

O jogo dos lances: preferências de crianças populares no Brasil / "O jogo dos lances": preferences of popular childhoods in Brazil.

Cita: Cassia Guimarães Armando, Hugo Rodolfo Lovisolo & Maria Auxiliadora Terra Cunha. 2014. O jogo dos lances: preferências de crianças populares no Brasil . En Ludicamente Año 3 N°5, Mayo 2014, Buenos Aires (ISSN 2250-723x) Primera versión recibida el 20 de Febrero 2014; Versión final aceptada el 20 de Abril de 2014

Resumen

El artículo relata los resultados de una investigación piloto con niños mediante "O jogo dos lances" (El juego de las apuestas). El objetivo del juego, además de divertir, es convertirse en un medio para describir las aspiraciones y expectativas de un grupo estudiantes de estrato social bajo. Los resultados son interesantes pues apuntan tanto a la fuerte socialización en términos de demandas de derechos y expectativas, a pesar de la corta edad, y de la incidencia de la variable género sobre los resultados. Los datos indican que estamos en un mundo en el cual la cumbre de las preferencias es ocupado por la salud (niñas) y renta (niños). Se agregan las preferencias por las tecnologías, por los juegos electrónicos y la tecnología celular. Los datos indican un mundo de razones prácticas moldados por necesidades donde, las formas tradicionales del juego, parecen haber perdido parcela significativa de su demanda garantida.

Summaries

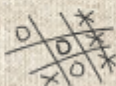
The article narrates the results of a pilot research with children through "O jogo dos lances" (the game of bets). The objective of the game, besides having fun, is to be a medium to describe both the aspirations and the expectations of a group of students of a low social stratum. The results are interesting as they aim to the strength of the socialization regarding the demands and expectations and to the incidence of the gender dimension in the results. Data indicates that we are in a world in which the top of the preferences is occupied by health (girls) and income (boys). Technologies, electronic games and mobile phones are in the second line in preferences. Data also indicates that, in a world regulated by needs and by practical reason, traditional games have lost a significant amount of their guaranteed demand.

Introdução

Estudar os valores e preferências das crianças não é uma tarefa fácil. Mais ainda, quando imbuídos das técnicas usadas nos estudos dos adultos elaboramos roteiros de entrevistas ou questionários que aparecem como adaptados para as crianças. Nesta pesquisa piloto tentamos, mediante a criação de um "jogo de lances por direitos", aproximar-nos de suas preferências de um modo lúdico.

Partilhamos duas ideias entrelaçadas. A primeira é que a influencia sobre as crianças, mediante processos educativos ou de socialização, é poderosa em profundidade e duradoura no tempo. De forma crescente colocamos as crianças em ambientes educativos formais, creches e pré-escolas, com o intuito de criar um ambiente estimulante para a mente e o corpo. A antecipação da entrada das crianças no mundo educativo formal integra as políticas públicas de educação e se espera que incidam no desenvolvimento e rendimento futuro das crianças.

O estímulo repetitivo está na base da fisiologia do esporte, músculos e funções se desenvolvem a partir da estimulação. Contudo, é um campo de discussão dos educadores físicos quando devem ser aplicados os estímulos "especializadores" e uma boa parte dos autores defendem a ideia de que a



variação dos estímulos é fundamental antes de se iniciar a estimulação especializada. Os estímulos adequados também deveriam desenvolver a mente na diversidade de suas funções.

A esfera do relacionamento social também é colocada no fulcro da estimulação no ambiente formal. Trata-se de desenvolver nas crianças padrões aceitos e valorizados de relacionamentos que, supostamente, estariam adequados a um processo civilizador nas diversas esferas de atividades. Trata-se, habitualmente, de desenvolver e interiorizar padrões morais nos relacionamentos com pessoas, animais e coisas considerados como de moral mais elevada. As crianças devem interiorizar o valor de fazer a coisa certa e, se possível, desenvolver as razões do fazer.

Nesta pesquisa piloto tentamos visualizar o universo de valores, expectativa ou desejos das crianças supondo que os mesmos são o resultado da influência do processo de educação e socialização sem pretender distinguir as origens, formal-informal ou escolar-familiar, por exemplo, dessas influências.

