

10 - POLÍTICAS PÚBLICAS DOS JOGOS TRADICIONAIS

BRUNA DE SOUSA PINTO DEOCLÉCIO ROCCO GRUPPI
Universidade Estadual do Centro-Oeste Guarapuava, Paraná, Brasil.
bruna_sousapinto@hotmail.com

doi:10.16887/90.a1.10

INTRODUÇÃO

Iniciaremos esse trabalho falando em conceitos, através do levantamento bibliográfico definindo os termos políticas públicas, jogos tradicionais, infância, jogos, brinquedos, brincadeiras e cultura lúdica. Após, será abordado o tema fases históricas das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil, posteriormente o tema desenvolvimento histórico dos jogos, brinquedos e brincadeiras na sociedade. Por último foram feitas as conclusões, levando em consideração tudo o que foi discutido no trabalho.

O objetivo do presente trabalho é, analisar a importância da atuação governamental nos jogos tradicionais, visando reforçar a cultura local, analisar as fases históricas das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil, explorar os processos históricos dos jogos tradicionais na sociedade, investigar de que forma as políticas públicas podem interferir nos jogos tradicionais. Justificamos o trabalho salientando que ele irá contribuir para a área da Educação Física e as discussões sobre as políticas públicas e os jogos tradicionais, além de entender a necessidade de discutir e abordar os temas políticas públicas desde a sua gênese até os dias atuais, para podermos compreender melhor sobre elas e o papel fundamental que exercem na sociedade e em seu crescimento, os jogos tradicionais, a profusão cultural que estamos vivendo na sociedade contemporânea nos faz discutir mais sobre manifestações sociais que contribuíram socialmente com a construção da identidade de gerações.

OBJETIVO GERAL

O objetivo desse trabalho é analisar a importância da atuação governamental nos jogos tradicionais, visando reforçar a cultura local.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analisar as fases históricas das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil;
Explorar os processos históricos dos jogos tradicionais na sociedade;
Investigar de que forma as políticas públicas podem interferir nos jogos tradicionais.

METODOLOGIA

Usamos o método de pesquisa qualitativo, que se trata de um estudo que não requer de técnicas estatísticas, os dados coletados são descritivos, apresentando o maior número de fundamentos existentes no estudo. A obtenção de dados será feita através de pesquisa bibliográfica, elaborada a partir de materiais já publicados, como livros, revistas, artigos científicos, dissertações, teses, monografias, internet, dentre outros. O instrumento da pesquisa foi: dados históricos acerca das políticas públicas e dos jogos tradicionais, bem como literaturas selecionadas para contribuir na explicação, e compreensão da importância da atuação governamental nos jogos tradicionais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO**Conceitos**

Inicialmente conceituaremos o que são as políticas públicas. Entende-se como algo que passa por fases, ciclos e processos sociais, onde ocorrem o enfrentamento a respeito de ideias e formas de ação, podemos descrever como algo que coloca o governo em ação, ou o faz analisar a mesma e, quando necessário, colocar em pauta mudanças dentro dessa ação. O equilíbrio entre o que é tecnicamente eficiente e o que é politicamente viável, é o que transforma problemas públicos em políticas públicas (AGUM, RISCADO e MENEZES, 2015).

O conceito de cultura lúdica para o autor Brougère (2001 apud BERNARDES, 2011) é de que ela não se encontra fechada em si mesma, ela integra elementos do mundo social e cultural, pois são eles que fornecem simbolismo e significado a cultura lúdica, cultura tal que é diversificada, compartimentada e estratificada. A cultura lúdica é influenciada de acordo com diferenças de idade, gerações, classe social, gênero, regiões e nações, vivências na esfera da vida social e cultural, a criança se apropria dessa cultura na hora de brincar, seja de forma solitária ou coletiva (BERNARDES, 2011).

Para a autora Bernardes (2011) o conceito de brincadeira pode ser definido como algo que ajuda significativamente o desenvolvimento infantil, aprendemos através dela a vencer e a perder, conhecemos mais sobre nossas capacidades e limites, é brincando que a criança aprende que existem regras e condutas a serem respeitadas, e que só assim o bom andamento da brincadeira é possível, começam a entender o mundo, expressar seus sentimentos e pensamentos, compreender o significado dos objetos e o fundamento dos questionamentos.

