

A importância do Resgate Cultural de Brinquedos e Brincadeiras Infantis

Ana Célia Carneiro Oliveira*

Nadja Maria Mourão**

Romeu Rodrigues Pereira***

Introdução

A vida em sociedade está inserida entre laços familiares e nas relações cotidianas. Quando crianças, as gerações antecessoras brincavam em atividades coletivas, muitas delas compartilhadas nas ruas onde residiam. Busca-se, neste trabalho, evidenciar a

* Mestre em Design, PPGD/UEMG. Pós-Graduação em Arte-Educação pela UEMG – FAE/UEMG; Bacharel em Design de Ambientes pela Fundação Mineira de Arte Aleijadinho – Escola de Artes Plásticas. Atualmente é pesquisadora associada do Centro Latino-Americano de Estudos em Cultura e Líder da linha de Pesquisa 3: Dinâmicas socioterritoriais e culturais da/na América Latina. Vice – líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Estudos em Design, Comunidades, Tecnologias Sociais e Iniciativas Sustentáveis/DECTESIS. Membro de projetos do CEDA – Centro de Estudos em Design de Ambientes e membro de projetos do Centro de Extensão da Escola de Design da UEMG. Professora titular da Escola de Design / ED – UEMG. Membro Titular do Conselho Departamental e do Colegiado do curso de Design de Ambientes /ED – UEMG. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em: Design de Ambientes, Cultura, Memória Cultural, Patrimônio Cultural, Design para a Felicidade, Lugar e Sustentabilidade.

E-mail: anaceliadesign@gmail.com

** Doutora e mestra Design pelo PPGD/ UEMG, Pós-doutoranda em Design pelo PPGDg/UFMA, bolsista do CNPq. Pós-Graduação em Arte Educação pela FAE/UEMG. Bacharel em Design de Ambientes pela Fundação Mineira de Arte Aleijadinho – Escola de Artes Plásticas. Atualmente é membro de pesquisas do Centro Latino-Americano de Estudos em Cultura. Professora Titular da Escola de Design da UEMG. Líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Estudos em Design, Comunidades, Tecnologias Sociais e Iniciativas Sustentáveis – DECTESIS. Consultora e gestora de projetos solidários, socioculturais e ambientais. Membro de criação e execução da Tecnologia Social Librário. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em: Design, Sustentabilidade, Tecnologias Sociais, Comunidades, Identidade e Cultura.

E-mail: nadjamourao@gmail.com

*** Mestre em Design pelo PPGD/UEMG, dissertação: Características térmicas de assento de cadeiras escolares por termografia (2013), Especialista em Design de Móveis (2008), Especialista em Arte Educação pela FAE/UEMG, pesquisa: A importância do fazer Cultural Infantil – Brinquedos e Brincadeiras (2000). Licenciado em Desenho e Plástica pela (FUMA)/Escola de Design/UEMG (1996). Professor de Desenho e Projeto e Laboratório de Metal, Madeira e Plástico na Universidade do Estado de Minas Gerais e Universidade FUMEC. Professor de Educação Superior com experiência em projetos de móveis e mecânicos, usinagem em geral, fresagem, tornearia e ferramentaria, fundição, soldagem MIG, elétrica e oxi-acetilênica, caldeiraria e ajustagem, oficinas de madeira, construção de móveis e objetos de madeira, maquetes, modelagem, termoformagem e fibra de vidro.

E-mail: romeuemor@gmail.com

importância do resgate cultural de brinquedos e brincadeiras infantis na formação humana.

Ainda hoje, em cidades com características interioranas, as brincadeiras na rua, fora do ambiente controlado da família, permanecem na estrutura comunitária: amarelinha, pique-esconde, rouba-bandeira, duro-mole, queimada, dono-da-rua, rodas de cantigas, pula-corda, passa-anel e tantas outras brincadeiras que se perdem na origem da cultura popular. As características individuais, no contexto social onde as brincadeiras acontecem, refletem na sua forma simbólica de expressão, isto é, cada cultura possui diferenciações no brincar, embora esta seja uma atividade universal (LIMA; 1994; MORAES; OTTA, 2003; NASCIMENTO, 2016; MOURÃO; OLIVEIRA, 2020).

Nas brincadeiras de rua, mesmo com a participação de irmãos, nem sempre há espaço para a participação dos pais. No entanto, estes, sabem que os seus filhos estão entre os membros da mesma comunidade: vizinhos, amigos ou crianças de famílias das proximidades, brincando em coletivo. No interior ou nas periferias são comuns as brincadeiras coletivas, que viabilizam a formação social da criança. Como no passado, ainda há mães que colocam as cadeiras em frente à entrada da casa, observando as brincadeiras e a criação de fantasias entre as crianças na rua, no ato do brincar. “A fantasia tem grande apelo na infância. Nos jogos e brincadeiras, as crianças podem vivenciar sonhos e projetar comportamentos diante de realidades distantes” (SANTOS, 2002, p. 71).

