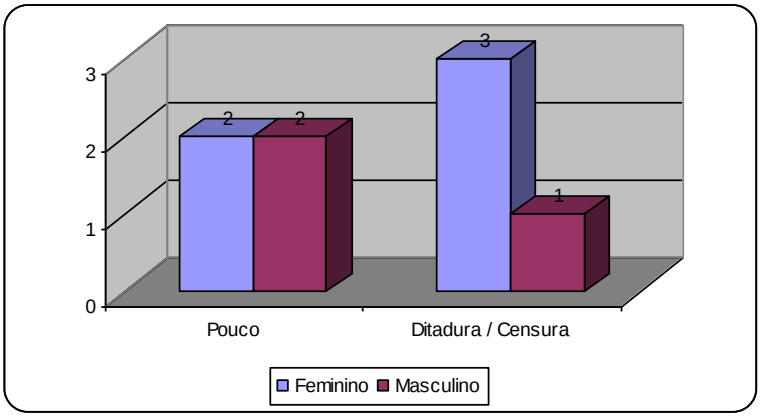


Gráfico 7 – Conhecimento do Regime

2.3 Dificuldades

Quanto às dificuldades sentidas pelos indivíduos, pela análise do gráfico 8, verificamos que 2 dos indivíduos (1 de cada género) referiram que passaram dificuldades económicas e retrataram-nas com afirmações como *"íamos para a bicha para buscar pão negro"*. Por fim 1 indivíduo do género feminino, referiu que havia dificuldades em relação ao trabalho, expressando-a desta forma *"naquela altura a gente tinha-se de sujeitar a qualquer trabalho"*.

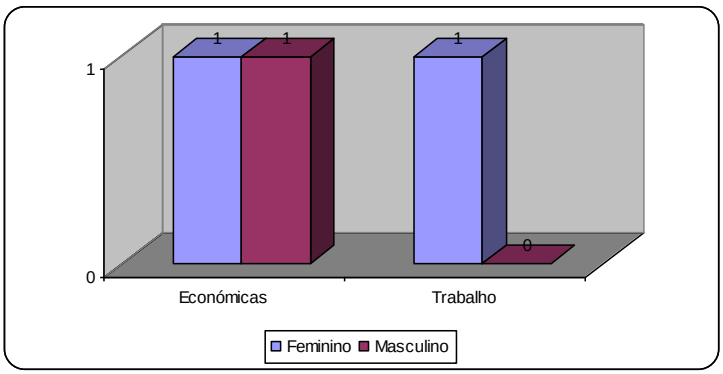


Gráfico 8 – Dificuldades

2.4 Papel da Mulher

Quanto ao papel que as mulheres tinham na sociedade da altura, pela análise do gráfico 9, verificamos que 4 indivíduos (2 de cada género) referiram que as mulheres trabalhavam com o objectivo de ajudar os maridos *"A minha mãe ... ia também para Espanha para ajudar"*. O mesmo número de indivíduos referiram que as mulheres tinham como papel estar em casa e fazer as suas tarefas, ou seja, tinham um papel de domésticas. Por fim, 2 indivíduos do género feminino referiram que a mulher tinha o papel de criar os filhos.

Considerando este panorama, verificamos que o papel da mulher na sociedade da época, ia ao encontro dos ideais que o próprio Salazar tentou transmitir para a sociedade sobre a família, onde para ele, a mulher deveria permanecer em casa com funções claras de educar os filhos e tomar conta da casa. Para Salazar, este era o panorama ideal, no entanto, como a maioria das famílias era constituída por um núcleo muito grande, com muitos filhos, muitas das vezes a mulher tinha de acumular as funções propostas, onde se destaca a de trabalhar fora de casa ajudando o marido a sustentar a casa.

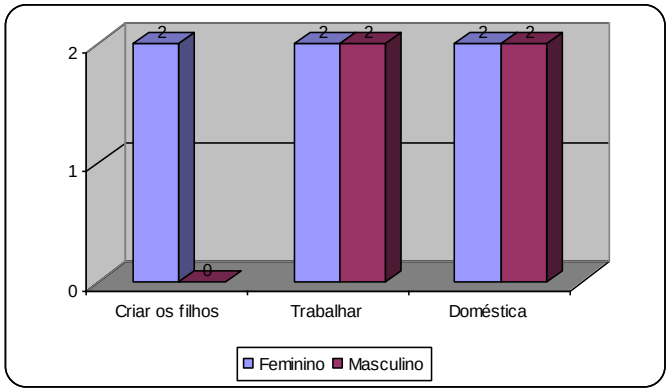


Gráfico 9 – Papel da Mulher na sociedade do início o século XX

2.5 Estatuto da Mulher

Quanto ao estatuto que as mulheres tinham na sociedade da altura, pela análise do gráfico 10, verificamos que todos os indivíduos que o mencionaram, ou seja, 4 (3 do género feminino e 1 do género masculino) referiram que a mulher tinha um estatuto inferior em relação aos homens.

Considerando este panorama, podemos inferir que em parte, este estatuto inferior reconhecido das mulheres, partia das ideias que Salazar concebeu para a escola. Além da separação dos géneros nas escolas, as mulheres recebiam uma instrução diferenciada dos homens, à base de disciplinas como economia doméstica, aprendendo tarefas como cozinhar, bordar e talhar, ou seja, orientada essencialmente para as suas futuras funções como esposa e dona de casa.

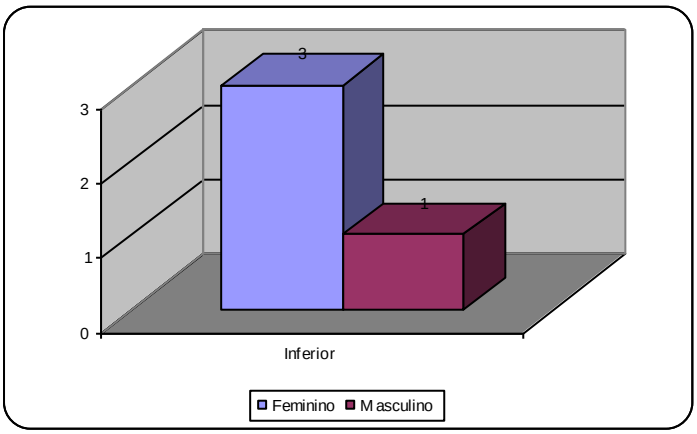


Gráfico 10 – Estatuto da Mulher na sociedade do início o século XX

2.6 Papel do Homem

Quanto ao papel que os homens tinham na sociedade da altura, pela análise do gráfico 11, verificamos que todos os indivíduos que o mencionaram, ou seja, 6 (4 do género masculino e 2 do género feminino) referiram que o homem tinha como principal obrigação trabalhar fora de casa para sustentar a família. Isto vai ao encontro dos ideais que Salazar tinha para a família, onde a homem era o trabalhador, por excelência, fora de casa.

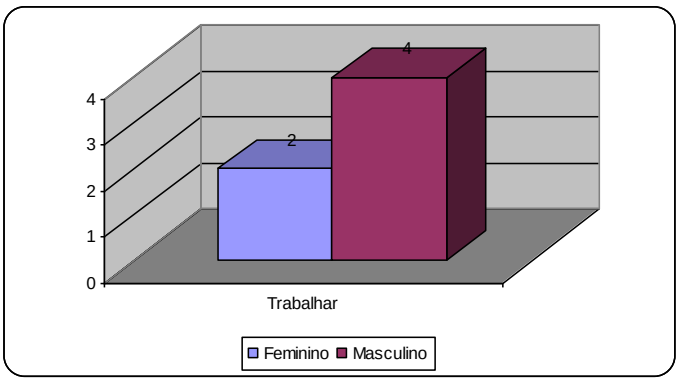


Gráfico 11 – Papel do Homem na sociedade do início o século XX

2.7 Estatuto do Homem

Quanto ao estatuto que os homens tinham na sociedade da altura, pela análise do gráfico 12, verificamos que 3 indivíduos do género feminino referiram que tinham um estatuto superior em relação às mulheres. Por fim, 2 idosos do género masculino referiram que tinham um estatuto diferente das mulheres.

Ao analisarmos os gráficos 9, 10, 11 e 12 podemos verificar que durante o regime ditatorial, a família era a realidade primária e fundamental de toda a orgânica nacional, ou seja, consistia na base onde assentava o estado, e ambos tinham obrigações e deveres a cumprir, o que assenta nas ideias de Salazar (1936) citado por Pimentel (2001) onde refere que a família era onde nascia o homem e se educavam as gerações seguintes.

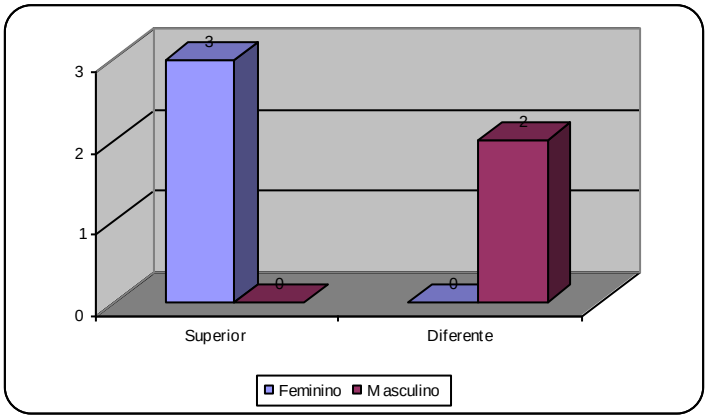


Gráfico 12 – Estatuto do Homem na sociedade do início o século XX

2.8 Condicionantes das expressões lúdicas

Quanto às condicionantes por parte da política no que concerne ao desenvolvimento das actividades lúdicas, pela análise do gráfico 13, verificamos que 5 indivíduos (3 do género feminino e 2 do género masculino) referiram que esta a condicionava, com respostas do tipo *"condicionava um pouco"*. De seguida 4 indivíduos (2 de cada género) afirmaram que não condicionava, com respostas do tipo *"acho que não"* e "*penso que não"*. Por fim, apenas um idoso do género masculino demonstrou indiferença com a seguinte resposta *"Não sei não me lembro disso"*.

Considerando este panorama, podemos inferir que, embora a diferença seja mínima, entre o indicador Não condicionava e o indicador Condicionava, a situação política apresentava-se como condicionante das expressões lúdicas das crianças na altura.

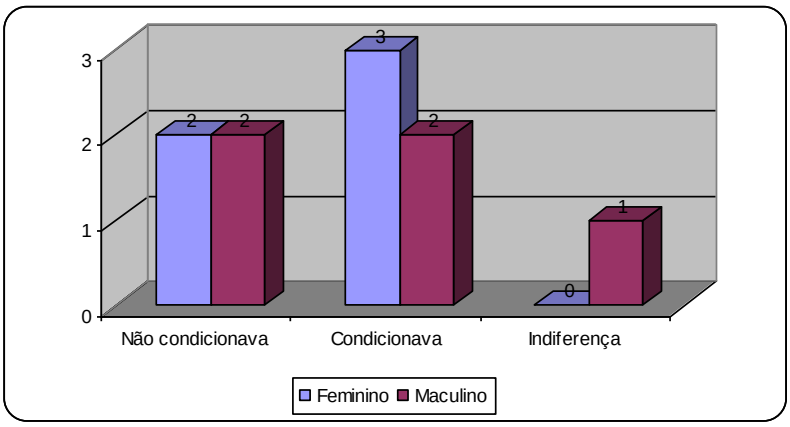


Gráfico 13 – Condicionantes das expressões lúdicas

2.9 Motivos condicionantes

Inferindo que o desenvolvimento das práticas lúdicas era condicionado, enumeramos através do gráfico 14, alguns desses possíveis motivos. Sendo assim, quando confrontados sobre as causas, 5 idosos (3 do género masculino e 2 do género feminino) referiram expressões como *"acho que não"* catalogadas depois no indicador Nada, ou seja, não haveria nenhum motivo para as práticas lúdicas serem condicionadas. De seguida, 4 idosos (3 do género feminino e 1 do género masculino) referiram que o trabalho era o principal motivo condicionador das práticas lúdicas, com respostas referentes a terem de ajudar os pais nos seus trabalhos e em casa. Por fim,

apenas 1 idoso do género masculino respondeu que se tinha de ter cuidado com a PIDE, ou seja, o idoso considerava a censura como um condicionador.

Considerando este panorama, verificamos que uma das principais condicionantes das práticas lúdicas nesta altura, estava relacionada com o trabalho, pelo facto de os jovens terem de ajudar os pais nas tarefas que realizavam, e que as raparigas tinham menos tempo para as práticas lúdicas do que os rapazes, o que vai ao encontro de Silva (2004), quando afirma que as raparigas possuíam menos tempo para brincar do que os rapazes, uma vez que tinham de ajudar nas tarefas domésticas.

No entanto, não podemos ignorar que 5 em 10 indivíduos responderam que a situação política não interferia nas suas expressões lúdicas, levando-nos a inferir que essa situação realmente não interferia ou que os indivíduos durante a sua infância não tinham ainda a percepção em que é que o regime consistia. A segunda ganha mais força quando verificamos que destes 5 indivíduos, 3 deles referiram que possuíam pouco conhecimento do regime da altura na questão sobre a situação política.

Podemos verificar ainda, que a PIDE consistia num forte mecanismo da manutenção do regime ditatorial, principalmente através da censura que realizava em todos os aspectos da vida dos portugueses. Isto vai ao encontro de Marques (1997) que referiu que "a censura conheceu um endurecimento marcado, milhares de pessoas recolheram à prisão, a polícia política passajou a interferir cada vez mais no quotidiano dos cidadãos".

