

TEMPORADAS DE BRINCADEIRAS NO COTIDIANO DA GURIZADA

Vera Lucia Guerra (UEMS/PG-FEUSP)

Tizuko Morchida Kishimoto (USP)

Resumo

A organização infantil dos períodos de brincadeiras instigou a investigação qualitativa das influências dos calendários festivos e laborais adultos sobre as práticas lúdicas. Entendendo a cultura como fenômeno variável, distributivo, não-homogêneo, e co-produzido, buscou-se o elemento sazonal como um regulador do cotidiano infantil. A pesquisa implicou em identificar, comparar e analisar marcas sazonais existentes na literatura com as recolhidas empiricamente na zona urbana de Maracaju, MS. Verificou-se que, as práticas lúdicas acompanham as transformações ambientais e organizacionais humanas, e raramente são influenciadas pelos grandes eventos, cujo acesso é restrito. Não foi constatada uma relação direta entre a sazonalidade das brincadeiras e o calendário adulto, que justifique a prática lúdica em determinada estação climática, data, e atividade religiosa ou econômica. Conclui-se que, apesar das transformações das sociedades, as “temporadas de brincadeira” continuarão existindo, pois sua existência está condicionada à ação das crianças, que se apropriam do tempo e espaço com suas brincadeiras. Assim, defende-se o uso da expressão “temporadas de jogos e brincadeiras”, desvinculada da ideia de estação, para os períodos de concentração da atividade lúdica.

Palavras-chave: Cultura lúdica. Jogo sazonal. Temporada de brincadeira. Infância.

Introdução

Este trabalho tem por finalidade relacionar a organização dos calendários festivos e laborais com os períodos de realização das práticas lúdicas infantis, e discutir as influências dos primeiros grupos sobre os segundos. É parte integrante da pesquisa histórica sobre as marcas de sazonalidade no repertório lúdico das crianças.

O brincar não é um comportamento natural da criança, é decorrente da aprendizagem social, de um processo de relações “interindividuais”. Ao ser iniciada progressivamente na brincadeira pelo adulto ou outro responsável, a criança aprende a compreender e dominar seus próprios comportamentos frente aos elementos de seu ambiente imediato e da sua cultura, e a criar uma situação específica diferente de tantas outras.

Entendido como direito da criança é defendido na Declaração Universal dos Direitos da Criança (ONU/1959), Convenção sobre os Direitos da Criança (ONU, 1989), Constituição Federal (BRASIL, 1988), e Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA lei nº8069/1990 (BRASIL, 1990), e outros documentos legais. Imputando o brincar como dever da família, da sociedade e do poder público, a legislação intercede sobre o direito de acesso e expressão cultural em respeito aos valores próprios do contexto social da criança, e as diferentes fontes culturais. Entretanto, esse direito só pode ser usufruído se as condições materiais e estruturais forem favoráveis.

Dentre as explicações apresentadas sobre a origem dos jogos e brincadeiras transmitidos entre diferentes culturas e gerações pela oralidade ou demonstração, destacam-se as procedências dos exercícios e atividades corporais, dos rituais místicos e religiosos, e do trabalho os jogos. Concernente da cultura popular e do folclore, a cultura lúdica é ao mesmo tempo global e local, isto é, existe semelhança na estrutura, ritmo e/ou recursos materiais

| | | | | | |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|
| An. Sciencult | Paranaíba | v. 2 | n. 1 | p. 443- 450 | 2010 |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|

utilizados nos jogos e brincadeiras de vários lugares e períodos, e diferença marcada por particularidades que reforçam a identidade de seus jogadores.

Não há como garantir que durante a transmissão dos jogos e brincadeiras, não sejam ignorados ou acrescentados elementos, assim eles podem ser desaparecer (extinção), inovar, ganhar nova interpretação (troca ou perda do significado), dar origem à de formas híbridas¹, ou sofre transformações (do conteúdo, por exemplo, mantendo a forma básica) etc.

Estudiosos (como ARIÈS, 1981; KISHIMOTO, 1993, 2007; IVIC, 1986; OLIVEIRA, 1982, CAMEIRA SERRA, 2001) denunciam que a preservação e circulação do patrimônio cultural dos jogos e brincadeiras tradicionais, estão comprometidas pelas mudanças nas formas de relacionamento entre as pessoas e a interação com o ambiente, conseqüentes dos processos de urbanização e industrialização.