A lembrança de brincadeiras infantis coletivas são estímulos, muitas vezes, na formação do indivíduo. Conforme Oliveira, Mourão e Pereira (2000, p. 6), o brincar corrobora para o equilíbrio das emoções e relações sociais:

Nosso passado está inserido nas raízes de nossas famílias, na comunidade onde vivíamos, na história de vida de cada um. Brincávamos com os colegas da rua onde morávamos. Brincadeiras comuns da região: amarelinha, pique-esconde, rouba-bandeira, duro-mole, queimada, dono-da-rua, rodas de cantigas, pula-corda, passa-anel, trava-língua, e tantas outras brincadeiras que se perdem na origem e no tempo. Nossos pais nem sempre participavam das brincadeiras, mas sentíamos incentivados quando no final da tarde, levavam as cadeiras para as calçadas e proseavam alegremente e nos observavam. [...] Quantas lembranças nos ocorre agora, destes momentos iluminados por intensa harmonia. Brincar, jogar um jogo. Brincadeiras populares que ajudam a soltar e perceber o corpo no espaço. O universo tão próximo ou distante, onde corremos, pulamos, abraçamos, empurramos, tão livremente, sem bloqueios ou intenções.

A presença da família e principalmente das mães, que dialogam enquanto as crianças brincam juntas, pode gerar um sentimento de proteção. Limites são apresentados quando alguma criança exagera em palavras, gritos ou atitudes. O final da tarde, o recolhimento às casas, o banho e o jantar encerram as atividades de recreação. Bussab (2003) diz que, observações como estas confirmam as que as relações sociais são elementos de investigação básica para a área da psicologia positiva do desenvolvimento.

A psicologia positiva utiliza-se de métodos tradicionais da verificação psicológica e dos recursos inovadores no campo da neurociência, para o estudo das emoções e do comportamento humano. Conforme estudos do psicólogo americano Martin Seligman (2002) sobre a temática, que segue as diretrizes da investigação baseada na experiência, respeitando os rigores da metodologia científica e suas análises em dados tangíveis (MOURÃO; OLIVEIRA, 2020).

As imagens dos fatos do dia ficam registradas na lembrança das crianças, principalmente, pela interação dos fatos ao ambiente que causam sensações. Algumas podem ser citadas por recordações coletivas, como: a sensação das mãos quentes e suadas durante a brincadeira de roda, os músculos das pernas exaustos de correr, o ardido da pele esfoliada por algum tombo, entre outras. Segundo Brougère (2010), brincar com outros participantes se constitui também na formação da cultura popular, ou seja, do comportamento lúdico em sua extensão simbólica.

As regras de cada brincadeira e jogos infantis coletivos contribuem para a compreensão do limite. Uma criança que não segue as regras do jogo, condicionadas a todos os participantes, é conduzida para fora da brincadeira. Os impasses também sinalizavam as questões culturais, seja por imposição dos adultos ou por tradições regionais. Como por exemplo: menina não brinca em brincadeiras com meninos ou meninos não brincam de bonecas, entre outros. Enfim, um hiato rompendo elos e gerando discriminações ainda na fase de formação do caráter humano (CHATEAU, 1987).

Quando uma criança brinca com uma bola, a diversão se faz no movimento e rota estabelecida na brincadeira. O que torna o esporte uma boa orientação à formação futura da criança e os jogos podem incentivar a profissão. Contudo, dependendo de tipo de estímulo que a criança recebe, por exemplo, aos jogos de futebol e aos ídolos de times, podem enfatizar a riqueza e fama. Algumas brincadeiras também estimulam a derrota do outro, como a queimada, pare-bola, dono-da-rua. São brincadeiras em que as regras destacam a liderança, onde os demais participantes ficam sob o domínio do ganhador. “A emoção leva às impulsões coletivas, à fusão das consciências individuais

numa única alma comum e confusa” (WALLON, 1975, p. 154). As interações sociais podem influenciar a autoestima do ser brincante; a vitória do jogo ou a posição tomada na brincadeira provoca sentimentos da pessoa sobre si mesma. O aumento da autoestima está sujeito ao sucesso da interação com os demais (HEWITT, 2009).

As brincadeiras em conjunto como: adivinhações, cantigas de roda acompanhadas com palmas e movimentos como: troca-de-buchinhas (três marias), jogos de dama, gamão, boliche pião e soltar pipa, cada uma destas brincadeiras pode estar vinculada à descendência familiar. São influências latinas, germânicas, saxônicas, africanas, indígenas, entre outras, que foram praticadas e cultuadas em regiões do território brasileiro.

O simples fato de brincar conduz a criança a utilizar os recursos disponíveis e assim, surgem as regras das brincadeiras. Os elementos mais importantes são os sentimentos, que tratam dos códigos em expressar o amor, a saudade, o medo, a alegria, a perda e a tristeza. As pessoas evidenciam facilidade para recordar acontecimentos positivos ou negativos (DIENER; LUCAS; OISHI, 2005). “A satisfação é o fundamento de lembranças que, em retrospecto, enriquecem uma vida e propiciam a confiança necessária para enfrentar o futuro” (CSIKSZENTMIHALYI, 2004, p. 35).