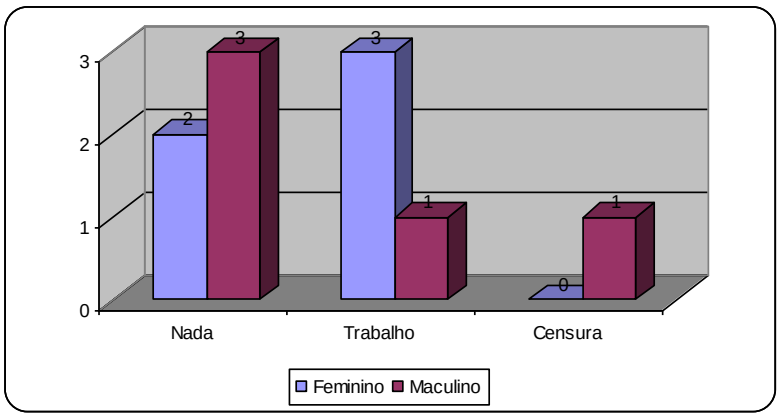


Gráfico 14 – Motivos condicionantes

3. JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

3.1 Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

3.1.1 Local da realização

Dos vários jogos e brincadeiras mencionadas pelos entrevistados, decidimos agrupá-los todos num só gráfico com o objectivo de encontrar o local da realização das práticas lúdicas em geral, no entanto, nem todos esses locais foram referidos pelos indivíduos, conseguindo apurar 23 práticas lúdicas referenciadas contra 22 não referenciadas.

Quanto aos locais das práticas lúdicas referenciadas, pela análise do gráfico 15, verificamos que 8 indivíduos (5 do género feminino e 3 do género masculino) referiram que as suas práticas lúdicas se davam na escola e na rua. De seguida, 3 indivíduos do género feminino referiram a casa como local e 2 indivíduos do género masculino referiram os campos de terra como tal. Por fim, com 1 menção cada um, foram referidos locais como o clube, referido pelo género masculino, e como a praia, referido pelo género feminino.

Considerando este panorama, podemos inferir que o género masculino prefere locais como o rua, campos de terra e escola para executar as suas práticas lúdicas o que vai, em parte, ao encontro de Silva (2004), quando refere que "os menino dispunham de ruas para brincar". Por sua vez, em relação ao género feminino Silva (2004), refere que "às meninas cabiam, locais mais fechados, como quintais e dentro de casa". Esta afirmação confirma-se em parte no que concerne ao local casa.

Ainda sobre este gráfico podemos extrair que apenas dois locais foram mencionados pelos 2 géneros, sendo eles a escola e a rua.

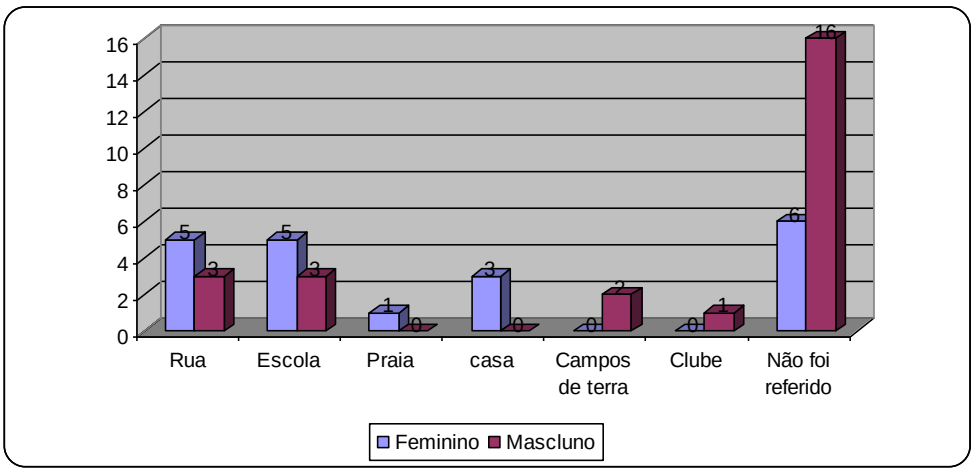


Gráfico 15 – Local da realização das actividades lúdicas

3.1.2 Tempo destinado

Dos vários jogos e brincadeiras mencionadas pelos entrevistados, decidimos agrupá-los todos num só gráfico com o objectivo de encontrar o tempo destinado à realização das práticas lúdicas em geral. No entanto, nem todos os indivíduos referiram esse tempo destinado às práticas lúdicas, conseguindo apurar 19 práticas lúdicas referenciadas contra 28 não referenciadas.

Sendo assim, quanto ao tempo destinado às práticas lúdicas referenciadas, pela análise do gráfico 16, verificamos que 7 indivíduos (5 do género feminino e 2 do género masculino) referiram a hora do recreio como tempo destinado às práticas lúdicas. De seguida 5 indivíduos (2 do género feminino e 3 do género masculino) referiram que realizavam as suas práticas lúdicas numa hora específica/tempos livres, e 4 indivíduos (3 do género feminino e 1 do género masculino) realizavam-nas quando tinham tempo. Por fim, 3 indivíduos (1 do género feminino e 2 do género masculino) realizavam-nas em épocas específicas.

Considerando este panorama, torna-se complicado realizar inferências muito abrangentes, visto que só conseguimos apurar 19 das 47 actividades lúdicas mencionadas. No entanto, podemos inferir com base em Silva (2004), que refere que as raparigas possuíam menos tempo para brincar do que os rapazes, uma vez que tinham de ajudar nas tarefas domésticas, nas conclusões retiradas do gráfico 14 e na subcategoria Quando tinha tempo, do gráfico 16, que o género feminino possuía menos tempo para as práticas lúdicas que o género masculino.

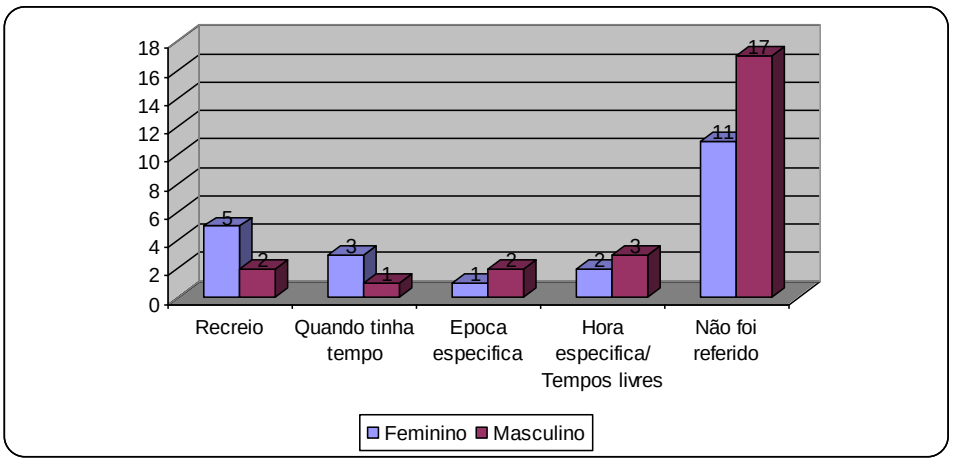


Gráfico 16 – Tempo destinado às actividades lúdicas

3.1.3 Intervenientes

Dos vários jogos e brincadeiras mencionadas pelos entrevistados, decidimos agrupá-los todos num só gráfico com o objectivo de encontrar os intervenientes nas práticas lúdicas em geral, no entanto, nem todos eles foram referidos pelos indivíduos, conseguindo apurar 26 intervenientes nas práticas lúdicas referenciadas contra 18 não referenciadas.

Quanto aos intervenientes referenciados nas práticas lúdicas, pela análise do gráfico 17, verificamos que 17 indivíduos (7 do género feminino e 10 do género masculino) referiram que executavam as suas práticas lúdicas juntamente com os rapazes. No entanto, é de considerar que das 7 menções do género feminino 5 pertencem a idosa I4, e esta, estava sobre condições especiais, visto que, frequentava uma escola de rapazes, por o seu pai exercer a profissão de professor nesse local. De seguida, 8 indivíduos do género feminino referiram que só executavam as suas práticas lúdicas juntamente com as raparigas e por fim, apenas um indivíduo do género feminino referiu que executava as suas práticas com rapazes e raparigas.

Considerando este panorama, podemos inferir que as práticas lúdicas naquela época eram actividades que muito raramente eram praticadas por ambos os géneros. Assim sendo, esta situação pode derivar da preferência de ambos os géneros por diferentes actividades (estudo de preferências de 1930 citado por Caetano, 2004), ou pela educação que era dada ao género feminino. Esta educação assentava na preparação das mulheres para as suas futuras funções de dona de casa e de mãe, e como tal a convivência com os rapazes não era apropriada com esse tipo de educação.

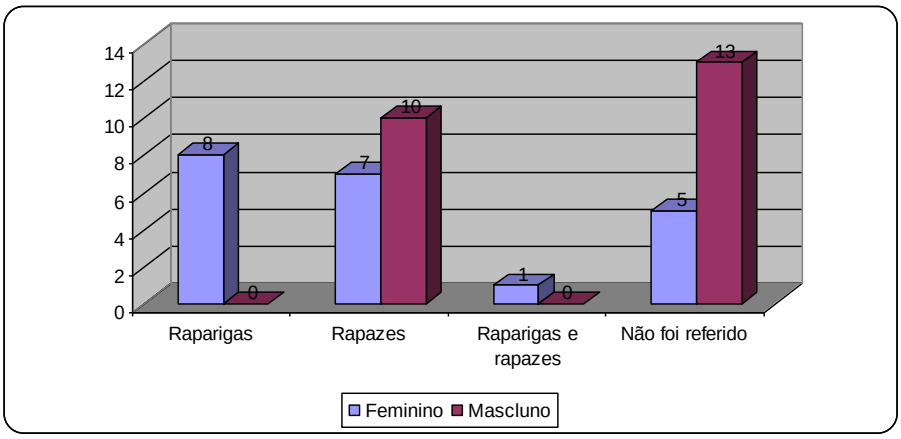


Gráfico 17 – Intervenientes nas actividades lúdicas

3.2 Jogos

3.2.1 Jogos enunciados

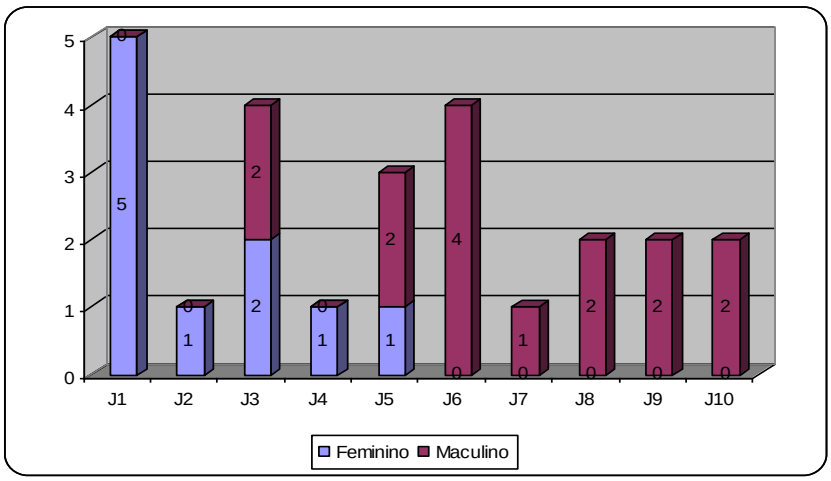
Quanto aos jogos mencionados, pela análise do gráfico 18, verificamos que os idosos mencionaram um conjunto de 10 tipos de jogos, nomeadamente, o *"Jogo da semana/macaca, Jogo do caracol, Berlinde/bolinha/botão, Esconde-esconde, Fito/meco/petisca/botão, Pião, Jogar às cartas, Barra/correr, carro de mão e Jogar à bola/futebol"*.

Verificamos ainda que no total foram mencionados 25 jogos, 10 pelo género feminino e 15 pelo género masculino. Dos 10 jogos referidos pelo feminino, o tipo de jogo que foi mais mencionado foi o Jogo da semana/macaca, sendo que, todos indivíduos deste género o mencionaram, seguindo-se o do Berlinde/bolinha/botão referido por 2 idosos e por fim, o Jogo do caracol, o Esconde-esconde e o Fito/meco/petisca/botão foram referidos 1 vez. Por sua vez dos 15 jogos referidos pelo género masculino, o tipo de jogo que foi mais mencionado foi o Pião, sendo que foi referido por 4 indivíduos, seguindo-se os jogos Berlinde/bolinha/botão, o Fito/meco/petisca/botão, Barra/correr, Carros de mão e Jogar à bola/futebol com 2 menções cada um, e por fim, com 1 menção foi referido Jogar às cartas. Sendo assim, podemos verificar que o género masculino praticava uma maior variedade de jogos e jogava mais do que o género feminino. Podemos, desta forma, inferir que o género masculino jogava mais pois tinha mais tempo para tal.

Ainda sobre este gráfico, podemos extrair que dos 10 tipos de jogos, só 2 foram mencionados pelos 2 géneros, sendo eles, o do Berlinde/bolinha/botão, com 2 menções por cada género, e o Fito/meco/petisca/botão, com 2 menções por parte do género masculino e 1 por parte do género feminino. Visto isto podemos inferir que naquela altura, havia jogos específicos para cada género. Esta situação torna-se mais específica e mais clara, se considerarmos que em reacção ao Berlinde/bolinha a Idosa I1 referiu que *"era uma brincadeira mais de rapazes eu não jogava"* e, em relação ao mesmo jogo e ao Fito/meco/ petisca/botão a idosa I4 jogava, mas estava sob condições especiais, visto que, frequentava uma escola de rapazes, por o seu pai exercer a profissão de professor neste local. Sendo assim, jogava praticamente os mesmos jogos dos rapazes, e segundo ela, considerava-se uma "*maria-rapaz".*

Deste modo, se excluirmos estas situações podemos considerar que existem jogos específicos para cada género, e dependo do género, existe uma preferência por determinado tipo de jogos, o que vai, em parte, ao encontro do estudo de preferências de 1930 citado por Caetano (2004) onde se verifica que os jogos dos rapazes envolviam objectos, como a bola, carros, entre outros, e onde somente os meninos podiam brincar.

Podemos constatar também através do gráfico 18, que existem jogos, com nomes diferentes por parte dos indivíduos, mas que representam a mesma actividade, embora com pequenas diferenças entre a forma de praticá-las e o material que serve de suporte para esses jogos. Neste sentido, verificamos que dos 10 jogos mencionados 5 apresentam mais de um nome. Considerando o referido, podemos inferir, tendo em conta a discrepância entre as zonas de residência durante a infância dos indivíduos constituintes da amostra, que determinados jogos podem adquirir diferentes designações, formas de jogar e de material utilizado para tal, consoante a zona geográfica onde são executados. Para melhor descrever esta situação podemos citar um idoso, que ao mencionar um determinado jogo refere-o desta forma *"o que se joga muito aqui (Anadia) é o Meco, aqui é Meco no Porto é fito"*.