Acompanhamos a ideia de que a criança gosta de brincar, de jogar. Criamos um país imaginário no qual o governo dava 500.000 unidades da moeda local (batizados como “realdemos”) para que seus cidadãos fizessem lances com o intuito de ganhar “direitos” (No anexo I pode ser visto o modelo original aplicado).

Os professores que aplicaram o jogo declararam que as crianças logo se dispuseram a jogar com entusiasmo e que pareciam ter entendido o jogo quase que imediatamente. Durante seu transcurso o silêncio da turma era maior que durante as provas, um sinal da concentração das crianças no jogo.

Os resultados que apresentamos correspondem à aplicação em uma turma do oitavo ano, com 21 respondentes, 11 meninas e 10 meninos e uma turma do nono ano, respondendo 11 meninas e 11 meninos. Totalizando um conjunto de 43 respondentes. Consideramos que o jogo tinha sido entendido corretamente quanto os apostadores gastaram o total disponível na compra de um ou vários direitos. O uso parcial dos recursos podia significar a) que a lógica do jogo não tinha sido entendida corretamente, pois, maximizar os recursos significa sua aplicação total ou b) dificuldades em realizar a soma dos valores quando os recursos forem distribuídos entre vários direitos. A pesquisa piloto nos indica que devemos solucionar tais dúvidas na pesquisa a ser realizada, talvez introduzindo um comando que lhes orientem a gastar todo o “dinheiro” recebido no jogo, pois o realdemos é uma moeda válida somente para aquele jogo do país imaginário.

Análises das respostas

1) Dado que o dinheiro recebido apenas podia ser aplicado nos lances, a maximização de seu uso implicava sua aplicação total. Dos 43 respondentes somente 9 aplicaram menos do total disponível. 21% dos respondentes pareceriam, então, que não entenderam esse critério de maximização e pouparam ou não aplicaram o total do valor disponível em unidades. No entanto, seis dos nove aplicaram mais de 400.000 unidades e isto coloca a dúvida sobre o não entendimento do critério ou

se simplesmente operaram por aproximação.

2) A moda da distribuição foi o lance para “ter sempre os melhores médicos e hospitais (D15)”. Foram apostadas 4.550.000 unidades de valores por 26 apostadores, 17 meninas e 9 meninos. O valor aplicado representou 22,2 % do total e a média foi de 175.000 unidades. O valor médio aplicado pelos meninos foi de 125.556 unidades e as meninas aplicaram em média 201.176 unidades. A preferência, portanto, pelo direito em pauta, foi maior entre as meninas. A preocupação pela atenção da saúde parece ser superior entre as meninas, embora seja propagandeada a menor esperança de vida dos homens. O resultado aparece como próximo de representações e condutas entre os adultos. De modo geral, as mulheres usam mais os recursos de saúde, públicos e privados, que os homens. [\[1\]](#) (Isto pode ser facilmente constatado pela observação das salas de espera das clínicas médicas ou pela contagem por gênero da marcação das consultas). Importa salientar que esta aplicação é de muita seriedade e que se fossem adultos jogando talvez não tivesse variação significativa.

3) Em ordem de grandeza dos lances, a segunda preferência de direito foi “receber pensão mensal de 6000,00 reais” (D3). Foram apostados 3.990.000 sobre o total geral de 20.730.000 unidades. Ou seja, que quase 20% do capital para os lances foram aplicados neste direito por 26 apostadores (12 meninas e 14 meninos) fazendo uma média próxima a 153.000 unidades por apostador. A preferência destacada do direito da renda mensal é um pouco mais forte entre os meninos (185.000 valor médio) que entre as meninas (115.833). Apesar de que os problemas de ocupação e renda se assemelham crescentemente entre homens e mulheres, os dados indicam uma atenção maior dos meninos na renda mensal garantida. Se lembrarmos de que o direito D2 significava uma renda mensal de 3000,00 reais temos 5 meninas e 4 meninos apostando nele, a média respectiva foi de 54.000 e 125.000 unidades respectivamente. No total de ambos direitos, 3.000 e 6.000 reais de renda, apostaram 17 meninas e 18 meninos. Embora a diferença não parecesse ser significativa, em termos de apostadores, ela sim o é em termos dos valores médios apostados. De modo geral, podemos concluir que o direito a renda é visto como mais importante por meninos do que por meninas. Este resultado apontaria para a permanência cultural do valor preferencial dos homens enquanto provedores, apesar das significativas mudanças no campo do emprego?