Assim, na brincadeira de “Amarelinha” – ir do inferno ao céu; no “Pare-bola” – virar estátua até alguém salvar; se cantar “Terezinha de Jesus, que em uma queda foi ao chão” – quem vai dar a mão se não pode ser o pai nem o irmão? Enfim, são construções afetivas geradas pelas brincadeiras. Os fenômenos afetivos referem-se a “[...] experiências subjetivas que traduzem a maneira como cada sujeito é afetado pelos acontecimentos da vida ou, melhor, pelo sentido que tais acontecimentos têm para ele” (PINO, 1998, p. 128).

Diante o panorama exposto, este trabalho busca evidenciar a importância do resgate cultural de brinquedos e brincadeiras infantis na formação humana. Trata-se de uma revisão bibliográfica em pesquisa qualitativa, onde foram analisadas algumas temáticas previstas, conforme Gil (2008), sobre as percepções da importância dos brinquedos e brincadeiras infantis para os jovens e adultos, no contexto atual. Contudo, as investigações acerca do tema de brinquedos e brincadeiras, são oriundas da formação dos(as) autores(as) como profissionais da Arte Educação, nas últimas duas décadas.

Mudanças recentes em brincadeiras coletivas

Houve um afastamento do comportamento das brincadeiras de rua na continuidade dos costumes entre as famílias urbanas. As ruas deixaram de ser locais de pertencimento e de identidade para a recreação infantil. As mudanças urbanas geradas por novos valores sociais provocaram a ressignificação da paisagem e do uso da cidade. Até os anos de 1970, as ruas dos bairros de Belo Horizonte eram lugares em que as crianças aprendiam as relações de espaço, limites e formação crítica. Considera-se que, na estrutura das tradições familiares, estão enraizados os costumes e as histórias de vida das famílias nas comunidades. Por questões de segurança, as crianças perderam o convívio coletivo das brincadeiras nas ruas. Hoje, as brincadeiras coletivas ocorrem em eventos organizados, sem a conotação do espaço onde a autonomia da criança possa ser exercida (MOURÃO; OLIVEIRA; CASTRO, 2016).

Nas últimas décadas, o tempo e o espaço destinados às crianças foram essencialmente modificados em função de graves fenômenos bastante conhecidos, quais sejam: a violência, a presença de estranhos, drogas, atividades ilícitas, tráfego de veículos, entre outros fatores que parecem ser ameaças universais no mundo moderno (COTRIM; FIAES; MARQUES; BICHARA, 2013, p. 389).

A estrutura familiar passou por transformações, por questões de necessidades ou por estilo de vida, e o ambiente familiar deixou de ter a mesma conotação do século passado, conforme Bourdieu (2003). A mulher, antes somente dona-de-casa, assumiu a posição de chefe de família, por circunstâncias diversas como a ausência do pai. A televisão passou a ser utilizada também como uma espécie de babá para a criança, confinada dentro de casa.

Desenhos animados, jogos digitais e outros meios de comunicação apresentam alguns personagens com personalidades esquizofrênicas, onde estão contidas as simbologias camufladas, deflagrando a fronteira entre a fantasia e a realidade. São tantas as informações virtuais que extrapolam os limites da formação humana, uma massificação dos elementos perceptíveis à compreensão infantil, que tornam a fantasia fútil e banalizada. Segundo o psicólogo e escritor Buzan (2009), são registros mentais ligados a imagens e cores, o que ajuda ao ser humano a memorizar.

No entanto, considerando o potencial de energia da criança, a família estabelece os horários de aulas de esportes, estudos de línguas estrangeiras entre outros, pensando na formação profissional. Ou seja, nas famílias de classe média e alta buscam

outros meios para a formação da criança. Para as crianças pobres o mais comum é assistirem os programas televisivos (BELLONI, 2010).

As escolas públicas, por carência de recursos, realizam apenas algumas atividades e brincadeiras coletivas nos pátios de recreação. Segundo Penteado (2020), professores relatam que muitas crianças apresentam comportamentos equivocados. Existe nestas crianças uma carência de senso crítico e de limites, acrescidos de uma necessidade de extravasar energia.

A violência infantil se estabelece hoje na realidade e não na ficção. As crianças assistem e vivenciam os fatos sem entenderem o porquê do contexto social. A criança não consegue analisar o fato com a sua devida extensão e acredita que o que ela viu é normal. “As consequências são apresentadas sem filtros, e o desconforto da sociedade se apresenta, principalmente, na fragilidade da criança. É como se fosse uma fantasia saída de um livro de contos onde tudo é possível” (OLIVEIRA; MOURÃO; PEREIRA, 2000, p. 11).

Para completar, a pandemia causada pelo coronavírus (COVID-19) condicionou as famílias a permanecerem em casa, em função da obrigatoriedade do isolamento em quase todas as nações, generalizada e acentuada no primeiro semestre de 2020. Muitas famílias com crianças tiveram que passar por adaptações e adequar o seu trabalho em casa, convivendo todo o tempo com as crianças. Exaurindo as brincadeiras diárias, os pais buscaram recursos para as brincadeiras e diversões com a participação de crianças e adultos, lembranças da infância. “Contudo, os espaços residenciais são células que refletem o comportamento familiar. O sentimento de felicidade contém, em essência, o bem-estar” (OLIVEIRA; ENGLER; MOURÃO, 2019, p. 2), e quando não há equilíbrio torna-se um desafio.

