

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – LICENCIATURA**

HERON FELIPI SALVARO FERNANDES

**OS DESCENDENTES ITALIANOS E SUA INFLUÊNCIA NAS
BRINCADEIRAS E JOGOS NA CIDADE DE NOVA VENEZA - SC**

CRICIÚMA, DEZEMBRO DE 2011

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – LICENCIATURA

HERON FELIPI SALVARO FERNANDES

**OS DESCENDENTES ITALIANOS E SUA INFLUÊNCIA NAS
BRINCADEIRAS E JOGOS NA CIDADE DE NOVA VENEZA - SC**

Trabalho de Conclusão do Curso,
apresentado para obtenção do grau de
Licenciado no Curso de Educação
Física Licenciatura da Universidade do
Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador(a): Prof. (a) Msc.
Elisa Fátima Stradiotto.

CRICIÚMA, DEZEMBRO DE 2011

HERON FELIPI SALVARO FERNANDES

**OS DESCENDENTES ITALIANOS E SUA INFLUÊNCIA NAS
BRINCADEIRAS E JOGOS NA CIDADE DE NOVA VENEZA - SC**

Trabalho de Conclusão de Curso
aprovado pela Banca Examinadora para
obtenção do Grau de Licenciado, no
Curso de Educação Física Licenciatura
da Universidade do Extremo Sul
Catarinense, UNESC, com Linha de
Pesquisa: Educação Física Escolar.

Criciúma, 02 de Dezembro de 2011.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Elisa Fátima Stradiotto – Msc. - (UNESC) – Orientadora.

Prof. Iruan Teixeira- Esp. - (UNESC).

Prof. José Orion Bonotto – Esp. – (UNESC).

Dedico a todos que acreditaram
e depositaram seu voto de confiança em
mim.

AGRADECIMENTOS

Todo trabalho bem sucedido é fruto de muita fé, força de vontade e persistência.

Agradeço a Deus e a Nossa Senhora Aparecida pela FORÇA, SABEDORIA E OPORTUNIDADE, que sempre pedi em minhas orações, e respondendo-lhes que eu teria CORAGEM, PERSISTÊNCIA E VONTADE para tudo na minha vida.

Agradeço a minha família sempre presente na minha vida, que durante todos esses anos foram pra mim um grande exemplo de força e de energia infinita, me mostrando como se forma uma família unida.

À minha mãe, Rosa Susana Salvaro Fernandes, que me criou com todo amor e carinho, que sempre me apoiou, sempre me corrigiu e me deu toda a educação que tenho hoje.

A meu pai Mário César Fernandes, que com todo suor e garra de um Pai, pagou meus estudos e servia como cobaia para minha aprendizagem.

As minhas irmãs, Hérica e Letícia, pelas vezes que me deixaram usar o computador e pela diversão e alegria que me proporcionaram e à todos meus familiares.

Aos meus avós, Zulmira (nanane) e Líbero, por ter me criado num ambiente simples e cheio de alegria e diversão. Pelas vezes que ia dormir em sua casa, pelos chocolates e chips escondidos. Agradeço pela parceria de jogar canastra com minha Vó, ou pelas idas à Fazenda com meu Vô, onde me divertia tirando leite e brincando no pó de serra.

À minha vó Horondina e a meu Vô Nelo (em memória), pela generosidade em todos esses anos e por acreditar sempre no meu potencial.

Aos meus tios, em especial Janaina e Fábio, pelos ensinamentos desde pequeno, por me fazer gostar da dança, por acreditar em mim sempre. Franqui e Cris, por me fazer gostar de Futebol e por trazer diversão para toda minha Família.

As minhas primas: Yasmin, Emyli, Bruna e Laryssa e a todos os meus demais primos e primas, pelo apoio e atenção durante minha jornada.

À minha orientadora Elisa Stradiotto, que me apoiou, me ensinou, e acreditou no meu potencial. Agradeço as cobranças, as exigências, a paciência e a toda dedicação em todos esses meses.

As professoras Elisa Fátima Stradiotto e Anelise Arns, pelas oportunidades de participar de vários eventos, pelo seu profissionalismo, ensinamento, inteligência e dedicação a todos os alunos do curso.

Aos meus colegas e verdadeiros amigos da vida.

Um grande abraço para todos os professores e funcionários do curso de Educação Física. Obrigado por todo o aprendizado e diversão. Levarei os ensinamentos comigo para toda a vida.

Um MUITO OBRIGADO a todos.

Ninguém começa a ser educador numa terça-feira às quatro horas da tarde. Ninguém nasce educador ou é marcado para ser educador. A gente se faz educador, a gente se forma como educador permanentemente, na prática e na reflexão sobre prática.”

(PAULO FREIRE)

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso discute o brinquedo, a brincadeira e o jogo que descendem da cultura italiana. Este trabalho tem como tema Os descendentes italianos e sua influência nas brincadeiras e jogos na cidade de Nova Veneza - SC. O tema me chamou atenção pelo motivo de eu conhecer algumas músicas, brincadeiras e brinquedos de origem italiana, pelo fato de ser descendente italiano me impulsionou a pesquisar mais profundamente essas brincadeiras e jogos. O problema da pesquisa apresentado no trabalho é: Como a cultura italiana influenciou na construção das brincadeiras, brinquedos e jogos na cidade de Nova Veneza - SC? O objetivo geral é: verificar a influência da cultura italiana nos brinquedos, nas brincadeiras e jogos vivenciados pelos idosos de descendência italiana. Para melhor desenvolvimento foi adotada as seguintes questões norteadoras: Quais as lembranças que os idosos tem sobre os brinquedos e brincadeiras de sua infância? Como os idosos vêem as brincadeiras nos dias atuais? O tipo de pesquisa foi descritivo com recorte qualitativo, tendo uma população de 70 (setenta) idosos que moram próximo do centro de Nova Veneza. Caracteriza como uma pesquisa com amostra simples e intencional de 10 (dez) idosos questionados. Como instrumento para coleta de dados foi elaborado um roteiro de entrevista. A partir dos dados levantados foram selecionados 3 (três) categorias. A fundamentação teórica esta subsidiada por vários autores entre eles: Ariès (1981), Brougère (2004), Fantin (2000), Kramer (2007) e Volpato (2002). Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos estão presentes em cada um de nós, à medida que evoluímos nossa personalidade é construída e nossa linguagem é desenvolvida, são por meio dessas atividades que a criança adquire sua vivência educacional respeitando o espaço alheio, este espaço é conhecido através das atividades lúdicas. As crianças possuem uma necessidade natural de brincar, onde esse brincar ou jogar atravessa décadas. A pesquisa mostrou que brincadeiras como pegar, correr, nadar, pescar estava presente na vida dos idosos de Nova Veneza.

Palavras-chave: brincadeira, brinquedo, jogo, idoso e cultura italiana.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 BRINQUEDO E SUA ORIGEM	12
2.1 O brinquedo presente na brincadeira.....	13
2.2 A criança, o brincar e o jogo	15
2.4 O jogo do faz de conta	20
3 A HISTÓRIA DA CRIANÇA ATRAVÉS DO TEMPO	23
3.1 Leis que protegem a criança	25
3.2 Criança e a produção cultural	26
4 MEMÓRIA, UMA SOCIEDADE E SUA CULTURA.....	29
4.1 Colonização italiana na cidade de Nova Veneza – SC	30
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	33
5.1 Caracterização da pesquisa	33
5.2 População dos sujeitos pesquisado.....	33
5.3 Amostra.....	34
5.4 Instrumento de pesquisa e sua operacionalidade.....	34
5.5 Categorias.....	35
6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS	36
7 CONCLUSÃO	44
REFERÊNCIAS.....	46
APÊNDICE.....	48
ANEXO.....	52
ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIMENTO DO PARTICIPANTE.....	53

1 INTRODUÇÃO

Conhecer os brinquedos, as brincadeiras e os jogos que fizeram parte de nossos antepassados é um marco essencial para a vida de cada acadêmico. Além de estudar os mesmos, é fascinante compreender a importância dos brinquedos, da brincadeira e dos jogos na formação contínua das crianças. Este trabalho partiu da curiosidade das descendências dos brinquedos, das brincadeiras e jogos da cultura italiana.

A cultura vem mudando com o passar dos anos, isto fica visível também nos brinquedos, nas brincadeiras e jogos. A cada ano a tecnologia cresce e renova a criação dos mesmos. A mídia influencia a maneira de brincar e jogar, com isso a cultura passada de geração em geração perde força e algumas brincadeiras e jogos acabam entrando no mundo do esquecimento. Muitos são os motivos, porém deve-se lembrar que é dever dos avós passar essas belas histórias aos seus netos para que os mesmo não percam os laços familiares de seus descendentes.

A grande maioria dos italianos migraram da Região do Vêneto, deixando para trás sua terra natal, a mesma vivia um período de grande miséria, fome e revoltas contra o governo. Estes fatores estimularam ainda mais a vinda dos italianos, onde a promessa foi que o Brasil era a “Terra Prometida” sendo um país com um bom clima, com bons solos para plantio, um rico e diversificado ecossistema. O prometido não foi verdade, quando chegaram a Colônia de Nova Veneza encontram uma mata fechada e habitada por bugres. Porém com todas essas dificuldades os imigrantes preservaram seus costumes, os mesmos estão presentes nas brincadeiras realizadas pelas crianças. Nos dias de hoje fica visível a influência da colonização italiana no sul de Santa Catarina.

O brinquedo, a brincadeira e o jogo são de extrema importância para o desenvolvimento das crianças, são por meios delas que as crianças desenvolvem a parte motora e cognitiva.

Por esse motivo o **tema** escolhido foi Os descendentes italianos e sua influência nas brincadeiras e jogos na cidade de Nova Veneza - SC.

O tema chamou atenção pelo motivo de conhecer algumas músicas, brincadeiras e brinquedos de origem italiana, pelo fato de ser descendente italiano me impulsionou a pesquisar mais profundamente essas brincadeiras e jogos.

E para tanto elenquei o **problema**: Como a cultura italiana influenciou na construção das brincadeiras, brinquedos e jogos da cidade de Nova Veneza- SC?