O brinquedo é compreendido como um objeto que dá sustentação, sem ditar regras, para a brincadeira, ele pode ter sua representação realista, fantástica, mágica ou de ficção científica, o brinquedo desencadeia possibilidades de ações dentro da brincadeira. O contexto social em que a criança está inserida vai legitimar a função que o brinquedo exercerá, o brinquedo está além de reproduzir algo do mundo adulto, ele propõe imagens que se estruturam em diferentes culturas e tempos históricos (BERNARDES, 2011).

Para Huizinga (2003 apud Ribeiro 2011) o jogo é entendido como um pilar central da sociedade, diferente das brincadeiras dos outros animais, o ser humano é o único que, conscientemente, joga toda a sua vida por diversão, é através do jogo que as civilizações surgem e se desenvolvem. O jogo pode ser compreendido como um fenômeno cultural, a recorrência de experiências passadas reforça atitudes e comportamentos da sociedade, e por sequência do indivíduo, o jogo apesar de lúdico tem um objetivo, ele se mantém na memória das pessoas e pode se transformar em tradição (RIBEIRO, 2011).

O conceito de infância vem da perspectiva do adulto e suas vivências, estando diretamente ligado às influências da sociedade e modificadas com o passar do tempo o entendimento do que é infância deve ser amplo e moldável. Foi apenas no final do século XIX, começo do século XX que a perspectiva de que a criança é um ser social, histórico e cidadão com seus amplos direitos garantidos estatutariamente (ZIMMERMANN E SAURA, 2014, p.45-46).

O conceito dos jogos tradicionais está diretamente ligado a elementos da cultura da sociedade e dos que a reproduzem. Possuem características próprias representativas de determinado grupamento social, com a globalização essas culturas se misturam e consequentemente os jogos também, representando uma sociedade global mista, abrangendo

elementos históricos, geopolíticos e coloniais. Dentro dos jogos tradicionais existe um campo que coloca seus praticantes em um contexto lúdico, que existem regras, simbolismos e diferentes relações. Os jogos tradicionais apresentam uma mescla de relações socioculturais que são percebidas por seus praticantes (ZIMMERMANN E SAURA, 2014, p.46-91).

Conceituaremos agora o lazer, importante ressaltar que a partir da constituição de 1988 o lazer passou a ser um direito social. O lazer pode ser entendido como um conjunto de ocupações que o indivíduo se dispõe a participar por livre e espontânea vontade, podendo ter caráter de divertimento, recreação, entretenimento ou ainda participação voluntária de algo para se soltar das obrigações diárias, tudo que saia do dever do cotidiano pode ser considerado lazer (ANDREOLI e ROCHA, 2013). O lazer apresenta uma capacidade socializadora e é determinado por uma motivação intrínseca, sendo realizado em um contexto que fique marcado pela percepção de liberdade, traduzido por um aspecto privilegiado da expressão humana dentro de um tempo conquistado, o lazer se materializa através de uma experiência pessoal criativa, de prazer que não se repete, o qual possui um eixo principal na ludicidade (BRAMANTE, 1998).

Fases Históricas das Políticas Públicas de Esporte e Lazer no Brasil

A primeira fase da política de esporte no Brasil encontra-se no século XIX, por influência europeia. Com uma pequena intervenção estatal dotada na época, baixo nível de conflitos entre os grupos esportivos, demanda da população por equipamentos e estrutura para a prática esportiva baixa e a ausência de interesse por resultados, buscando apenas o caráter lúdico das atividades (LINHALES, 1996; MEZZADRI, 2000 apud STAREPRAVO, 2011).

Em meados do século XX a intervenção do Estado teve seu início, e o esporte começa a perder sua capacidade de promover a autonomia social. O significado político-ideológico atribuído ao esporte consolidou-se como prática social e esfera de atuação do poder público, nesse período a intervenção do Estado restringe-se ao processo de construção de uma nova ordem política e social, que acarretaria o Estado Novo (LINHALES, 1996 apud STAREPRAVO, 2011).