Mesmo com as transformações nos modos de se relacionar com os brinquedos e suas brincadeiras, são hoje afetividades fundamentais na vida dos seres humanos. Pode-se afirmar que não somente para a criança a brincadeira alimenta o prazer e a felicidade humana, isto porque brincar garante para o sujeito certo distanciamento do real. Assim, em tempos de esvaziamento de experiências significativas, em que o tempo é acelerado e as relações sociais cada vez mais estão marcadas pelo distanciamento dos sujeitos, faz-se necessário redescobrir no brincar uma forma viva de socialização, tão importante para a humanidade (LAZAROTTO, 2016, p. 66).

Acredita-se que uma das opções para a reflexão de uma mudança nas relações sociais está no resgate do passado cultural infantil do fazer: brinquedos e brincadeiras.

A realidade atual não pode ser comparada com os costumes antepassados. Todavia, podem-se transformar as relações e vivências mais prazerosas, adequando-as aos novos tempos. Sem perder de vista, a formação cultural que possibilitou o desenvolvimento das atuais relações afetivas.

A importância do brincar

As crianças possuem modos particulares de interpretação e ação no mundo, constituindo as culturas da infância. As culturas infantis são construídas nas relações com outras manifestações culturais sendo, portanto, plurais e heterogêneas (SARAMENTO, 2005). As brincadeiras não têm uma ligação universal, pois cada região constrói sua própria cultura, brincar significa sempre libertação. Crianças cercadas por um planeta de amadurecidos, “[...] criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectiva de solução, liberta-se dos horrores do mundo através da reprodução miniaturizada” (BENJAMIN, 2002, p. 64).

Cada passatempo proporciona um tipo de aprendizado. As histórias de faz-de-conta representam experiências da vida real e acabam trazendo à tona os desejos e os medos infantis. Os jogos desenvolvem a linguagem e as habilidades sociais, pois levam a criança a negociar com os colegas regras e divisão de papéis (TAVARES, 2007, p. 290).

Portanto, o brincar é a capacidade de desenvolver certas capacidades e habilidades, que estão além das possibilidades de serem repassadas e construídas diretamente por meio dos adultos. Trata-se de uma forma única de formação, que acontece somente através das experiências que as crianças trocam espontaneamente com seus pares. Conforme Benjamin (2002), o brincar reside também nos procedimentos que permitem às crianças experimentarem e nas atitudes e valores morais que desenvolvem. O autor diz que se aprende o que se vivencia. Pois é o jogo, o brincar conduz aos hábitos da criança, como comer, dormir, lavar-se. São atividades que se fazem também somadas às brincadeiras cotidianas, acompanhadas pelo ritmo de versinhos. Dessa forma, os hábitos da criança são formados de forma lúdica e natural.

É importante estimular a criança a brincar, deve-se oferecer material, espaço e oportunidades adequadas ao seu nível de desenvolvimento. Objetos simples podem ser divertidos e instrutivos. Bebês necessitam de indução ao contato com objetos, criancinhas continuam necessitando do adulto, mesmo com algum entendimento,

crianças maiores gostam de brincar sozinhas e a presença do adulto é menos requisitada. Há também um vasto mundo de

[...] experiências a trocar, de sensações a comunicar, de ansiedades e dúvidas a saciar, de gostosuras a transmitir, de recordações a contar, e tudo isso também é um vasto material para longas conversas, pra acompanhar o crescimento da criança (ABRAMOVICH, 1985, p. 85).

A criança exige do adulto uma representação clara e compreensível, sem infantilizar o diálogo. “Todas as manifestações na vida infantil não pretendem outra coisa senão conservar em si os sentimentos essenciais” (BENJAMIN, 2002, p. 43). Através da oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e significativos.

De acordo com o filósofo Edgar Morin (1999), o ser humano não é apenas Homo Sapiens (Humano Sábio), mas é também Homo Ludens (Humano que brinca). Ou seja, o brincar como atividade humana, não se restringe a infância, ocorrendo brincadeiras entre todas as idades. As brincadeiras se modificam de acordo com o crescimento da criança cresce, e assim, surgem os jogos com regras explícitas. Quanto mais centrados em regras forem os jogos, maior será a exigência de atenção da criança e a subordinação de suas ações em função das mesmas. Dessa forma, elas conduzem o seu próprio brincar vivenciando o ganhar e o perder.

A brincadeira cabo-de-guerra é um jogo que estimula o trabalho em equipe, embora, sempre haverá uma equipe vencedora e outra perdedora. A brincadeira “cabo de guerra” se faz pela divisão dos participantes em número equivalente, em dois lados opostos. Sendo que, em cada lado, as pessoas deverão puxar uma única corda entre eles. Existe um limite de território da brincadeira, que é um marco mediano, onde se estabelece até onde cada equipe pode chegar. Geralmente, esta marca é feita por giz escolar no chão ou com um cabo de vassoura. Cada equipe deverá puxar uma das pontas da corda sem ultrapassar este limite. A Equipe que conseguir puxar a corda com os membros da outra equipe, além da marca estabelecida como limite, é considerada a vencedora (MOURÃO; OLIVEIRA, 2020).

