



COTIDIANO E CULTURAS INFANTIS: AS BRINCADEIRAS EM FOCO¹

Mayrhone José Abrantes Farias²

Tayanne da Costa Freitas³

RESUMO

O presente estudo versa sobre as brincadeiras de crianças de uma escola de São Luís - MA. Por meio de uma pesquisa de campo, fundamentada à luz da sociologia da infância, utilizamos a observação dos tempos/espacos da rotina escolar. Emergiram do corpus de pesquisa seis categorias de análise acerca do repertório lúdico. Identificamos que, as crianças dispõem de um amplo repertório de brincadeiras, e, sobretudo, se apropriam, em constante interação, de elementos do cotidiano.

PALAVRAS-CHAVE: Escola. Crianças. Brincadeira

O BRINCAR E O “SER” CRIANÇA

As crianças correm, caem, rodopiam, batem, sorriem, beliscam, abraçam, choram e brincam, mas brincam tanto que suas vidas se confundem com o próprio brincar. Transformam seu entorno, fazendo o sofá da sala em caminhão e a mesa da cozinha em um castelo. Um pedacinho de terra do quintal torna-se uma gigantesca floresta ou até mesmo uma arena de combate. Com olhares tão particulares de mundo, fazem-nos perceber e questionar por que nos diferenciamos tanto delas.

Buss-Simão e Gomes-da-Silva (2008) problematizam a infância como categoria social constituindo o campo da chamada “sociologia da infância”. No estudo, as autoras apresentam elementos que devem ser levados em consideração nas pesquisas com crianças, dentre eles, o deslocamento do papel de objetos para sujeitos de pesquisa. Nessa proposta, a criança se torna partícipe na vida social e na produção do conhecimento.

Para o filósofo e sociólogo alemão Walter Benjamin (2009) a criança ressignifica, por meio da brincadeira, a lógica do adulto, renovando assim o antigo e transformando-o em novas experiências lúdicas. Conforme Benjamin, brincando a criança reedita papéis sociais, criando um mundo próprio, que lhe permite o refúgio e o domínio de si, além do acesso ao outro.

Em direção de entendermos as culturas infantis representadas nas brincadeiras, partimos de concepções que reconhecem o corpo como nosso “primeiro e mais

1 O presente trabalho (não) contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

2 Universidade de Brasília - UnB Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal - SEE/DF, mayrhonfarias@hotmail.com

3 Universidade de Brasília - UnB Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal - SEE/DF, prof.tayanne@gmail.com

versátil brinquedo” (ALVES; SOMMERHALDER, 2006) e como “vetor semântico” (LE BRETON, 2006). No jogo de (re) construções das crianças, que passeiam entre o imaginário e a “realidade” dos gestos, novas finalidades são construídas em torno dos movimentos do corpo como brincadeira.

Dessa forma, compomos uma pesquisa que teve como objetivo caracterizar e problematizar os sentidos/significados da cultura lúdica infantil desenhada pelos próprios sujeitos, neste caso, crianças entre 7 e 13 anos, matriculadas no 2º ao 5º ano de uma escola pública de São Luís - MA. A escolha do campo para pesquisa não foi aleatória, posto que foi levado em consideração à condição socioeconômica da comunidade, bem como da escola. Tivemos o intuito de realizar a pesquisa em uma região central de São Luís, mas que expusesse o contraste entre centro e a periferia.

O DESENHO METODOLÓGICO

Optamos por compor uma pesquisa qualitativa, com base na concepção de Bogdan e Biklen (1994, p.16) entendendo que sobre esses caracteres, os autores destacam que “[...] são ricos em pormenores descritivos relativamente a pessoas, locais e conversas, e de complexo tratamento estatístico”.

Ao todo foram três meses de pesquisa em 2013 e 2014. Nos encontros foram observadas as brincadeiras que aconteciam nos momentos da entrada, recreio e saída na escola. Recorremos a produção de desenho como principal técnica que nutre o material empírico de nossa pesquisa. Essa técnica dispõe de informações que vão além do próprio desenho em si ou a mera cópia do cenário, pois povoa o imaginário e os interstícios entre a produtora dos sentidos, a criança, e aquilo que busca ser significado (GOBBI, 2002).

O tema elencado para a confecção dos desenhos foi: “Minha brincadeira favorita na escola”, sendo realizado após três semanas de pesquisa em campo. Ao término da realização de todos os desenhos, dividimos as turmas em pequenos grupos de rodinhas de conversa em que foram expostas, pelas crianças, características do fenômeno representado na produção.

“MINHA BRINCADEIRA FAVORITA NA ESCOLA”: ANÁLISE E DISCUSSÃO

Brougère (2010) considera que a brincadeira possui uma dimensão simbólica que se encontra associada a aspectos do convívio social, sendo uma representação de elementos do cotidiano, cotidiano esse que não se constitui como um mero pano de fundo da vida do sujeito, mas um conjunto de atividades que reproduz a sociedade, expondo singularidades (HELLER, 1977).