O **objetivo geral**: verificar a influência da cultura italiana nos brinquedos, nas brincadeiras e jogos vivenciados pelos idosos de descendência italiana.

A **população alvo** dos sujeitos entrevistados tratou-se de 70 (setenta) idosos que moram próximo do centro da cidade de Nova Veneza – SC. A **amostra** foi simples e intencional de 10 (dez) idosos que nasceram e vivem na cidade de Nova Veneza – SC. Como **instrumento** para coleta de dados foi elaborado um roteiro de entrevista, a partir dos dados levantados foram selecionados 3 (três) categorias.

A fundamentação teórica esta subsidiada por vários autores entre eles: Ariès (1981), Brougère (2004), Fantin (2000), Kramer (2007) e Volpato (2002) e esta assim distribuída: O brinquedo e sua origem; A criança, o brincar e o jogo; As leis que protegem a criança; A criança e a produção cultural; A fase do faz de conta; Memória, uma sociedade e sua cultura; Colonização de Nova Veneza – SC.

No segundo momento da pesquisa trata-se de procedimentos metodológicos. E no capítulo seguinte à análise e discussão dos dados, seguidos de conclusão, referências, apêndice e anexos.

2 BRINQUEDO E SUA ORIGEM

Neste capítulo iniciaremos falando sobre os brinquedos e como ele esta presente nas brincadeiras das crianças quando jogam.

O brinquedo trata-se de algo concreto para poder brincar ou realizar um jogo ou brincadeira. Através dele a criança se imagina em mundo livre, repleto de alegria e de diversão.

Conforme Benjamin (1984), não podemos esquecer dos principais brinquedos que fizeram e ainda fazem parte de nossas histórias, o soldadinho de chumbo e dos bichos da arca de Noé.

Segundo Benjamin (1984), os primeiros brinquedos não surgiram já industrializados, mas sim em oficinas de madeira e em fundições de estanho. Esses brinquedos eram produzidos com um grande zelo e carinho, pois os mesmo já sabiam que tal brinquedo envolveria a vida de uma criança. No decorrer do século XVIII ocorreu um grande aumento no número de indústrias especializadas na fabricação de brinquedos e a partir deste momento iniciava-se um sistema no qual impedia o marceneiro de pintar e realizar mudanças em seus próprios brinquedos os quais ele construía.

Com o considerável aumento da tecnologia ao passar dos anos, o brinquedo também sofreu influência em sua construção, de ano em ano seu material começou a ser substituído e sua aparência tornou-se cada vez mais atraente, conquistando um grande número de crianças.

Para Benjamin (1984), é difícil chegar à realidade ou conceito do brinquedo tentando explicá-lo sozinho sem o envolvimento da criança, a mesma constrói um campo positivo enquanto está com seu brinquedo.

Segundo o autor citado acima, o brinquedo chega paras as crianças por intermédio de seus pais, esse ponto é muito forte para o relacionamento do pai e da criança, pois por meio do brinquedo, ambas as partes interagem. Essa transmissão de conhecimentos e de brinquedos ocorre desde muitos anos atrás. Porém não será em todas as vezes que a criança aceitará que este brinquedo que seu pai a deu torne-se parte de sua vida deste momento em diante. Muitos brinquedos antigos são expostos como sendo objetos de culto, os mesmos objetos com o passar dos anos e

com acentuada imaginação das crianças transformam-se novamente em simples brinquedos.

O brinquedo não pode ser somente considerado fruto de uma cultura economicamente produtiva, de criação e reprodução de meios que buscam a venda em grande escala, mas sim da criação da própria criança, que vive em função do brinquedo para seu próprio crescimento como pessoa.

De acordo com Benjamin (1984), nas “crianças adultas” nascidas entre os anos de 1985 á 1990 ficou possível verificar a existência de brinquedos considerados de época, como a bolinha de gude, o peão, o bilboquê, os carrinhos de madeira, os carrinhos de caixa de fósforos e da bicicleta com rodinhas. Essas “crianças adultas” presenciaram o final de um período em que os brinquedos ainda construídos pelos seus avós, com todo amor e carinho que os mesmos tinham a retribuir. Esses brinquedos construído pelos avós repassava toda à história da infância dos mesmos, fazendo com que a criança desse maior importância pelo brinquedo ali construído.

Logo após o início da década de 90, o alto número de tecnologia se expandiu exageradamente, lançando a cada dia novos materiais e com esses materiais o brinquedo tornou-se ainda mais industrializado, perdendo o sentido da transmissão da cultura familiar. Atualmente as crianças são “subordinadas” pela mídia, a qual implanta uma busca pelo brinquedo que esta no topo das paradas, com isso os pais acabaram perdendo o controle de seus filhos tornando-os também subordinados da mídia.

2.1 O brinquedo presente na brincadeira

Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos são fatores culturais que são primordiais para o crescimento de cada pessoa na sociedade mundial. Com isso consiste que em cada meio exista uma condição para a realização do brinquedo, da brincadeira ou do jogo.

O brinquedo pode ser considerado um documento o qual revela os traços da colonização o qual derivou, sendo um material cultural, o mesmo é um instrumento no qual se pode brincar ou jogar.

Conforme Brougère (2006), o brinquedo não parece definido por uma função precisa: trata-se, antes de tudo um objeto que a criança manipula livremente.

Nos dias de hoje ficou difícil relatar á história do brinquedo, isto se deve ao alto nível tecnológico e a industrialização, porém nas cidades do interior ainda consegue-se visualizar esses brinquedos como bilboquê e pião

De acordo com o autor acima a brincadeira é a forma de brincar, de se distrair com ou sem o brinquedo, a mesma pode ser de cunho educativo ou social. A melhor maneira de realizar uma brincadeira é da maneira lúdica, sempre visando à participação de todos os alunos.

Com a utilização da brincadeira os alunos interagem mais com aula e com seus colegas, ainda exercita as potencialidades, provoca o funcionamento do pensamento, desenvolve a sociabilidade e estimula a criatividade.

As crianças já deveriam em seus jogos, imitar as atividades sérias dos adultos, como forma de preparo para a vida adulta.

Segundo Volpato (2002), logo que a criança atingisse certo controle motor, misturava-se aos adultos e participava de seus trabalhos e jogos.

Os livros relatam que não existe uma data certa em que os jogos de faz de conta foram criados, há apenas dados que relatavam que esse jogo ocorria conforme as condições concretas de cada povo.

Conforme Vygotsky (1989), na União Soviética as crianças praticamente realizavam atividades semelhantes aos adultos, que naquela época os jogos de faz de conta não representavam atividades do cotidiano das crianças.

Com o processo de industrialização em desenvolvimento, as formas de se trabalhar vêm modificando a cada dia, isso ajuda a transformar as maneiras de se brincar.

O brinquedo, as brincadeiras e os jogos são atividades que fazem parte da infância.

Segundo Piaget (1978), a brincadeira também é importante para a criança, no entanto o jogo simbólico não tem finalidade adaptativa e não aprimora os esquemas mentais.

Para Vygotsky (1989), a brincadeira é importante para o desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É através das brincadeiras que a criança aprende a dar significado e distinguir as coisas dos objetos.

No momento em que a criança assume um papel dentro da brincadeira, ela começa a operar dentro da ação, mudando seu comportamento perante as regras.

Os estudos de Vygotsky (1989), relatam que as crianças durante as realizações dos jogos ou brincadeiras, frequentemente realizam coisas que ainda não conseguem fazer na realidade.

No entanto pela situação imaginária, também como a definição das regras específicas o brinquedo cria um perímetro de desenvolvimento proximal. Este perímetro compreende o que o indivíduo pode realizar com o auxílio de uma pessoa mais experiente.

O professor é um fator importante para o desenvolvimento de seu aluno, é ele que oferece informações de algum jogo ou brincadeira, sendo considerado um representante do processo cultural produzido.

Para Vygotsky (1989), as brincadeiras ajudam no desenvolvimento integral das crianças, tornando a atividade principal da mesma. Ele também desenvolve o processo psíquico da criança e a prepara para o caminho da transição para um novo e elevado nível de conhecimento.

Uma etapa importante nos jogos é a passagem do faz de conta para o jogo de regras.

Segundo Piaget (1978), essa passagem acompanha a evolução do desenvolvimento da inteligência e do pensamento, já para Vygotsk (1989), acontece com as mudanças que ocorrem na interação da criança com o meio social em que ela vive.

2.2 A criança, o brincar e o jogo

Para a criança praticamente toda atividade que ela realiza é uma brincadeira ou um jogo, incluindo no ambiente a qual ela vive, através desta brincadeira a mesma interage com todas as pessoas que a cerca.

Para Oliveira (1997), “a infância serve para brincar e imitar.” É muito difícil imaginar nossas crianças sem poderem brincar, deixando assim nosso próprio mundo monótono, sem alegria e sem felicidade. As crianças animam nosso espaço transparecendo uma alegria de alma, purificando o ambiente a qual esta envolvida.

Por meio da brincadeira, do brinquedo e do jogo que a criança cresce e desenvolve sua inteligência, uma criança que em sua infância não pode ter todas as possibilidades reais para se expor no meio dos brinquedos, das brincadeiras e jogos poderá se tornar um adulto pobre em relação ao seu aprendizado.

Segundo Volpato (2002), com o passar dos anos os jogos educativos começam a expandir e com isso os jesuítas ganharam forças, os mesmo pensavam que os jogos eram importantes para a educação, tanto para o âmbito físico quanto intelectual. Esses fatores elevaram os jogos educativos e com isso fez com que todos os docentes olhassem de maneira diferente para este método.

Desde as primeiras idades o jogo do faz de conta já estava presente no meio da criança, o mesmo é relacionado com as condições sociais em que a criança se encontra.

De acordo com Oliveira (1996), a infância é, portanto, a aprendizagem necessária à idade adulta. Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brinquedo seria negligenciar esse impulso irresistível do brincar.

O jogo desde a antiguidade esteve relacionado com rituais ou para divertimento. O jogo e a cultura sempre devem andar juntos, para a formação da personalidade.