J1	Jogo da semana/ macaca
J2	Jogo do caracol
J3	Berlinde/bolinha/ botão
J4	Esconde-esconde
J5	Fito/meco/ petisca/botão
J6	Pião
J7	Jogar às cartas
J8	Barra/ correr
J9	Carros de mão
J0	Jogar à bola/ futebol

Gráfico 18 – Jogos enunciados

3.2.2 Classificação dos Jogos

Com o intuito de melhor caracterizar os diferentes tipos de jogos enumerados pelos entrevistados, decidimos subcategorizar os mesmos, pois como afirma Caillois (1990) *"a extensão e variedade infinitas dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias"*. Sendo assim, utilizamos para este fim a classificação elaborada por Cameira Serra (1998) citada por Marques (2002). Esta classificação é constituída por: Jogos de corrida e perseguição; Danças e batimentos rítmicos; Jogos desportivos com bola; Jogos de descoberta; Jogos de dramatização; Jogos electrónicos, robóticos ou informáticos; Lançamento em precisão; Jogos de locomoção; Jogos de mesa; Outros jogos com bola; Jogos de saltos.

A partir da análise do gráfico identificamos 7 categorias das 11 em que Cameira Serra (1998) elaborou a sua classificação. Do género feminino obtivemos 6 jogos que se incorporavam na categoria de saltos, 3 de lançamento em precisão e apenas 1 de descoberta. Relativamente ao género masculino a variedade foi maior com 8 jogos que se incorporavam na categoria de lançamentos em precisão, 2 jogos tanto na categoria de corrida e perseguição, como na de locomoção e na desportivos com bola, e por fim, houve 1 jogo que se incorporava na categoria de jogos de mesa. Podemos verificar ainda, que só numa subcategoria é que encontramos jogos que eram executados pelos 2 géneros, ou seja, a categoria de lançamentos em precisão, no entanto, isto é uma consequência do explicado no gráfico anterior.

Podemos, assim, inferir que o género feminino tem mais afinidade para jogos de saltos e de lançamento em precisão, enquanto que, o género masculino tem uma maior afinidade para jogos de lançamentos em precisão, corrida e perseguição, locomoção e desportivos com bola.

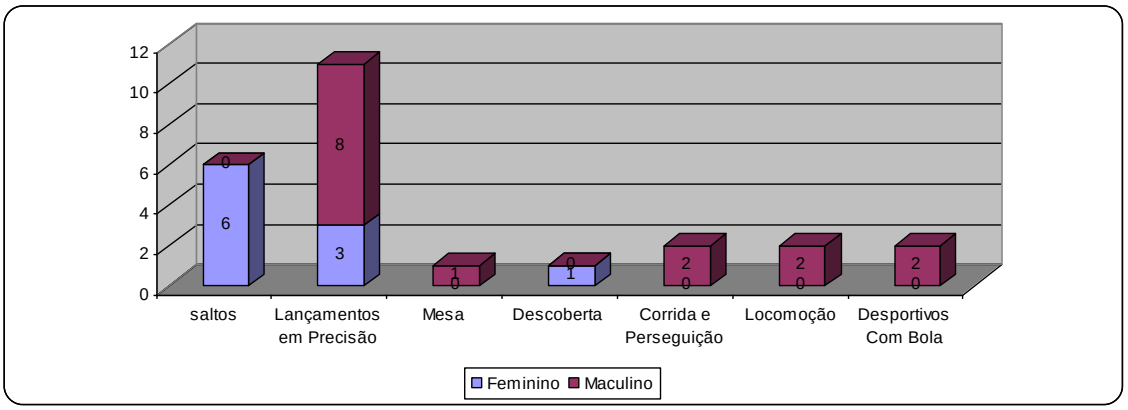


Gráfico 19 – Classificação dos Jogos enunciados

3.3 Brincadeiras

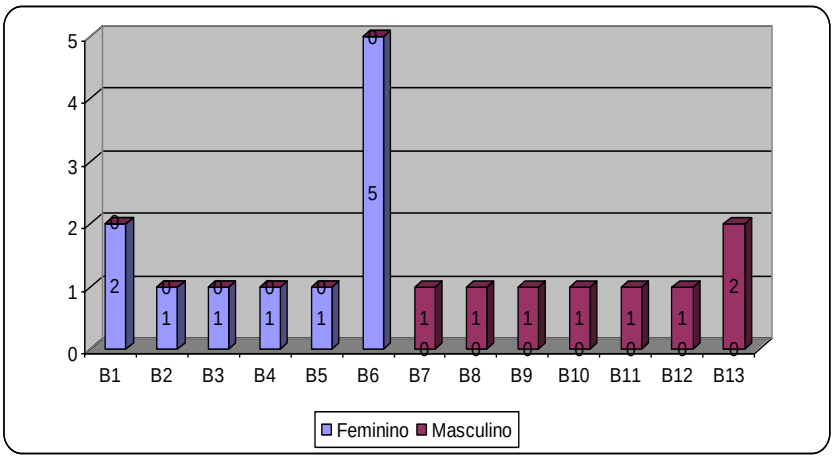
3.3.1 Brincadeiras enunciados

Quanto às brincadeiras mencionados, pela análise do gráfico 20, verificamos que os idosos mencionaram um conjunto de 13 tipos de brincadeiras, nomeadamente, *"saltar à corda, Jogo da china, Pião, Bolas de pano, Esconde-esconde, Bonecas, Aro e pau curva, carros de pau, Luta, Bicicleta, Burro, Carro de bois, Armar costelos"*.

Verificamos que no total foram mencionadas 19 brincadeiras, 11 pelo género feminino e 8 pelo género masculino. Das 11 referidas pelo género feminino, o tipo mais mencionado foi a das Bonecas sendo que todos os indivíduos deste género a mencionaram. De seguida, 2 idosos referiram a de saltar à corda e por fim, o jogo da china, a do pião, as bolas de pano e a de esconde-esconde que foram referidos uma vez. Por sua vez, das 8 brincadeiras referidas pelo género masculino, o tipo de brincadeira que foi mais mencionado foi a de armar costelos, sendo que foi referida por 2 indivíduos, e por fim, a brincadeira dos carros de bois, a do burro, da bicicleta, a luta, a de carros de pau e a do aro e pau curvo com 1 menção cada um.

Ainda sobre este gráfico, podemos extrair que dos 13 tipos de brincadeiras, nenhuma foi referida por ambos os géneros, o que nos leva a inferir que as brincadeiras tal como os jogos, naquela época específica eram universos exclusivos de cada género.

Outro facto que convém analisar é o número reduzido de repetição das brincadeiras por parte dos idosos. Extraindo as bonecas com 5 menções, saltar a corda com 2 menções e armar costelos com 2 menções, ficamos com 10 brincadeiras em 13 mencionadas com 1 menção apenas. Isto, juntamente com a discrepância apresentada pelos 10 indivíduos constituintes da amostra em relação aos locais onde viveram a sua infância, leva-nos a inferir que muitas das brincadeiras são únicas e características de cada um, pois consistem na melhor forma de as crianças se expressarem para com o mundo que as rodeia e para consigo mesmo. Sendo assim, isto vai ao encontro da opinião de Gonçalves (2004) quando refere, baseado no que está descrito na revisão de literatura, que "as brincadeiras são influenciados pelo meio envolvente, logo é natural que, como algumas das entrevistadas moravam em locais distintos e distanciados, também se envolvessem em praticas lúdicas diferenciadas".



B1	Saltar à corda
B2	Jogo da china
B3	Pião
B4	Bolas de pano
B5	Esconde-esconde
B6	Bonecas
B7	Aro e pau curvo
B8	Carros de pau
B9	Luta
B10	Bicicleta
B11	Burro
B12	Carro de bois
B13	Armar costelos

Gráfico 20 – Brincadeiras enunciados

3.3.2 Classificação das brincadeiras

Tal como fizemos com os jogos sentimos a necessidade de subcategorizar os tipos de brincadeiras. Para isto utilizamos a mesma classificação que utilizamos para os jogos ou seja, a classificação elaborada por Cameira Serra (1998) referida anteriormente. Temos a noção que esta classificação foi elaborada para jogos, no entanto, decidimos adaptá-la para este fim por duas razões. A primeira é que desconhecemos a existência de uma classificação elaborada especificamente para as brincadeiras, e a segunda é que temos a noção que dependendo da interpretação de cada um, a palavra jogo e a palavra brincadeira pode ou não assumir papéis idênticos

(Ruschel e Bertoldo, 2000). Assim, pensamos que não será de todo errado adaptá-la pois é o que verificamos ser o mais próximo.

Ao subcategorizar as brincadeiras, deparámo-nos com uma brincadeira que não se incluía na classificação escolhida por nós. A brincadeira com 2 menções (ambas por indivíduos do género masculino) foi a de armar costelos, que consiste numa actividade de caça onde se montam armadilhas para apanhar pássaros, com o intuito de proteger as plantações de milho. Sendo assim, decidimos introduzir a categoria de Caça à classificação de Cameira Serra (1998) referida anteriormente. Esta categoria define actividades de captura de animais seja com o propósito de divertimento, ou com fins de protecção de culturas.

Pela análise do gráfico 20, podemos verificar que, 6 idosos (todos do género feminino e 1 o género masculino) mencionaram brincadeiras de dramatização, constituindo assim, esta subcategoria a que mais representatividade teve entre os idosos, principalmente entre o género feminino, o que vai ao encontro do estudo de preferências citado por Caetano (2004) onde se referia que as meninas preferiam actividades de faz de conta. Este tipo de brincadeira, faz com que a criança interprete o meio onde está inserida e o reproduza, desta forma, é natural que estas brincadeiras assentassem na reprodução do papel de mãe dos bonecos, o que vai ao encontro de Bomtempo (1999) quando afirma que "as brincadeiras tendem a reflectir papéis sociais e isso pode ser averiguado nas actividades de faz-de-conta, em que estas reproduzem tais papéis. As meninas tendem a reproduzir papéis ligados à mulher".

De seguida, temos com 4 menções às brincadeiras de saltos (3 por parte do género feminino e 1 por parte do género masculino) e as brincadeiras de locomoção (todas referidas por indivíduos do género masculino). Por fim, temos a categoria de caça já mencionada, a categoria de outros jogos com bola e a de lançamentos em precisão, com 1 menção por parte de indivíduos do género feminino.

Podemos ainda retirar que das 6 categorias encontradas, apenas 2 foram mencionadas pelos 2 géneros, sendo estas a de dramatização e a de saltos.

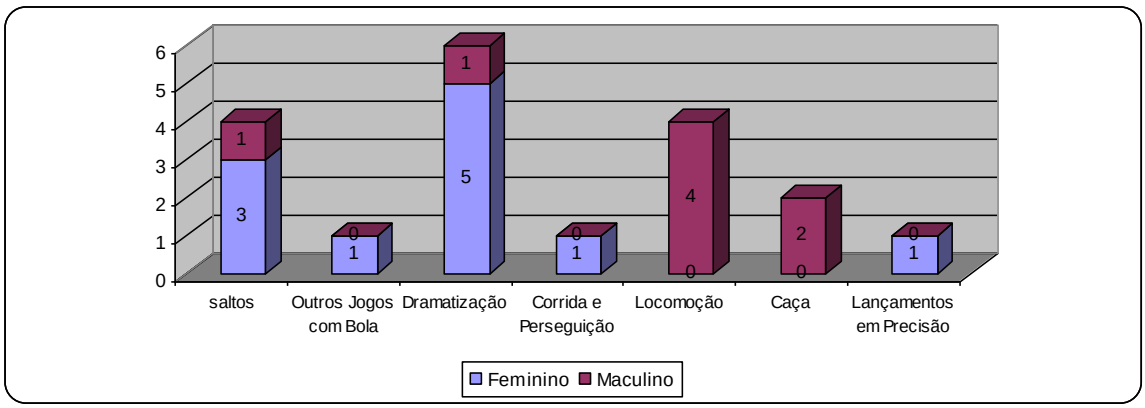


Gráfico 21 – Classificação das brincadeiras enunciadas

3.4 Brinquedos

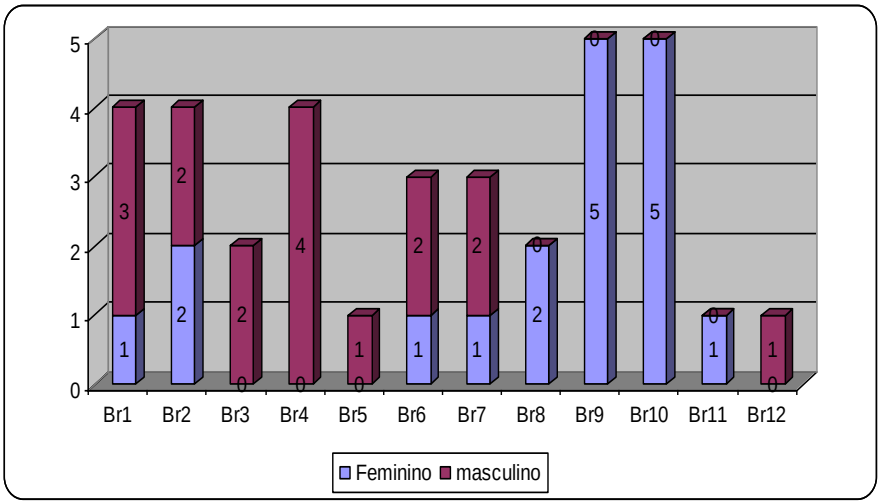
3.4.1 Brinquedos enunciados

Quanto aos brinquedos mencionados, pela análise do gráfico 22, verificamos que os idosos mencionaram um conjunto de 12 tipos de brinquedos, nomeadamente, *"Pião/Pião da nicas, Berlinde/bolinhas, costelo, carro/carro de bois, aro da bicicleta, Pau/palito, Finto, malha e botões, Bola, Cordas, Pedras, Bonecos, mota de corda e cartas"*.