Livres de qualquer acordo ou contrato, grupos distintos de uma mesma região geográfica, realizam intensamente um jogo ou brincadeira por um período específico, e deixam de praticar outros. As práticas lúdicas verificadas em determinadas épocas do ano são consideradas “sazonais ou estacionais”.

Ligadas a cultura popular, e associada às estações climáticas, aos fenômenos da natureza, a safra agrícola, a religião, e as festas os jogos e brincadeiras sazonais são percebidos com maior facilidade nos repertórios lúdicos de gerações passadas e dos meninos maiores. Dessa forma, os discursos sobre sazonalidade são comumente ganham um tom nostálgico, do tempo o tráfego de transportes e os índices de violência eram menores, e as informações não circulavam com tanta rapidez e eficiência.

Segundo Oliveira (1982), os jogadores, fabricantes e comerciantes de brinquedos deixaram de adotar marcas sazonais para usar outros critérios de escolha extraídos das informações veiculadas pela televisão e outros meios de comunicação de massa. Com olhar diferente sobre a televisão, Sutton-Smith (1992) alerta que a exposição da criança aos meios de comunicação e outras atividades de lazer realizadas no interior das casas, provocam em nome da segurança, a domesticação do jogo, controle e isolamento das crianças. E questiona em qual medida essa postura é resultante de uma ideologia da criança como futuro, ou um aspecto suplementar da tendência à regulação cada vez mais forte.

O olhar investigativo sobre a cultura lúdica amplia-se para a cultura geral, da qual é parte e não aparte, em busca de justificativas materiais ou estruturais para as marcas de sazonalidade. A cultura é um fenômeno variável, distributivo, não-homogêneo e produzido pelos homens, e abre caminhos para investigações qualitativas sobre o elemento sazonal como regulador do cotidiano das crianças de diferentes contextos.

Cultura pode ser compreendida como uma entidade supra-individual, produzida e reproduzida por um determinado grupo, ou ser compreendida pelos produtos e padrões estéticos, artísticos, simbólicos (MOURITSEN, 1998). Logo, não há como separar a cultura do modo de organização do grupo, de sua produtividade e de suas crenças, assim pode existir uma associação entre a sazonalidade e as marcas dos calendários adultos.

A realização desta pesquisa implicou em identificar, comparar e analisar marcas sazonais em: coletâneas lúdicas organizadas por estudiosos portugueses e espanhóis (CABRAL, 1991; AMADO, 2002, CAMEIRA SERRA, 2001, 2004, VEIGA, 1998, 2001), e jogos e brincadeiras recolhidos empiricamente, através de observação, entrevistas e registro fotográfico, em espaços de lazer e de circulação na zona urbana de Maracaju – MS. A coleta de dados foi realizada em três ou quatro dias de cada mês por um ano, e os registros consentidos pelos responsáveis pelas crianças.

¹ Geradas a partir da combinação de estruturas ou práticas discretas que existam em separado (GARCIA-CANCLINI, 2006).

| | | | | | |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|
| An. Sciencult | Paranaíba | v. 2 | n. 1 | p. 443- 450 | 2010 |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|

Trabalhar com o calendário não se resume apenas na identificação dos meses e dias que compõem o ano, pois implica em pontuar: os períodos de interrupção do trabalho e do estudo, que liberam um tempo maior para o lazer e propiciam os encontros sociais e o deslocamento para outro cenário ou região; e as festas e eventos, que favorecem os encontros, esporádicos ou regulares, importantes para a sociabilidade, a política (administração local), a religião e os negócios.

1. Marcas da vida associadas ao calendário

A necessidade humana de calcular e regular o tempo é fruto da convivência social. As primeiras tentativas foram pautadas nas fases e posições da lua e sol com alguns elementos lendários ou religiosos celebrados nas festas. No entanto, os governantes e a Igreja Católica imprimiram suas marcas de tal forma que garantisse seu poder.

O término de um período e o começo de outro passou a ser marcado pela festa, que surge como local e tempo de encontro para uma sociedade rural e guerreira, cuja organização deveria adequar-se às mudanças climáticas. A festa é uma criação coletiva, que alimenta e/ou supera o rito conforme a necessidade daquele momento, quando ocorre sua o povo manifesta sua resistência ou resignação, reforçando signos e valores de sua história.