Conforme Volpato (2002), por meio do jogo a criança desenvolve suas potencialidades virtuais e as combinam para coordenação de suas próprias vivencias. Portanto a infância tem como um dos principais fatores o treinamento para as funções psicológicas e psíquicas.

Os jogos funcionais vivenciados pelos bebês, esses são realizados somente da espontaneidade pela criança observação dos mesmos. Todos os gestos por menores que sejam são fundamentais para o andamento de um bom desenvolvimento dos bebês.

Todos os jogos realizados pelas crianças não apresentará um rumo correto para averiguação da mesma, devemos observar que todo jogo irá traçar um

caminho diferente de estudo, incluindo a autonomia e recriação da atividade pela criança.

Conforme Volpato (2002) o aspecto central que constitui a unidade fundamental da evolução do jogo é o papel assumido pela criança, relacionado com suas ações.

De acordo com o autor acima, o jogo surge a partir da educação, representando que as atividades e relações humanas são seus conteúdos fundamentais, pois as motivações para atividades surgem a partir do jogo, o mesmo é de suma importância para que a criança entre na escola com o âmbito das relações sociais, sempre propondo esse meio a partir do lúdico. Este método revelará as reais funções do jogo no desenvolvimento das crianças.

Segundo Volpato (2002), os jogos de experimentação parte do princípio da experimentação de atividades aplicadas, normalmente aplicadas em crianças de quatro meses, sendo que no início é essencial manter o resultado interessante. Com tudo a busca de novos resultados agrada a criança tornando-a realizar novos resultados do que a mesma produziu.

Os jogos posteriores entram com a parte lúdica ainda mais presente em seu meio, voltada ainda mais para a criança, tornando cada criança sua própria reveladora de seus conhecimentos.

Para Chatian apud Oliveira (1997), o jogo funcional provém de uma necessidade sensual e da origem a uma satisfação sensual; o bebê que tem necessidade de exercer suas cordas vocais goza desse exercício.

Para Oliveira (1997), criança nos seus primeiros anos de vida gosta muito de brincar, de se divertir e ser o centro das atenções, porém quando são aplicados jogos com regras definidas a brincadeira passa a ter novos sentidos e por isso os limites surgem, concluindo os métodos que posteriormente estarão presente neste novo cotidiano escolar. A criança começa a levar a sério a brincadeira e isto fica visível na maneira a qual elas brincam.

Conforme Volpato (2002), os jogos de faz-de-conta está relacionado com as condições sociais concretas da vida da criança na sociedade e não como ação de energia instintiva inata, interna e de nenhuma classe.

Segundo o autor citado acima, nos jogos e brincadeiras a ilusão esta muito presente, em muitas brincadeiras as crianças imaginam serem médicos, professores, policiais. De acordo com o meio em que vivem suas criações

modificam-se. Essa ilusão distancia ainda mais a criança do mundo real, tornando durante a realização dos jogos um mundo novo e muito diverso referente a vida adulta.

Por meio das brincadeiras as crianças buscam formas de crescer, quando a mesma brinca constrói possíveis respostas para a solução de seus problemas transformando na sua própria realidade.

Segundo Chatian apud Oliveira (1997), não é somente as crianças que buscam este mundo imaginário, muitos adultos buscam no mundo dos jogos um descanso da vida real cheia de deveres e direitos.

Através do jogo a criança conquista sua própria autonomia, criando sua personalidade para a vida adulta.

Para Oliveira (1997), o adulto é essencial para que a criança brinque, por meio dele que a mesma vai buscar segurança e tranquilidade para a realização do jogo, mas também existem crianças que preferem brincar sem a companhia do mesmo, pois assim poderá usufruir ainda mais da imaginação sem aquele medo da repressão do adulto. O jogo aproxima-se muito do mundo real, mas ainda com partes do irreal.

Os jogos ascéticos são presentes em meios lúdicos e de manifestação de personalidade, assim é possível dizer: o jogo é antes de mais nada uma prova.

Conforme Chatian apud Oliveira (1997), naquele período que nós chamamos de terceira infância, de 6/7 anos a 10/11, as brincadeiras de valentia ocupam lugar de destaque; saltar mais longe, arremessar a pedra mais longe ou mais alta.

Após esse fato os jogos tornam-se provas e o instinto de competição começa a surgir.

Quando um adulto esta presente a criança acaba interagindo ainda mais, porém quando a mesma entra na escola a essência da sua formação começa a crescer e habitar seu meio, sendo que os jogos educam, auxiliam e enriquecem as diversas maneiras de acumular conhecimento causando prazer e satisfação para as crianças que realizam esse jogo.

Para Fantin (2000), o jogo como fato social é resultado de relações interindividuais: portanto, de cultura. Torna-se uma produção sócio-cultural no qual a criança interage com o meio em que esta presente. Podemos dizer que a cultura

limita o instrumento chamado jogo, com isso o mesmo é preciso interpretar em qual sistema se encaixa.

Mas não podemos afirmar que nesta idade estes tipos de “provas” tomem conta das crianças, é somente desafios para ser superados pelas crianças. Essas provas são realizadas para uma a afirmação do “eu” das crianças.

Segundo Chatian apud Oliveira (1997), O prazer próprio do jogo não é, portanto, um prazer sensorial, mas um prazer propriamente moral.

O jogo pode ser relacionado facilmente com o trabalho adulto, onde que para o adulto é necessário a realização de seu trabalho para sua satisfação e para a criança a realização do jogo para sua proeza lúdica.

Para os psicanalistas o jogo é uma válvula de escape, tendo para as crianças uma espontaneidade na realização do mesmo, então o jogo expressa uma tendência inibida.

Segundo Chatian apud Oliveira (1997), o jogo é antes de tudo, um teste de personalidade, ele pode às vezes parecer válvula de escape, dando vazão a tendências represadas.

O jogo antropológicamente era um dos principais elementos que representava a cultura, os valores, as concepções do mundo e as crenças de cada população em sua determinada época.

Para Chatian apud Oliveira (1997), o jogo adulto têm muitas vezes como origem a procura de um relaxamento, sendo algo de negativo, ele não tem princípio em si mesmo, sendo um remédio contra o tédio ou contra a fadiga.

Uma forma privilegiada de aprendizagem é a brincadeira. As crianças reproduzem em suas brincadeiras o que escutam, experimentam e observam. No espaço de seu crescimento o número de informações cresce e a cada dia que passa aumenta a dificuldade com intuito de um maior reconhecimento de todos que a cercam.

Segundo Brougère (2004), a brincadeira é antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com os conteúdos culturais que a criança reproduz e transforma.

Com esses fatores o jogo adulto transformou-se em esporte, sendo uma ocupação, muito diferente do jogo infantil, que o seu princípio e resultar em alegria para as crianças.

Para Volpato (2002), os jogos possibilitam varias experiências de movimento: correr, saltar e saltar, as mesmas são diferentes dos atos mecânicos isentos de sentido e significado.

Na fala de Volpato (2002), ele aponta Piaget que distingue os jogos das crianças em fases:

Jogos de exercícios o que compreende exercícios de repetição.

Jogos simbólicos o qual compreende crianças de até 18 meses de idade, o qual este jogo estimula o pensamento para distinguir a representação simbólica.

Os jogos com regras são praticados com criança em torno de sete anos, estes jogos acontecem devido à socialização do pensamento da criança substituindo o símbolo lúdico individual pelas regras.

Segundo Volpato (2002), os jogos são métodos para a comunicação da criança com os adultos, baseando nos estudos já realizados foi possível através de relatos de experimentação observar que crianças pequenas agem de acordo com que vêem. Isso provoca na criança a necessidade de dominar o mundo dos objetos humanos.

Por esse fator de necessidade de reconhecimento fez com que as brincadeiras surgissem.

A brincadeira e os jogos contribuíram em muito para o crescimento da criança, desde fatores da motricidade, psicológicos e sociais, foram através dos jogos que as crianças se adequaram ao mundo real relacionando o mundo do faz de conta com o mundo dos adultos

Conforme Brougère (2004), a brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, a mesma encontra-se em um determinado momento, tendo um grande peso histórico.

Portanto não poderíamos deixar de descrever como o jogo do faz de conta esta presente na vida da criança.

2.4 O jogo do faz de conta

Todas as crianças já brincaram ou ainda vão brincar de faz de conta, como podemos observar vários objetos que entram no contexto dessa brincadeira. Por meio disso as crianças interpretam vários papéis na brincadeira, dentre as quais

para meninas são: mãe, tia, professora, irmã e artista; já para os meninos são: policial, ladrão, jogador de futebol, índio, zorro, super homem.

Conforme Kishimoto (2001), o jogo faz de conta recebe diversos nomes como: jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis ou jogo sócio-dramático. O principal ponto da simulação ou o faz de conta é verificar a eficácia o afetivo e o cognitivo da criança.

Há vários termos utilizados nas práticas desses jogos, os quais podem se citar: o imaginativo, o fantástico, de ficção, o representativo e o simbólico.

De acordo com Kishimoto (2001), é improvável relatar que o jogo de faz de conta só iniciou-se após o século XIV, antes mesmo de serem realizados estudos referentes a esse tema referente às crianças, os adultos já o utilizavam na criação de contos e fábulas repassadas de gerações em gerações. Neste quadro se encaixa os mitos folclóricos e as próprias histórias referentes aos personagens ou até mesmo na criação de papéis.

Já nos dias atuais as crianças não utilizam somente as histórias repassadas de seus pais e avós, com o alto nível tecnológico e a grande influência da televisão fez com que as crianças modifiquem seu faz de conta com os super heróis e desenhos de nossa época como: Batman, Quarteto Fantástico, Libélula, Homem Aranha, Lanterna Verde, Bem 10 e entre outros, tornando o jogo de faz de conta muito sofisticado e complexo.

A criança quando brinca assimila a maneira de ver seu mundo, sem compromisso com o mundo real, pois sua participação não é a necessita de um grande envolvimento com os objetos de sua natureza.