Verificamos ainda que no total foram mencionados 35 brinquedos, 18 pelo género feminino e 17 pelo género masculino. Dos 18 brinquedos referidos pelo género feminino, os tipos de brinquedos mais mencionados foram as bonecas e as pedras tendo todos os indivíduos deste género as mencionado. Seguindo-se as cordas e os berlindes/bolinhas referidos por 2 idosos cada um, e por fim, a mota de corda, a bola, o conjunto pau/palito, finto, malha e botões e o pião/pião das nicas que foram referidos uma vez. Por sua vez dos 17 brinquedos referidos pelo género masculino, o tipo de brinquedos que foi mais mencionado foi o carro/carro de bois, sendo que foi referida por 4 indivíduos, seguindo-se o pião/pião das nicas que foi referido por 3 idosos. Com 2 menções cada um foram referidos os brinquedos bola, o conjunto pau/palito, finto, malha e botões, costelos e os berlinde/bolinhas, e por fim, o brinquedo aro de bicicleta, foi referido por um idoso.

Ainda sobre este gráfico, podemos extrair que dos 12 tipos de brinquedos, só 4 foram mencionados pelos 2 géneros, sendo eles, o berlinde/bolinha, com 2 menções por cada género, o conjunto pau/palito, finto, malha, botões, e bola cada um com 2 menções

por parte do género masculino e 1 por parte do género feminino. O pião/pião das nicas com 3 menções por parte do género masculino e 1 por parte do género feminino. Podemos verificar que existem brinquedos característicos de cada género, embora com menos expressão em relação aos jogos e às brincadeiras.



Br1	Pião/ Pião das Nicas
Br2	Berlinde / Bolinhas
Br3	Costelo
Br4	Carro/ Carro de bois
Br5	Aro da bicicleta
Br6	Pau/Palito, Finto, Malha, Botões
Br7	Bola
Br8	Cordas
Br9	Pedras
Br10	Bonecas
Br11	Mota de corda
Br12	Cartas

Gráfico 22 – Brinquedos enunciados

3.4.2 Brinquedos e Materiais

De todos os brinquedos que foram referidos como tal, e como suporte tanto para as brincadeiras como para os jogos, decidimos agrupá-los consoante o tipo de material, ou seja artesanal, industrial e outros. Decidimos introduzir a subcategoria de outros, pois houve alguns brinquedos que não conseguimos determinar o tipo de material, visto poderem ser incluídos tanto no industrial como no artesanal.

Sendo assim, quanto ao tipo de material dos brinquedos, pela análise do gráfico 23, verificamos que 21 indivíduos (8 do género feminino e 13 do género masculino) referiram a utilização de brinquedos artesanais. De seguida, 15 indivíduos (5 do género feminino e 10 do género masculino) referiram a utilização de brinquedos industriais e por fim, 16 dos brinquedos mencionados estão integrados na subcategoria de outros, correspondendo a 10 do género feminino e 6 do género masculino.

Considerando este panorama, podemos verificar que muitos dos brinquedos que suportavam as práticas lúdicas dos indivíduos idosos, durante a sua infância, eram de origem artesanal.

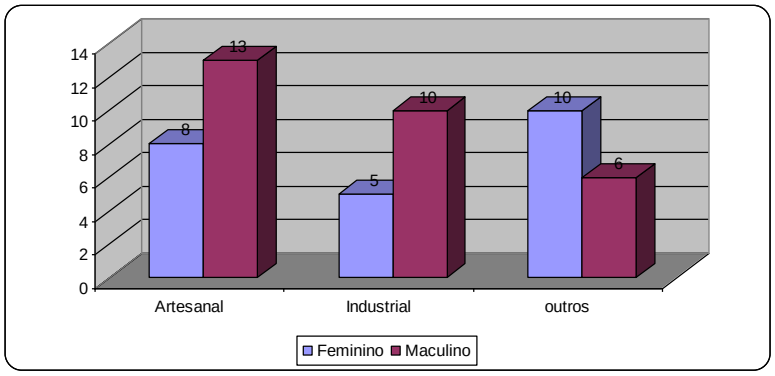


Gráfico 23 – Brinquedos e Materiais

3.4.3 Construção dos brinquedos

Dos vários brinquedos artesanais mencionados alguns eram construídos de raiz. Neste caso, obtivemos para a construção dos brinquedos Boneca, Bola, Pião/pião das nicas e Carros/carro de bois, construtores como o próprio, a mãe, o pai. No gráfico ainda existe uma categoria de Não foi referido, pois alguns indivíduos não referiram quem era o construtor.

Sendo assim, quanto ao construtor dos brinquedos mencionados anteriormente, pela análise do gráfico 24, verificamos que 9 indivíduos (4 do género feminino e 5 do género masculino) referiram que eles os construíam. De seguida 5 indivíduos (1 do género feminino e 4 do género masculino) não referiram quem construía os brinquedos artesanais. Por fim, 1 indivíduo do género masculino referiu que o construtor era o seu pai e 1 indivíduo do género feminino referiu que o construtor era a sua mãe.

Considerando este panorama, podemos inferir que muitos dos brinquedos que as crianças utilizavam para as suas práticas lúdicas eram maioritariamente construídos pelos próprios e ocasionalmente eram confeccionados pelos progenitores.

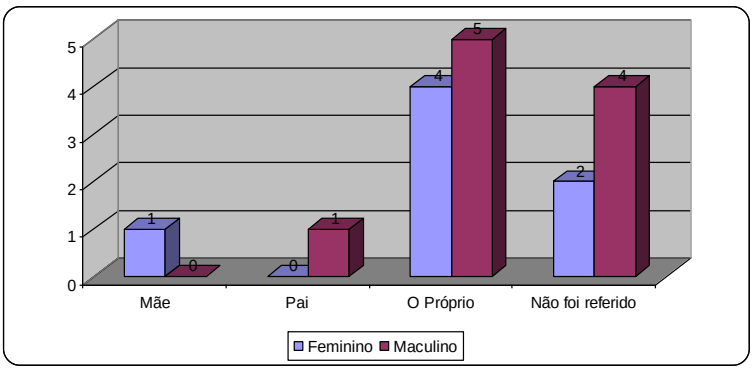


Gráfico 24 – Construção dos brinquedos

CAPÍTULO IV

CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

Cessado o trabalho, torna-se crucial analisar os resultados obtidos, consoante os objectivos previamente propostos, com o intuito de retirar as principais conclusões.

Os objectivos do nosso estudo eram os de caracterizar o contexto socio-político e cultural da época relacionada com a infância dos indivíduos idosos, caracterizar hábitos e costumes nesta época definida, identificar e analisar os jogos, brincadeiras e brinquedos da infância de indivíduos idosos da Santa Casa da Misericórdia de Anadia e por fim, classificar os jogos, brincadeiras e brinquedos referidos pelos idosos.

As principais conclusões encontradas foram:

1. **Caracterização pessoal da amostra:**

- Todos os constituintes da amostra viveram a sua infância, no período de transição entre a Primeira Republica e o Regime Ditatorial;
- A maioria residiu em zonas rurais;
- As localidades de residência durante a sua infância são variadas, sendo que a que tem mais expressão é a de Anadia;
- O género feminino apresenta maior diversidade, quanto à localização geográfica da sua residência durante a infância do que o género masculino;
- A maioria cumpriu a escolaridade obrigatória;
- O nível de escolaridade é inferior no género feminino comparativamente com o masculino.

2. **Caracterização socio-política e cultural do país:**

- O país atravessava um período de repressão e de censura, na forma de um regime ditatorial, acarretava dificuldades económicas e de trabalho.

- Havia descriminação em relação às mulheres
- Os constituintes das famílias tinham funções específicas, o pai era o trabalhador por excelência fora de casa e a mãe tinha de cumprir o seu papel de dona de casa e criar os filhos.

3. Práticas lúdicas:

- Estas eram condicionadas pelo regime**,** principalmente na forma do trabalho, e que esta situação atingia com mais expressão o género feminino;
- O local de preferência para o género feminino era a escola, a rua e a casa;
- O local de preferência para o género masculino era a escola e a rua;
- O género feminino possuía menos tempo para as suas práticas lúdicas comparativamente com o género masculino;
- O género feminino executava-as na hora do recreio e quando tinha tempo
- O género masculino executava-as preferencialmente em horas específicas ou tempos livres;
- As práticas lúdicas raramente eram praticadas por indivíduos de ambos os géneros.

4. Jogos:

- São característicos de cada género;
- O género masculino pratica uma maior variedade de jogos do que o género feminino
- O género feminino mostra mais afinidade para jogos de saltos e de lançamento em precisão
- O género masculino tem uma maior afinidade para jogos como corrida e perseguição, locomoção, desportivos com bola, e lançamentos em precisão;
- A designação dos jogos varia consoante o local onde é praticado.

5. Brincadeiras:

- São característicos de cada género;
- São muitas vezes únicas e características de cada um;
- O género feminino tem uma maior afinidade para brincadeiras de saltos, mas principalmente de dramatização;
- O género masculino tem uma maior afinidade para brincadeiras de locomoção e de caça.

6. Brinquedos:

- Embora com menos expressão do que os jogos e das brincadeiras, que existem brinquedos característicos de cada género;
- O género feminino mostrou mais afinidade para as pedras e pelas bonecas;
- O género masculino mostrou mais afinidade para o carro/carro de bois e pelo pião/pião das nicas;
- A origem do material destes, era maioritariamente de origem artesanal;
- Os brinquedos que necessitavam de confecção eram feitos por eles próprios.

Temos a consciência de que, um trabalho desta natureza nunca está perfeito, e que pode ser sempre realizado algo com vista a que seja melhorado. No entanto, podemos constatar que os objectivos a que nos propusemos foram cumpridos.

Passaremos de seguida, a enumerar um conjunto de recomendações tendo em vista futuros estudos compreendidos nesta área:

Primeiro de tudo, seria interessante realizar um estudo, que comparasse uma amostra de indivíduos que tivessem nascido e residido durante a sua infância, na mesma localidade, com vista, a verificar se as práticas lúdicas diferiam ou não de indivíduo para indivíduo, assim como, constatar se a designação dada aos jogos, brinquedos e brincadeiras seriam idênticas.

Seria interessante também, comparar uma amostra que tivesse residido na mesma localidade com outra originaria de outra localidade, com o intuito de se averiguar se as praticas lúdicas diferiam de localidade para localidade.

Outro estudo que teria pertinência seria comparar os vários estudos realizados nesta área, com vista à obtenção de uma amostra significativa de alguma zona específica de Portugal ou de algum distrito.

Outro estudo que poderia ser realizado era o de contactar com vários centros de dia de um determinado distrito de Portugal, para realizar entrevistas ao maior número de pessoas possíveis com o objectivo de averiguar a existência de um ou mais jogos tradicionais dessa zona, bem como a obtenção do maior número de práticas lúdicas referenciadas pelos idosos.

Um outro estudo que poderia ser realizado era juntar uma amostra que contemplasse avós, pais e netos com o objectivo de analisar a evolução das formas de jogar e verificar quais são as práticas lúdicas que passam de geração em geração.

BIBLIOGRAFIA

AMADO, João da Silva (2002). *Universo dos Brinquedos Populares.* Coimbra: Quarteto Editora.

BANDET, Jeanne (1973). *A criança e os brinquedos.* Lisboa: Editora Estampa.

BENTO, O. (1999). O século do idoso e o papel do desporto. *Revista Humanidade-terceira idade,* nº46.

BERGER, L. & POIRER, D.M. (1995). *Pessoas Idosas. Uma Abordagem Global.* Lisboa: Edições Lusodidáctica.

BOGDAN, Robert & BIKLEN, Sari (1994). *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.* Lisboa: Porto Editora.

BOMTEMPO, Edda (1999). A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação do imaginário in KISHIMOTO, T. M. (1999). *Jogo, brinquedo e a educação.* São Paulo: Cortez Editora. pp. 57-71.

CAETANO, Ricardo (2004). *Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos: jogos, brinquedos e brincadeiras dos nossos avós: um estudo de género*. Monografia de licenciatura apresentada à Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física. Coimbra.

CAILLOIS, R. (1990). *Os jogos e os Homens: a mascara e a vertigem.* Lisboa: Editorial Cotovia.

CARVALHO, R. (1986). *História do ensino em Portugal – Desde a fundação da nacionalidade até ao fim do regime de Salazar Caetano.* Lisboa: Edição Fundação Calouste Gulbenkian.

CARVALHO, J. (1999). Aspectos metodológicos no trabalho com idosos. In a Qualidade de Vida no Idoso: o Papel da Actividade Física (Actas). Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade do Porto.

FENALTI, R. C. S. (2004). A Conduta Lúdica e a Terceira Idade. In SCHWARTZ, G.M (org). *Dinâmica Lúdica: novos olhares.* Barueri, São Paulo: Editora Monoli. pp. 87-107

FRANCO, Maria L. P. B. (2003). *Análise de conteúdo.* Brasília. Plano Editora.

GONÇALVES, Mateus (2004). *Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos: jogos, brinquedos e brincadeiras de outros tempos*. Monografia de licenciatura apresentada à Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física. Coimbra.

GORJÃO, Vanda (2002). *Mulheres em tempos sombrios: oposição feminina ao Estado Novo.* Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais.

IMAGINÁRIO, C. (2002). *O Idoso Dependente, em Contexto Familiar*. Coimbra, pp. 41-42.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTATISTIACA (1991). *Estatísticas Demográficas.* Lisboa: INE.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTATISTIACA (2001). *Estatísticas Demográficas.* Lisboa: INE

KISHIMOTO, Morchida. Brinquedo e brincadeira usos e significações dentro de contextos culturais. In SANTOS, Santa M. P. (1997). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.* Petrópolis: Editora vozes.

KISHIMOTO, Morchida (2001). O jogo e a educação infantil. In KISHIMOTO, Morchida (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.* 5ªEdição. São Paulo: Cortez editora. pp. 13-43.

MARQUES, A. H. de Oliveira (1997). História de Portugal: manual para uso de estudantes e outros curiosos de assuntos do passado pátrio. Lisboa. Editorial Presença.

MARQUES, Angelina (2002). *Jogo e desenvolvimento da criança hoje: estatuto sociométrico e opções lúdicas em crianças de uma escola do 1º ciclo.* Dissertação de mestrado em Ciências do Desporto apresentada à Universidade da Beira Interior: Covilhã.

NEGRINE, A. (2000). O Lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In SANTOS. S.M.P (org.) *Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico*. São Paulo: Editora Vozes. pp. 15-24.