4) Em terceiro lugar em ordem em importância da aposta total foi o direito D5 (“receber roupas.....”). O total de unidades apostadas foi de 2.560.000, 12,3%. Aqui aparece uma diferença bastante significativa tanto em quantidade de apostadores 16 meninas e 10 meninos, quanto no valor médio de meninas e meninos, 116.250 e 65.000 unidades respectivamente. Este direito estético ou de estar na moda parece ser importante entre os escolares respondentes e mais ainda entre as meninas.

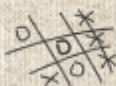
5) Seguindo a ordem de grandeza das apostas temos o D16 de assistir a todos os ídolos teve um montante de 1.570.000 unidades, 7,66% do total. A emoção de assistir ao espetáculo dos ídolos supera direitos anteriores ou de tipo mais material, como, por exemplo, D4, “comer o que se deseja”,

ou D8 “poder brincar a vontade”. Se observarmos que a idade esperada corresponde a pré-adolescentes, o dado em pauta se torna significativo. Ídolos e espetáculos parecem que já formam parte da realidade dos respondentes. “O comer o que se deseja”, com um total de apostas de 540.000 realdemos aparece com um valor baixo tanto em termos de aposta sobre o total quanto em termos de valores médios (47.142 para 7 meninas e 42.000 para 5 meninos). Se lembrarmos dos discursos sobre a pobreza, e considerarmos que os respondentes são alunos de escolas públicas situadas em área relativamente pobre, o “comer” tem pouco destaque no jogo. Este “paradoxo” merece ser melhor descrito na pesquisa.

6) Temos quatro direitos (D1, D6, D7 e D14) que são indicadores da relação com a escola. O D1 (“direito de não ir à escola”) teve um baixo investimento total, próximo dos 3% do total. A diferença é que este direito foi mais apostado pelos meninos, cinco, que pelas meninas, três, e que a média de aposta foi muito baixa entre as meninas, 30.000 realdemos e subiu para 104.000 entre os meninos. Podemos pensar que a resistência à escola, embora menos importante enquanto direito, é mais alta entre os meninos. O D6 “não ter deveres na escola” teve ainda um total de lances de menor valor. Contudo quatro meninos apostaram uma média de 100.000 realdemos para conquistar este direito e apenas duas meninas com uma média de 10.000 realdemos. O D7 “poder escolher o professor que gostasse” teve uma quantidade de lances maior, 9 meninas e 7 meninos e a média das apostas foi muito próxima entre eles, quase 69.000 para as meninas e 71.000 para os meninos. Levemente superior foi a aposta no D14 “ir ao colégio somente para conversar com amigos”. Sete meninas apostaram neste direito com uma média de quase 43.000 realdemos. Quatro meninos apostaram nele, entretanto, a média do valor apostado pulou para 200.000 realdemos. Temos uma inversão do tipo “mais meninas e menor valor médio das apostas versus menos meninos e maior valor médio”. Contudo, a representação de serem as meninas as “conversadoras” aparece arranhada. De qualquer forma, as apostas para se conquistar direitos escolares que podíamos supor agradavam as crianças foi bem menos significativa que apostas em direitos mais “sérios”.

JOGO DOS DIREITOS (multiplicar os valores por 1000)					
Total	610	420	1120	1150	3300
Média/meninas	30.0	10.0	68.88	42.85	
Total/meninas	3	2	9	7	
Média/meninos	104.0	100.0	71.42	200.0	
Total/meninos	5	4	7	4	

7) Incluímos um conjunto de direitos que relacionamos com a “vida fácil”, vida de menores responsabilidades e com maiores contatos sociais. D8, “poder brincar e praticar esportes o dia todo”; D9 “jogos eletrônicos à vontade”; D10, “usar o celular à vontade”, D11 “não trabalhar”; D12 “não ter



que cuidar da casa nem de irmãos” e D13 “namorar a vontade”. Os direitos da vida fácil surgiram de conversas informais com as crianças e formam parte de suas manifestações espontâneas nos recreios e na sala de aula. Supostamente, então, manifestam desenhos de uma vida fácil e agradável marcada por jogo, conversas e namoros e sem trabalho e responsabilidades. Fomos também influenciados pelo lugar comum que salienta a dominância do hedonismo e consumismo em nossas orientações de conduta.