Conforme Kishimoto (2001), o jogo simbólico inicia-se solitariamente e com o avanço do mesmo uni-se a representação de papéis. Este jogo está mais presente nas crianças na idade de 2 à 4 anos de idade. Em sua grande maioria envolve movimentos complexos, com a participação de várias componentes predominando a simulação de ação.

De acordo com o autor citado acima, quando as crianças brincam é possível observar que os meninos imitam aviões, caminhões, carros de formula 1 e as meninas criam amigas imaginárias para cuidarem das mesmas. No próprio comportamento das crianças durante a brincadeira fica fácil observar a introdução do mundo em que no momento a criança pertence ao mundo imaginário da criação e

recriação. A cada momento da brincadeira a criança utiliza de um objeto para a modificação da mesma.

Vários fatores influenciam o faz de conta das crianças, no mundo violento em qual vivemos atualmente os super heróis influenciam em muito no cotidiano das crianças, essa influência ainda os ressalta pelos os mesmos transmitirem várias características positivas como:

- inteligência;
- bondade;
- sabedoria;
- força
- resolver problemas e superar obstáculos
- são admirados pela população por resolverem suas dúvidas;
- realizam coisas que nenhuma outra pessoa consegue fazer.

Para Kishimoto (2001), esses são fatores que surpreende ainda mais as crianças, com esses pontos fortes as crianças imitam em suas brincadeiras essas características vivendo em seu mundo imaginário.

É por meio do jogo simbólico que a criança traça uma ponte do seu imaginário para a vida real, superando obstáculos, lutando com os conceitos do bem e do mal por meio de uma simples brincadeira, que ao final de sua vida influenciara em muito.

Não podemos esquecer que o meio social em que a criança está presente influencia constantemente na forma das brincadeiras imaginárias, com isso crianças que moram na favela na maioria das vezes suas brincadeiras imaginarias serão diferente das crianças que moram no interior de Nova Veneza - SC.

Por fim, a brincadeira imaginária leva a criança ao mundo que a mesma gostaria de estar e conviver com seus amigos imaginários.

No capítulo seguinte nos detemos buscar um conhecimento da história da criança. As leis que atualmente as protege e como a criança pode produzir cultura.

3 A HISTÓRIA DA CRIANÇA ATRAVÉS DO TEMPO

No livro de Ariés (1978), contêm relatos que a infância surgiu após o século XII, estes dados foram retiradas de pinturas realizadas no Evangelho, essas pinturas diferenciavam os adultos das crianças somente pelo tamanho das pinturas dos corpos. Com os estudos realizados ficou possível identificar que os homens do século X e XI não tinham a imagem da infância perante seus olhos.

Três tipos de crianças surgiram após o século XIII, a primeira criança surgiu como um anjo, representado na forma de um adolescente. A segunda criança a qual é considerada a ancestral de todas: o menino Jesus. A terceira criança surgiu na fase gótica, como sendo a criança nua.

No decorrer do século XIV e durante o século XV os tipos de crianças medievais foram modificando-se.

Segundo Ariés (1978), a partir do século XVII a criança passou a ser mais reconhecida por todos, tornou-se o centro da família. Fotografias e imagens de diversos pintores como; Franz Hals, Van Dyck e Lebrun mostram o ocorrido.

Conforme Ariés (1978), a descoberta da infância começou no século XIII, e sua evolução foi acompanhada da história da arte e da iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais se evidenciaram e aumentaram a partir do século XVII.

Esse momento foi confirmado pelo gosto na época pelos hábitos e pelo jargão das crianças pequenas.

Na antiguidade para diferenciar as crianças dos adultos eram utilizados trajes o qual esse constava fitas nas costas dos meninos e das meninas, assim nas fotografias constaram estes pontos.

Não há como determinar uma data com exatidão para o surgimento dos jogos e brincadeiras. Nos livros pesquisados há relatos que desde pequenos as crianças já ajudam a família na agricultura e no manejo de ferramentas, as meninas ajudavam sua mãe nos afazeres domésticos.

A brincadeira e os jogos contribuíram em muito para o crescimento da criança, desde fatores da motricidade, psicológicos e sociais, foram através dos jogos que as crianças se adequaram ao mundo real relacionando o mundo do faz de conta com o mundo dos adultos.

Segundo Ariès (1978), as pinturas realizadas na antiguidade foram de suma importância para que ficasse visível a criança no meio social, não somente em fotografias de família, mas também nas cerimônias tradicionais e noite de Natal.

Segundo Volpato (2002), nas atividades do cotidiano, a criança em idade pré-escolar age de acordo com o meio, objetos e as situações concretas, tendo dificuldade de controlar voluntariamente seu comportamento e submetê-lo as regras determinadas.

Para Vygotsky (1989), a linguagem surge inicialmente como meio de comunicação entre crianças e as pessoas de seu meio sócio-cultural, e aos poucos vai se transformando em linguagem interna, contribuindo assim para organizar o pensamento da criança.

Contudo toda experiência que a criança vivencia com o corpo influenciará no processo de desenvolvimento integral da criança. Desde o seu nascimento, a criança tem com o mundo que a cerca uma relação pela pessoa e pela linguagem.

De acordo com Ariès (1978), o adulto é o principal fator para que a criança aprenda a utilizar os objetos, esse ensinamento estimula as experiências sociais diferentes, as quais proporcionam conhecimentos distintos e atinge diferentes tipos de processos mentais.

Por volta de 1608 às crianças tornam-se adulto precocemente, em livros relatam meninas de 12 anos que escreveram em seus versos sobre sua gravidez.

Nesta idade da vida novas fronteiras são quebradas, é uma fase do conhecimento do seu próprio corpo, da sua sexualidade. Quem com o passar dos anos vêem modificando a idade deste acontecimento.

Conforme Ariès (1978), no século XV as meninas já engravidavam com 12 anos, o tempo foi passando e o ciclo aos poucos foi se alterando. Há cerca de 60 anos atrás as meninas já casavam muito cedo, perdendo assim sua infância ou adolescência. Com a evolução da humanidade, as faixas etárias onde ocorriam esses casamentos foram aumentando e o tempo entre a passagem da infância para adolescência diminui significativamente.

Segundo Kramer (2007), infância é um tempo de constantes mudanças e de novas descobertas. As crianças adquiriram e transmitem conhecimentos com quem ela convive, não podemos esquecer que o contexto social influenciará em muito no mundo da criança.

Foi somente no século XVIII que a infância foi conceituada, tornando um novo dado para as pesquisas posteriores. Essa descoberta considera o resultado da evolução da história das sociedades.

Segundo Kramer (2007), a criança é um ser abstrato e universal, as separando de suas condições reais de sua existência.

Conforme Minuz (2007), a infância é montada como uma fatia de tempo guardado em sua inocência original.

3.1 Leis que protegem a criança

É direito de toda criança ter conhecimento e consciência sobre seus direitos e deveres atribuídos, a mesma deve ser educada pelos seus pais ou responsáveis.

Segundo Brasil (2005), algumas medidas foram criadas a favor da criança e do adolescente no início do século XX. Ocorre um distanciamento na normalização e aplicação de algumas leis, isto tornou-se possível ao analisar documentos legais como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) de 1990, a Constituição Federal de 1998, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

As leis propriamente ditas, em sua maioria das vezes não são aplicadas, onde as mesmas são esquecidas com o passar dos anos, cabe ao educador lutar por esses direitos direcionados as crianças e adolescentes.

O Estatuto da Criança e do adolescente (ECA/1990), considera criança a pessoa de até doze anos incompletos, o mesmo assegura todas as facilidades e oportunidades que possam facultar seu desenvolvimento social, espiritual, físico, moral e mental.

Conforme Brasil (2005), a família e a sociedade em geral têm o dever de assegurar todos os direitos referentes a vida, à saúde, ao esporte, ao lazer, à cultura, à dignidade, ao respeito, à alimentação, à educação, à profissionalização, à liberdade e por fim a convivência familiar e comunitária.

O Estado tem o dever de oferecer obrigatoriamente e gratuitamente o ensino fundamental, atendimento em creches na pré-escola crianças de 0 à 6 anos de idade, cabendo aos seus pais, o dever de matricular no ensino regular. Isto tudo conforme à Educação, Estatuto da Criança e do Adolescente (1990).

A instituição de educação deve cumprir com a sua função social de garantir a todos o acesso a cultura e ao conhecimento científico, historicamente acumulado pela humanidade, na perspectiva da cidadania. Para tanto, torna-se necessário construir uma proposta pedagógica no sentido de que os direitos sejam respeitados também no cotidiano da instituição, nas vivências e experiências educacionais, articulando na prática com a família e a comunidade (BRASIL, 2005 p.45).

Contudo o artigo 59º ressalta e garante à criança o direito, e ao município o dever de facilitar e estimular programas culturais, esportivos e de lazer relacionada à juventude.

3.2 Criança e a produção cultural

A produção da cultura referente às crianças não contem esclarecimentos dos conceitos utilizados. Os conceitos serão abordados dentro das especificações necessárias. É primordial buscar referências teóricas para poder analisar e resolver os problemas encontrados em áreas específicas da produção cultural das crianças.

Não podemos pensar que a criança é somente uma perspectiva etária, devemos ter uma concepção que defina uma função evoluída da criança, sendo completado com o avanço da maturidade.

Segundo Mattos (2004), a visão adultocêntrica do que seja uma criança é redutora. Nela a criança é apenas um “vir-a-ser”, um “futuro adulto”, este por sua vez, não é jamais alguém em transformação constante.

Todas as pesquisas realizadas nesse campo abrem caminho para podermos perceber a criança como algo mais natural. O meio em que a criança convive a ajuda interagir com o mundo real.

Com o forte crescimento do capitalismo a criança passou a sofrer influência do mundo concreto, interferindo em suas reflexões. Esses pontos são retirados desde a formação de classes até o “isolamento” para a segurança do mundo.

No convívio com a criança não devemos expor a questão da classe social, sempre devemos implantar a criança no meio social, para que não aconteça uma diferença no grau de aprendizagem das mesmas.

