

CULTURA DO BRINCAR



SIRLENE ALVES DA SILVA

Graduação em Letras Licenciatura Plena pela Faculdade Anhanguera de Osasco (2012); Pós-graduada em Docência do Ensino Superior pela Faculdade Itaquá (2018); Pós-graduada em Transtorno do Espectro Autista pela Faculdade Conectada FACONNET; Professora de Educação Infantil no CEU CEI Uirapuru da Prefeitura Municipal de São Paulo.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar e refletir sobre a temática do brincar. A partir de uma análise da literatura, procura apontar debates sobre as influências culturais no brincar, destacando as dimensões históricas e culturais dos brinquedos e brincadeiras. Procurou-se, então, compreender essa relação com os seguintes autores: Brougère (2001), Kishimoto (2002) e Borba (2006, 2007), para quem a brincadeira tem uma forma específica de elemento social que pressupõe aprendizagem e experiências culturais importantes. As brincadeiras e brinquedos tem se modificado ao longo dos anos, e sobre esse aspecto que iremos abordar.

PALAVRAS-CHAVE: Criança; Cultura; Brincar.

INTRODUÇÃO

Neste artigo, jogos e brinquedos são vistos como elementos de uma sociedade historicamente determinada, significados por meio de seus aspectos materiais e simbólicos, ou seja, as funções e especificidades sociais são representadas pela própria atividade lúdica.

Se entendermos a cultura como um conjunto de significados produzidos pelo ser humano, e as brincadeiras e brinquedos como produtos sociais e históricos, devemos levar em conta que estes últimos revelam características importantes que determinam a cultura de um povo em um determinado momento histórico.

Segundo Brougère (2001), as crianças não brincam na ilha. Como um adulto, ele não se contenta com a realidade, precisa se conectar com a imaginação. Essa imagem é resultado de um banco de dados (representação, imagem, símbolo ou significado) organizado pela cultura, assim, a

criança brinca com as coisas materiais e imateriais ao seu alcance.

Pesquisas mostram a importância do brincar na socialização, pois por meio de várias observações os pesquisadores entendem que brincando as crianças desenvolvem vínculos sociais, integram-se em grupos e aceitam a participação de outras crianças que tenham os mesmos direitos. Sob esse ponto de vista, este artigo trata da temática brinquedos e brincadeiras como um elemento inerente à cultura.

A infância é um momento frutífero para usar essa "estrutura" construída culturalmente. O brincar e o brinquedo tornaram-se extremamente importantes nesse processo, por isso este artigo de cunho bibliográfico, visa refletir a relação entre cultura, brinquedos e brincadeiras, como aspecto relevante. Temos a intenção de responder os seguintes questionamentos ao longo do artigo. Como as brincadeiras se encaixam na cultura? Como a cultura afeta os jogos?

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Não há dúvidas sobre os benefícios das brincadeiras durante a primeira infância. Platão já dizia que "nossas crianças, desde os primeiros anos, devem participar de todas as formas válidas de brincar, pois se elas não estiverem cercadas dessa atmosfera, nunca poderão crescer para se tornarem cidadãos exemplares e virtuosos". Muitas vezes há, no entanto, a percepção de que, para que a criança pequena desenvolva suas habilidades por meio do brincar, são necessários muitos artifícios, brinquedos elaborados e tecnológicos, ou mesmo enchê-la de estímulos, não deixando espaço para que ela explore o mundo à sua volta e dê asas à imaginação em seu universo de faz de conta.

Segundo Daniel Siegel, da Universidade da Califórnia, brincar é essencial para o desenvolvimento intelectual, emocional e social. "Sentar as crianças na frente das telas não é brincar. Competir numa equipe também não é o que nós queremos dizer com brincar. Brincar é uma interação espontânea e autêntica, livre de julgamentos. Há muitos estudos que mostram que se não brincarmos podemos ter menos competências emocionais e sociais, bem como criativas".

A importância do brincar e da recreação na vida de toda criança tem sido, há tempos, conhecida na comunidade internacional, como evidenciado na Declaração dos Direitos da Criança de 1959 e fortalecido pela Convenção dos Direitos da Criança de 1989. O Brasil foi signatário dessa Convenção, que considerou a necessidade de proporcionar a elas uma proteção especial, sendo o direito de brincar explicitado no Artigo 31, cujo texto diz:

Os Estados Partes reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística.