Em relação aos jogos virtuais, recentemente, o uso do aplicativo “Pokémon Go Brasil”, foi uma “febre” em recorde de utilização por jovens. O jogo de realidade aumentada “Pokémon Go”, da série da Nintendo para iPhone e Android, conduz os jogadores (treinadores) a andarem pela cidade para caçar os “pokémons”. Alienados ou

não, novos grupos de jovens jogadores se formam em novos moldes de comunicação. Atualmente, os jogos se expandem para diversão no ambiente virtual, gerando uma cultura diferenciada, que envolve tanto os jovens quanto os adultos (MOURÃO; OLIVEIRA; CASTRO, 2016).

Independente do ambiente, espaço ou tempo, as brincadeiras são necessárias ao bem-estar para qualquer idade, devendo-se, no entanto, observar o objetivo no contexto do brincar. As brincadeiras ajudam a entender o mundo como ele é, porém, de uma forma alegre, subtraindo a triste realidade que, às vezes, consiste no viver. Os brinquedos e as brincadeiras estimulam a experimentação de sensações, que não podem ser descritas com palavras e sim com as experiências vivenciadas. Assim, uma pessoa pode brincar sozinha ou no coletivo, desde uma dança em roda a um jogo digital, o que importa é a diversão.

Resgate cultural no brincar

A arte de brincar, de viver, de sonhar se faz presente na vida de qualquer pessoa. Em seu livro “A história do brinquedo” Von (2001) destaca que, desde os povos mais antigos, o brinquedo aparece no cotidiano das sociedades, principalmente na fase infantil. O pião, por exemplo, tem registros cerca de 3 mil anos a.C., na Babilônia. Cascudo (1971), no Dicionário de folclore brasileiro, diz que nos tempos remotos da Grécia, o pião era conhecido como “strombo”, e na Itália, em Roma antiga, o pião era chamado “turba”.

As brincadeiras fazem parte do patrimônio cultural manifestando-se em estimas e costumes. Assim, representam elementos da cultura. E os brinquedos, se tornam emblemas destas brincadeiras. Segundo Gilles Brougère (2010, p. 14), “O brinquedo é assim, um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo que é trazer a terceira dimensão para o mundo da representação”.

A criança não se encontra seguramente perante ao mundo real, mas de um conceito cultural; ao manusear os brinquedos, ela manipula sentidos culturais originados numa determinada sociedade (BROUGÈRE, 2010).

Em relação aos lugares de brincar das crianças, estudos de Piaget e Inhelder (1993), expõem que desde o nascimento, as crianças são envolvidas em redes de significados com o mundo. À medida que, crescem e desenvolvem seus sentidos, tornam-se mais consciência de si e de tudo que a rodeiam, construindo as noções de espaço-tempo.

mães escravas faziam bonecas com retalhos de suas roupas para distrair as crianças da triste realidade. Hoje, a confecção destas bonecas denominadas Abayomi (costuradas por nós e sem rostos) está sendo resgatada por comunidades quilombolas. Um resgate cultural “[...] a fim de favorecer o reconhecimento da identidade das múltiplas etnias africanas” (OLIVEIRA, 2016, p. 4).

As tribos brasileiras sempre tiveram ampla tradição de fazer brinquedos. “Nas aldeias, curumins e adultos participam juntos de brincadeiras e jogos, que foram incorporados pelo homem branco” (MENEZES, DAMAZIO, 2007, p. 42). Diferentemente das culturas brancas, a atividade de jogar, brincar como conduta típica de crianças não se aplica ao cotidiano de tribos indígenas.

Os brinquedos sempre conduziram a uma relação imagética da realidade presente e futura, para a criança. Para Hupsel (s.d.), as crianças do século passado, especialmente nos primeiros anos, decorriam das culturas tradicionais e eram mais ligadas à natureza, com menos brinquedos e mais objetos aliados à imaginação.

A relação como a imaginação é relata por Walter Benjamin (2002, p. 92):

[...] ninguém é mais castro em relação aos materiais do que crianças: um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem na solidez, no monolitismo de sua matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras. E ao imaginar para crianças bonecas de bétula ou de palha, um berço de vidro ou navios de estanho, os adultos estão na verdade interpretando ser modo a sensibilidade infantil. Madeira, ossos, tecidos, argila, representam nesse microcosmo os materiais mais importantes, e todos eles já eram utilizados em tempos patriarcais, quando o brinquedo era ainda a peça do processo de produção que ligava pais e filhos.

Fanny Abramovich (1985, p. 86) confirma quando cita:

Hoje em dia os brinquedos antigos tornam-se significativos sob muitos aspectos. Folclore, psicanálise, história da arte e outras manifestações atuais encontram neles um objeto bastante fecundo. Realizar uma proposta educacional compromissada com o dinâmico, com o pulsante, com o que está sempre em mudança, se reierarquizando, se revendo e onde ninguém tem lugar certo e definitivo: como desenhista, como desajeitado, como escritor, como tímido, como ator, como músico, como talentoso, como poeta, como desafinado, como dotado, ou o que for.