Para Mattos (2004), o conhecimento de que a inteligência esta relacionada a questões ambientais tornando-se outro exemplo, deve informar, em toda a sua extensão, o nosso quadro conceitual enriquecendo-o seus referentes, mas não definindo que a inteligência se desenvolva somente no ambiente.

Pode-se concluir que a criança nasce e cresce dentro do cotidiano que pertence com uma relação grande com o ambiente sócio-cultural que acerca, com isso algumas reações das crianças estão relacionadas aos modos aprendidos dentro e fora de casa.

O fator cultura também é influente na criança, por isso é necessário questionar ao menos uma concepção de cultura e de processo cultural, que na maioria das vezes acompanha a produção cultural da criança.

Conforme Mattos (2004), as maneiras de abordar são de forma implícita ou explícita estabelecendo uma equivalência entre a cultura e o produto cultural. Com isso a cultura se encontra como o resultado do processo da herança social tornando-se um objeto estático. Já os produtos culturais transformam-se em um determinado modo de vida, sendo este explicado e posteriormente justificado.

Tendo como ponto de objetivação dos conteúdos por parte da criança o processo de transmissão e assimilação. Fica visível esse momento na utilização de novos brinquedos, onde as crianças buscam novos métodos para brincar e realizar contatos com as demais crianças.

Em um certo momento em que a cultura começa a se instrumentalizar a mesma passa a ser indispensável a todos os indivíduos. Esta concepção de cultura interage com as crianças presentes nesta sociedade, as mesmas variam da fase incompleta para a fase completa, garantido sua inclusão social pelo consumo.

Em alguns momentos da sociedade a cultura começa a exercer um papel nada agradável, tendo uma função domesticadora e coercitiva, dificultando a participação da criança enquanto sujeito.

Para Mattos (2004), esse enfoque estático da cultura implica outro problema, além da discriminação etária. Trata-se da discriminação social.

Segundo Mattos (2004), é claro que toda cultura realiza produtos, transmitidos para as gerações mais novas. O que não se pode fazer é reduzir a cultura aos produtos que realiza.

Quando discutimos a produção cultural para as crianças de uma forma crítica é preciso definir o lugar da criança na cultura, assim definindo também o que

é a própria cultura. Não é possível aceitar que os seres humanos sejam transformados em objeto de cultura denominada em sujeito.

A sociedade capitalista privilegia o adulto, pelo fator do mesmo ser mais produtivo do que a criança dentro do espaço da organização da produção

Conforme Mattos (2004), é ativo somente aquele que produz para o sistema, aquele que possibilita sua manutenção, sua produção, sendo confundida a cultura dominante com a cultura do sistema.

Para Mattos (2004), a primeira conclusão que nos interessa refere-se ao fato que os grupos infantis criam uma cultura própria, viva, transmitida de boca em boca e transformam em algo próprio e diverso daquilo que lhes serviu de inspiração.

A expansão do capitalismo criou em países como o nosso uma das situações mais difíceis para as crianças, desde do aumento populacional ao novos métodos de vivências da população nacional.

De acordo com o autor citado acima, é essencial que nos professores estabeleçamos conexões entre o mundo da criança e o da política. Pelo fator da relação infância-política não estar relativamente bem explicada para ambas às partes.

Segundo Volpato (2002), o faz de conta tem uma parcela grande na produção cultural da criança, pois é por meio dele que a criança implementa em sua vida traços da vida adulta, no ato de imitar seus pais e profissionais que gostariam de ser.

4 MEMÓRIA, UMA SOCIEDADE E SUA CULTURA

Este capítulo tem como propósito descrever sobre a memória, dentro de um padrão cultural, bem como descrever a história do local da pesquisa onde residem atualmente os idosos vindos da região da Itália.

Quais são as lembranças das brincadeiras de sua infância? Em cada época existem acontecimentos ou eventos que marcaram significativamente sua infância, considerando ao meio em que se vive. A infância traz consigo muitas lembranças de sua família, do bairro em que vive e dos amigos da infância.

É por meio da lembrança que o passado existe dentro de nossos corações, com isso conseguimos reviver e reproduzir de geração em geração nossos costumes.

Conforme Laraia (2005), o relacionamento com a família, com as pessoas que vivem e com os meios comunicativos influenciam na memória de cada indivíduo.

O comportamento do homem é determinado pela cultura, com isso justifica suas realizações. Para Laraia (2005, p.18):

Culturas são sistemas (padrões de comportamento socialmente transmitidos) que servem para adaptar as comunidades humanas aos seus embasamentos biológicos. Esse modo de vida das comunidades inclui tecnologias e modos de organização econômica, padrões de estabelecimento, de agrupamento social e organização política, crenças e práticas religiosas, e assim por diante.

Para sobreviver o ser humano respira, dorme e se alimenta, independente de sua cultura. Essas funções são em comum para toda a população mundial, mas para o homem diferencia na maneira em que produz essas funções, porém podendo modificar de acordo com a cultura.

Conforme Laraia (2005), o comportamento do ser humano não é determinado biologicamente e nem por meio da herança genética, mas por meio de um processo de aprendizagem.

Homens e mulheres se diferenciam anatomicamente e fisiologicamente por meio do dimorfismo sexual conforme a antropologia. Essas diferenças não são determinadas biologicamente.

O determinismo geográfico é outro fator que é influenciado na cultura, não podemos esquecer que as diferenças do ambiente físico condicionam a diversidade cultural. Os diferentes ambientes ecológicos serão adaptados por meio da cultura.

O homem é o resultado do meio cultural em que foi socializado. Ele é um herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e a experiência adquirida pelas numerosas gerações que o antecederam. A manipulação adequada e criativa desse patrimônio cultural permite as inovações e as invenções. (LARAIA, 2005, p.45)

Portanto o processo acumulativo da cultura resulta em toda a experiência das histórias das gerações anteriores. O homem por meio da cultura, do convívio com as pessoas inicia um aprendizado em relação das suas próprias atitudes ditas genéticas.

4.1 Colonização italiana na cidade de Nova Veneza – SC

A colônia de Nova Veneza foi fundada no dia 12 de fevereiro de 1891 e tornou-se um marco na história da colonização italiana no sul de Santa Catarina. Logo foi subdividida em Nova Veneza, Jordão, Belvedere, Treviso e Nova Beluno, hoje Siderópolis.

Entre os primeiros colonizadores destacaram-se Bortolomeu Dal Moro, Bortolotto Bortoluzzi e Alfredo Pessi, no qual o primeiro a fixar residência foi Bortolomeu em 1988.

Conforme Bortolotto (1992), foi planejada por uma companhia particular, a Cia. Metropolitana de Miguel Napole, cuja meta era fundar um pólo de imigração de milhares de italianos para colonizar toda a região.

Sob a promessa de que encontrariam uma cidade baseada na Veneza da Itália, dezenas de famílias imigraram para "Nuova Venezia", servindo de mão-de-obra para a abertura da mata virgem. Para tanto recebiam terras a baixo preço, mesmo porque não tinham qualquer valor de mercado.

Segundo Bortolotto (1992), os imigrantes vieram das cidades do Vênetto: Rovigo, Vincenza ou Verona. Todos esses imigrantes escapavam da miséria e da fome a qual rondava a Itália.

Aos italianos eram fornecidos ferramentas, animais, sementes, sendo que suas dívidas deveriam ser pagas com a produção seguinte.

No mês de outubro de 1981, o maior número de entradas de imigrantes sendo em um total de 2100 imigrantes destinados à Colônia de Nova Veneza.

O que era sonhado como uma "terra prometida" revelava-se uma região selvagem habitada por índios furiosos pela invasão. Sendo que os primeiros imigrantes a chegar para desmatar essas terras receberam um enorme susto, ali aos arredores da mata encontrava-se bugres (índios), este encontro não foi nada agradável, os bugres perderam o território, e foi inevitável o ataque de ambos os lados.

Os bugres buscavam sempre atacar as crianças e as mulheres, ou algum imigrante que estava sozinho. Esse terror se espalhou pela colônia e fez com que os colonos italianos dizimassem os indígenas que habitavam na região da colônia de Nova Veneza.

Quando um imigrante matava um índio a notícia não saía da colônia e nem interessava ao governo, já quando um italiano fosse morto ou capturado a notícia corria em todos os jornais do governo, em contra partida alguns índios eram capturados vivos, geralmente eram pequenos índios que sobraram da chacina realizada.

Apesar disso os colonos italianos doavam o trabalho e o sangue, prosperando sua cultura com a construção de escolas, clubes e, principalmente igrejas.

Segundo Bortolotto (1992), as promessas feitas no recrutamento suscitaram uma pequena rebelião na colônia, que resultou no incêndio da "senzala" e em diversos mortos, cujas viúvas foram enviadas de volta à Itália. Outras famílias abandonaram a colônia e transpuseram a serra se instalando no Rio Grande do Sul.

Atualmente quem adentrar a mata na rua que segue ao lado do Hospital São Marcos, que na época era uma espécie de palácio sede da Cia. Metropolitana, encontrará um cemitério abandonado, tomado pela vegetação, em cujas lápides se encontram alguns sobrenomes italianos mais comuns no Rio Grande do Sul.

De acordo com Bortolotto (1992), em 1893, com a Revolução Federalista Brasileira, o fenômeno imigratório foi bruscamente interrompido. Em decorrência disso houve um esvaziamento dos núcleos da colônia de Nova Veneza, o que deu início ao seu declínio.

Entre 1877 e 1893 os italianos chegavam aos milhares; em 1894, apenas 27 imigrantes italianos chegaram à Nova Veneza.

Aqueles que lá permaneceram encontraram na agropecuária e derivados a sua sobrevivência.

Na cultura italiana seu maior legado, foi através da preservação do dialeto, da arquitetura, música, folclore e, principalmente da gastronomia.

A religião foi uma característica importante na colonização de Nova Veneza. A maioria dos imigrantes eram da religião católica, os mesmos tinham forte apego pela religião, como: devoção à Nossa Senhora, aos santos, ao Papa, bispos e padres.

Antes mesmo da construção da primeira igreja eles se reuniam na casa de um dos imigrantes para realizar o terço.