Normas para a apresentação de documentos científicos, 2: teses, dissertações, monografias e trabalhos académicos. Curitiba (2002): Universidade Federal do Paraná Sistema de Bibliotecas. Editora UFPR

Normas para a apresentação de documentos científicos, 9: tabelas. Curitiba (2002): Universidade Federal do Paraná, Instituto Paranaense de Desenvolvimento Económico e Social. Editora UFPR

Normas para a apresentação de documentos científicos, 10: Gráficos. Curitiba (2002): Universidade Federal do Paraná, Instituto Paranaense de Desenvolvimento Económico e Social. Editora UFPR

OLIVEIRA, Vera (2000). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos in OLIVEIRA, Vera (org.) *o brincar e a criança do nascimento aos seis anos.* Petrópolis. Editora Vozes. pp. 13 - 32.

OMENÃCA, J.V.R & CILLA, R.O (1999). *Juegos cooperativos y educación física.* Colección Deporte. Editorial Paidotribo.

PAIS, Natália (1992). Brincar. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, nº3, pp. 373-377.

PIMENTEL, Irene (2001). *História das organizações femininas do Estado Novo*. Lisboa: Temas e Debates.

PIRES, José. (1992) Atividade lúdica e aprendizagem. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, nº3, pp. 379-391.

RUSCHEL, M. & BERTOLDO, J. (2000). *Jogo, Brinquedo e Brincadeira – uma revisão contextual*. In http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=35

SANTOS, Santa Marli (org) (1999). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.* 4ª Edição, Pétropolis: Editora Vozes

SILVA, Renata Laudares (2004). Lazer e Género: suas relações com o lúdico. . In SCHWARTZ, G.M (org). *Dinâmica Lúdica: novos olhares.* Barueri, São Paulo: Editora Monoli. pp. 111-129.

SKINNER, J. (1989) Bilogical, functional and chronological age. In SPIDURSO, W. & Eckert. H. eds. (1998). *Physical dimensions of aging.* American Academy of Physical Education. Papers, 22. pp 65-68. Champaign, Illinois: Human Kinetics.

SOLÉ, M. (1992). Los juguettes en el marco de los ludotecas: elementos do juego, de transmissión de valores y dessarollo de la personalidad. *Revista Portuguesa*, nº3.

SPIDURSO, W. & Eckert. H. eds. (1998). *Physical dimensions of aging.* American Academy of Physical Education. Papers, 22. pp 65-68. Champaign, Illinois: Human Kinetics.

ZAMBRANA, M. (1991). *O Desporto na 3ª Idade*. Câmara Municipal de Oeiras.

ZAMBRANA, M. (1992). *O desporto na terceira idade*. *Revista Horizonte,* Vol. VIII, 45, pp. 1-8.

ANEXOS

Guião da Entrevista

1. Caracterização pessoal

- Idade
- Residência actual
- Residência durante a infância
- Residência zona rural ou zona urbana
- Profissão exercida no passado
- Nível de escolaridade

2. Caracterização das condições socio-políticas e culturais do país

- Qual a ideia que tem da situação politica do pais durante a sua infância?
- Nessa altura qual era o papel da mulher/homem na sociedade portuguesa
- Essa situação condicionava de alguma forma o tipo de jogos, brinquedos e brincadeiras que praticavam?
    - De que forma?
    - Porque é que condicionava?

3. Identificação dos elementos de estudo: jogos, brinquedos e brincadeiras

3.1 Jogo

- Quais os jogos que se lembra de ter praticado ou que mais marcaram a sua infância?
- Porque é que o faziam? Era um jogo tradicional da região?
    - Com quem aprendeu esse jogo?
    - Quando é que jogavam? Esse jogo era praticado mais frequentemente nalguma época especial?
    - Quais eram as regras e o objectivo do jogo?
    - Jogavam sempre da mesma maneira? Introduziram alguma alteração?
    - De que materiais era feito o objecto com que se jogava?

- Quantas pessoas jogavam?
- Quem é que jogava? Qualquer criança podia jogar?
- Onde se realizava?
- Haviam jogos praticados unicamente por rapazes ou só por raparigas? Quais eram? Porque?
- Havia algum tipo de castigo para quem perdia o jogo? Qual era?
- Inventaram algum jogo? Qual?

3.2 Brincadeiras

- Quais eram as brincadeiras do seu tempo de criança que mais praticava?
- Qual era a sua brincadeira favorita? Era aquela que mais brincava?
- Porque é que o fazia? Era uma brincadeira tradicional da região?
    - Descreva essa brincadeira!
    - Onde é que brincava? Dentro de casa, na rua, na escola? Zona rural ou zona urbana?
- Com quem brincava?
- Quando é que brincava? Porque é que brincava mais nesses períodos?
- Quanto tempo passava a brincar?
- Como surgiu essa brincadeira?
- Haviam brincadeiras só para por raparigas ou só por rapazes? Quais? Porque?

3.3 Brinquedos

- Com que brinquedos é que brincava na sua infância?
- Podia descrever-me esse brinquedo?
    - Como era feito o brinquedo?
    - Era um brinquedo artesanal ou industrializado? Utilizavam sempre os mesmos materiais para o construir? Onde é que os arranjavam os materiais?
    - Quando tempo se demorava a construir?
    - Como é que apareceu esse brinquedo? Onde foi feito?
    - Como é que brincava?
    - Onde costumava brincar com esse brinquedo?

- Só você é que brincava ou haviam mais pessoas a usar o mesmo brinquedo?
- Porque é que brincavam com ele? Era um brinquedo tradicional da região?
- Em que momentos utilizava os brinquedos?
- Brincava sozinho(a) ou acompanhado(a)?
- Quem é que fazia esse brinquedo? Você próprio(a) ou outra pessoa? Quem?

- Tinha algum a quem dava maior importância? Porque motivo?
- Havia algum brinquedo que conhecesse na altura e gostasse, mas não pôde ter ou não lhe era permitido brincar com ele?
- Ainda conserva algum desses brinquedos?
- Consegue voltar a construir algum desses brinquedos? Descreva a forma de construção.
- Os rapazes também brincavam com os mesmos brinquedos que as raparigas? Porque eram distintos?
- Havia brinquedos que se usavam só dentro de casa ou só na rua? Quais? Porque eram distintos?

APÊNDICES

Entrevista Transcrita

Tema: Identificação das Práticas Lúdicas e recreativas dos idosos durante a sua infância
Entrevista n.º 6
Inquirido: I6
Entrevistador: António Rodrigues
Local: Lar da Santa Casa da Misericórdia

Caracterização pessoal

Idade: 84 anos de idade
Residência actual: Lar da santa casa da Misericórdia
Residência durante a infância: Porto
Residência zona rural ou zona urbana: Urbano
Profissão exercida no passado: Encadernador
Nível de escolaridade: 4º Ano de escolaridade

Caracterização das condições socio-políticas e culturais do país

Qual a ideia que tem da situação politica do pais durante a sua infância?

Bom, bom não era, estamos na mesma, não vejo regalias nenhumas e eles estão a construir o antigo. Antigamente não havia votos e não havia liberdade de expressão. Esta mocidade esta cada vez pior, eles dizem que não mas é…eu não os vejo construir nada, sabe o que é que eu vejo é destruição.

Nós alguma vez tínhamos uma voz alta no refeitório era o tinhas levavas logo.

O director era um militarista… no recreio lá estava a fazermos a formatura e a marcar o passo.

Isto (a mudança de regime) foi bom para expressão da palavra, porque antigamente era censura.

Nessa altura qual era o papel da mulher/homem na sociedade portuguesa?

O homem trabalhava e a mulher trabalhava assim como a minha mãe… O meu pai como só ganhava 7 escudos ao dia para sustentar 7 irmãos e a minha mãe também

ajudava. A minha levava um filho a mão e levava outro para tomar conta desse. Foi assim a criação

Essa situação condicionava de alguma forma o tipo de jogos, brinquedos e brincadeiras que praticavam?

- **De que forma?**

Acho que não

- **Porque é que condicionava?**

Identificação dos elementos de estudo: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

Quais os jogos que se lembra de ter praticado ou que mais marcaram a sua infância?

Aro da bicicleta, Carrinho de pau, malha, Pião, Costelo, Cartas

<u>Aro da bicicleta</u>

Que material é que usava? E o aro era feito de que?

Para o Aro da bicicleta procurávamos um pau curvo na ponta, O aro da bicicleta era mesmo feito de aço.

Então e havia competições?

Não havia competições era só um entretêm.

<u>Carrinho de pau</u>

Então como é era feito esse carrinho

Era um carrito com um pau e uma roda à frente e encostava-se ao ombro e era assim…

Então e havia competições?

Não havia competições era só um entretêm.

E lembra-se de algum jogo tradicional aqui da zona?

<u>Malha</u> – Olhe o que se joga muito aqui na zona é a malha, (aqui é Meco no Porto é o fito).

Como é que se jogava?

Era um bocado de pau aguçado na ponta que esta ali na terra e depois atirava-se a malha para tentar acertar no fito.

<u>Pião</u> – lá no Porto também joguei no colégio e o cordão era a faniqueira

Descreva-me lá como é que jogava?

Atirava-se o pião uns contra os outros, por último utiliza um pião mais grosso com um bico que parecia um bico de papagaio. Lançava-se um pião e o segundo que o lança-se tinha de tentar acertar-lhe com o objectivo de o tentar partir. Havia habilidosos que conseguiam segurar o pião a rodar com a palma da mão e mesmo com na unha do polegar.

E esses piões eram de que material, era o senhor que os construía?

Os piões eram comprados.

E jogavam em que locais?

Agora já não se joga ao pião sabe porque? Porque as estradas já estão todas alcatroadas, jogava-se principalmente em campos de terra.

<u>Costelo</u>

Não sei como o que é descreva-me lá como é que o utilizavam?

Era comprado, era de aço era assim da espessura daqueles raios, o costelo era uma espécie de armadilha de aço que tinha um pingalhetesito, fazia um buraco e passava por lá um fio que prendia o bicho do milho. Pássaro vinha atraído pelo bicho e ficava lá preso. Era em fins de Setembro, Outubro, quando o milho já estava maduro. Armávamos os costelos à noite e depois de manha levantávamos bem cedo para ir ver se apanhávamos alguma coisa.

Então e havia algum jogo para ver quem é que caçava mais pássaros?

Não, não e até os roubavam

<u>Cartas</u>

Jogávamos às cartas e sabe naquele tempo não tínhamos cartas, então havia as figuras os reis e dos ministros e jogávamos como isso.

MATRIZ DE CATEGORIAS E DE SUBCATEGORIAS E INDICADORES
Caracterização das condições socio-políticas e culturais do país – Feminino

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Nº	Discurso	Nº
Situação politica	**Noção**	Pior (I2)	1	"…Agora já não é assim, mas naquele tempo passava muito mal…" (I2)	3
		Melhor (I4)	1	"…Havia mais disciplina, mais educação, mais sucesso do que há agora…" (I4)	
		Não especifica (I1)	1	"…era um bocado diferente…" (I1)	
	Conhecimento do regime	Pouco (I1, I5)	2	"…Nunca percebi nada de politica então nesse tempo ainda percebia menos…" (I1)	5
		Ditadura/censura (I2, I3, I5)	3	"…não gostava do regime e foi algumas vezes preso…" (I2)	
	Dificuldades	Económicas (I2)	1	"…A minha mãe criou 6 filhos e naquele tempo havia uma sardinha grande amarela e ela dividia essa sardinha em 3…" (I2)	2
		De trabalho (I2)	1	"…Naquela altura a gente tinha-se de sujeitar a qualquer trabalho…" (I2)	
A mulher na sociedade	**Papel**	Doméstica (I4, I3)	2	"Geralmente a mulher estava em casa a trabalhar…" (I4)	6
		Trabalhar (I3, I5)	2	"A minha mãe … ia também para Espanha para ajudar" (I5)	
		Criar os filhos (I2, I3)	2	"A minha mãe coitada viu-se … atrapalhada para criar aqueles filhos todos…" (I2)	
	Estatuto	Inferior (I1, I2, I5)	3	"…o meu pai era mandão … e a minha mãe obedecia às vontades dele". (I1) "…numa casa de um primo meu, havia dificuldades na vida e ele batia-lhe muito…" (I2) "…naquele tempo não nos deixavam sair…" (I5)	3
O homem na sociedade	**Papel**	Trabalhar (I3, I4)	2	"…e o marido trabalhava fora…" (I4)	2
	Estatuto	Superior (I1, I2, I5)	3	"…o meu pai era mandão, ele e que queria podia e mandava…" (I1) "…numa casa de um primo meu, havia dificuldades na vida e ele batia-lhe muito…" (I2) "…havia muita diferença entre o homem e a mulher…" (I5)	3
Política como condicionante da actividade lúdica	**Efeito da Política**	Não condicionava (I1, I4)	2	"...penso que não..." (I1, I4)	5
		Condicionava (I2, I3, I5)	3	"...um bocadinho..." (I2, I3, I5)	
Condicionantes da actividade lúdica	**Possíveis motivos**	Nada (I1, I4)	2	"...penso que não..." (I1, I4)	5
		Trabalho (I2, I3, I5)	3	"...tinha de estar muito tempo a trabalhar..." (I2, I3, I5)	

MATRIZ DE CATEGORIAS E DE SUBCATEGORIAS E INDICADORES
Caracterização das condições socio-políticas e culturais do país – Masculino

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Nº	Discurso	Nº
Situação política	**Noção**	Pior (I6, I7, I8)	3	"…Era diferente, era um regime ditatorial e nesses regimes a gente está muito limitado não é…" (I7)	4
		Melhor (I7)	1	"…Apreciávamos aquilo que agora se perdeu…" (I7)	
	Dificuldades	Económicas (I8)	1	"…íamos para a bicha para buscar pão negro…" (I8)	1
	Conhecimento do Regime	Pouco (I9, I10)	2	"…nessa altura não sabia nada dessas coisas…" (I9)	3
		Ditadura/censura (I6)	1	"…antigamente era censura…" (I6)	
A mulher na sociedade	**Papel**	Trabalhar (I6, I10)	2	"…e a mulher trabalhava assim como a minha mãe…" (I6) "a minha mãe trabalhava tanto como o meu pai." (I10)	4
		Doméstica (I8, I9)	2	"…a mulher ficava mais em casa…" (I8) "…a mulher funcionava como a dona de casa…" (I9)	
	Estatuto	Inferior (I7)	1	"As meninas tinham recreio à parte, entravam depois de nós termos entrado…" (I7)	1
O homem na sociedade	**Papel**	Trabalhar (I6, I8, I9, I10)	4	"O homem trabalhava…" (I6) "…e o homem trabalhava fora para sustentar a casa…" (I8) "…e o homem era o que trabalhava…" (I9)	4
	Estatuto	Diferente (I8, I10)	2	"…havia papéis diferentes… (I10)	2
Politica como condicionante da actividade lúdica	**Efeito da Politica**	Não condicionava (I6, I10)	2	"....Acho que não..." (I6)	5
		Condicionava (I7, I8)	2	"...Condicionava um pouco..." (I7, I8)	
		Indiferença (I9)	1	"...Não sei não me lembro disso..." (I9)	
Condicionantes da actividade lúdica	**Possíveis motivos**	Nada (I6, I9, I10)	3	"....Acho que não..." (I6)	5
		Trabalho (I8)	1	"...tinha de ajudar os meus pais em casa..." (I8)	
		Censura (I7)	1	"...tínhamos de ter cuidado por causa PIDE..." (I7)	