A própria celebração do ato sagrado é pretexto para a manifestação de alegria coletiva, é uma oportunidade para fugir da vida cotidiana. A estruturação da própria comemoração faz emergir uma “geografia da festa”², determinando os espaços que podem ser usados, como, por quem e por quanto tempo podem ser usados, ou seja, restringe a participação. Ela beneficia o encontro para que possam produzir, reiterar, negociar e fortalecer as identidades sociais, sem apagar as diferenças existentes entre os participantes, ou “incluídos”. Em virtude das diferenças entre os incluídos, a identidade produzida na festa é coletiva, heterogênea e, às vezes, ambígua.

As pessoas que observam ou trabalham na preparação e realizações do evento são mantidas como expectadoras, ou “excluídas”, não estão livres culturalmente das influências dos valores e símbolos que circulam no espaço do outro.

Quem festeja seleciona fatos e recria o passado, legitima valores e práticas, ou manifesta o desejo de uma nova temporalidade. As festas constituem-se em “lugar de ‘comemoração’, lugar de memória partilhada socialmente” (LOPEZ, 2004, p. 15). Usa muitas formas de comunicação para reafirmar o que precisa ser lembrado de tempo em tempo, e silencia sobre os fatos que devem ser esquecidos.

A grande importância da festa nas esferas social, cultural, histórica e política, motiva a preparação dos grupos para o grande momento, em que a rotina será alterada e muitos deixarão de ser “o que são” para assumir “o que parecem ser”. Para garantir que a mensagem do parecer ou faz-de-conta circule, trajes, decorações, objetos, alimentos, gestos, frases e canções (elementos da metacomunicação) são minuciosamente pensados por seus significados dentro da lógica da festa.

Os integrantes permanecem ligados e se distanciam dos demais pela identidade, que é construída e fortalecida por aqueles que convivem em um mesmo território e conseguem reconhecerem-se como iguais ou diferentes (GARCÍA CANCLINI, 2006).

No trabalho, canções e outras manifestações orais garantiam o ritmo, e as brincadeiras aproximavam as pessoas, revelavam sentimentos, amenizavam as dificuldades e abreviava o tempo, perderam significações e adeptos com mecanização do campo e outras transformações econômicas e sociais. Depois da jornada, os trabalhadores se reuniam em grupos de música e

² Expressão usada por Lopez (2004).

| | | | | | |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|
| An. Sciencult | Paranaíba | v. 2 | n. 1 | p. 443- 450 | 2010 |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|

dança folclórica.

O jogo se faz presente dentre inúmeras atividades escolares previstas, tanto em situações em que as crianças realizam um jogo ou uma brincadeira conforme as regras ensinadas/impostas pelo professor para uma apresentação pública ou para aprendizagem de um conteúdo, quanto em situações organizadas pelas próprias crianças nos intervalos. De acordo com Veiga (2003), as duas situações comportam a transmissão cultural, que acontece de forma agressiva e totalmente regulamentada, ou não, possibilitando a adaptação do jogo a padrões culturais dos participantes.

A rotina de muitas crianças é regrada através de inúmeras atividades vividas nos espaços educativos, familiares, médicos-sanitários, religiosos, culturais, laborais, atividades escolhidas para prepará-las para o futuro e livrá-las da “vadiagem”. O tempo que lhes resta é considerado como “livre”, “não-produtivo”, e que pode ser usado para realização de suas necessidades através do jogo, da brincadeira e outras formas de lazer.

No entanto, as instituições detentoras do poder cultural exercem um controle direto ou indireto das práticas lúdicas, desportivas e de entretenimento, esse controle que diverge em cada contexto e desperta reações.

O acesso ao conhecimento é regrado, não há distribuição cultural homogênea no mundo em virtude da relação entre o poder econômico e político. O controle das instituições culturais aumenta o poder que determinados grupos sociais têm de controlar outros. Apple (1979) alerta para a necessidade de análise tanto dos conhecimentos “ofertados” quanto daqueles que “não o são”, situando a instituição educacional e cultural em sua conjuntura social e econômica.