Os Estados Partes devem respeitar e promover o direito da criança de participar plenamente da vida cultural e artística e devem estimular a oferta de oportunidades adequadas de atividades culturais, artísticas, recreativas e de lazer, em condições de igualdade (BRASIL, 1990).

Segundo Vygotsky (1989) a brincadeira é cada vez mais entendida como atividade que, além de promover o desenvolvimento global das crianças, incentiva a interação entre os pares, a resolu-

ção construtiva de conflitos, a formação de um cidadão crítico e reflexivo. De acordo com este contexto, entende-se que é proeminente o resgate das brincadeiras antigas, para que se para melhor socialização entre as crianças nos dias atuais. Pois se observa que, devido aos avanços tecnológicos, a maior parte das crianças da atualidade tem interagido mais com máquinas do que com as pessoas, e isso obviamente prejudica a socialização destas crianças.

O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. Visto também como uma ferramenta importantíssima no auxílio, na educação da criança, principalmente, na atualidade.

No entanto, essa atividade sofreu e vem sofrendo grandes mudanças, tanto do ponto de vista teórico, como na prática, em decorrência de novas sociedades que surgiram ou que se modificaram no decorrer do tempo.

O brincar, como meio de socialização, possibilita reviver práticas de brincadeiras antigas, considerando que os jogos, brinquedos e brincadeiras se desenvolvem conjuntamente com a interação entre ambientes físicos e sociais.

Conforme Cardoso (2004) o brincar é um fenômeno social vivo, dinâmico, espontâneo, prazeroso, participativo, sempre criativo e reinventado. Por meio do ato de brincar, o conhecimento do mundo e da própria cultura da infância é apresentado gradativamente à criança.

Ao brincarem juntas as crianças aprendem a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de forma mais organizada. Em grupo elas aprendem a partilhar; o que é muito importante para que se possa ter a socialização e o diálogo.

Segundo Brougère (1996), a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social em que se aprendem as formas, o vocabulário típico, as regras e as habilidades específicas requeridas para os múltiplos tipos de interações possíveis.

Segundo Cunha (2001) o brincar à moda antiga é uma alternativa diferente de viver o presente, pensar no futuro e resgatar as tradições do passado, pois a importância dos brinquedos e jogos no desenvolvimento lúdico das crianças, não aceita definições prévias preconceitos ou identificação do abstrato. Os brinquedos e as brincadeiras se desenvolvem por meio de uma interação entre ambientes físicos e sociais, sendo que os membros desta cultura, como pais, avós, educadores e outros ajudam a proporcionar à criança um saber construído pela cultura. Nesta perspectiva, a brincadeira contribui para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos na aprendizagem e estimular o desenvolvimento de atividades básicas.

Nos dias atuais as brincadeiras tem se resumido aos brinquedos eletrônicos, fazendo com que as crianças se fechem em um mundo tecnológico, estas têm deixado de se envolverem socialmente com outras crianças. Assim perdendo o interesse de brincar com brincadeiras antigas as quais exigiam a socialização, ou seja, a participação de outras crianças para a realização da brincadeira. Observa-se que ainda há uma tentativa de resgate das brincadeiras antigas dentro das escolas, como meio de socialização dos alunos, pois a partir das brincadeiras estes se integram e

interagem uns com os outros.

Friedmann (1996) afirma que na sociedade contemporânea, grande parte dos jogos tradicionais infantis - ciranda cirandinha, cabra-cega, barra manteiga, queimada, jogo de pião, pedrinhas, amarelinha, entre outros – que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças estão desaparecendo devido à influência da tecnologia que invade o cotidiano por meio da televisão, dos jogos eletrônicos e das transformações do ambiente urbano. Nas ruas que antes eram os espaços por excelência para o brincar, deixou de ser devido à aceleração na urbanização das cidades.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p.23).

Tendo em vista que, com o aumento da urbanização veio também o aumento da violência urbana, as famílias passaram a achar mais seguro deixar suas crianças dentro de casa, brincando com videogames ou vendo televisão, que permitir que estas fossem para as praças ou ruas brincar, cujo processo de socialização é bem maior. Assim a escola acaba por ter uma função muito importante na socialização do indivíduo, fazendo com que, por meio do resgate de antigas brincadeiras isso aconteça de maneira tranquila e saudável na vida da criança.