Benjamin (2002) apresenta a história dos brinquedos e da infância contemporânea, apontando as modificações sociais que absolveram as novas tecnologias e materiais, ao longo do desenvolvimento industrial. O autor faz uma reflexão sobre a tecnologização crescente que envolve o brinquedo e suas configurações, permitindo identificar nos objetos as várias dimensões do social. Estes, por sua vez, são parte da memória, contribuindo na estruturação do conhecimento e nas diretrizes de relações afetivas da sociedade.

O imaginário infantil

O imaginário é o instrumento da criatividade, um motor de ignição da inteligência, para realização das mais variadas criações desenvolvidas na evolução do ser humano. A criança cercada de contos e fantasias do imaginário satisfaz desejos, necessidades íntimas e preenche lacunas estruturais para a sua formação. A imaginação alimenta os sonhos, os personagens escolhidos como representantes dos desejos. “O Era uma vez constitui o Abre-te sésamo de um universo de liberdade onde tudo pode acontecer” (HELD, 1980, p. 44).

A fantasia é o trampolim para o mundo real. A criança usa da representação imaginária para resolver à sua maneira, naturalmente, tudo que a perturba no mundo real. “A criança prolonga uma visão animista do mundo, que certamente existiu, mas que se torna então, conforme o caso, proteção, refúgio contra as exigências externas que atrapalham ou meio de se distrair quando se aborrece” (HELD, 1980, p. 45).

De posse a um brinquedo, como por exemplo, uma boneca ou um ursinho de pelúcia, a criança irá buscar uma relação previsível, estimulada pelos adultos em ocasiões antecessoras: carregar o brinquedo e acariciá-lo, conversar e dar “comidinha” ou simplesmente destruí-lo. Os comportamentos previstos se baseiam em construções cognitivas ou criações imaginárias. Em todas estas atividades, o despertar da inteligência e a imaginação seguem a mesma trilha, angariando cada vez mais, elementos vivenciados (RODARI, 1982).

A relação entre o mundo dos brinquedos e o mundo adulto nem sempre se mantém por estímulo da imaginação. São objetos de memória que, somados ao contexto da maturidade, podem gerar outros laços afetivos e recreações imagéticas. Rodari (1982, p. 91) ainda completa:

Assim, o arco e a flecha, que não são mais usados no campo de batalha, acomodaram-se à situação de instrumentos de jogo. As máscaras, sob nossos olhos, recusam-se a recitar seu papel no carnaval adulto, tornando-se

monopólio infantil. A boneca e o pião foram objetos sagrados, antes de contentarem-se com as brincadeiras infantis. E até os objetos mais banais podem descer do seu pedestal cotidiano: um velho despertador quebrado pode virar um brinquedo, e talvez encare o fato como uma promoção. Os baús esquecidos nos sótãos, com seus tesouros sepultados, descobertos e ressuscitados pelas crianças, “reduzem-se” ou “ampliam-se”?

Desmontar um brinquedo é também descobrir o que tem além do objeto, um fluxo constante de imaginação e de tentativa de conquista. No entanto, a criança não entende a ineficácia do brinquedo ao desmontá-lo (RODARI, 1982). Extirpar da infância as raízes da imaginação criadora não irá torná-la mais racional e produtiva. A função do educador é de auxiliá-la a manipular esta imaginação, com habilidade, mediando, dialogando e mantendo um distanciamento no processo criativo infantil. “A imaginação de uma criança deve ser alimentada, que exista - com a condição de que não se estabeleçam receitas - uma pedagogia do imaginário” (HELD, 1980, p. 46).

Em seu livro mundialmente conhecido “O Pequeno Príncipe”, Antonie de Saint-Exupéry (2015), estabelece um diálogo inicial entre o aviador e o personagem principal, em que este lhe solicita um desenho de um carneiro. O aviador, após algumas tentativas, desenha uma caixa com bolinhas laterais, esclarecendo que o carneiro está dentro da caixa e que as bolas são aberturas para ele respirar. O desenho da caixa deixa o Pequeno Príncipe muito feliz. Era exatamente o carneiro que ele desejou. Esta passagem do livro, entre outras tantas, conduz ao universo da imaginação. Como na literatura infantil, os brinquedos e as brincadeiras traçam trajetórias muitas vezes retiradas das cenas descritas de contos e histórias.

A imaginação de possuir asas conduziu o homem a inventar o avião, o sonho com a lua levou-o às viagens espaciais, o sonho de comunicação à distância promoveu a evolução da informática, e tantos outros sonhos e desejos se transformaram em realidades, após anos e anos de pesquisas. Contudo, a imaginação de uma criança, certamente veio contribuindo para a evolução da humanidade.

Futuros adultos, que passam por personagens de piratas e fadinhas, sendo críticos, tornam-se capazes de refletir e mensurar a realidade. Porque toda descoberta pode gerar novas possibilidades, coerentes e responsáveis nas decisões precisas. Crianças, que saibam inventar o ser humano de amanhã.