2. Temporadas de jogos e brincadeiras portuguesas e espanholas

No repertório lúdico espanhol e português existem práticas que podem ser localizadas nos “meses e dias”, quer seja, pela datas das estações ou do período de realização dos eventos. No fim do ano, por exemplo, com a chegada do inverno e os festejos natalinos, jogos com confeitos, castanhas e pinhões, aquecem o corpo com os alimentos da festa, e o cantar os reis (homenagem aos Reis Magos). As férias trazem os parceiros, para jogos e brincadeiras em dupla ou grupo, como a gangorra, bola de gude, jogo das caricas (tampinhas), bom barqueiro (brincadeira cantada).

No carnaval, os exageros, os protestos, as sátiras trazem os ataques, os sustos, as fantasias e personagens inanimados. No imaginário popular o fim de ano e o Carnaval são momentos de passagem e de manifestação de alegria, propícios para os cortejos e testamentos.

Na primavera, os católicos celebram o fim do período de trevas, a ressurreição de Cristo e a Páscoa, o que leva a proibição de alguns jogos como o pião e, favorece o jogo do lenço, da cabaça, das panelinhas, da péla, a cabra-cega, do coelhinho, os barulhos com a rela, os contratos e a malhação do Judas. A prática da mentira (o que não é, mas parece ser), é perdoadada no primeiro de abril. Também são perdoadadas as marteladas trocadas na noite de São João. Com as flores e animais iniciam a temporada dos colares, bonecas e adornos confeccionados conforme os rituais das “Maias”, a caça aos grilos, aos ninhos de passarinho e as joaninhas.

No calendário dos agricultores, vindimadores, marinheiros é possível localizar brincadeiras e jogos que usam os instrumentos de trabalho que estão ociosos, ou brincadeiras realizadas durante uma etapa do trabalho. E nas pequenas comunidades, os jogos são realizados durante os festejos dos Santos patronais. Merece destaque, o dia de São Martinho comemorado na Espanha com um convite aos piões e outros jogos tradicionais.

| | | | | | |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|
| An. Sciencult | Paranaíba | v. 2 | n. 1 | p. 443- 450 | 2010 |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|

3. Temporadas de jogos e brincadeiras da gurizada maracajuense

A hipótese que as crianças emprestariam ou absorveriam as marcas dos calendários adultos, laborais, festivos ou religiosos para organizar as práticas lúdicas foi negada, pois mesmo as crianças que residem no centro da cidade, próximo aos locais de realizações das festas e exposições, referem-se aos eventos como algo distante, ou lhes é negado.

Foram observadas apenas influências da eleição municipal e da Copa do Mundo, pois as crianças aproveitaram o material publicitário, comportamento dos candidatos, cabos eleitorais e jogadores para alimentar o faz-de-contas, as coleções, e para “bater santinho” (jogo de bafo).

O uso de saberes e materiais de diferentes áreas em situações lúdicas é compreensivo porque as “culturas perdem a relação exclusiva com seu território, mas ganham em comunicação e conhecimento” (GARCÍA CANCLINI, 2006, p. 348).

A rotina de muitas crianças se constrói entorno de pelo menos dois compromissos voltados para sua formação. O escolar (a aula e o dever de casa), e o extra-escolar que é ofertado por órgãos públicos, serviços filantrópicos, e iniciativa privada. Essa agenda visa oferecer à criança a possibilidade formação, de desenvolvimento físico e intelectual, e proteção; o outro lado é o da massificação da cultura, de direcionar as ações, roubando da criança um tempo que seria destinado à expressão, criatividade e aprendizagens espontâneas. Há também os compromissos religiosos e com agrupamentos culturais, que se intensificam nos períodos de festas e concursos.

Encaixadas entre os compromissos estão as atividades lúdicas. Ao falar sobre elas, os meninos afirmam que em cada período realizam um tipo de jogo ou brincadeira. A periodicidade é tão clara que eles conseguem apresentar um calendário de jogos e brincadeiras, como nos exemplos destacados das falas das crianças:

“_Novembro “não é mais” época de bola e de pandorga, nas férias o vôlei “para”,
 “_Agora é tempo de pandorga e de cerol, depois de caçar juruti e jogar bolita...”

A rotina das crianças, que se apresentam nos eventos, ou são filhas dos anfitriões e expositores, é quebrada com atividades preparatórias e a própria realização da festa, o que leva a diminuição do tempo para brincar. O que não acontece, com as crianças convidadas, ou que vivem à margem da festa. Para as crianças dos bairros populares de Maracaju, as brincadeiras não mudam com a festa, localizadas por eles “lá”, distante geográfica e socialmente.