A vida fácil e alegre não exhibe grandes apostas em cada um dos direitos. A recusa ao trabalho, D11, e às tarefas do lar, D12, exhibe apostas totais muito baixas, 360.000 e 150.000 reais, sendo 5 e 2 apostadores respectivamente. Pareceria que trabalho e responsabilidade não afetam o cotidiano das crianças ao ponto de fazerem altas apostas para sua eliminação. D8, o direito “a brincar e praticar esportes”, também aparece com baixos valores, quase a metade das apostas para D9 “jogos eletrônicos” e D10, “usar o celular a vontade”.

Se considerarmos estes últimos dois direitos como vínculos com a modernização tecnológica devemos reconhecer que obtêm uma expressão maior que o simples brincar e praticar esportes. O D13, namorar a vontade, cai para valores que significam a metade dos direitos de vínculo com a modernidade e estão bem próximos de D8.

Uma análise fatorial dos resultados de pesquisa poderá agrupar os direitos e seus lances em termos de fatores explicativos da variação total, coisa que até aqui temos feito de forma intuitiva.

JOGO DOS DIREITOS (multiplicar os valores por 1000)

Direito/Sexo	D8	D9	D10	D11	D12	D13	TOTAL
Méd/meninas	250.0	50.0	71.11	100.0	50.0	48.57	
Total/meninas	1	2	9	1	1	7	
Méd/meninos	56.0	107.5	42.0	65.0	100.0	42.0	
Total/meninos	5	8	5	4	1	5	

Conclusões

Os dados indicam que estamos em um mundo de preferências cujo topo é ocupado por saúde e

renda, seguido pelos valores da estética pessoal e do divertimento. Agregam-se as preferências pelas tecnologias da modernidade, jogos eletrônicos e tecnologia celular. Estamos em um mundo de razões práticas moldado por necessidades.

Estranhamente a escola não aparece negativamente refletida nos direitos que minimizariam sua presença. Talvez falar mal da escola é como falar mal da sogra ou dos políticos. Poderia se tratar apenas de negativas quando encarnam categorias gerais estereotipadas (escola, sogra e político) que contam com pouca adesão e serem relativizadas quando se trata de “minha escola”, de “minha sogra” e do “político no qual votei”, se isto fosse fácil de lembrar.. Os estereótipos formam parte dos preconceitos, contudo, não fica claro quanto afetam a vida cotidiana e, de fato, quando se aponta a ação do preconceito é um caso particular que não se coloca no contexto geral dos casos que o infirmam, ou seja não são comparados com atos que destacam sua inexistência.

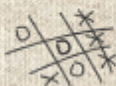
Fugir das responsabilidades do trabalho e da vida familiar não são preferências com alta presença no jogo dos direitos. Embora possam englobar atividades cansativas, rotineiras e chatas, a tendência a fugir delas mediante a compra de direitos liberadores é baixa. As crianças parecem aceitar as obrigações que o mundo lhes impõe, embora não gostem delas. O dever ainda parece, contra toda suposição hedonista, ocupar um lugar firme.

Anexo 1

Jogo a compra dos direitos

O Governo da República de Utildemo resolveu criar um jogo para distribuir direitos. Entregou a cada cidadão com mais de 10 anos de idade a quantia de 500.000 *realdemos*, seu valor é igual ao do real. Cada cidadão podia comprar os direitos enunciados na lista abaixo pela quantidade que estivesse disposto a pagar. Tanto podia jogar todo seu dinheiro em um direito quanto distribuir o valor por diferentes direitos, sendo o mínimo que podia ofertar era 10.000. O Governo tinha uma quantidade de direitos para serem entregues. Os cidadãos não sabiam o montante. Assim, cada um criou sua estratégia de lances para ganhar os direitos que mais desejavam. Tente a sua que depois receberá os resultados dos lances para cada grupo participante.

Lance	Direito
	Não ir a escola.
Receber uma pensão mensal de 3000,00	<i>realdemos</i> .
Receber uma pensão mensal de 6000,00	<i>realdemos</i> .
	Comer o que deseja em cada momento.



Receber as roupas que gosta quando as solicitasse.

