

O BRINCAR INFANTIL: REFLEXÃO SOBRE AS BRINCADEIRAS ANTIGAS E AS CONTEMPORÂNEAS EM JAGUARÃO/RS

Misaeli Lima¹

Carolina Pinheiro Neumann²

Juliana Brandao Machado³

Resumo:

O referido trabalho consiste em refletir sobre as brincadeiras desenvolvidas pelas crianças atualmente considerando os processos de preservação e inovação da cultura lúdica. Os objetivos foram arquitetados com o intuito de verificar se há influência das brincadeiras antigas nas atuais e se as mesmas foram recriadas. Para isso foi realizada uma pesquisa com abordagem qualitativa e bibliográfica de coleta de dados. Analisamos um questionário que foi suporte para entrevistas com pessoas nascidas na metade do século XX e desenhos elaborados pelos alunos presentes no estágio de uma das autoras. Nos resultados e discussões aprofundamos as análises discorrendo sobre as formas culturais produzidas pelas crianças através da brincadeira, considerando as influências da mídia e das gerações passadas. Por fim, nas considerações finais retomamos as informações constatando que as crianças estão construindo sua própria identidade quando apresentam os indícios de brincadeiras históricas, mas também acrescentando novas dinâmicas de acordo com o contexto que vivenciam no agora.

Palavras-chave: Brincadeira; Cultura; Criança.

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

O BRINCAR INFANTIL: REFLEXÃO SOBRE AS BRINCADEIRAS ANTIGAS E AS CONTEMPORÂNEAS EM JAGUARÃO/RS

¹ Aluno de graduação. misahblima@gmail.com. Autor principal

² Aluna de Graduação . carol.191.neumann@gmail.com. Co-autor

³ Docente. julianamachado@unipampa.edu.br. Orientador

O BRINCAR INFANTIL: REFLEXÃO SOBRE AS BRINCADEIRAS ANTIGAS E AS CONTEMPORÂNEAS EM JAGUARÃO/RS

1 INTRODUÇÃO

O referido trabalho constituiu-se a partir das leituras realizadas pelas bolsistas no Programa de Educação Tutorial (PET) – Pedagogia, focalizando a área de brincadeiras, jogos e cultura infantil, embasadas em autores que tratam da temática como Sarmento (2002) e Kishimoto (2011).

O universo das brincadeiras infantis possui amplas interpretações e vemos várias atividades sendo desenvolvidas pelas crianças como montagem de legos, jogo de futebol, jogos simbólicos envolvendo super-heróis ou princesas, brincadeiras com materiais de cozinha, dentre outros. As brincadeiras consideradas tradicionais foram perpetuadas através da oralidade, as culturas mesmo adaptando-se às mudanças do tempo, transmitiram esses elementos. Para tanto, “tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil” (KISHIMOTO, 2011, p. 43).

Sendo assim, nossa problemática encontra-se no seguinte questionamento: Como as crianças brincam atualmente considerando se estão retomando as brincadeiras de outras gerações e como o fazem nas construções atuais? Temos a ideia de que muitas das atividades infantis são reinterpretações da cultura lúdica, ou seja, falar em inovação neste campo diz respeito a considerar mais as interações e significados das crianças do que valorizar os brinquedos.

Para tanto o presente trabalho busca compreender as brincadeiras desenvolvidas pelas crianças atualmente, considerando os processos de preservação e inovação da cultura lúdica além de verificar se há influência das brincadeiras antigas nas atuais e se as mesmas foram recriadas pelas crianças. O brinquedo enquanto objeto pode ser considerado um suporte para a realização das brincadeiras. Ambos mantêm relação. Já a brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo ao mergulhar na ação lúdica” (KISHIMOTO, 2011, p. 24). Essa ação é puramente a intenção da criança ao praticar o ato. No momento em que brinca, vive a situação sem preocupar-se se há intenção implícita ou não na atividade. Partindo dessa espontaneidade, a criança define o que está fazendo, se está ou não brincando e como quer organizar a brincadeira. Tendo em vista essas definições, as brincadeiras antigas são compartilhadas e reconhecidas pelas crianças através dos ensinamentos dos mais velhos. Contudo, não sabemos na atualidade esse leque de sugestões de brincadeiras, as antigas são retomadas como as brincadeiras em que realmente as crianças conseguiam interagir, enquanto as de hoje parecem não possuírem a mesma ênfase, como se as crianças atuais não produzissem novas significações para o brincar.

2 METODOLOGIA

A pesquisa possui abordagem qualitativa sendo em sua primeira etapa realizada a pesquisa bibliográfica de coleta de dados. Conforme Goldenberg (2004, p. 14) a pesquisa qualitativa centra seus estudos no “[...] aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória”. Nesse tipo de pesquisa encontramos diferentes conhecimentos reunidos e, mesmo que sejam realizados outros procedimentos metodológicos, ela pode fundamentar sendo considerada uma das bases para a pesquisa. Na escola foram realizadas intervenções concomitantes ao estágio curricular de uma das autoras deste trabalho. Os alunos criaram um questionário com perguntas que foram feitas

e seus familiares e amigos com o intuito de identificarem as brincadeiras que pessoas mais velhas brincavam em suas infâncias. Ao todo foram registrados vinte questionários respondidos e as questões foram analisadas junto aos desenhos realizados pelas crianças sobre suas brincadeiras preferidas atualmente.