O interesse estadonovista em disciplinar o âmbito esportivo, foi argumento central que fortaleceu a legislação esportiva da época, o pluralismo de interesses era interpretado como contrário ao propósito de crescimento do esporte à condição de uma causa que deveria estar a serviço da Pátria, e não dos cidadãos organizados esportivamente. Instituiu-se uma legislação em cima do esporte, assim como em outros setores da vida social, dessa forma o Estado não precisaria ocupar-se com ações políticas, capazes de legitimar e organizar os conflitos de interesse. Os autores indagam que pode estar a gênese da vinculação e subordinação da sociedade ao Estado, no que se refere a prática esportiva, até os dias de hoje (LINHALES, 1996 apud STAREPRAVO, 2011).

Para Starepravo (2011) a sociogênese da intervenção estatal no esporte, estabeleceu-se como uma relação de interesses, baseada na troca de favores e privilégios, sustentada pela diminuição ou controle dos conflitos sociais e de interesses, era um jogo onde os que não se adequavam caíam fora do sistema esportivo oficial. O âmbito da ludicidade, acaba sendo sufocado pela manifestação esportiva que mais cabia aos interesses nacionais do momento, a de rendimento.

A segunda fase data-se após 1945, os preceitos centralizadores e antidemocráticos da fase anterior formaram base burocrática para os novos interesses do governo, não viam necessidade de modificar o funcionamento do campo esportivo, pois a forma com que era feito cabia bem aos interesses particulares do espaço público, inclusive a força que o esporte tinha de agregar votos continuou sendo utilizada (LINHALES, 1996 apud STAREPRAVO, 2011).

Com a chegada da ditadura militar em 1964, mais uma vez o Estado se sobrepôs à sociedade, configurou-se como um jogo social autoritário, com um potencial muito maior de poder, concentrado nas mãos dos gestores. O poder centralizador durante o golpe militar, era observado nos principais setores coordenativos do campo esportivo brasileiro, estavam sob comando do alto escalão das forças armadas do país (STAREPRAVO, 2011).

Os anos de 1964 a 1970, ficaram caracterizados pelo crescimento da importância do setor esportivo, todavia visavam mais a quantidade do que a qualidade, pois o que importava era a imagem que aquilo passava, isso gerou uma deficiência de qualidade no setor (BUENO 2008 apud STAREPRAVO, 2011).

Nos últimos anos do regime militar, foram criadas as Diretrizes Gerais para a Educação Física e Desportos, o grande ponto deste documento está na mudança do modelo piramidal, que colocava o esporte como de massa, de rendimento e manifestações educacionais, o documento afirma que cada nível possui organização própria, e que o grau de desenvolvimento do setor não deveria ser considerado pelo número de vitórias e records (LINHALES 1996 apud STAREPRAVO, 2011).

A terceira fase, tem início na criação da constituição federal de 1988. O esporte colocou-se também na iniciativa privada e seus interesses econômicos, isso além de continuar no poder do Estado, o que aumentou o campo do esporte no país (STAREPRAVO, 2011). As reflexões em torno da Educação Física também se modificaram, encontros, congressos e seminários assumiram um caráter mais sociopolítico, além de buscar novos referenciais teóricos, desvinculando-se do caráter militar e biologicista que apresentava (MEDINA, 1983 apud STAREPRAVO, 2011).

Em 1995 Fernando Henrique Cardoso (FHC) é eleito o novo presidente do Brasil. As políticas públicas do governo federal durante o Plano Plurianual de 1996 a 1999 apresentaram uma diferença significativa entre o que estava no papel e o que foi realmente implementado, as justificativas disso estavam no campo político-burocrático do esporte, como liberação atrasada de recursos, falta de estrutura e recursos humanos e entre outros fatores. Todavia tal problema não ocorreu no esporte de alto rendimento que depois do primeiro ano de implantação superou em 300% as metas inicialmente estabelecidas (VERONEZ, 2005 apud STAREPRAVO, 2011).

Já nos anos de 2000 a 2003, segundo Veronez (2005 apud STAREPRAVO, 2011), o Plano Plurianual adotou quatro grandes esferas de programas em adição ou substituição aos já existentes. Tais como o programa Brasil, Potência Esportiva que pretendia estimular o crescimento dos níveis de competência administrativa e esportiva, visando a melhoria do desempenho dos atletas brasileiros; Esporte, Direito de Todos, que visava a melhoria da qualidade de vida das pessoas através da prática esportiva e do lazer; Esporte Solidário que atendia a demanda da intensificação da prática esportiva para diminuir a situação de risco social de crianças e adolescentes; entre outros projetos e programas (BRASIL, 2000 apud STAREPRAVO, 2011).