Nos finais de semana e feriados, a ausência do funcionário do responsável pelo Parque e do treinador, permitiu a ação livre e descontraída das crianças cujo comportamento denunciou a diferença entre os jogos e treinos. Os jogos são realizados nas temporadas de brincadeiras, os treinos ocorrem em diferentes situações dentro ou fora da temporada e podem ocorrer como um jogo em sua totalidade ou parte dele.

Os jogos de longa duração, como o jogo de bete, queimada, bolita, concentram-se nas férias, quando as crianças desfrutam de mais tempo livre. As crianças encontram no jogo de bete as possibilidades de disputa, auto-avaliação e integração com os pares. O revezamento entre os jogadores lhes garante fôlego para prolongar o jogo por várias horas.

Os meninos relatam que não há uma ruptura drástica entre os períodos ou temporadas de jogos, o que há é diminuição de uma prática e adesão gradativa a outra. Afinal, as pombas não marcam dia para chegar, os candidatos não distribuem todos os santinhos ao mesmo tempo e no mesmo lugar. Explicam que muitos brinquedos e materiais de suporte não utilizados permanecem guardados em casa até que a brincadeira volte a ser praticada, pois o “bom” é brincar com os outros.

| | | | | | |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|
| An. Sciencult | Paranaíba | v. 2 | n. 1 | p. 443- 450 | 2010 |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|

Considerações finais

A sazonalidade, geralmente é tratada, em um clima nostálgico, reportando-se ao passado com tempo e espaço para brincar, transformando a expressão em adjetivo para as práticas lúdicas. A postura adotada nesta pesquisa é diferente, pois aborda outros fatores estruturais, como: eventos, festas e calendários que favorecem o brincar em determinadas épocas do ano. O brincar e jogar, não são inatos, são aprendidos no seio das relações interindividuais e nas relações das pessoas com o ambiente. Linguagens, regras, conteúdo, suportes materiais (industrializados ou não) empregados no jogo ou na brincadeira são dotados de significações do mundo real e simbólico. O jogo e a brincadeira se inserem em contexto cultural em constantes transformações, o que implica que novas situações interfiram no que se concebe como sazonalidade.

A mídia e o turismo poderiam colaborar na divulgação de práticas lúdicas. Mas, a mídia visa popularidade e não popularização de conhecimentos, desterritorializando a cultura, e que sua influência sobre as crianças merece ser pensada dentro do raio de acesso. Para o turismo as manifestações lúdicas dos grupos nativos atraem o interesse de quem paga para assistir às apresentações, adquirir fantasias e brinquedos dos nativos, o que não ocorre nos municípios que estão fora dos roteiros turísticos definidos pelos empresários e governo.

A dinâmica da escola e do trabalho tem se mostrado ineficiente na valorização da cultura e no reconhecimento dos participantes como sujeitos da sua própria história. O esforço para firmar-se como sujeito tem levado à constituição de agrupamento em torno de um agente, com estruturas próximas ao “teatro”, com ensaios, roteiros, cenários, músicas, coreografias e textos, para que nas apresentações possam marcar sua identidade de imigrante, garantindo a continuidade dos costumes de sua terra natal e possam, pelo menos por alguns instantes, “sentir-se como sujeito”. Esse sentimento de pertença pode ser fortalecido com intervenções no âmbito da cultura lúdica, com ações de apresentação de diferentes repertórios às crianças, sem que haja uma imposição de valores.

Torneios, festivais e exposições podem ajudar na socialização, na circulação de informações sobre jogo e brincadeiras e sedução de novos adeptos a antigas práticas, mas só contribuirão na construção de temporadas de brincadeiras se forem inscritos no calendário.

O tempo de brincar para a maioria fica restrito aos finais de semana e às férias, quando há tempo livre na sua rotina e na dos adultos que, temerosos com a falta de segurança, acabam limitando os deslocamentos das crianças aos locais públicos. O que pede uma atenção especial dos serviços de segurança pública.