A primeira igreja foi construída em 1893 ao lado do Morro do Hospital, trata-se de uma construção simples e de madeira. Dois anos depois uma nova Igreja foi construída.

Mesmo com a construção da igreja Nova Veneza não possui um padre, nos livros constam que um vigário de Araranguá prestava serviços nos cultos realizados em Nova Veneza.

Segundo Bortolotto (1992), somente em 1896 o padre prometido pela Companhia Metropolitana chegou à Nova Veneza, tratava-se do Padre Antonio Mano, descendente da Sicília, onde o mesmo não atuou realmente na colônia.

Sobre muitas reclamações dos italianos somente em fevereiro de 1909 chegou realmente um padre que fosse morar na cidade de Nova Veneza, o padre Giacca. Para os italianos era essencial sua permanência na colônia, pois através da fé que conseguiam trabalhar e sobreviver em tão árdua terra.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Segundo Demo (1987), a metodologia é uma maneira de se realizar a ciência. Por meio da mesma ocorre uma conformidade nos procedimentos, nas ferramentas e nos caminhos. A ciência tem por finalidade relacionar a realidade teórica com a prática. Com esses termos citados é possível relacionar que para que uma pesquisa seja realizada é necessário do uso da ciência. Enfim a metodologia é a estrada para chegar a uma resposta de um determinado problema.

5.1 Caracterização da pesquisa

Trata-se de uma pesquisa de campo de cunho descritiva com abordagem qualitativa. A pesquisa de campo é realizada para recolher informações e conhecimentos para servir de suporte para solucionar ou questionar problemas.

Conforme Oliveira (1997), a pesquisa tem como finalidade alcançar resultados para as perguntas estabelecidas, e que certos problemas só serão esclarecidos com uma pesquisa qualitativa, conseguindo uma melhor conclusão, portanto a mesma não busca medir os dados, porém identificar a natureza dos mesmos.

A pesquisa descritiva com abordagem qualitativa analisa a natureza de cada problema, que serão solucionadas através a interpretação do pesquisador em relação à questão norteadora.

5.2 População dos sujeitos pesquisado

Segundo Rudio (2001), a população é o conjunto de pessoas, objetos ou fenômenos que possuem ao menos uma mesma característica em comum.

Conforme Demo (1987), a população é a totalidade de pessoas que possuem um conjunto de características comum que os determinam.

Esta pesquisa teve como alvo 70 (setenta) pessoas de descendência italiana, com idade superior a 60 (sessenta) anos, nascidas e que vivem no município de Nova Veneza-SC.

5.3 Amostra

Segundo Rudio (2001), o subconjunto da população alvo é considerado uma amostra. No município de Nova Veneza-SC foram selecionados 10 (dez) idosos (7 do sexo feminino e 3 do masculino) com idade superior a 60 (sessenta) anos, com descendência italiana e que nasceram e residem no município, sendo esta amostra simples intencional.

5.4 Instrumento de pesquisa e sua operacionalidade

Conforme Gil (1996), o pesquisador não deve-se preocupar com qual material irá realizar a pesquisa, com isso as técnicas de interrogação devem ficar bem expressas para que o pesquisador através dos relatos dos pesquisados conclua seu trabalho de pesquisa.

Aos entrevistados foram relacionados as primeira 10 (dez) letras do alfabeto como forma de identificação. O roteiro de entrevista foi composto por 7(sete) perguntas abertas

O primeiro passo da entrevista foi o deslocamento até o município de Nova Veneza – SC nos dias 23 e 24 de outubro, no primeiro momento me desloquei para o centro de cultura, com a ajuda da assistente identifiquei o local com um grande número de idosos, fui até as imediações do centro e relacionei 10(dez) pessoas com descendência italiana e com idade superior a 60 (sessenta) anos e que nasceram e que vivem atualmente na cidade de Nova Veneza – SC. Todos os 10 (dez) idosos contaram abertamente sobre suas recordações da infância. As entrevistas também foram gravadas em áudio, com a utilização de um gravador. O roteiro de entrevista foi aprovado por 3 (três) professores do curso de Educação Física de Licenciatura da Unesc.

5.5 Categorias

Para Mattos (2004), categoria procura em estabelecer princípios aos dados verificados a partir das respostas obtidas, para que possam ser enquadradas em determinadas classes. Possibilitando assim que as respostas obtidas sejam organizadas de modo a responder as perguntas da pesquisa.

Após os quadros construídos com as falas dos entrevistados foram selecionados 3 (três) categorias que serão analisadas e discutidas no próximo capítulo.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

Esta etapa da pesquisa tem como objetivo analisar e discutir os dados coletados junto aos idosos nascidos e que vivem na cidade de Nova Veneza –SC, procurando compreender a influência da cultura italiana nos brinquedos, nas brincadeiras e jogos.

O capítulo será constituído pela discussão a análise dos dados coletados no questionário aplicado aos idosos.

Optou-se por três categorias a partir da respostas coletadas.

CATEGORIA A: Os brinquedos e as brincadeiras vivenciadas pelos idosos de origem italiana nascidos e que vivem em Nova Veneza – SC.

CATEGORIA B: As lembranças da infância quanto aos brinquedos e brincadeiras vividos pelos idosos.

CATEGORIA C: O jogo presente na vida dos idosos e seus benefícios.

CATEGORIA A: Os brinquedos e as brincadeiras vivenciadas pelos idosos de origem italiana nascidos e que vivem em Nova Veneza – SC:

Segundo Maluf (2003), o brinquedo é um objeto para a diversão da criança.

Conforme Vygotsky (1981), o brinquedo preenche uma atividade básica da criança, portanto tem um papel importante na vida da criança, tornando um motivo para ação.

Antigamente pelo fato de não possuir tecnologias os brinquedos em sua maioria das vezes eram confeccionados em casa, através de material que sobrava de algum serviço agrícola.

Segundo Volpato (2002), a brincadeira começa a valer para as crianças, quando as mesmas criam regras ou estipulam métodos para à realização da mesma, tornando a criança cada vez mais autônoma diante de situações do cotidiano.

Referente ao material citado acima, será mencionado os brinquedos e brincadeiras vivenciadas pelos os idosos. As seguintes falas foram destacadas do roteiro de entrevista:

“Bandeira, acusado(esconde esconde) e corrida”. (idosa A)

“Brincava pouco, porem de pular corda, se esconder e amarelinha ao domingos. (idosa C)

As crianças da década de 40 brincavam por meio de seu corpo, como corrida, esconde – esconde, saltar barranco e subir em árvores.

A grande maioria dos idosos de sexo masculino jogavam bola ou brincavam de tomar banho no rio, pescar e caçar.

“Brincava pouco, nos domingos de pescar e tomar banho no rio São Bento e jogávamos bola feita com a bexiga do boi ou palha de milho”. (idoso B)

Para Benjamin (1984), os brinquedos começaram a surgir nas oficinas de artesãos, os quais os filhos desses artesãos tinham acesso melhor a esses brinquedos.

A maioria dos imigrantes trabalhavam na roça por isso o único meio de brincar ou fazer um brinquedo seria a utilização dos materiais os quais era possibilitados.

Em épocas passadas da humanidade, quando as forças produtivas ainda se encontravam em um nível menos desenvolvido no sentido tecnológico e que as ferramentas permitiam incluir diretamente as crianças nos trabalhos dos adultos, sem preparação especial alguma, não existiam nem exercícios especiais para aprender o manejo das ferramentas, nem mesmo ainda o jogo protagonizado. (VOLPATO 2002, p.40.).

“Brincava no rio quando tomávamos banho, tinha uma pedra furada e imaginávamos um moinho. (idosa E)

Segundo Kishimoto (2001), a criança em suas brincadeiras imitam as atividades dos adultos, criando e reformulando etapas dentro de suas imaginações.

Os idosos a seguir de sexo feminino brincavam relativamente das mesmas brincadeiras de roda ou com sua boneca de pano.

Segundo Ariès (1981), na sociedade antiga a duração da infância era reduzida a um curto espaço de tempo, quando as crianças atingissem um determinado controle motor, misturava aos adultos para ajudar nos serviços da roça.

“Não tinha brincadeira, trabalhava muito, ajudava a puxar os bois, brincava ao domingos com minha boneca de pano”. (idosa D)

“Confeccionava bonecas de pano, passarinho de pano, gostava de pular corda e brincar de roda, onde todas as musicas eram cantadas em italiano”. (idosa E)

“Amarelinha, roda, de cantar em dupla as música La Mérica e Capitão de La companhia, boneca de pano e io-io”. (idosa G)

Ainda hoje é possível verificar a musicalidade italiana em nossa região, grupos de danças italianas representam nacionalmente a cidade de Nova Veneza. Música como La Bella Polenta e La Mérica fazem parte de todos os descendentes italianos da região de Nova Neneza.

“Boneca feita de retalho, boneca de pano, pata cega e roda”, (idosa I)

“Brincava de roda e tinha uma boneca de pano”. (idosa J)

Conforme Maluf (2003), por meio do brincar as crianças diferenciam o seu mundo de fantasias, de desejos e imaginações do seu exterior, ou seja da sua realidade compartilhada.

Em sua grande maioria sendo para ambos os sexos, as crianças desta época pesquisada possuíam pouco tempo para brincar, durante a semana ajudavam seus pais nas roças e cuidando de seus irmãos mais novos. Tinha somente o domingo após do terço para poder brincar.

CATEGORIA B: As lembranças da infância quanto aos brinquedos e brincadeiras vividos pelos idosos.

Segundo Kishimoto (2001), a brincadeira é uma ação desenvolvida pela criança, onde a mesma concretiza as regras do jogo, ao entrar na parte lúdica, podemos considerar que o lúdico está presente nestas brincadeiras.

“Dos domingos a tarde quando reuniam os primos e íamos pescar no rio São Bento”. (idoso B)

“De tomar banho no rio São Bento aos sábados”. (idosa D)

Segundo Volpato (2002), Montaigne criticava os jogos de caça, normalmente esses jogos eram praticados pelos nobres.