Em 2003 Luiz Inácio Lula da Silva assume a Presidência da República e cria o Ministério do Esporte, devido a uma demanda social que exigia seu direito constituído, por um lado tínhamos as instituições e corporações do esporte, tais como o Comitê Olímpico Esportivo e o Sistema CREF/CONFED que vinham em peso, buscando parte da nova estrutura e influência no desenvolvimento das políticas ministeriais, e do outro lado tínhamos as demais instituições representativas tais como escolas, universidades, e a sociedade em geral que estava ciente da importância das políticas públicas de esporte e lazer (FIGUEIREDO, 2009 apud STAREPRAVO, 2011).

Em um primeiro momento o foco é a estruturação do ministério, quanto a composição da equipe de trabalho e como iria funcionar esse ministério, o ministério foi dividido em secretarias. A Secretaria Nacional de Desenvolvimento do Esporte Recreativo e do Lazer, a qual cabia as políticas voltadas ao lazer esportivo e ao esporte de participação, bem como estabelecer políticas de esporte recreativo, lazer, ciência e tecnologia, partindo da compreensão além daquele arquitetado pelo esporte de

rendimento, com toda a sua supremacia histórica dentro da política esportiva brasileira. (STAREPRAVO, 2011).

A Secretaria Nacional de Esporte Educacional incumbia realizar pesquisas, planejar, coordenar e supervisionar o desenvolvimento do esporte educacional, bem como promover eventos. Dentro dessa secretaria temos o Departamento de Esporte Escolar e de Identidade Cultural e o Departamento de Esporte Universitário. (FILGUEIRA; PERIM; OLIVEIRA, 2009 apud STAREPRAVO, 2011).

A Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento, a qual tinha por finalidade alavancar o alto rendimento esportivo. Em sua estrutura temos o Departamento de Esporte de Base e de Alto Rendimento, e o Departamento de Excelência Esportiva e Promoção de Eventos (ALMEIDA, 2010 apud STAREPRAVO, 2011). E a Secretaria Executiva do Ministério do Esporte que era responsável por analisar ações relativas à Lei de Incentivo ao Esporte, as Conferências Nacionais do Esporte, programas e projetos do governo, e atuam em infraestruturas esportivas (STAREPRAVO, 2011).

Desenvolvimento Histórico dos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Sociedade

No início do século XVII, é onde começa a aparecer melhor como eram as práticas lúdicas das crianças, os autores nos trazem que eram comuns brinquedos como pião, soldadinhos de chumbo, utensílios domésticos em miniatura, cavalo de pau, entre outros, era comum também a confecção de seus próprios brinquedos (MANSON, 2002 apud BERNARDES, 2011).

Entre os séculos XV e XVIII as brincadeiras desenvolvidas pelos adultos eram as mesmas das crianças, compreendendo que a criança deveria exercer o mesmo papel que os adultos dentro da sociedade, todos brincavam juntos de cabra-cega, esconde-esconde, jogos de malha e péla, ouviam contos e tantas outras brincadeiras mais. Não existia diferenciação de gênero quanto a escolha dos brinquedos na primeira infância, até os sete anos (BERNARDES, 2011).

Chegando no século XV surgiram dois movimentos divergentes com relação os jogos e o que o cercava, de um lado tínhamos os eclesiásticos e os educadores que recriminavam toda e qualquer forma de entretenimento, como a dança, música, teatro, jogos de salão e principalmente os jogos de cartas e dados, e do outro lado tínhamos a população em geral, que ignorava a reprovação moral que se tinha de tudo que era lúdico, e colocava adultos e crianças partilhando das brincadeiras e divertimentos da comunidade (BERNARDES, 2011).

Esse cenário se modifica a partir dos séculos XVII e XVIII, os jogos que eram considerados maus, como por exemplo os de azar, eram proibidos e os jogos considerados bons, como os exercícios físicos, a ginástica, a dança, entre outros eram bem vistos socialmente. Foi através dos jesuítas que o jogo passou a ser considerado como um modo de educar e disciplinar os jovens, o que mais tarde foi reconhecido pelos pedagogos humanistas da época (BERNARDES, 2011).