Resultados e considerações

Tratando-se de mudanças recentes em brincadeiras coletivas foram percebidos que os materiais e os processos tecnológicos conduziram a criação de novos

brinquedos. A urbanização também contribuiu para a mudança nos espaços públicos e as brincadeiras passaram a ser monitoradas, sendo possível a ocorrência coletiva somente em eventos e atividades programadas pelas famílias. Brincadeiras como pique-esconde e cabra-cega são exemplos que raramente ocorrem. Contudo, brinquedos industrializados continuam acelerando o comércio, em estímulo ao consumo. Assim, as crianças são estimuladas a terem muitos brinquedos, e não a conviver, compartilhar e divertir sem a preocupação do valor material.

Durante o processo da pesquisa foi observado que as crianças preferiam as brincadeiras que seus pais já tinham brincado ou mesmo as brincadeiras populares e folclóricas. A memória coletiva foi percebida na condução coletiva das brincadeiras. Dessa forma, as brincadeiras se tornam comunitárias pelas recordações compartilhadas, conforme a descendência do grupo: quilombolas, sertanejos, indígenas, italianos, portugueses, enfim, pela origem da brincadeira.

A fantasia criada pelo brinquedo poderá levar ao conhecimento, a reflexão. É necessário desenvolver nas crianças a memória histórica de suas relações, que será possível se for experimentado, vivenciado.

A importância de se resgatar o passado cultural infantil do fazer brinquedos e brincadeiras se reverte na reestruturação da cultura popular da sociedade, bem como, na melhoria da qualidade de vida. O que pode ser dificultado com o fenômeno atual da desconexão entre as crianças e a natureza, tendo como consequências negativas na saúde e o bem-estar delas.

Certamente, os problemas sociais não serão resolvidos com brincadeiras e brinquedos infantis, mas as relações podem ser renovadas e fortalecidas, entre familiares e comunidade.

A atuação dos pais é muito importante no ato do brincar, podendo aproveitar o lúdico para transmitir os conceitos de solidariedade, respeito e ética. As regras dos jogos facilitam este entendimento, contudo, devem ser respeitadas para que a criança perceba os limites nas relações. Vencer nos jogos conduz ao pensamento da vitória nas dificuldades. Mas, se os adultos não seguem as regras, as crianças deduzem que podem fazer o que desejam também, sem limites. Dessa forma, a geração sem limites está em evidência, desrespeitando os profissionais, pelo exemplo dos pais e de líderes, de não respeitarem também.

Na valorização das brincadeiras dos antepassados, nasce o respeito familiar que culmina no respeito social. Uma conquista desejada por educadores e pelos pais, diálogo, respeito na condução de uma sociedade mais feliz.

Referências

- ABRAMOVICH, F. **Quem educa quem?** São Paulo: Summus Editorial, 1985.
- BELLONI, M. L. **Crianças e Mídias no Brasil:** Cenário de Mudanças. Campinas/SP: Papirus, 2010.
- BENJAMIN, W. **Reflexões:** A Criança o Brinquedo e a Educação. 4. ed. São Paulo: Smmus Editorial, 2002.
- BOURDIEU, P. **Economia das trocas simbólicas.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 2010.
- BUSSAB, V. S. R. **Afetividade e interação social em crianças:** perspectiva psicoetológica. 2003. Tese (Livre-docência em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.
- BUZAN, T. **Mapas Mentais.** Rio de Janeiro: Sextante, 2009.
- CASCUDO, L. da C. **Tradição, ciência do povo.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 1971.
- CHATEAU, J. **O jogo a criança.** Tradução de Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987.
- COSTA, V. da S. Objetos de memória da família Baptista da Silva: sociabilidade de afrodescendentes no pós-abolição porto-alegrense e a relação de memória entre seus descendentes. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 30, 2019, Recife. **Anais...** APUH-Brasil, 2019. Disponível em: <https://www.snh2019.anpuh.org/resources/anais/8/1564597837_ARQUIVO_objetosdememoriadafamiliaBaptistadaSilva_VitorCosta.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2020.
- COTRIM, G. S.; FIAES, C. S.; MARQUES, R. de L.; BICHARA, I. D. Espaços urbanos para (e das) brincadeiras: um estudo exploratório na cidade de Salvador (BA). **Psicologia: teoria e prática**, São Paulo, v. 11, 2013.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Gestão Qualificada:** a conexão entre felicidade e negócio. Tradução de Raul Rubenich. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- DIENER, E.; LUCAS, R. E.; OISHI, S. Subjective well-being: the science of happiness and life satisfaction. In: LOPEZ, S.; SNYDER, C. R. **The Oxford Handbook of Positive Psychology.** Nova Iorque: The Guilford Press, 2005.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HELD, J. **O imaginário no poder:** As crianças e a literatura fantástica. São Paulo: Summus Editorial, 1980.
- HEWITT, J. P. Self-Steem. In: LOPES, S. **The Enciclopedia of Positive Psychology.** v. 2. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. p. 880-886.
- HUPSEL, R. Adriana Friedmann. Brincar na linha do tempo. In: **Mapa do Brincar.** 2016. Disponível em: <<http://mapadobrincar.folha.com.br/mestres/adrianafriedmann/>>. Acesso em: 20 dez. 2021.
- LAZAROTTO, A. F. Por uma cultura do brincar: experiências do Projeto de Extensão Pedagogia na Rua. **Caminho Aberto – Revista de Extensão do IFSC**, ano 3, n. 4, jul. 2016.