Não ter deveres na escola.

Poder escolher os professores que gostasse.

Poder brincar e praticar esporte o dia todo.

Jogos eletrônicos a vontade.

Escolher os professores.

Uso de celular a vontade.

Não trabalhar.

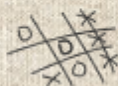
Não ter que cuidar da casa nem de irmãos menores.

Namorar a vontade.

Códigos

DIREITOS

D1	Não ir a escola
D2	Receber pensão mensal de 3000,00
D3	Receber pensão mensal de 6000,00
D4	Comer o que desejava em cada momento
D5	Receber as roupas que gosta quando as solicitasse
D6	Não ter deveres na escola
D7	Poder escolher o professor que gostasse
D8	Poder brincar e praticar esporte o dia todo
D9	Jogos eletrônicos à vontade
D10	Uso de celular à vontade
D11	Não trabalhar
D12	Não ter de cuidar da casa nem de irmãos menores
D13	Namorar a vontade
D14	Ir ao colégio somente para conversar com amigos



D16 Assistir todos os ídolos ao vivo

[1] A maior disposição das mulheres em tomar conta de sua saúde e da saúde dos membros da família pode ser atribuída ao peso da tradição reforçado pela propaganda. Teríamos assim uma explicação social e cultural estrito senso. Contudo, não pode ser eliminada a hipótese que a ampla distribuição dessa conduta possa estar relacionada com sentimentos de fragilidade e a necessidade de cuidados derivados da maior “complexidade” biológica das mulheres.



Anexo 2

Quadro com os valores apostados

JOGO DOS DIREITOS (multiplicar os valores por 1000)																		
Série/ Sexo	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16	TOTAL	
8ª/F															500		500	
8ª/F			50		50		50			50				50		250	500	
8ª/F	50		50		50		50			50		50	50	50	50	50	500	
8ª/F			10		20								60	10		200	300	
8ª/F			20	50	100				50	50			100	100	30		500	
8ª/F															500		500	
8ª/F			50	50	200						100			100			500	
8ª/F			100		50					100				50		200	500	
8ª/F					100		100									300	500	
8ª/F				100	300											100	500	
8ª/F		50	60				190									200	500	
8ª/M		100														250	500	
8ª/M			500														500	
8ª/M														500			500	
8ª/M	100				50						50		50	50		200	500	
8ª/M		50	100	50	50				50	50				50		100	500	
8ª/M					100			10	30		10				200	100	450	
8ª/M			300													200	500	
8ª/M			500														500	
8ª/M			100	50	100	50	50				100			50			500	
8ª/M	90		60		50	100	100								100		500	
9ª/F				20	90		40		50	70				60		100	50	480
9ª/F																500		500
9ª/F					200		100			200								500
9ª/F		50	100	50	50		50									150	50	500
9ª/F					300											100	100	500
9ª/F	20	10	300	30	50	10	20				10			10	20	20		500
9ª/F	20	10	300	30	50	10	20				10			10	20	20		500
9ª/F			100		100						100					100	100	500
9ª/F			250													250		500
9ª/F		150			200											150		500
9ª/F								250								250		500
9ª/M				10	100								100			100	100	410
9ª/M							10		300							100		410
9ª/M			250		100			100						50				500
9ª/M	200		100			200												500
9ª/M		50	100				150		200									500
9ª/M			80	50	50		40	100	20	10				30		70		450
9ª/M	30			50	40		100	20	60	50				30		10	20	410
9ª/M			10		10				100		100						100	320
9ª/M			100			50	50	50		50						200		500
9ª/M		200	100						100	100								500
9ª/M	100	100	300															500
Total	610	770	3990	540	2560	420	1120	530	960	900	360	150	550	1150	4550	1570	20730	
Média meninas	30.0	54.0	115.83	47.14	116.25	10.0	68.88	250.0	50.0	71.11	100.0	50.0	48.57	42.85	201.17	112.50		

Total meninas	3	5	12	7	16	2	9	1	2	9	1	1	7	7	17	8	
Média meninos	104.0	125.0	185.0	42	65.0	100.0	71.42	56.0	107.5	42.0	65.0	100.0	42.0	200.0	125.55	111.66	
Total meninos	5	4	14	5	10	4	7	5	8	5	4	1	5	4	9	6	