Quadro 1 – Situação política

SIT. POLÍTICA	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
NOÇÃO	NE	Pi		M		Pi	Pi	Pi			3	3	6
DIFICULDADES		E T						E			2	1	3
CONHECIMENTO DO REGIME	Po	D/C	D/C		Po D/C	D/C			Po	Po	5	3	8
Total											10	7	17

SIT. POLÍTICA	Nº F	Nº M	TOTAL
Pi – PIOR	1	3	4
NE – NÃO ESPECIFICA	1	0	1
M – MELHOR	1	0	1
E – ECONOMICAS	1	1	2
T – TRABALHO	1	0	1
Po – POUCO	2	2	4
D/C – DITADURA/CENSURA	3	1	4
TOTAL	10	7	17

Quadro 2 – A Mulher na sociedade

A MULHER NA SOCIEDADE	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3			Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
PAPEL		CF	T	CF	D	D	T	T		D	D	T	6	4	10
ESTATUTO	I	I					I		I				3	1	4
Total													9	5	14

A MULHER NA SOCIEDADE	Nº F	Nº M	TOTAL
CF – CRIAR OS FILHOS	2	0	2
T – TRABALHAR	2	2	4
D – DOMESTICA	2	2	4
I – INFERIOR	3	1	4
TOTAL	9	5	14

Quadro 3 – O Homem na sociedade

O HOMEM NA SOCIEDADE	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
PAPEL			T	T		T		T	T	T	2	4	6
ESTATUTO	S	S			S			D		D	3	2	5
Total											5	6	11

O HOMEM NA SOCIEDADE	Nº F	Nº M	TOTAL
T – TRABALHAR	2	4	6
S – SUPERIOR	3	0	3
D – DIFERENTE	0	2	2
TOTAL	5	6	11

Quadro 4 – Política como condicionante da actividade lúdica

POLITICA COMO CONDICIONANTE DA ACTIVIDADE LÚDICA	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
NÃO CONDICIONAVA	*			*		*				*	2	2	4
CONDICIONAVA		*	*		*		*	*			3	2	5
INDIFERENÇA									*		0	1	1
Total											5	5	10

Quadro 5 – Condicionantes da actividade lúdica

CONDICIONANTES DA ACTIVIDADE LÚDICA	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
NADA	*			*		*			*	*	2	3	5
TRABALHO		*	*		*			*			3	1	4
CENSURA							*				0	1	1
Total											5	5	10

MATRIZ DE CATEGORIAS E DE SUBCATEGORIAS E INDICADORES
Brinquedos – Feminino

Categorias	Subcategorias		Indicadores	Discurso	Nº
Bonecos	TIPO MAT	Artesanal	Farrapos/tecido (I1, I2, I3, I5) Lã (I1) Linha (I1) Casquinha (I1)	"…fazia-as eu com farrapos, com um bocado de lã fazíamos o cabelo, com uma linha vermelha fazíamos a boca, com uma linha preta fazíamos os olhos…" (I1) "…de um boneco de casquinha…" (I1)	7
		Outros*	Papelão (I4)	"…tinha uma bonequita de papelão…" (I4)	1
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno grupo (I1, I2, I3, I5)	"…juntavam-se 4 ou 5 raparigas…"(I5)	4
			Não foi referido (I4)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Raparigas (I1, I2, I3, I5)	"…era só com as raparigas…" (I5)	4
			Não foi referido (I4)		1
	CONSTRUTOR		Mãe (I5)	"…a minha mãe das meias …" (I5)	1
			A própria (I1, I2, I3)	"…fazia-as eu com farrapos…" (I1) "…juntávamo-nos todas e fazíamos bonecas de farrapos …" (I2)	3
			Não foi referido (I4)		1
Pedras	TIPO MAT	Outros*	Pedrinhas (I1, I2, I3, I4, I5)	"…e depois atirávamos uma pedrinha…" (I1)	5
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno grupo (I1, I2, I3, I4, I5)	"…fazíamos um quadrado no chão e um risco, e depois atirávamos…" (I1)	5
	COM QUEM BRINCAVA		Rapazes (I4)	"…Jogava com os rapazes…" (I4)	1
			Raparigas (I3)	"…nós meninas…jogávamos à macaca…" (I3)	1
			Rapazes e raparigas (I1)	"…Jogavam rapazes com as raparigas…" (I1)	1
			Não foi referido (I2, I5)		2
Berlindes e bolinhas	TIPO MAT	Industrial	Berlindes (I1, I4)	"…Aquilo não era um berlinde convencional, era uma espécie de bolinhas…" (I1)	2
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno grupo (I1, I4)	"…os rapazes iam assim…" (I1)	1
	COM QUEM BRINCAVA		Rapazes (I1)	"…Era uma brincadeira mais de rapazes…" (I1)	1
			Não foi referido (I4)		1
Cordas	TIPO MAT	Industrial	Guitas (I2) Corda (I5)	"…com umas guitas assim grossas de atar os feixes…" (I2) "…uma miúda de cada lado da corda…" (I5)	2
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno grupo (I2)	"…juntávamo-nos todas…" (I2)	1
			Grupo de 3 (I5)	"…pegava uma miúda de cada lado da corda e havia outra que saltava no meio…" (I5)	1
	COM QUEM BRINCAVA		Raparigas (I2, I5)	"…Saltava com mais raparigas…" (I2)	2

Botões, Malha e Palitos	TIPO MAT	Outros *	Botões (I4) Malha (I4) Palito (I4)	"…covinha no chão e metia-se os botões lá dentro. Depois a frente desse buraco metia-se um palito em pé. De seguida atirava-se uma malha…" (I4)	1
	FORMA DE BRINCAR		Não foi referido (I4)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Colegas da escola # (I4)	"…Era jogado no recreio…" (I4)	1
Mota de corda	TIPO MAT	Industrial	Mota de corda (I4)	"…mota com corda…brinquedo de luxo…" (I4)	1
	FORMA DE BRINCAR		Não foi referido (I4)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Não foi referido (I4)		1
Pião	TIPO MAT	Outros*	Pião (I4)	"…lançava-se o pião…" (I4)	1
	FORMA DE BRINCAR		Não foi referido (I4)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Não foi referido (I4)		1
	CONSTRUTOR		Não foi referido (I4)		1
Bola	TIP MAT	Artesanal	Pano (I3)	"…Fazíamos bolas de pano…" (I3)	1
	FORMA DE BRINCAR		Pequenos grupos (I3)	"…nós meninas…" (I3)	1
	COM QUEM BRINCAVA		Raparigas e Rapazes (I3)	"…nós meninas atirávamos as bolas umas às outras…" (I3) "…umas vezes eles atiravam as bolas para nós e nós para eles…" (I3	1
	CONSTRUTOR		A própria (I3)	"...fazíamos bolas de pano..." (I3)	1

* Não se pode determinar se o material é industrial ou Artesanal por não ter sido mencionado pelo entrevistado

O individuo I4 (do género feminino) tinha uma situação especial para a época porque frequentava uma escola de rapazes sendo assim como brincava com estes brinquedos no recreio pressupõe-se que os colegas eram indivíduos do género masculino

MATRIZ DE CATEGORIAS E DE SUBCATEGORIAS E INDICADORES
Brinquedos – Masculino

Categorias	Subcategorias		Indicadores	Discurso	Nº
Pião/ Pião das Nicas	TIPOMAT	Artesanal	Madeira (I9, I7, I10)	"…feito de madeira que fosse rija …" (I7)	3
		Industrializado	Pião (I6, I7)	"…Os piões eram comprados…" (I6)	2
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno grupo (I6, I7, I10)	"…Havia habilidosos que conseguiam…" (I6)	3
			Não foi referido (I9)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Colegas da escola/rapazes # (I6, I7)	"…também joguei no colégio…" (I6)	1
			Não foi referido (I7, I9, I10)		3
	CONSTRUTOR		Pai (I9)	"…era o meu pai que o fazia…" (I9)	1
			Não foi referido (I6, I7, I10)		3
Berlinde Bolinhas	TIPO MAT	Industrial	Berlinde (I7)	"…aqueles berlindes mais sofisticados…" (I7)	1
		Outros*	Bolinhas (I8)	"…empurrava-se com os dedos para meter aquelas bolinhas…" (I8)	1
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno grupo (I7, I8)	"…quando se perdia conquistava-se esse berlinde…" (I7)	2
	COM QUEM BRINCAVA		Rapazes (I7)	"…Os rapazes não brincavam com os mesmos brinquedos que as raparigas…" (I7)	1
			Não foi referido (I8)		1
Costelo	TIPO MAT	Industrial	Aço (I6)	"…era comprado, era de aço…" (I6)	1
		Outros*	Costelo (I10)	"…armar os costelos…" (I10)	1
	FORMA DE BRINCAR		Grupos de 2 (I10)	"…íamos aos pares…" (I10)	1
			Não foi referido (I6)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Rapazes (I10)	"…não brincava com as raparigas…" (I10)	1
			Não foi referido (I6)		1
Carros/ carro de bois	TIPO MAT	Artesanal	Madeira (I6, I8, I10) Pinha (I7)	"…com eixo de madeira… (I8) "…duas pinhas…" (I7)	4
		Industrial	Barrais (I8) Caixa de sapatos (I7)	"…punha-lhe uns barrais …" (I8) "…uma caixa e sapatos…" (I7)	2
		Outros*	Roda (I6, I8) Caixote (I8)	"…metíamos no ombro com uma rodita…"(I8) "…e um caixote …" (I8)	3
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno Grupo (I8, I10)	"…quem chegasse primeiro ganhava…" (I8)	2
			Não foi referido (I6, I7)		2
	COM QUEM BRINCAVA		Rapazes # (I10)		1
			Não foi referido (I6, I8, I7)		3
	CONSTRUTOR		O próprio (I6, I7, I8, I9)	"...fazíamos nós..." (I8)	4

Aro da Bicicleta	TIPO MAT	Industrial	Aço (I6)	"…era mesmo feito de aço…" (I6)	1
		Artesanal	Madeira (I6)	"…um pau curvo na ponta…" (I6)	1
	FORMA DE BRINCAR		Não foi referido (I6)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Não foi referido (I6)		1
Pau, Finto, Malha	TIPO MAT	Artesanal	Madeira (I6, I10)	"…bocado de pau aguçado na ponta…"(I6) "…um finto aqui no chão…" (I10)	2
		Industrial	Ferro (I10)	"…malhas de ferro…" (I10)	1
		Outros*	Malha (I6)	"…depois atirava-se a malha…"(I6)	1
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno grupo (I10)	"…a malha um de cada vez e depois era o outro…" (I10)	1
			Não foi referido (I6)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Rapazes (I10)	"…Não brincava com as raparigas…" (I10)	1
			Não foi referido (I6)		1
Bola	TIPO MAT	Artesanal	Farrapos (I8) Linha (I8) Meia (I8)	"…De farrapos metidos uns nos outros dentro de uma meia e depois cozíamos aquilo muito bem com linha…" (I8)	3
		Industrial	Couro (I9)	"…Era uma bola de couro …" (I9)	1
	FORMA DE BRINCAR		Pequeno grupo (I8, I9)	"…Íamos para um campo…" (I8)	2
	COM QUEM BRINCAVA		Amigos (I9)	"…futebol com os amigos…" (I9)	1
			Não foi referido (I8)		1
	CONSTRUTOR		O próprio (I8)	"…éramos nós que a fazíamos…" (I8)	1
			Não foi referido (I9)		1
Cartas	TIPO MAT	Industrial	Figuras de reis e ministros (I6)	"...não tínhamos cartas, então havia as figuras os reis e dos ministros..." (I6)	1
	FORMA DE BRINCAR		Não foi referido (I6)		1
	COM QUEM BRINCAVA		Não foi referido (I6)		1

O indivíduo I6 (do género masculino) como frequentava um colégio da mocidade portuguesa e disse que brincava com este brinquedo na escola então podemos supor que brincava com este determinado brinquedo com os rapazes.

#O indivíduo I7 (do género masculino) como disse: "…Os rapazes não brincavam com os mesmos brinquedos que as raparigas…" e para alem disto frequentava um colégio académico com ambos os sexos mas eles nunca se encontravam porque os horários eram feitos para tal.

O indivíduo I10 afirmou que não brincava com as raparigas sendo assim, podemos supor que no quadro de com quem brincava era soo com rapazes.