LIMA, M. S. A importância da qualidade do espaço na educação das crianças. In: LIMA, M. S. **Criança**. n. 27. Brasília, 1994.

MENEZES, C. S. de; DAMAZIO, V. **Design & emoção**: sobre a relação afetiva das pessoas com os objetos usados pela primeira vez. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes & Design, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2007.

MORAES, M. S.; OTTA, E. Entre a serra e o mar. In: CARVALHO, A. M. A.; MAGALHÃES, C. M. C.; PONTES, F. A. R.; BICHARA, I. D. (Orgs.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

MORIN, E. **O método 3**: o conhecimento do conhecimento. Porto Alegre: Sulina, 1999.

MOURÃO, N. M.; OLIVEIRA, A. C. C. Cultura afetiva: a construção do ser brincante no contexto urbano externo. **RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 6, ed. especial, n. 1789, mar. 2020.

MOURÃO, N. M.; OLIVEIRA, A. C. C.; CASTRO, F. N. O. Espaços urbanos para todos: em busca de brinquedos e brincadeiras em Belo Horizonte. In: Colóquio Ibero Americano Paisagem Cultural, Patrimônio e Projeto, 4, 2016, Belo Horizonte. **Anais... IEDS/UFMG**, 2016. v. 01. p. 21-38.

NASCIMENTO, N. B. **A Cidade (Re)Criada pelo Imaginário e Cultura Lúdica das Crianças** - Um Estudo em Sociologia da Infância. Dissertação (Mestrado em Estudos da Criança) – Especialização em Sociologia da Infância, Universidade do Minho, out. 2016. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11020/1/tese.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2021.

OLIVEIRA, A. C. C.; MOURÃO, N. M.; PEREIRA, R. R. **A importância do resgate cultural infantil do fazer**: Brinquedos e Brincadeiras. (Monografia) – Especialização em Arte Educação, Faculdade de Educação, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2000.

OLIVEIRA, A. C. C.; ENGLER, R. de C.; MOURÃO, N. M. Memória Cultural: uma experiência em comunidades de Minas Gerais/Brasil. **RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 5, p. 01-09, 2019.

OLIVEIRA, A. C. C.; MOURÃO, N. M. Lar: lugar de felicidade e patrimônio familiar. In: SIMPÓSIO CIENTÍFICO DO ICOMOS BRASIL, 3., 2019, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG, 2019. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/IIISimposioICOMOSBrasil/148830-LAR--LUGAR-DE-FELICIDADE-E-PATRIMONIO-FAMILIAR>. Acesso em: 23 maio 20.

OLIVEIRA, F. S. **Amarrando tecidos e desatando preconceitos**: bonecas Abayomi como estratégia de ensino-aprendizagem da história e cultura africana. In: CONGRESSO NACIONAL DE HISTÓRIA. 5, 2016, Jataí. **Anais...** Universidade Federal de Goiás, 2016. Disponível em: <http://www.congressohistoriajatai.org/2016/resources/anais/6/1478366863_ARQUIVO_Artigobonecas.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2021.

PENTEADO, H. D. **Televisão e Escola**: Conflito ou Cooperação? 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, J. **A representação do espaço na criança**. Tradução de Bernardina Machado de Albuquerque. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

PINO, A. **Afetividade e vida de relação**, 1998. [Texto do curso “Seminários Avançados em Psicologia da Educação” oferecido pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da UNICAMP, Campinas].

REVISTA PROSA VERSO E ARTE. **A criança é eterna nas pinturas de Ricardo Ferrari. [s.d.]**. Disponível em: <<https://www.revistaprosaversoarte.com/a-crianca-e-eterna-nas-pinturas-de-ricardo-ferrari/>>. Acesso em: 21 dez. 2021.

RODARI, G. **Gramática da fantasia**. São Paulo, Summus Editorial, 1982.

SAINT-EXUPÉRY, A. de. **O Pequeno Príncipe**. São Paulo: Geração Editorial, 2015. [1. ed. data de 1943].

SANTOS, B. de S. **A Crítica da Razão Indolente**: Contra o desperdício da experiência, Porto: Edições Afrontamento, 2002.

SARAMENTO, M. J. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. **Educação & Sociedade**. Campinas, v. 26, n. 91, p. 361-378, maio/ago. 2005.

SELIGMAN, M. E. P. **Authentic Happiness**: Using Positive Psychology to Realization Permanent. British Library Cataloguing in Publication Data. New York: Free Press, 2002.

TAVARES, R. R. **A negociação da imagem na pragmática**: por uma visão sociointeracionista da linguagem. Maceió: UFAL, 2007.

VON, C. **A História do Brinquedo**: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Estampa, 1975.