Houve uma transformação na relação das crianças com a flora e a fauna e, por conseguinte, com as estórias, jogos, credices e canções, que não precisam mais dos sentimentos de magia e religiosidade para justificativas dos fatos. Não foi constatada presença significativa de religiosidade nas brincadeiras que pudesse condicionar a prática lúdica, tanto em Maracaju quanto em sociedades mais tradicionais como a portuguesa. Os registros do passado mostram que essa influência era pontual e que não compunha um fator relevante.

As informações coletadas com a infância de “agora” e com a infância do “passado”, não foram suficientes para assegurar a existência de um calendário de jogos e brincadeiras vinculado apenas nas estações climáticas ou nos elementos produzidos no período, embora permitam localizadas marcas de sazonalidade. Sendo assim, defende-se o uso da expressão “temporadas de jogos e brincadeiras”, desvinculada da ideia de estação climática e não “jogos e brincadeiras sazonais”, como outrora.

Conclui-se que as “temporadas de brincadeira” continuarão existindo mesmo que os fatores e grupos se transformem, pois sua existência está condicionada à ação das crianças,

| | | | | | |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|
| An. Sciencult | Paranaíba | v. 2 | n. 1 | p. 443- 450 | 2010 |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|

que fazem uso do tempo e do espaço para brincar ou jogar.

Referências bibliográficas

AMADO, J. *Universo dos brinquedos populares*. Coimbra, Pt: Quarteto, 2002.

APPLE, M. W. *Ideologia e currículo*. Tradução Carlos Eduardo F. de Carvalho. São Paulo: Brasiliense, 1982.

ARIÈS, P. *História Social da Criança e da Família*. Tradução Dora Flaksman. 2 ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1981.

CABRAL, António. *Jogos Populares Infantis*. 2.ed. Lisboa, PT: Notícias, 1998a.

_____. *Jogos Populares Portugueses de Jovens e Adultos*. 3.ed. Lisboa, PT: Notícias, 1998.

CAMEIRA SERRA, M. *O jogo e o trabalho*. Episódios lúdicos-festivos das antigas ocupações agrícolas e pastoris colectivas. Lisboa, PT: Edições Colibri & INATEL, 2001.

_____. *Jogos Tradicionais ao Serão e na Taberna*. Lisboa, PT: Edições Colibri & Escola Superior de Educação da Guarda, 2004.

GARCÍA CANCLINI, N. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução Heloísa P. Cintrão e Ana R. Lessa. São Paulo: EDUSP, 2006. (Ens. Latino-Americanos, 1)

IVIC, Ivan. The fundamentals of the Project. In: BELGRADE – OMEP Traditional Games Project. *Traditional Games and Children of Today*. Belgrade: OMEP, 1986. p.7-29.

KISHIMOTO, T. M. Introdução. In: CISV São Paulo. *Brincadeiras para todo o mundo*. São Paulo: Ambar, 2007. p.11-33

_____. *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação*. 2. ed. Petrópolis, S.P.: Vozes, 1993.

LOPEZ, E. C. R.. *Festas Públicas, memória e representação: um estudo sobre manifestações políticas na Corte do rio de Janeiro, 1808-1822*. São Paulo: Humanitas; FFLCH/USP, 2004.

MOURITSEN, F.. *Child Culture – Play Culture*. Odense M, EUA: Odense University Printing Office, 1998.

OLIVEIRA, P. S. *A inocência do brinquedo*. 1983. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) Pontifícia Universidade de São Paulo. São Paulo, 1983.

SUTTON-SMITH, B. Les rhetoriques du jeu au XXe siècle: le jeu en tant que preparation pour l'avenir (2ère partie). *L'éducation par le jeu et l'environnement*. Revista trimestral. Revue Francophone de L'I.C.C.P et L'Association Française pour l'éducation par le jeu, Saran, n.46, p.9-13, 3er trim. 1992.

| | | | | | |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|
| An. Sciencult | Paranaíba | v. 2 | n. 1 | p. 443- 450 | 2010 |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|

VEIGA, P. *Xogo Popular Galego, Educación e identificación cultural*. Santiago de Compostela, ES: Gotelo Blanco, 1998.

_____. *O Libro dos Xogos Populares Galegos. Catálogo descritivo e educativo*. Santiago de Compostela, ES: Gotelo Blanco, 2001.

| | | | | | |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|
| An. Sciencult | Paranaíba | v. 2 | n. 1 | p. 443- 450 | 2010 |
|---------------|-----------|------|------|-------------|------|