Em meados do século XIX, as diversas mudanças sociais influenciaram o modo de viver das famílias e por consequência das crianças também. A industrialização atingiu todas as camadas da sociedade, a substituição dos brinquedos artesanais por brinquedos industrializados foi muito além do material utilizado para a produção deles, a produção do brinquedo era um momento entre pais e filhos, com o brinquedo pronto esse momento íntimo desaparece (BENJAMIN 1984 apud BERNARDES, 2011).

A globalização, que surgiu no século XX, transforma novamente o brinquedo e o modo de brincar, o material do brinquedo, antes madeira, passa a ser constituído da matéria plástica, os programas de televisão para as crianças aumentam, bem como jogos eletrônicos e videogames, o mercado é dominado por multinacionais americanas e japonesas. O brinquedo não é mais um objeto isolado, ele passa a permanecer de um universo criado por um jogo, desenho animado ou filme, uma história acompanha esse brinquedo, dando nome e biografia a ele (Brougère 2004 apud BERNARDES, 2011).

A sociedade contemporânea é marcada pela profusão cultural, com o avanço tecnológico incessante algumas manifestações culturais são cada vez mais reproduzidas, como por exemplo os jogos virtuais, e por outro lado outras são cada vez menos reproduzidas, como os jogos tradicionais. A quantidade de espaços e possibilidades para se jogar são aumentadas com o surgimento dos jogos virtuais, o que é benéfico, todavia jogos que contribuíram socialmente com a construção da identidade de gerações, com o tempo, deixam de fazer parte do cotidiano das pessoas (FREIRE e GUERRINI, 2017).

Os jogos tradicionais são moldados, modificados, renovados e transformados de acordo com a sociedade que o cerca, os jogos que antes seguiam uma tradição local, regional e nacional estão caminhando cada vez mais a uma tradição globalizada, as autoras nos trazem que isso muito vem de uma identidade global que está sendo criada. Diversos esportes nativos foram colonizados e globalizados, isso advém de uma seleção cultural que ocorre durante o processo histórico da sociedade, diferente da seleção natural, que ocorre em ambientes naturais, a seleção cultural ocorre nos ambientes humanos (ZIMMERMANN E SAURA, 2014, p.92 - 93).

Conclusões

Os autores nos trazem que os jogos tradicionais, quando repassados de geração para geração, são um componente fundamental para a preservação cultural (FREIRE E GUERRINI, 2017). O jogo é um espaço onde a criança além de se divertir, experimenta, constrói e recebe a identidade cultural de outras gerações e da sua cultura local. Os jogos tradicionais apresentam uma solução viável para eliminar a atrofia cultural, presente nas gerações atuais da sociedade, esses indivíduos tem uma grande capacidade de mudança social, sem uma cultura que valorize as tradições culturais, pendemos para a padronização dos modos de socialização, métodos de ensino, da história e das especificidades regionais repassadas às novas gerações (RIBEIRO, 2011).

Possibilitando compreender melhor nossa sociedade, os jogos tradicionais provêm da cultura de um país e refletem os comportamentos sociais que estabelecem diferentes formas de comportamento, comunicação e relacionamento com o ambiente. O estudo dos jogos proporciona uma via de acesso fascinante ao conhecimento das sociedades, investigar os jogos tradicionais de determinada cultura é dar o devido reconhecimento que os jogos atuais provêm deles, bem como a visão de esporte moderno da sociedade atual. Essa forma de manifestação cultural está diretamente relacionada à herança cultural tangível e intangível das formas de movimentos corporais humanos (ZIMMERMANN E SAURA, 2014, p.99).

A elaboração de políticas de intervenção que tenham como objetivo organizar a produção cultural da criança, bem como corroborar no processo de construção do patrimônio cultural, são de suma importância (ALVES, C. et al, 2014). Essas políticas públicas são voltadas para o lazer, quando falamos de lazer envolvemos uma discussão sobre a organização do tempo na cidade e a necessidade de minimizar as barreiras inibidoras da prática do mesmo, tais como jornada de trabalho, reorganização do tempo, transporte urbano, espaços e equipamentos que possibilitem a prática do lazer, profissionais e voluntários capacitados para trabalhar (MARCELLINO, 2001 apud ALVES, C. et al, 2014).