“Espera chegar nos domingos para que meus primos trouxessem o pião, ou fazer meu próprio anzol de arame e todos irem pescar”. (idoso H)

“Esperava terminar o terço para brincar de esconder”. (idosa J)

Por ser um tempo difícil, sem a utilização de tecnologia o trabalho era 100% braçal, desde pequenos as crianças já ajudavam no trabalho, os meninos e as meninas na roça, e algumas meninas nos afazeres domésticos.

Naquela época caçar e pescar eram atividades relativamente normais, desde pequenos os meninos já ganhavam uma espingarda ou estilingue para caçar no mato. A maioria dos meninos acompanhava seus pais quando os mesmos iam aos rios pescar para poder comer.

Conforme Volpato (2002), as festas religiosas já tinham aparência de festas da infância ou da juventude.

“Gostava de ir para à aula para poder brincar de pegar no recreio, e também esperava chegar o Natal para ganhar um presente”. (idosa A)

“Esperava muito a festa de São João para pular a fogueira e passar de pé descalço por cima das brasas”. (idosa G)

Juntamente com a cultura italiana a religião era patamar importante para os descendentes, que eram devotos a religião católica, eram fiéis e acreditavam em todos os santos, por isso todas as festas religiosas eram esperadas com tanto fé. Outro fator que me chamou atenção foi que as crianças só poderiam brincar logo após o terço do domingo.

Na década de 40 eles trabalhavam muito e o dinheiro era relativamente baixo em relação aos artigos industrializados era inviável a compra mensalmente de brinquedos, quando se ganhavam brinquedos. O natal era esperado como uma primordial festa, pois era nessa data que as crianças poderiam ganhar seus brinquedos.

As mães dessas crianças confeccionavam seus próprios brinquedos para essa data comemorativa. Já os pais davam dicas para que os meninos construíssem seus próprios brinquedos.

“De brincar com as bonecas de pano”. (idosa C)

“Fazer fogo, fazer comida e brincava de matar o galo”. (idosa E)

As famílias de antigamente tinham um grande número de filhos, esse número excessivo era justamente para ajudar no serviço na roça, porém esse fato ajudava na união da família e dos irmãos, pois eles tinham com quem compartilhar o brinquedo, a brincadeira e o jogo.

CATEGORIA C: O jogo presente na vida dos idosos e seus benefícios.

Conforme Maluf (2003), o jogo acrescenta muitas importâncias para a vida de uma criança, desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora além de deixar a criança feliz.

Quando se joga o pensamento da criança entra em funcionamento, adquirindo conhecimentos sem estresse ou medo, cultivando a sociabilidade e desenvolvendo seu intelectualidade.

“Quando estávamos brincando de bocha de pedra e chegou um menino maior do que todos da turma e tentou tirar minha calça, meus amigos que estavam com a bola de pedra jogaram no menino”. (idoso F)

Conforme Fantin (2000), o jogo é uma atividade voluntária em que a criança brinca por gostar e ter prazer pela atividade. Consiste numa atividade livre e com liberdade de ação por parte da criança.

Por meio do jogo a criança desenvolve movimentos para controlar o corpo e movimentos para controlar objetos.

De acordo com Maluf (2003),:

Os movimentos para controlar o corpo são:

- no mesmo lugar (equilíbrio);
- deslocando-se de um lugar para outro.

Movimentos para controlar objetos:

- carregando;
- jogando;
- agarrando.

O espaço para poder realizar os jogos eram amplos, possuía-se morros, grandes pastagens, árvores e rios. O convívio com a natureza elevava o alto estima e o gosto pelos jogos.

“Espera chegar nos domingos para que meus primos trouxessem o pião, ou para brincar de descer o morro com a folha do coqueiro ou fazer meu próprio anzol de arame e todos irem pescar”. (idoso H)

Nem todas as crianças possuíam seus brinquedos, o domingo era o dia sagrado para encontrar os parentes e para que todos brincassem juntos. Muitas crianças desta época brincavam nos rios e faziam competição de quem pescava mais ou pegasse o peixe maior.

De acordo com o autor citado acima, muitas dessas atividades praticadas pelas crianças estimulavam os movimentos motores como: habilidades, agilidades, equilíbrio, percepção e as motricidades.

“Hoje em dia tem muita brincadeira, e as crianças não brincam como antigamente. Não tenho preferência por algum brinquedo”. (idoso A)

“As crianças de hoje não sabem nem subir em uma árvore, gostaria de ter um computador”. (idoso E)

Concordo plenamente com o idoso acima, o avanço tecnológico estacionou a busca por novas brincadeiras, a criança de hoje quer somente ficar vendo televisão, jogando videogame ou navegar na internet. Devemos tentar mudar essa rotina das crianças, esses 3 (três) fatores elencados acima, prejudicam em muito o desenvolvimento da criança.

“Hoje tem mais brincadeiras do que antigamente. Gostaria de uma bicicleta”. (idoso H)

Existem sim mais brincadeiras do que antigamente, porém grande maioria não tão saudável. O desejo de ter uma bicicleta vêm desde criança, o qual desejo fez com que este idoso construiu-se uma bicicleta de madeira.

“Hoje tem muitas brincadeiras, porém brincam pouco, as meninas de 10 (anos) já pensam em namorar. Gostaria de ter um piano”. (idosa I)

Criança de 10 (dez) anos que vivia na década de 40 é completamente diferente de uma criança com 10 (dez) anos nos dias de hoje. Antigamente esta criança possuía compromisso de realizar atividades determinadas por seus pais, hoje em dia praticamente é a criança que determina o que deve ou não fazer. O respeito pelos pais é muito distante do respeito que se tinha naquela época.

“As crianças de hoje em dia não brincavam como antigamente. Gostaria de ter um casal de boneca”. (idosa J)

Concordo plenamente com todas as falas dos idosos acima, atualmente existe sim mais brincadeiras, porém as crianças não querem mais brincar ou jogar, as mesmas querem só jogos eletrônicos e não sabem mais nem correr, subir em árvore, saltar ou nadar. O alto nível de tecnologia e a orientação errada dos pais, tornam-se seus filhos viciados da internet. Um fator visível é o alto índice de obesidade.

7 CONCLUSÃO

Ao buscar o conhecimento mais aprofundado pela influência da cultura italiana nos brinquedos, nas brincadeiras e jogos procurei expor neste trabalho a importância da cultura italiana nas vidas dos habitantes da cidade de Nova Veneza – SC.

A pesquisa demonstrou que as crianças da década de 40 (quarenta) possuíam somente o domingo para poder brincar, que os descendentes de italianos seguiam a risca seus costumes vindos da Itália, toda a família ajuda nos afazeres domésticos e na roça.

Por meio desta pesquisa foi possível verificar a influência da cultura italiana nos brinquedos, nas brincadeiras e jogos vivenciados pelos idosos de descendência italiana.

Verificou-se que por meio deste trabalho que as crianças brincavam de correr, pular corda, futebol com bola feita de bexiga de animais, bocha de pedra, amarelinha e com bonecas. Por ser um período com pouco poder aquisitivo, as crianças construíam seus brinquedos, onde a maioria dos brinquedos eram criados a partir de materiais derivados da natureza ou de animais.

A pesquisa demonstrou o sofrimento italiano nos primeiros anos de colonização, no qual toda a família ajudava nos afazeres domésticos e a criança desde pequena cuidava de seus irmãos mais novos e na roça.

Nos dias atuais é visível a grande influência da cultura italiana, que desde o começo souou para sobreviver nesta área fechada pela vegetação e cercada de bugres, e foi com este suor que nós descendentes italianos honramos estes bravos desbravadores.

Foi possível observar a alegria dos idosos ao realizarem o roteiro de entrevista. Em sua face envelhecida pelo tempo as rugas pela dedicação de um trabalho árduo. Das grandes recordações de sua infância à satisfação e orgulho de experiências vividas em um tempo difícil porém bem vivido.

Esta pesquisa foi de suma importância para eu poder aprofundar os meus conhecimentos sobre a colonização da cultura italiana no sul de Santa Catarina, por meio dela presenciei fatos ocorridos a mais de 60 (sessenta) anos atrás. Esses fatos me serviram como lição de vida, podendo fazer uma complexa comparação com a

minha vida enquanto criança, por meio dessa comparação pôde verificar a diferença da importância dada à brincadeira antigamente e nos dias atuais.

As brincadeiras antigas que ainda estão presentes nas cidades do interior proporcionam uma melhor qualidade de vida para as crianças, essas brincadeiras estimulam as crianças a diversos movimentos, não as tornando sedentárias.

Alguns fatores que ajudam neste ponto do sedentarismo são: a falta de segurança que impossibilita que os pais deixem as crianças fora de casa para brincar e o alto nível de tecnologia que renova a cada dia amplia o poder de vício por brinquedos eletroeletrônicos, aumentando o número de crianças sedentárias.

O tempo foi curto para um melhor aproveitamento da pesquisa, por esse motivo a mesma não se encerra por aqui, numa próxima etapa irei verificar quais os brinquedos, as brincadeiras e jogos realizados pelas crianças da década de 40 (quarenta) no país Itália.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Paris, 1978.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação** – São Paulo ed., 1984.
- BORTOLOTTO, Zulmar Helio. **História de Nova Veneza**. Prefeitura Municipal, Nova Veneza, 1992.
- BRASIL, **Educação Infantil, Ensino Fundamental: Disciplinas Curriculares**. Florianópolis, Cogen, 2005.
- BROUGÈRE, Gilles – **Brinquedo e cultura** – 5. ed. – São Paulo, 2004.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo, 2006.
- DEMO, Pedro. **Introdução à metodologia da ciência**. Sao Paulo:Atlas, 1987.
- FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil** – Florianópolis: Cidade futura, 2000.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar Projetos de pesquisa**. São Paulo. ATLAS, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida, org. – **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** – 5.ed. – São Paulo: Ed. Cortez, 2001.
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura um conceito antropológico**. 18. ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2005.
- KRAMER, Sônia. – **Infância e educação infantil** – 6. ed. – Campinas, SP : Papyrus, 2007.
- MALUF, Ângela Cristina. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- MATTOS, Mauro Gomes de; ROSSETTO JÚNIOR, Adriano José; BLECHER, Shelly. **Teoria e prática da metodologia da pesquisa em educação física: construindo sua monografia, artigo científico e projeto de ação**. São Paulo:Phorte, 2004.
- MINUZ, L. **Naturalmente Criança: a educação infantil de uma perspectiva sócio cultural** p. 243, Kramer Sonia (orgs)., **Infância e Educação Infantil**, Papyrus, 2007.