O brincar, como meio de socialização, possibilita reviver práticas de brincadeiras antigas, considerando que os jogos, brinquedos e brincadeiras se desenvolvem conjuntamente com a interação entre ambientes físicos e sociais. Os membros constituintes da cultura contribuem de fato para ajudar a criança a participar ativamente de diferentes atividades, possibilitando o acesso a um saber construído culturalmente.

QUAL A ORIGEM DO BRINCAR

Se pensarmos o brincar numa perspectiva histórica, lembremos que desde a era das cavernas, o ser humano mostra a humanidade por meio do brincar, fato que pode ser observado em pinturas rupestres, danças, apresentações de alegria. No entanto, durante a Idade Média, o brincar era considerado "não sério" devido à sua associação com jogos de azar, o que era comum na época.

Brincar parecia um negócio sério na era do Romantismo, destinado a educar as crianças. Com o tempo, as crianças participam de diversas brincadeiras como forma de diversão e entretenimento, justamente para libertá-las das responsabilidades e preocupações do mundo em que vivem os adultos.

Platão mencionou a importância do "aprender brincando" em As Leis, contra o uso da violência e da repressão, nas brincadeiras e na educação, há brincadeiras de demolição, construção, ciranda, salto de obstáculos, etc., que são exemplos de brincadeiras antigas.

Durante o Renascimento, o brincar era visto como um ato livre que favorecia o desenvolvimento intelectual e facilitava o aprendizado, por isso era utilizado como ferramenta de aprendizagem dos conteúdos escolares, contrapondo-se assim ao processo instrucional oral surgido na era

das remadas, oferecendo aos professores a oportunidade de Uma forma interessante de ir além do conteúdo.

Nos clássicos de Gargântua e Pantagrue, Rabelais fala da utilização dos personagens do jogo para enfrentar seu enredo, satirizando os sábios da época e questionando sua falta de educação, seus métodos não levando à valorização do conhecimento, hábitos de saúde, alimentação, etc. Entre os hobbies, ele lista mais de 204 jogos, que são considerados jogos de azar, jogos para distração, jogos de escolha e jogos tradicionais da época. Rabelais criticou esse tipo de pensamento e disse que na formação do sábio educador os jogos devem ser vistos como uma ferramenta educacional e como uma ferramenta para o ensino da matemática. Ressalta ainda que os jogos devem ser valorizados e reconhecidos como ferramenta de aprendizagem, gerando diálogo, ilustrando valores e práticas ancestrais e resgatando brincadeiras do passado, e ainda sugere jogar ossos em dias de chuva, lembrando como se pensava e jogava no passado.

Ainda no Renascimento, o conceito de brincadeira estava vinculado à percepção da infância, dotada de valores positivos, de boas índoles, expressas por meio de brincadeiras espontâneas.

Pesquisas realizadas revelam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram em Roma e Grécia, com propósito de ensinar letras. • Com o início do cristianismo, o interesse decresceu, pois tinham um propósito de uma educação disciplinadora, de memorização e de obediência.

Segundo Nallin (2005), logo após o Renascimento (1453 até 1789), o jogo foi privado dessa visão de censura e entrou no cotidiano de todas as crianças, jovens, e até adultos como diversão, passatempo, distração, sendo um facilitador do desenvolvimento da inteligência.

As marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o pião contemporâneo. As primeiras bonecas foram encontradas no século IX A.C

Para Lopes (2006) adolescentes gregos distraíam-se lançando uma bola cheia de ar na parede, construída de bexiga de animais, coberta por uma capa de couro. O moderno “cabo de guerra” já era utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de pique pega conhecido como “pegador”, é um jogo presente nas diversas culturas.

A história dos jogos no Brasil segundo Kishimoto (2003) é influenciada pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras.

COMO A CULTURA INFLUENCIA O BRINCAR?

Antes da Revolução Industrial, brincar era uma prática comum para os adultos. Desde aquele incidente, as pessoas foram forçadas a abandonar essa prática cultural que era vista como uma perda de tempo. O jogo ganhou um novo perfil e se tornou uma forma de apresentar as regras da sociedade para uma nova geração.