Enquanto práticas corporais, as brincadeiras representam bem este jogo complexo e dinâmico entre o sujeito e o cotidiano. Segundo Soares (2005, p. 60), as práticas corporais são “[...] verdadeiros palcos em que cenas da vida são representadas”, e podem ser configuradas como “pedagogias que intervêm sobre os corpos”, já que revelam mediações entre o sujeito e as culturas que os circundam. Desse modo, compreende-se que o mundo criado pelos sujeitos que brincam não necessariamente segue um roteiro unidirecional, em uma perspectiva linear.

Reconhecendo a visão de mundo das crianças representadas em suas práticas cotidianas para o entendimento do fenômeno, ao todo foram confeccionados 71 desenhos. As produções retrataram as mais diversas brincadeiras, que apresentaram perspectivas diferentes nos seus formatos e regras de participação. Tendo em vista as diferenças e similaridades entre elas, optamos por organizar as brincadeiras representadas em seis categorias, sendo elas: “perseguição”, “esportes”, “brinquedos”, “faz-de-conta”, “tradicionais” e “de luta”.

Como o próprio nome sugere, as brincadeiras de perseguição, preveem a busca incessante por contato, em que a corrida acaba sempre culminando em toques ou capturas entre os participantes. Cada tipo de brincadeira enquadrada nessa classificação apresenta contornos diferentes nas regras que vão compondo tons dos mais diversos às “perseguições”.

Essas brincadeiras se mostraram como as de maior predileção entre crianças do 2º e 5º ano da escola. As crianças do 2º ano parecem atribuir caracteres mais “livres” às perseguições. Já os alunos de 5º ano apontaram mais normas às práticas, além de retratarem, em alguns casos, roteiros às perseguições. Um exemplo desses roteiros é a brincadeira de “polícia e ladrão”, que remete ao imaginário do universo dos policiais e ladrões em suas práticas sociais.

As brincadeiras com roteiros de esportes, sobretudo o futebol, também apresentaram certa representatividade no universo lúdico das crianças da escola analisada. Preferido majoritariamente por meninos, o futebol foi retratado nos desenhos e fala dos garotos com traços enriquecidos pelo imaginário em torno da prática.

Traços esses mais protuberantes pelo fato das crianças não jogarem o futebol convencional na escola com travessões e bolas oficiais, mas sim bolas de papel, bolas de meia ou até sapatos e pequenas garrafas pet. Nesse caso, os gestos realizados pelas crianças na brincadeira seriam o elo com a manifestação, já que, ao imprimir por meio do corpo as técnicas realizadas no jogo convencional, recorrem a uma ideia de futebol anterior à própria brincadeira, atribuindo novos sentidos ao movimento e, não obstante, à prática.

A categoria faz-de-conta foi bastante requisitada na composição dos desenhos das crianças. Com brincadeiras que tomam como referência imagens compreendidas no cotidiano, seja através da TV ou de cenas da escola, família ou comunidade, as crianças reconstruíram personagens, símbolos e valores sociais.

Segundo Girardello (1998), a incorporação de personagens da TV pela criança tende a fazer com que ela explore diferentes papéis sociais, bem como sentimentos que afloram nesses papéis. Buckingham (2007) assinala, ainda, que as crianças não recebem passivamente esses conteúdos da mídia, mas julgam e negociam formas de inserir os signos absorvidos nas práticas sociais. Neste contexto de discussão, Munarim (2007), por sua vez, considera que os gestos e roteiros dos programas de TV não são reproduzidos com fidelidade, pois nas brincadeiras é impossível seguir a mesma lógica dos programas.

Manifestações lúdicas tradicionais também foram lembradas pelas crianças nos desenhos. “Pular corda”, “Amarelinha” e o “Roda-roda” foram apresentadas como repertórios das brincadeiras na escola. Segundo Sarmiento (2004) a brincadeira

possui um aspecto ritualístico, que se repete ao longo do tempo, incorporando novos elementos, mas mantendo traços tradicionais.

A presença de brincadeiras com essas características revela resistências e continuidades de algumas práticas, culturalmente reconhecidas em diversas gerações no universo infantil contemporâneo. Mesmo em meio a “*touches*” e “*clicks*” peculiares da era das mídias, o tradicional se faz presente no imaginário das crianças, incidindo nas próprias práticas corporais. Sendo assim, a infância contemporânea representada no campo de pesquisa, expõe traços dialógicos entre o midiático e o tradicional, sem delimitar espaços de cisões.

Os brinquedos compuseram também alguns temas de desenho, sobretudo de crianças do 2º e 3º ano. O manuseio de carrinhos, bonecas e bonecos no universo lúdico infantil se mostrou muito comum na rotina das crianças menores, que, claramente, utilizavam os brinquedos como fonte potencial de roteiros de diversas outras brincadeiras.

Entendemos o brinquedo como um “fornecedor de representações manipuláveis”, conforme Brougère (2010, p.14), bem como a criatividade da criança como fonte que nutre essas representações, um objeto comum, sem aparente finalidade lúdica, pode tornar-se um brinquedo. Sendo assim, o critério que funda a relação brinquedos e objetos não é a perspectiva funcional que eles remetem, mas o espírito lúdico representado nos roteiros das brincadeiras que eles acabam participando.