Cabe aos setores públicos determinar políticas de intervenção, para assegurar o direito constitucional do acesso ao lazer a todos, independente da conjuntura social da pessoa. As praças e parques são uma boa opção de espaço para vivências lúdicas dos jogos e brincadeiras, esses locais devem ser seguros, limpos e equipados. Essas ações políticas devem ser criadas em conjunto com a população, para que as necessidades e expectativas da comunidade sejam atendidas (MARCELLINO, 2001

apud ALVES, C. et al, 2014). As práticas que serão oferecidas a população devem ser espontâneas e não sistematizadas, a fim de favorecer a cultura local, bem como a criticidade e criatividade por parte dos participantes (ALVES, C. et al, 2014).

Imergimos nas fases históricas das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil, bem como nos processos históricos dos jogos tradicionais na sociedade, para assim conseguirmos compreender melhor como ocorreu a evolução da sociedade em torno desses dois temas e investigar de que forma as políticas públicas podem interferir nos jogos tradicionais. Fica claro que a política de governo interfere diretamente nos rumos que determinado âmbito social vai tomar, nesse caso em específico o esporte, as vertentes seguidas pelo governo irão traçar as características dessas políticas de governo, que serão ou não voltadas para o âmbito sociocultural, o mesmo para as políticas públicas, que podem interferir diretamente nos jogos tradicionais por conta disso. Políticas públicas de esporte e lazer voltadas para a ressignificação social partindo das tradições culturais, irão beneficiar diretamente os jogos tradicionais.

REFERÊNCIAS

- AGUM, Ricardo; RISCADO, Priscila; MENEZES, Monique. **Políticas públicas: conceitos e análise em revisão**. Revista agenda política, [S.L.], v. 3, n. 2, p. 12-42, jul./dez. 2015.
- ALVES, C. et al. Políticas públicas de lazer: jogos, brinquedos e brincadeiras de crianças em praças, na cidade de Araras. **Mackenzie de Educação Física e Esporte**. São Paulo, v. 13, n. 2, p. 196-214, jul./dez. 2014.
- ANDREOLI, M. A. D. S.; ROCHA, Marlon Diego. Concepções e 'conceitos' de lazer. **EFDeportes.com**, Buenos Aires, v. 18, n. 185. out./2013.
- BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Crianças, televisão e brincadeiras: uma das histórias possíveis**. Tese (Doutorado em Educação) Universidade Estadual de Campinas. Campinas, p. 01-58. 2011.
- BRAMANTE, Antônio Carlos. Lazer: Concepções e Significados. **Licere**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 9-17. 1998.
- FREIRE, Gabriel Gonçalves; GUERRINI, Daniel. **Jogos tradicionais: as aulas de educação física e um site como espaços de preservação cultural**. 8º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar. Londrina, 2017.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar De. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2ed. Rio Grande do Sul: FEEVALE, 2013.
- RIBEIRO, Joana M. das Neves Alves. **Os jogos tradicionais e os valores associados à memória e à cultura local: a complementariedade da embalagem face ao produto**. Mestrado em Design, Projecto em Cultura Visual, comunicação e Multimídia. ESAD arte + design, 2011.
- SECCHI, Leonardo. **Políticas públicas: Conceitos Esquemas de Análise Casos Práticos**. Edição. [S.L.]: CENGAGE LEARNING, 23-31 p. 2014
- STAREPRAVO, Fernando Augusto. **Políticas públicas de esporte e lazer no brasil: aproximações, intersecções, rupturas e distanciamentos entre os subcampos político/burocrático e científico/acadêmico**. Tese (Doutorado em Educação Física) Universidade Federal do Paraná. Curitiba, p. 184-246. 2011.
- ZIMMERMANN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung (Orgs); **Jogos tradicionais**. 1. ed. São Paulo: Pirata, p. 45-192. 2014.