Como forma de a criança compreender o mundo, a brincadeira criativa e imaginativa é ameaçada pelas representações veiculadas pela mídia. Bonecos de super-heróis ou videogames inspirados em produções de TV mostram que o significado do brincar é externo.

O brincar é um fenômeno cultural que sintetiza os valores do grupo em que foi desenvolvido. Sua essência é a espontaneidade, seu conteúdo é a liberdade. Brincar pressupõe aprendizagem social. Formas de aprendizagem, vocabulário típico, regras, padrões coerentes de ação.

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1992, p.14).

Brincar é uma forma de estimular as crianças a se conectarem com o mundo real de formas diferentes e mais maduras. Assim, quando brincam, conseguem aplicar na prática as situações culturais e sociais que aprendem no dia a dia.

Enfocar a importância do brincar para a criança tem mais a ver com a experiência que ela tem da atividade do que com os tipos de objetos que utiliza.

Os brinquedos são uma oportunidade de adicionar estímulo ao desenvolvimento de uma criança. Por isso podem ser tão diferentes em países de diferentes culturas, e atividades relacionadas à diversão infantil em todos os cantos do mundo.

A maneira como a criança usa o brinquedo para estimular o seu desenvolvimento será capaz de desenvolver nele habilidades sociais e físicas diferentes, isso faz com que as crianças de diferentes países possam ter características tão diferentes.

Enquanto no Brasil é comum vermos crianças com habilidades físicas bastante desenvolvidas (graças às suas brincadeiras com bola, elástico e outros itens que estimulam a movimentação), em países orientais é fácil encontrar crianças de raciocínio rápido e concentradas (por terem o hábito de brincar com quebra-cabeças e números desde pequenos).

A escolha do brinquedo e do tipo de atividade pode influenciar no desenvolvimento de características diferentes para crianças ao redor do mundo, mas isso não torna um tipo de atividade mais importante que a outra: elas têm somente perfis e objetivos diferentes.

A forma como uma criança utiliza os brinquedos para estimular seu desenvolvimento poderá desenvolver nela diferentes habilidades sociais e físicas, o que torna as crianças de diferentes países tão diferentes.

No Brasil, crianças fisicamente bem desenvolvidas são comuns (graças aos jogos de bola, elásticos e outros itens que estimulam o movimento), enquanto nos países orientais é fácil encontrar crianças com raciocínio rápido e concentração (porque têm o hábito de brincar com quebra-cabeças e números).

A escolha do brinquedo e do tipo de atividade afeta o desenvolvimento de diferentes características em crianças ao redor do mundo, mas isso não significa que uma atividade seja mais importante que a outra: apenas possuem características e objetivos diferentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira, entendida como atividade infantil, ultrapassou a inspiração de poetas, pintores e escritores, alcançando o interesse do mercado com sua ideologia consumista por meio da análise de diferentes campos do conhecimento.

A cultura é entendida como uma rede de significados compartilhados por grupos específicos de pessoas, uma criação humana baseada na linguagem. Por ser a principal atividade da criança, a brincadeira torna-se uma porta de entrada para a cultura a qual ela pertence, gerando assim, a cultura do brincar.

Este artigo tenta analisar a relação entre brincadeiras e cultura, mesmo que brevemente, tentando revelar a influência da cultura no brincar e até que ponto esses aspectos são influenciados. Concluímos que a brincadeira infantil não pode ser considerada uma forma isolada, porque nascem da apropriação dialética de objetos pertencentes ao mundo cultural e social ao qual a criança pertence, ou seja, a pessoa aprende a brincar. Como prática humana, as brincadeiras e os brinquedos são construídos historicamente pela cultura em que as crianças vivem.

As atividades lúdicas organizam a relação da criança com o mundo que a cerca. Longe de ser passiva, essa relação reflete as contradições existentes no mundo social.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto**, Secretaria de Educação Fundamental Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. Trad. Gisela Wajskop. 4 ed. São Paulo, Cortez, 2001.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca**.São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil**. São Paulo (SP): Moderna, 1996.

GESELL, Arnold. **A criança dos 0 aos 5 anos**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2005.

OLIVEIRA, Marta Koll. **Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1995.

PRADEAU, Brisson. **As Leis de Platão**. São Paulo: Loyola, 2004.

RABELAIS, François. **Gargântua e Pantagruel**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.