As brincadeiras de luta apareceram timidamente nos desenhos. Tal fato se revela paradoxal, tendo em vista que boa parte das crianças expôs, na prática, serem adeptas a essas brincadeiras em diversos tempos e espaços na escola, mas não representaram isso nos desenhos.

Os temas “lutinha”, “jiu-jitsu” e “ninja” foram produzidos pelas crianças e levaram à tona três perspectivas diferentes de brincadeiras de luta: a primeira, sem roteiro aparentemente definido, em que o confronto corporal é o único fim; a segunda, remetendo aos gestos técnicos de uma luta institucionalizada; a terceira, expondo o imaginário em torno de personagens de filmes e desenhos animados de luta.

A BRINCADEIRA CONTINUA...

As categorias que emergiram do material empírico da pesquisa, revelaram o amplo repertório lúdico dos sujeitos do campo estudado. Evidenciaram, sobretudo, a capacidade das crianças em se apropriar, em constante interação, de elementos do cotidiano e incorpora-los nas brincadeiras. Traços da cultura local, elementos de brincadeiras tradicionais, objetos tecnológicos, roteiros e personagens veiculados nas mídias, os tempos e espaços na/da escola, foram ressignificados dando origem a um universo simbólico rico que nortearam as práticas corporais da infância analisada.

Percebemos, a partir da interpretação das produções, somada a fala das crianças e da observação da rotina de brincadeiras na escola, que ocorrem processos que Cohn (2005, p.19) considera como produção e reprodução cultural. Isto, pois, a partir do brincar, as crianças vão atribuindo sentido a suas experiências e

compartilham significados partindo de um mesmo sistema simbólico. Expõem, com isso, que a cultura está em constante transformação e para o melhor entendimento das culturas infantis é fundamental entender os sistemas simbólicos que circundam suas produções e formas de ação/interação.

DAILY AND CHILDREN'S CULTURES: PLAYS IN FOCUS

ABSTRACT: *The present study is about children's plays from a school in São Luis - Maranhão. By means of a field research, substantiated according to Sociology of the child, we used observation of times/spaces of school routine. Six analysis categories about the playful repertoire emerged from the search corpus. We recognized children have a wide play repertoire and, especially, they take ownership of, in constant interaction, elements of daily life.*

KEYWORDS: School. Children. Play

COTIDIANOS Y CULTURAS DE LOS NIÑOS: UN ENFOQUE EN BROMAS

RESUMEN: *Este estudio se ocupa de juegos de una escuela de San Luis de los niños - MA. A través de la investigación de campo, basada en la luz de la sociología de la infancia, se utilizó la observación del tiempo / espacio de la rutina escolar. Surgieron a partir del corpus de investigación de seis categorías de análisis sobre el repertorio lúdico. Hemos encontrado que los niños tienen un amplio repertorio de chistes, y sobre todo tomar posesión en constante interacción, elementos cotidianos.*

PALABRAS CLAVES: Escuela. Los niños. Broma

REFERÊNCIAS

ALVES, F. D.; SOMMERHALDER, A. O brincar: linguagem da infância, língua infantil.

Revista Motriz, Rio Claro, v.12, n 2, p. 125-132. mai/ago, 2006.

BENJAMIN, W. **Reflexões:** a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Duas Cidades, 2009.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação.** Portugal: Portugal, 1994.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** Tradução: Gisela Wajskop. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** Tradução: Gilka Girardello e Isabel Orofino. São Paulo: Loyola, 2007.

BUSS-SIMÃO, M.; GOMES-DA-SILVA, E. Pesquisa com crianças na educação física: questões teóricas e desafios metodológicos. **Inter-Ação**, Goiânia, v.33, n.2, p.395-416, jul./dez. 2008.

COHN, C. **Antropologia da criança.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

GIRARDELLO, G. **Televisão e Imaginação Infantil:** histórias da Costa da Lagoa. 1998. 349 p. Tese (Doutorado em Jornalismo), Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

GOBBI, M. Desenho infantil e oralidade. In: FARIA, A. L. G. *et al.* (Orgs.) **Por uma cultura da infância:** metodologias de pesquisa com crianças. Campinas: Autores Associados, 2002. p. 69 - 92.

HELLER, Á. **Sociología de la vida cotidiana.** Tradução: J. F. Yvars e E. Pérez Nadal. Barcelona: Península, 1977.

LE BRETON, D. **A Sociologia do corpo.** Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

MUNARIM, I. Brincando na escola: o imaginário midiático na cultura de movimento das crianças. In: PIRES, G. L.; RIBEIRO, S. D. (Orgs.) **Pesquisa em educação física e mídia:** contribuições do Labomídia/UFSC. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2007.

SARMENTO, M. J. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. *In*: SARMENTO, M. J.; CERIZARA, A. B. **Crianças e miúdos**: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação. Edições Asa, Portugal, 2004. p. 09-34.

SOARES, C. L. Práticas corporais: invenção de pedagogias? *In*: SILVA, A. M.; DAMIANI, I. R. (Orgs.). **Práticas corporais**: gênese de um movimento investigativo em educação física. v. 1. Florianópolis: Nauembru Ciência & Arte, 2005.