OLIVEIRA, Sívio Luiz de. **Tratado de metodologia científica**. São Paulo:1997.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro.Zahar, 1978.

RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 29 ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2001.

VYGOTSKY, L.S. **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**. Barcelona: Editora Crítica,1989.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e Brinquedo: uso e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade futura, 2002.

APÊNDICE

APÊNDICE - ROTEIRO DE ENTREVISTA
QUADRO DE RESPOSTAS E PERGUNTAS

01	<p>Identificação: Idade: A, F : 76 B:71 C:77 D:67 E:85 G:69 H:73 I: 64 J: 72</p> <p>SEXO: A, C, D, E, G, I, J: Feminino B, F, H: Masculino</p> <p>FORMAÇÃO: A: 4ª série B, C, D, E, F, G, H, I, J: 3 série</p> <p>No que trabalhou: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J: Roça.</p>
02	<p>Quando criança quais brincadeiras e jogos que costumava brincar? Na sua infância que brincadeiras existiam?</p> <p>A: “Bandeira, acusado(esconde esconde) e corrida”. B: “Brincava pouco, nos domingos de pescar e tomar banho no rio São Bento e jogávamos bola feita com a bexiga do boi ou palha de milho”. C: “Brincava pouco, porem de pular corda, se esconder e amarelinha ao domingos. D: “Não tinha brincadeira, trabalhava muito, ajudava a puxar os bois, brincava ao domingos com minha boneca de pano”. E: “Brincava no rio quando tomávamos banho, tinha uma pedra furada e imaginávamos um moinho. Confeccionava bonecas de pano, passarinho de pano, gostava de pular corda e brincar de roda, onde todas as musica eram cantadas em italiano. F: “Bocha de pedra, futebol com meia velha, tomar banho de rio, caçar e andar de carretilha. E a meninas de ovo choco. G:Amarelinha, roda, de cantar em dupla as música La Mérica e Capitão de La companhia, boneca de pano e io-io. H: Carretilha, bicicleta de pau e balanço no cipó. I: Boneca feita de retalho, boneca de pano, pata cega e roda”, J: Brincava de roda e tinha uma boneca de pano”.</p>
03	<p>Seus avôs ensinaram alguma brincadeira ou jogo de origem italiana? Quais?</p> <p>A: “Não, nenhuma”. B: “Ensinaram a mexer na enxada e na foice” C: “Não, ele não tinham tempo.” D: “Sim, brincar de correr e se esconder”. E: “Eles contavam histórias como Bianca Maria” F: “Nenhuma”. G : “Não Lembro”. H: “Baralho 3 / 7 e andador de pau”. I: Eram muitos velhos, só me contavam histórias”.</p>

	J: "Não conheci meus avós".
04	<p>Relate sua infância (referente as brincadeiras)? O que você fazia quando criança?</p> <p>A: " Foi muito dolorida e cheio de doenças, cuidava dos meus 7 (sete) irmão e só brincava ao domingos".</p> <p>B: " Trabalhei muito na roça, nos domingos gostava de jogar bola de madeira (bocha) e depois íamos tomar banho de rio".</p> <p>C: "Trabalhava na roça e só podia brincar nos domingos".</p> <p>D: "Trabalhava na roça e vendia leite, podia brincar só aos domingos depois da missa".</p> <p>E: Trabalha na roça e cuidava dos irmãos mais novos, só podia brincar nos domingos após o terço, brincava muito de amarelinha".</p> <p>F: "Nos domingos após o terço voltava pra casa para pode brincar de caçar, com pelotas (bolinhas) de barro.</p> <p>G: " Desde meus 7 (sete) anos cuidava dos meus sobrinhos, após o terço de domingo brincava muito de corrida, marcávamos no chão o risco e corríamos pra ver quem chegava primeiro.</p> <p>H: " Jogava futebol com bola de pano nos sábados e domingos, mas nos domingos".</p> <p>I: "Brincava na roça, alias acompanhava meu pai, por ser mais nova. Brincava muito de casinha".</p> <p>J: "Brincava ao domingos de amarelinha e boneca com minhas primas e irmãs".</p>
05	<p>Você conta sobre suas histórias(referente aos brinquedos e jogos) para seus netos?</p> <p>A: "Conto para os meus 6 (seis) netos".</p> <p>B: "Sim, quando meus netos vem em minha casa eu conto".</p> <p>C: "Conto para os meus 9 (nove) netos, muitos deles não acreditam de minhas histórias".</p> <p>D: "Conto para os meus 11 (onze) netos.</p> <p>E: " Conto mais para meus filhos, para os netos tenho que traduzir as histórias de italiano para português".</p> <p>F: "Nunca contei essas histórias".</p> <p>G: "Já contei quando meus netos eram pequenos".</p> <p>H: " Sempre contei e ainda conto".</p> <p>I: "Sempre conto sobres essas histórias pros meus netos".</p> <p>J: "meus netos gostam de ouvir minhas histórias".</p>
06	<p>Qual sua maior lembrança de sua infância? (referente aos brinquedos e brincadeiras.)</p> <p>A: "Gostava de ir para à aula para poder brincar de pegar no recreio, e também esperava chegar o Natal para ganhar um presente".</p> <p>B: "Dos domingos a tarde quando reuniam os primos e íamos pescar no rio São Bento".</p> <p>C: "De brincar com as bonecas de pano".</p> <p>D: "De tomar banho no rio São Bento aos sábados".</p> <p>E: "Fazer fogo, faze comida e brincava de matar o galo".</p> <p>F: "Quando estávamos brincando de bocha de pedra e chegou um menino maior do que a turma e tentou tirar minha calça e meus amigos que estavam com bola de pedra jogaram no menino".</p> <p>G: "Espera muito a festa de São João para pular a fogueira e passar de pé descalço por cima das brasas.</p> <p>H: "Espera chegar nos domingos para que meus primos trouxessem o pião, ou para brincar de descer o morro com a folha do coqueiro ou fazer meu próprio anzol de arame e todos irem pescar".</p> <p>I: "Quando brincava de pata cega meus amigos não queriam que eu pegasse eles, por isso não gritaram e me enrolei na cerca de arame e quase furei o olho".</p> <p>J: "Esperava terminar o terço para brincar de esconder".</p>

07	<p>O que você acha dos brinquedos e das brincadeiras de hoje? Se fosse criança quais brinquedos gostaria de ter?</p> <p>A: “ Hoje em dia tem muita brincadeira, e as crianças não brincam como antigamente. Não tenho preferência por algum brinquedo”.</p> <p>B: “ Acho normal as brincadeiras, gostaria de ter uma bola de futebol.</p> <p>C: “ Hoje tem muito brinquedos e brincadeiras, antigamente só tinha um dia comemorativo (Natal) o qual deixa nós crianças mais ansiosas para receber o tão esperando presente. Gostaria de ter uma corda e uma boneca.</p> <p>D: “Hoje em dia se compra muitos brinquedos, e acaba-se perdendo o animo de brincar. Não imagino o brinquedo que quero.</p> <p>E: “As crianças de hoje não sabem nem subir em uma árvore, gostaria de ter um computador”.</p> <p>F: “Algumas brincadeiras são saudáveis, gostaria de ter uma bicicleta”.</p> <p>G: “Hoje em dia os brinquedos são bonitos porem caros, as crianças de hoje não se divertem como os de antigamente. Gostaria de uma boneca grande que fala-se, chora-se.</p> <p>H: “Hoje tem mais brincadeiras do que antigamente. Gostaria de uma bicicleta”.</p> <p>I: “Hoje tem muitas brincadeiras, porem brincam pouco, as meninas de 10 (anos) já pensam em namorar. Gostaria de ter um piano”.</p> <p>J: “As crianças de hoje em dia não brincavam como antigamente. Gostaria de ter um casal de boneca”.</p>

ANEXO

ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIMENTO DO PARTICIPANTE

Estamos realizando um projeto para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Intitulado: **“A INFLUÊNCIA DA CULTURA ITALIANA NOS BRINQUEDOS, NAS BRINCCADEIRAS E JOGOS NA CIDADE DE NOVA VENEZA – SC”**.

O (a) Sr (a). foi plenamente esclarecido de que participando desde projeto, estará participando de um estudando de cunho acadêmico, que tem como um dos objetivos verificar as brincadeiras, brinquedos e jogos com influência italiana trazidas pela cultura italiana na cidade de Nova Veneza – SC.

Embora o (a) sr (a) venha aceitar a participar neste projeto, estará garantindo que o (a) sr (a) poderá desistir a qualquer momento bastando para que isso informar sua decisão. Foi esclarecido ainda que, por ser uma participação voluntária e sem interesse financeiro o (a) sr (a) não terá direito a nenhuma remuneração. Desconhecemos qualquer risco ou prejuízos por participar dela.

Os dados referentes ao sr (a) serão sigilosos e privados, preceitos estes assegurados pela Resolução nº. 196/96 do Conselho Nacional de Saúde, sendo o (a) sr (a) poderá solicitar informações durante todas as fases do projeto, inclusive após a publicação dos dados obtidos a partir desta. Autoriza ainda a gravação da voz na oportunidade da entrevista.

A coleta de dados será realizado pelo acadêmico Heron Felipi Salvaro Fernandes (fone: (48) - 9932-2760), da 8ª fase da Graduação de Educação Física Licenciatura da UNESC e orientado pela professora Eliza Fátima Stradiotto.

O telefone do Comitê de Ética é (48) - 3431-2723.

Criciúma (SC) _____ de _____ 2011.

Assinatura do participante.