BRINQUEDOS

Quadro 6 – Brinquedos enumerados pelos entrevistados

BRINQUEDOS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Pião/ Pião das Nicas				*		*			*	*	1	3	4
Berlinde / Bolinhas	*			*			*	*			2	2	4
Costelo						*				*	0	2	2
Carro/ Carro de bois						*	*	*		*	0	4	4
Aro da bicicleta						*					0	1	1
Pau/Palito, Finto, Malha, Botões				*		*				*	1	2	3
Bola			*					*	*		1	2	3
Cordas		*			*						2	0	2
Pedras	*	*	*	*	*						5	0	5
Bonecas	*	*	*	*	*						5	0	5
Mota de corda				*							1	0	1
Cartas						*					0	1	
Total											18	17	35

I1-I5 Género Feminino **I6-I10** Género Masculino

Nº F – Número de brinquedos mencionados pelo género feminino
Nº M – Número de brinquedos mencionados pelo género masculino
Nº – Número de brinquedos mencionados por ambos os géneros

Quadro 7 – Tipo de material dos brinquedos

BRINQUEDOS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	A	I	O	Nº F	Nº M	Nº
Farrapos/ Tecido	*	*	*		*			*			*			4	1	5
Lâ	*										*			1	0	1
Linha	*							*			*			1	1	2
Casquinha	*										*			1	0	1
Papelão				*									*	1	0	1
Pedrinhas	*	*	*	*	*									5	0	5
Berlindes/ Bolinhas	*			*			*	*				*	*	2	2	4
Guitas/Corda/ Barrais		*			*			*				*		2	1	3
Botões				*									*	1	0	1
Malha				*		*							*	1	1	2
Palito				*									*	1	0	1
Mota de Corda				*								*		1	0	1
Pião				*		*	*					*	*	1	2	3
Pano			*								*			1	0	1
Madeira						*	*	*	*	*	*			0	5	5
Aço						*						*		0	1	1
Costelo										*			*	0	1	1
Pinha							*				*			0	1	1
Caixa de Sapatos							*					*		0	1	1
Roda						*		*					*	0	2	2
Caixote								*					*	0	1	1
Ferro										*		*		0	1	1
Meia								*			*			0	1	1
Couro									*			*		0	1	1
Fig. dos reis e Mi.										*		*		0	1	
Total											8	9	9	23	24	47

Quadro 8 – Origem do material dos brinquedos

BRINQUEDOS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
ARTESANAL	4	1	2	0	1	3	2	4	1	3	8	13	21
INDUSTRIAL	1	1	0	2	1	4	3	1	1	1	5	10	15
OUTROS	1	1	1	6	1	2	0	3	0	1	10	6	16
Total											23	29	52

Quadro 9 – Construção dos brinquedos

BRINQUEDOS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
BONECOS	Pr	Pr	Pr	NFR	M						5	0	5
BOLAS			Pr					Pr	NFR		1	2	3
PIÃO / PIÃO DAS NICAS				NFR		NFR	NFR		P	NFR	1	4	4
CARROS / CARRO DE BOIS						Pr	Pr	Pr	Pr		0	4	4
Total											7	10	17

CONSTRUTOR	Nº F	Nº M	TOTAL
M – MÃE	1	0	1
P – PAI	0	1	1
PR – O PRÓPRIO	4	5	9
NFR – NÃO FOI REFERIDO	2	4	6

MATRIZ DE CATEGORIAS E DE SUBCATEGORIAS E INDICADORES
Jogos e Brincadeiras – Feminino

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Nº	Discurso	Nº
Jogo	**De Saltos**	**Jogo da semana/ macaca** (I1, I2, I4, I3, I5)	5	"…fazíamos um quadrado no chão e um risco…" (I1)	6
		Jogo do caracol (I4)	1	"…Mandávamos as pedras e tínhamos de saltar…" (I4)	
	De lançamentos em precisão	**Jogo do Botão** (I4)	1	"…fazia-se uma covinha no chão e metia-se os botões…" (I4)	3
		Berlinde/bolinhas (I1, I4)	2	"…empurrava-se o berlinde com os dedos…" (I4)	
	De descoberta	**Esconde – esconde** (I2)	1	"…um fica aqui e o outro tapava os olhos…" (I2	1
Brincadeiras	**De Saltos**	**Saltar à corda** (I2, I5)	2	"…pegava uma miúda de cada lado da corda…" (I5)	3
		Jogo da china (I5)	1	"…que jogava o jogo da china…" (I5)	
	De lançamentos em precisão	**Pião** (I4)	1	"…lançava-se o pião e tentava-se apanhar o pião com a mão…" (I4)	1
	Outros jogos com bola	**Bolas de pano** (I3)	1	"…bolas de pano para atirar uns aos outros…" (I3)	1
	De Corrida e Perseguição	**Esconde – Esconde** (I1)	1	"…corríamos uns atrás dos outros…" (I1)	1
	De dramatização	**Bonecas** (I1, I2, I3, I4, I5)	5	"…fazíamos em casa um jantarinho…" (I1)	5

MATRIZ DE CATEGORIAS E DE SUBCATEGORIAS E INDICADORES
Jogos, Brincadeiras – Masculino

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Nº	Discurso	Nº
Jogo	**De lançamentos em precisão**	**Fito/Meco/Petisca** (I6, I10)	2	"…depois atirava-se a malha para tentar acertar no pau…" (I6)	8
		Pião (I6, I7, I9, I10)	4	"…lançava-se um pião e o segundo que o lançava…" (I6)	
		Berlinde/Botão (I7, I8)	2	"…Havia aqueles berlindes…" (I7)	
	De Mesa	**Jogar às cartas** (I6)	1	"…havia as figuras os reis e dos ministros e jogávamos como isso…" (I6)	2
	De Corrida e Perseguição	**Barra/ Correr** (I7, I9)	2	"…os rapazes estavam em linha e depois havia uma corrida…" (I7)	2
	Locomoção	**Carros de mão** (I8, I10)	2	"…e depois fazíamos corridas, fazíamos uma meta…" (I8)	2
	Desportivos com bola	**Jogar à bola/ Futebol** (I8, I9)	2	"…então jogava muito futebol com os amigos…" (I9)	2
Brincadeiras	**Locomoção**	**Aro e pau curvo** (I6)	1	"…Para o Aro da bicicleta procurava um pau curvo na ponta…" (I6)	4
		Carros de pau (I6)	1	"…um carrito com um pau e uma roda à frente…" (I6)	
		Luta (I7)	1	"…Era uma espécie de luta..." (I7)	
		Bicicleta (I9)	1	"…Andava de bicicleta…" (I9)	
	De saltos	**Burro** (I7)	1	"…Era ao burro …" (I7)	1
	De dramatização	**Carro de bois** (I7)	1	"…uma caixa e sapatos e duas pinhas era um carro de bois…" (I7)	1
	Caça	**Armar costelos** (I6, I10)	2	"…íamos aos pares armar os costelos…" (I10)	2

Quadro 10 – Jogos mencionados pelos idosos

JOGOS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Jogo da semana/ macaca	*	*	*	*	*						5	0	5
Jogo do caracol				*							1	0	1
Berlinde/bolinha/Botão	*			*			*	*			2	2	4
Esconde – Esconde		*									1	0	1
Fito/Meco/ Petisca/Botão				*		*				*	1	2	3
Pião						*	*		*	*	0	4	4
Jogar às cartas						*					0	1	1
Barra/ Correr							*		*		0	2	2
Carros de mão								*		*	0	2	2
Jogar à bola/ Futebol								*	*		0	2	2
Total											10	15	25

I1-I5 Género Feminino **I6-I10** Género Masculino

Nº F – Número de jogos mencionados pelo género feminino
Nº M – Número de jogos mencionados pelo género masculino
Nº – Número de jogos mencionados por ambos os géneros

Quadro 11 – Classificação dos jogos mencionados pelos idosos

JOGOS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10
Jogo da semana/ macaca	S	S	S	S	S					
Jogo do caracol				S						
Berlinde/bolinha/botão	LP			LP			LP	LP		
Esconde – Esconde		D								
Fito/Meco/ Petisca/Botão				LP		LP				LP
Pião						LP	LP		LP	LP
Jogar às cartas						M				
Barra/ Correr							CP		CP	
Carros de mão								L		L
Jogar à bola/ Futebol								DB	DB	

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS	Nº F	Nº M	TOTAL
S – SALTOS	6	0	6
LP – LANÇAMENTOS EM PRECISÃO	3	8	11
M – MESA	0	1	1
D – DESCOBERTA	1	0	1
CP – CORRIDA E PERSEGUIÇÃO	0	2	2
L – LOCOMOÇÃO	0	2	2
DB – DESPORTIVOS COM BOLA	0	2	2
TOTAL	10	15	25

Quadro 12 – Brincadeiras mencionadas pelos idosos

BRINCADEIRAS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Saltar à corda		*			*						2	0	2
Jogo da china					*						1	0	1
Pião				*							1	0	1
Bolas de pano			*								1	0	1
Esconde - Esconde	*										1	0	1
Bonecas	*	*	*	*	*						5	0	5
Aro e pau curvo						*					0	1	1
Carros de pau						*					0	1	1
Luta							*				0	1	1
Bicicleta									*		0	1	1
Burro							*				0	1	1
Carro de bois							*				0	1	1
Armar costelos						*				*	0	2	2
Total											11	8	19

I1-I5 Género Feminino

I6-I10 Género Masculino

Nº F – Número de brincadeiras mencionadas pelo género feminino
Nº M – Número de brincadeiras mencionadas pelo género masculino
Nº – Número de brincadeiras mencionadas por ambos os géneros

Quadro 13 – Classificação das brincadeiras mencionadas pelos idosos

BRINCADEIRAS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10
Saltar à corda		S			S					
Jogo da china					S					
Pião				LP						
Bolas de pano			OJCB							
Esconde - Esconde	CP									
Bonecas	D	D	D	D	D					
Aro e pau curvo						L				
Carros de pau						L				
Luta							L			
Bicicleta									L	
Burro							S			
Carro de bois							D			
Armar costelos						C				C

CLASSIFICAÇÃO DAS BRINCADEIRAS	Nº F	Nº M	TOTAL
S – SALTOS	3	1	4
OJCB – OUTROS JOGOS COM BOLA	1	0	1
D – DRAMATIZAÇÃO	5	1	6
CP – CORRIDA E PERSEGUIÇÃO	1	0	1
L – LOCOMOÇÃO	0	4	4
C – CAÇA	0	2	2
LP – LANÇAMENTOS EM PRECISÃO	1	0	1
TOTAL	11	8	19

Quadro Síntese 1 – JOGO DA SEMANA/ MACACA

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…Pedrinha…" (I1, I2) "…pedra… (I3, I4, I5)
Modo de jogar	"…fazíamos um quadrado no chão e um risco, e depois atirávamos uma pedrinha para ali e saltávamos ao pé-coxinho…" (I1) "…fazíamos uns riscos no chão depois atirávamos uma pedrinha para dentro dos quadrados e depois tínhamos de saltar ao pé-coxinho por cima da pedra…" (I2) "…fazíamos uns desenhos no chão e atirávamos uma pedra e depois saltávamos ao pé-coxinho…" (I3) "…então tinha uns traços na horizontal e outros na vertical, e havia 3 casas depois tínhamos uma pedra, que mandávamos para aquelas casas, depois tínhamos de saltar ao pé-coxinho por cima da pedra e quando chegava aquela parte que tinha duas casas tínhamos de saltar e dar uma volta…" (I4) "…Fazia-se uns riscos no chão… depois tínhamos uma pedra…" (I5)
Os intervenientes	"…Jogavam rapazes com as raparigas…" (I1) Não foi mencionando (I2, I5) "…nós meninas … jogávamos à macaca…" (I3) "…Jogava com os rapazes…" (I4)
Local da realização	"...era na rua..." (I1, I2) "...era na escola..." (I4) Não foi referido (I3, I5)
Quando jogava?	"…quando tinham tempo para isso…" (I1) "...recreio..." (I4) Não foi referido (I2, I3, I5)
Tipo de castigo	"…Não havia castigo…" (I1) Não foi referido (I2, I3, I4, I5)

Quadro Síntese 2 – JOGO DO CARACOL

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…Pedras…" (I4)
Modo de jogar	"…era do mesmo género da macaca mas o feitio do desenho no chão é que era no feitio de um caracol…" (I4)
Os intervenientes	"…jogava com os rapazes…" (I4)
Local da realização	"....escola..." (I4)
Quando jogava?	"...recreio..." (I4)
Tipo de castigo	Não foi referido (I4)

Quadro Síntese 3 – JOGO DO BERLINDE/ BOLINHAS/BOTÃO

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"...bolinhas…" (I1, I8) "…berlinde… (I4, I7)
Modo de jogar	"…os rapazes iam assim com os dedos e empurravam-nos para dentro de umas covinhas…" (I1) "…empurrava-se o berlinde com os dedos para tentar acertar na covinha. Havia uma só covinha…" (I4) "...Havia aqueles berlindes mais sofisticados e quando se perdia conquistava-se esse berlinde. Era com covinhas, nós atirava com os dedos e tentava acertar nas covinhas..." (I7) "...Era jogar o botão nós fazíamos umas covinhas, e empurrava-se com os dedos para meter aquelas bolinhas nos buracos..." (I8)
Os intervenientes	"…Era uma brincadeira mais de rapazes eu não jogava..." (I1) "…com os rapazes…" (I4) "...Os rapazes não brincavam com os mesmos brinquedos que as raparigas..." (I7) Não foi referido (I8)
Local da realização	"....escola..." (I4) "...rua..." (I1, I7, I8)
Quando jogava?	"...era de Inverno porque havia água dentro das covinhas..." (I7) "...recreio..." (I4) Não foi referido (I1, I8)
Tipo de castigo	Não foi referido (I1,I4, I8) "...quando se perdia conquistava-se esse berlinde..." (I7)

Quadro Síntese 4 – ESCONDE - ESCONDE

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…nenhum…" (I2)
Modo de jogar	"…um fica aqui e o outro tapava os olhos até o outro se esconder e depois o outro vinha a procura dele e depois quem chegava primeiro é que ganhava…" (I2)
Os intervenientes	Não foi referido (I2)
Local da realização	Não foi referido (I2)
Quando jogava?	Não foi referido (I2)
Tipo de castigo	Não foi referido (I2)

Quadro Síntese 5 – FITO/MECO/PETISCA/BOTÃO

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…pau aguçado na ponta…" (I6) "…malha…" (I4, I6, I10) "…finto…" (I10) "…botões…" (I4) "…palito…" (I4)
Modo de jogar	"…era um bocado de pau aguçado na ponta e depois atirava-se a malha para tentar acertar no pau…" (I6) "…um finto aqui no chão e nos atirávamos aos 70 metros mais ou menos. Jogávamos um de cada vez duas malhas, malhas de ferro, e tínhamos de tentar atirar o finto ao chão. Atirávamos a malha um de cada vez e depois era o outro, se cai-se o finto então ia-se armar e sempre assim. Depois ganhava quem tivesse mais pontos …" (I10) "…fazia-se uma covinha no chão e metia-se os botões lá dentro. Depois a frente desse buraco metia-se um palito em pé. De seguida atirava-se uma malha para tentar derrubar o palito. Ao derrubar o palito os botões saltavam, depois quem atira-se o palito ao chão e os botões ficassem mais perto da malha ganhava…" (I4)
Os intervenientes	"…jogava com os rapazes…" (I4) Não foi referido (I6) Não brincava com as raparigas (I10)
Local da realização	Não foi referido (I6, I10) "…escola…" (I4)
Quando jogava?	"…era jogado no recreio da escola e nas horas livres…" (I4) Não foi referido (I6, I10)
Tipo de castigo	Não foi referido (I4, I6, I10)