3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Entre os desenhos realizados podemos destacar a Figura 1 em que a aluna ilustra sua brincadeira preferida: brincar de boneca com sua amiga. Esse desenho não demonstra que as crianças não se apropriaram de novas brincadeiras, mas sim que as antigas perpassam gerações e, para fazermos uma análise mais detalhada, seria necessário observar as interações dessas crianças e ver como executam tais ações. Nos questionários levados pelos alunos identificamos quatro respostas que mencionaram brincar com bonecas, sendo o sujeito com idade mais avançada, boneca de pano. Sarmiento (2002) aborda o simbólico da criança no meio em que está inserido, assim como esse imaginário nas perspectivas psicológica, sociológica, antropológica e finalmente a criança como esse ser produtor de cultura sem que isso seja considerado um déficit ou transposição imaginária do real. Os produtos industriais direcionados ao público infantil estão permeados de uma estrutura simbólica que encanta as crianças, os personagens, os objetos, são pensados aliados às produções midiáticas para serem desejados pelos pequenos. Para além dessas produções, as formas culturais produzidas pelas crianças, principalmente os jogos infantis trazidos pelo autor, revelam o que há de mais rico na interação das crianças. Os brinquedos produzidos pela indústria apresentam-se prontos para serem manipulados e as crianças, através do jogo simbólico, podem dar diversos sentidos para eles. O brincar com bonecas recebe essa influência e as crianças acabam dando continuidade a essa cultura infantil justamente pelo meio em que estão inseridas incentivar essa atividade.

Figura 1. Desenho da criança.



Fonte: Registro das autoras.

A Figura 2 traz o jogo no faz de conta, as crianças atualmente podem receber a influência dos filmes e programas de televisão que trazem os super-heróis. As crianças sentem-se instigadas a representar personagens que conhecem e personagens que criam a

partir de uma representação. A forma como desenvolvem essa fantasia também pode ser reelaborada considerando inclusive os recursos que dispõem em suas realidades, tais como cabos de vassoura, pedras, garrafas pet, areia, etc.

As brincadeiras também oferecem a possibilidade de as crianças exercerem comportamentos adultos e “superpoderes”, o que gera uma autonomia, liberdade e poder que não possuem em sua infância, isso torna-os “imbatíveis” em sua imaginação, o que lhes falta na realidade. “No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz de conta desejos que pareciam irrealizáveis podem ser realizados” (KISHIMOTO, 2011, p. 77). O ambiente das crianças implica em suas brincadeiras, se o lugar muda, as brincadeiras também. Em nosso contexto de pesquisa os heróis são atores principais no cenário infantil. Já os questionários respondidos por pessoas nascidas na primeira metade do século XX ressaltam as brincadeiras de rua como jogo de taco, amarelinha, bola de gude, dentre outros. O mais próximo dos materiais fabricados citados foi brincar de carrinho.

Figura 2. Desenho da criança.



Fonte: Registro das autoras.

Sendo assim, pode se perceber que em cada época, seja mantendo e recriando as brincadeiras antigas ou reformulando novas construções a partir das influências midiáticas, através do ato de brincar, a criança demonstra sua inovação e preservação da cultura lúdica. Brincando, a criança imerge na dimensão simbólica, criando novas significações para o ambiente que a cerca.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse trabalho nos propusemos a compreender as brincadeiras desenvolvidas pelas crianças atualmente, além de analisar se as brincadeiras antigas permanecem influenciando essas ações e de que forma. Uma informação identificada na pesquisa pelos questionários foi o avanço dos brinquedos com o passar do tempo. Nos questionários obtivemos respostas afirmando que não tinham muitos brinquedos, pois a família não tinha condições de comprar, entretanto, atualmente há mais possibilidade de acesso a esses recursos.

Ficou claro que as brincadeiras antigas permanecem nos dias de hoje e foram trazidas pelas crianças, que não demonstraram dificuldades no entendimento das respostas das entrevistas realizadas com pessoas mais velhas, algumas foram inclusive desenhadas como

suas brincadeiras preferidas atualmente. Por outro lado, observamos em grande parte dos desejos de nossas crianças os “brinquedos” tecnológicos, como aparelhos celulares, *tablets*, *notebooks* e em especial *games* de todos os tipos ou aplicativos. Essa nova construção da cultura infantil deve considerar a criança, mas mantém-se aliada ao comércio infantil e à mídia. Porque a infância atual não só traz consigo traços do brincar de outras gerações, mas também vem criando novas formas para a realização das brincadeiras de acordo com o tempo histórico e social em que se encontram.

Nossa pesquisa terá continuação com a observação e registro das ações das crianças em momentos de interação descrevendo como realizam, administram e decidem como serão suas brincadeiras. A presente pesquisa partiu de uma premissa e tomou rumos que não imaginávamos, pois o ato de pesquisar nos possibilita vivências e descobertas ao longo das análises. As crianças estão construindo sua própria identidade apresentando indícios de brincadeiras históricas, mas também acrescentando novas dinâmicas de acordo com o contexto que vivenciam no agora. Captar esses pequenos registros deixam margem e nos instigam a continuar catalogando e analisando as formas de brincar que observamos.

REFERÊNCIAS

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de Pesquisar**. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **Imaginário e culturas da infância**. As marcas dos tempos: A interculturalidade nas culturas da infância. Braga: Universidade do Minho, 2002. Disponível em: < http://titosena.faed.udesc.br/Arquivos/Artigos_infancia/Cultura%20na%20Infancia.pdf >. Acesso em 09 de set. 2018.