ABSTRACT: The assignment's subject was the public policy of the traditional games, in which we studied their historical process e analysed the relevance of governmental action in the traditional games. The general purpose of the research was to analyse the relevance of the governmental action in the traditional games, aiming to reinforce the local culture, the specific purposes were: to analyse the historical stages of public policy from sports and entertainment in Brazil, to explore the historical process of traditional games in society and to investigate in which way public policy may interfere in traditional games. The methodology used was qualitative research, the data acquisition was done by bibliographic research, elaborated from published material, the research instrument was historical facts about the public policy and traditional games. Has been concluded that public policy for sports and entertainment, directed to social redefinition beginning from cultural traditions, will benefit daily the traditional games, the public areas must now establish intervention policies, to assure the constitutional right of access to entertainment for every person, independent of each one social circumstances.

Keywords: Entertainment, Childhood, Play

RÉSUMÉ: Le sujet de notre travail étaient les politiques publiques des jeux traditionnelles, dans les quel on a étudié leurs processus historiques et nous analysons l'importance de notre performance gouvernemental dans les jeux traditionnelles en visant renforcer la culture locale. L'objectif général de cette étude a été analyser l'importance de la actions gouvernemental dans les jeux traditionnelles. Les objectifs spécifiques ont eu analyser les étapes historiques de les politiques publiques de sport et loisir au Brésil. Explorer les processus historiques dans les jeux traditionnelles de la société et chercher du quel façon les politiques publiques peuvent intervenir dans les jeux traditionnelles. Le méthode utilisé pour la recherche bibliographique fait à partir de materiel déjà publié comme instrument de la recherche on a été base de données historiques environnement de les politiques publiques et les jeux traditionnelles. Notre conclusion est que les politiques publiques de sport et loisir tournés pour signification sociaux en suivant les traditions culturelles iront favoriser directement les jeux traditionnelles. Tandis que les secteurs publiques determinent politiques d'intervention pour assurer le droit constitutionnel d'accès au loisir à tous independant de la conjoncture social de la personne humaine.

Mots-clés: Loisir, Enfance, Jeu.

RESUMEN: El tema de nuestro trabajo fueron las políticas públicas de los juegos tradicionales, en él estudiamos sus procesos históricos y analizamos la importancia de la actuación gubernamental en los juegos tradicionales. El objetivo general del estudio fue analizar la importancia de la actuación gubernamental en los juegos tradicionales, buscando reforzar la cultural local. Los objetivos específicos fueron: analizar las fases historicas de las políticas públicas del deporte y ocio en Brasil, explorar los procesos historicos de los juegos tradicionales em la sociedad e investigar de que manera las poliicias públicas pueden interferir en los juegos tradicionales. La metodología utilizada fue la pesquisa calitativa, la obtención de datos fue hecha por medio de pesquisa bibliográfica, elaborada a partir de materiales ya publicados, el instrumento de la pesquisa fueron datos historicos acerca de las políticas publicas y de los juegos tradicionales. Concluimos que politicas públicas de deporte y ocio, pensada para la resignación social partiendo de las tradiciones culturales, irán beneficiar directamente los juegos tradicionales, cabe a los sectores públicos determinar politicas de intervención, para garantizar el derecho constitucional del acceso ao ocio para todos, independiente de la coyuntura social de las personas.

Palabras llaves: Ocio, Niñez, Juego

RESUMO: O tema do nosso trabalho foram as políticas públicas dos jogos tradicionais, no qual estudamos seus processos históricos e analisamos a importância da atuação governamental nos jogos tradicionais. O objetivo geral do estudo foi analisar a importância da atuação governamental nos jogos tradicionais, visando reforçar a cultura local, os objetivos específicos foram: analisar as fases históricas das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil, explorar os processos históricos dos jogos tradicionais na sociedade e investigar de que forma as políticas públicas podem interferir nos jogos tradicionais. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa, a obtenção de dados foi feita através de pesquisa bibliográfica, elaborada a partir de materiais já publicados, o instrumento da pesquisa foi dados históricos acerca das políticas públicas e dos jogos tradicionais. Concluímos que políticas públicas de esporte e lazer, voltadas para a ressignificação social partindo das tradições culturais, irão beneficiar diretamente os jogos tradicionais, cabe aos setores públicos determinar políticas de intervenção, para assegurar o direito constitucional do acesso ao lazer a todos, independente da conjuntura social da pessoa.

Palavras-chave: Lazer, Infância, Brincadeira.