Quadro Síntese 6 – PIÃO

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…pião…" (I6, I7, I9, I10) "…pião mais grosso com um bico que parecia um bico de papagaio…" (I6) "…pião das nicas…" (I7) "…cordão era a faniqueira..." (I6) "…cordina…" (I7)
Modo de jogar	"…Atirava-se o pião uns contra os outros, por ultimo utiliza um pião mais grosso com um bico que parecia um bico de papagaio. Lançava-se um pião e o segundo que o lançava tinha de tentar acertar-lhe com o objectivo de o tentar partir…" (I6) "…o pião tinha uma cordina, era lançado para o chão e apanhava-se com a mão, depois quem conseguisse aguentar o pião a rodar mais tempo na mão ganhava, quem por sua vez fosse o que tivesse menos tempo com o pião a rodar tinha de se sujeitar a meter o pião das micas no meio para levar com os outros piões…" (I7) "…tentávamos acertar com os piões uns nos outros. O primeiro lançava o pião e depois o seguinte tentava acertar-lhe…" (I10) Não foi referido (I9)
Os intervenientes	Rapazes - colegas da escola# (I6) "…Os rapazes não brincavam com os mesmos brinquedos que as raparigas…" (I7) "…não brincava com as raparigas…" (I10) Não foi referido (I9)
Local da realização	"…no colégio…" (I6) "…campos de terra…" (I6)

	Não foi referido (I7, I9, I10)
Quando jogava?	"...quando tínhamos tempo..." (I9) Não foi referido (I6, I7, I10)
Tipo de castigo	Não foi referido (I6, I9, I10) "…se perdia era o pião das nicas que era utilizado para levar com os outros piões…" (I7)

andava num colégio só para rapazes

Quadro Síntese 7 – JOGAR ÀS CARTAS

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…figuras dos reis e dos ministros…" (I6)
Modo de jogar	Não foi referido (I6)
Os intervenientes	Não foi referido (I6)
Local da realização	Não foi referido (I6)
Quando jogava?	Não foi referido (I6)
Tipo de castigo	Não foi referido (I6)

Quadro Síntese 8 – BARRA/ CORRER

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	Não havia (I7, I9)
Modo de jogar	"…os rapazes estavam em linha e depois havia uma corrida. Nós partíamos dum certo sitio, partíamos todos depois ganhava o que chegava primeiro, a outro sitio. Era uma competição entre todos e ganhava o que chegava primeiro…" (I7) "…gastávamos muito de fazer corridas uns contra os outros para ver quem era o vencedor…" (I9)
Os intervenientes	"…os rapazes…" (I7) Não foi referido (I9)
Local da realização	Não foi referido (I7, I9)
Quando jogava?	Não foi referido (I7, I9)
Tipo de castigo	"…Não havia castigo para quem perdesse…" (I7) Não foi referido (I9)

Quadro Síntese 9 – CARROS DE MÃO

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…carros de mão…" (I8) "…um carrito…" (I10) "…haste de madeira…" (I10) "…rodita…" (I8)
Modo de jogar	"…carros de mão que metíamos no ombro com uma rodita e depois fazíamos corridas, fazíamos uma meta e quem chegasse primeiro ganhava…" (I8) "…fazíamos corridas uns com os outros…" (I10)
Os intervenientes	Não foi referido (I8) "…não brincava com as raparigas…" (I10)
Local da realização	Não foi referido (I8, I10)
Quando jogava?	Não foi referido (I8, I10)
Tipo de castigo	"…quem chegasse primeiro ganhava o comer, ou beber ou mesmo dinheiro…" (I8) Não foi referido (I10)

Quadro Síntese 10 – JOGAR À BOLA/FUTEBOL

ELEMENTOS DESCRITIVOS DO JOGO	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…a bola era feita de meias. De farrapos metidos uns nos outros dentro de uma meia e depois cozíamos aquilo muito bem com linha…" (I8) "…bola de couro… (I9)
Modo de jogar	Não foi referido (I8) "…futebol…" (I9)
Os intervenientes	Não foi referido… (I8) "…com os amigos…" (I9)
Local da realização	"…campo de terra…" (I8) "…recreio…" (I9) "…clube…" (I9)
Quando jogava?	Não foi referido… (I8) "…no clube…" (I9) "…nos recreios…" (I9)
Tipo de castigo	Não foi referido… (I8, I9)

Quadro Síntese 11 – SALTAR À CORDA

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	Descrição
Material utilizado	"…guitas assim grossas de atar os feixes…" (I2) "...corda…" (I5)
Modo de Brincar	"…saltava com mais raparigas, juntávamo-nos todas…" (I2) "…pegava uma miúda de cada lado da corda e havia outra que saltava no meio…" (I5)
Os intervenientes	"…Raparigas…" (I2, I5)
Local da realização	Não foi referido (I2, I5)
Quando brincava?	Não foi referido (I2, I5)

Quadro Síntese 12 – PIÃO

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	Descrição
Material utilizado	"…pião…" (I4)
Modo de Brincar	"…lançava-se o pião e tentava-se apanhar o pião com a mão…" (I4)
Os intervenientes	rapazes # (I4)
Local da realização	"…escola…" (I4)
Quando brincava?	"....escola..." (I4)

Quadro Síntese 13 – JOGO DA CHINA

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	Descrição
Material utilizado	"…pedras redondinhas…" (I5)
Modo de Brincar	Não foi referido (I5)
Os intervenientes	Não foi referido (I5)
Local da realização	"…na praia…" (I5)
Quando brincava?	"…no dia 25 de Março íamos a praia para comemorar o dia de jejum…" (I5)

Quadro Síntese 14 – BOLAS DE PANO

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	Descrição
Material utilizado	"…bolas de pano…" (I3) "…objecto…" (I3)
Modo de Brincar	"…fazíamos bolas de pano para atirar uns aos outros…" (I3) "…umas vezes eles atiravam as bolas para nós e nós para eles e era assim…" (I3) "…Nós com as bolas de trapos estávamos num sítio e depois tentávamos ver quem era que acertava num objecto que estava longe de nós…" (I3)
Os intervenientes	"…nós meninas…" (I3) "…umas vezes eles atiravam as bolas para nós e nós para eles…" (I3)
Local da realização	"...fora da escola..." (I3)
Quando brincava?	"...brincávamos algumas vezes mas não muito porque nós, mal chegávamos da escola tínhamos tarefas que os nossos pais nos davam..." (I3)

Quadro Síntese 15 – ESCONDE – ESCONDE

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	Descrição
Material utilizado	Não foi referido (I1)
Modo de Brincar	"…corríamos uns atrás dos outros…" (I1)
Os intervenientes	Não foi referido (I1)
Local da realização	Não foi referido (I1)
Quando brincava?	Não foi referido (I1)

Quadro Síntese 16 – BONECAS

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	Descrição
Material utilizado	"...farrapos/tecido..." (I1, I2, I3, I5) "...lã..." (I1) "... linha..." (I1) "...casquinha..." (I1) "....papelão..." (I4)
Modo de Brincar	"...fazíamos em casa um jantarinho, um baptizado da boneca e era uma tarde ou uma manha de festa para nós. Geralmente brincávamos em casa mas por vezes íamos até à horta para fazer o baptizado..." (I1) "...o boneco era todo articulado e depois podia-se vesti-lo com roupinhas..." (I1) "...fazíamos um vestido para a boneca, costurávamos uns vestidos para as bonecas e lavava-mos os vestidos das bonecas e praticamente era aquilo que fazíamos..." (I2) "...fazíamos bonecas de farrapos..." (I3) "....não foi referido..." (I4) "...uma era a mão outra era o filho, fazíamos os casamentos uma era a noiva e o outro o noivo...juntavam-se 4 ou 5 raparigas e fazia-se o casamento, uma era a noiva e até fazíamos o jantar e tudo para comer, fazíamos arroz doce..." (I5)
Os intervenientes	"...só brincavam meninas..." (I1, I2, I3, I5) Não foi referido (I4)
Local da realização	"...casa..." (I1, I3, I5) "....horta..." (I1)

	Não foi referido (I2, I4)
Quando brincava?	"....era uma tarde ou uma manha..." (I1) Não foi referido (I2, I4, I5) "...quando tínhamos tempo... (I3)

Quadro Síntese 17 – CARRO DE BOIS

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"...caixa de sapatos (I6) "...pinhas..." (I6)
Modo de Brincar	Não foi referido (I6)
Os intervenientes	Não foi referido (I6)
Local da realização	Não foi referido (I6)
Quando brincava?	Não foi referido (I6)

Quadro Síntese 18 – ANDAR DE BICICLETA

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…bicicleta…" (I9)
Modo de Brincar	"…Juntávamos uns com os outros e andávamos…" (I9)
Os intervenientes	Não foi referido (I9)
Local da realização	Não foi referido (I9)
Quando brincava?	"…andava muito durante os tempos livres…" (I9)

Quadro Síntese 19 – ARMAR COSTELOS

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…costelo…" (I6, I10)
Modo de Brincar	"…armávamos os costelos à noite e depois de manha levantávamos bem cedo para ir ver se apanhávamos alguma coisa…" (I6) "…íamos aos pares armar os costelos para tentar apanhar os pássaros. Depois voltávamos lá para ver se tinha pássaros se tivesse pronto, se não deixávamos para ver se apanhávamos algum…" (I10)
Os intervenientes	Não foi referido (I6) "…Não brincava com as raparigas…"(I10)
Local da realização	Campos de milho (I6) Não foi referido (I10)
Quando brincava?	"…era em fins de Setembro, Outubro, quando o milho já estava maduro…" (I6) "…armávamos os costelos à noite e depois de manha…" (I6) Não foi referido (I10)

Quadro Síntese 20 – LUTA

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…tapete grande…" (I7)
Modo de Brincar	"…Tinha regras muito semelhantes a luta romana. Quem saí-se fora do tapete perdia. Um era agarrado pelo outro, e as vezes tínhamos de fazer uma cambalhota para se livrar, para se desembaraçar do adversário…" (I7)
Os intervenientes	Colegas da escola – rapazes# (I7)
Local da realização	"…na escola…" (I7)
Quando brincava?	"…no recreio…" (I7)

Quadro Síntese 21 – BURRO

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	DESCRIÇÃO
Material utilizado	Nenhum
Modo de Brincar	"…havia um que agachava-se e depois os outros saltavam para cima para cima das costas. Primeiro saltava um e depois saltava outro e assim sucessivamente até ele aguentar… Oh espere, aquilo havia vários que se agachavam em fila uns atrás dos outros e depois os colegas iam saltando e tentando chegar o mais longe possível…" (I7)
Os intervenientes	Não foi referido (I7)
Local da realização	Não foi referido (I7)
Quando brincava?	Não foi referido (I7)

Quadro Síntese 22 – CARROS DE PAU

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"…carinho de pau…"
Modo de Brincar	"...um carrito com um pau e uma roda à frente e encostava-se ao ombro e era assim…" (I6)
Os intervenientes	Não foi referido (I6)
Local da realização	Não foi referido (I6)
Quando brincava?	Não foi referido (I6)

Quadro Síntese 23 – ARO E PAU CURVO

ELEMENTOS DESCRITIVOS DA BRICADEIRA	DESCRIÇÃO
Material utilizado	"...aro da bicicleta..." (I6) "...pau curvo na ponta..." (I6)
Modo de Brincar	"...Não havia competições era só um entretêm..." (I6)
Os intervenientes	Não foi referido (I6)
Local da realização	Não foi referido (I6)
Quando brincava?	Não foi referido (I6)

Quadro 14 – Intervenientes nos jogos

BRINQUEDOS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Raparigas	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Rapazes	1	0	0	4	0	1	3	0	1	3	5	8	13
Rapazes e raparigas	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Não foi referido	0	2	0	0	1	2	0	3	2	0	3	7	10
Total											10	15	25

Quadro 15 – Intervenientes nas brincadeiras

BRINQUEDOS	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Raparigas	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	7	0	7
Rapazes	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	2	2	4
Rapazes e raparigas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Não foi referido	1	0	0	0	1	4	1	0	1	0	2	6	8
Total											11	8	19

I1-I5 Género Feminino **I6-I10** Género Masculino

Nº F – Número de intervenientes mencionadas pelo género feminino
Nº M – Número de intervenientes mencionadas pelo género masculino
Nº – Número de intervenientes mencionadas por ambos os géneros

Quadro 16 – local da realização dos jogos

LOCAL	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Rua	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	2	5
Escola/Colégio	0	0	0	4	0	1	0	0	1	0	4	2	6
Campos de Terra	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	2
Clube	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
Não foi referido	0	1	1	0	1	2	2	1	2	3	3	10	13
Total											10	17	27

Quadro 17 - Local da realização das brincadeiras

LOCAL	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Rua	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2	1	3
Escola/Colégio	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1
Praia	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1
Casa	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	0	3
Não foi referido	1	2	0	1	1	3	1	0	1	1	5	6	11
Total											12	8	20

I1-I5 Género Feminino **I6-I10** Género Masculino

Nº F – Número de locais mencionadas pelo género feminino
Nº M – Número de locais mencionadas pelo género masculino
Nº – Número de locais mencionadas por ambos os géneros

Quadro 18 – Quando jogava?

QUANDO JOGAVA?	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Recreio	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	4	1	5
Quando tinha tempo	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	2
Época especifica	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
Hora especifica/ Tempos livres	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	2
Não foi referido	1	2	1	0	1	3	2	3	1	3	5	12	17
Total											11	16	27

Quadro 19 – Quando brincava?

QUANDO BRINCAVA?	Idoso 1	Idoso 2	Idoso 3	Idoso 4	Idoso 5	Idoso 6	Idoso 7	Idoso 8	Idoso 9	Idoso 10	Nº F	Nº M	Nº
Recreio	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	2
Quando tinha tempo	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2
Época especifica	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	2
Hora especifica/ Tempos livres	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	2	3
Não foi referido	1	2	0	1	2	3	1	0	0	1	6	5	11
Total											11	9	20

I1-I5 Género Feminino **I6-I10** Género Masculino

Nº F – Números mencionados pelo género feminino
Nº M – Números mencionados pelo género masculino
Nº – Números mencionados por ambos os géneros