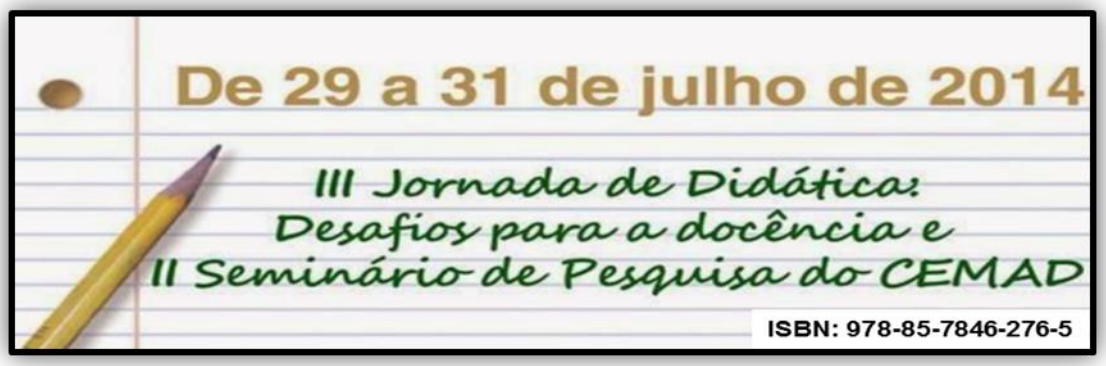

AS CRIANÇAS E SUAS BRINCADEIRAS: UM OLHAR NA CONTEMPORANEIDADE

Lidiane Shizue Osanai
Universidade Estadual de Londrina
shizue.osanai@gmail.com

Marta Regina Furlan de Oliveira
Universidade Estadual de Londrina
mfurlan@uel.br

Eixo temático: 1. Didática e Práticas de Ensino na Educação Básica

Resumo

Este texto tem o objetivo geral de refletir sobre a criança e suas brincadeiras a partir do contexto atual. Para tanto, o estudo parte de duas inquietações: Qual a importância do brincar para a criança contemporânea? Quais frequências das brincadeiras e quais mais evidentes no cotidiano infantil? Para tanto, o propósito é compreender as práticas lúdicas via contramão à lógica do consumo e da mercadoria tão enfatizado atualmente na sociedade. Essa proposta se justifica uma vez que com o avanço tecnológico a forma de brincar e o brincar em si, foram sofrendo mudanças significativas e, consequentemente foram se distanciando de brincadeiras coletivas de rua tais como: ciranda cirandinha, pular amarelinha, pular corda, abrindo espaços para brincadeiras cada vez mais voltadas para aparatos tecnológicos como por exemplo celulares, *tablets*, computadores. Nesse sentido, vivenciar brincadeiras tradicionais no cotidiano da educação infantil é o nosso desafio pedagógico.

Palavras-chave: Brincadeiras Tradicionais. Educação Infantil. Ludicidade.

Introdução

Esse artigo tem o propósito de desenvolver uma reflexão acerca das crianças e suas brincadeiras na sociedade contemporânea, com um olhar para além do brincar tecnológico. Essa reflexão se justifica, uma vez que com o avanço

tecnológico a forma de brincar e o brincar em si, foram sofrendo mudanças significativas e consequentemente foram se distanciando de brincadeiras coletivas de rua tais como: ciranda cirandinha, pular amarelinha, pular corda, abrindo espaços para brincadeiras cada vez mais voltadas para aparatos tecnológicos como por exemplo celulares, tablets, computadores, que por sua vez acabaram por fazer com que essas brincadeiras que antes era comuns, fossem caindo no esquecimento das crianças de hoje.

Por essas situações julga-se importante um estudo que delimite até que ponto essas alterações na forma do brincar são significativas para a criança e de que forma estabelecer um ambiente lúdico que permita trazer a contemporaneidade brincadeiras coletivas, estabelecendo relações com os aparatos tecnológicos e os brinquedos atuais, visando criar um ambiente lúdico, onde as crianças possam aprender através do brincar.

Para tanto, duas questões problematizadoras orientam esse estudo: Qual a importância do brincar para a criança contemporâneas? Quais frequências das brincadeiras e quais mais evidentes no cotidiano infantil? Diante disso, o objetivo geral é compreender a criança e suas brincadeiras na contemporaneidade. Como objetivo específico nesse texto é analisar a infância e as práticas lúdicas para além da lógica do consumo e do brincar tecnológico.

Como procedimentos metodológicos serão utilizados um estudo bibliográfico e documental baseado em leitura de livros referentes ao tema, e de artigos científicos a fim de analisar o contexto do brincar contemporâneo, com proposta de novos olhares para o brincar, principalmente o que proporciona as interações sociais e trocas de experiências entre crianças.

A criança e suas brincadeiras: a presença do brincar tecnológico

Na atual condição em que se encontra a infância, frequentemente se percebe que a mesma vem passando por profundas transformações que acompanham o ritmo de desenvolvimento e avanços tecnológicos. Antes o brincar consistia em reunir os amigos de rua, jogar futebol, construir brinquedos

manualmente como, por exemplo, bilboquês, petecas, cantigas de roda também foram caindo no esquecimento das crianças que hoje, ao invés de passarem a metade do dia conversando e trocando ideias com outras crianças, correndo, passam suas horas livres trancadas em suas casas em frente aos computadores jogando jogos online com amigos virtuais de vários lugares do mundo.

Algumas crianças já possuem celulares, *tablets,* equipamentos eletrônicos que na verdade deveriam ser utilizados por adultos, percebendo-se desta forma o quanto as crianças na contemporaneidade acabam possuindo equipamentos que na verdade seriam de utilidade dos adultos. Assim fica evidente o quanto as crianças estão se tornando pequenos adultos, contudo fica ai uma questão: de que forma inserir essas brincadeiras tradicionais no dia a dia dos pequenos já tão acostumadas com brinquedos modernos, motorizados, eletrônicos cada vez mais sofisticados?

O brincar assim como as brincadeiras devem sempre estimular a interação da criança com outras crianças bem como auxiliar na socialização, na cooperação, e principalmente provocar na criança o trabalho com a imaginação, conforme Pedroza (2005) elucida

> Através da brincadeira, a criança tem a possibilidade de experimentar novas formas de ação, exercitá-las, ser criativa, imaginar situações e reproduzir momentos e interações importantes de sua vida, resignificando-os. Os jogos e as brincadeiras são uma forma de lazer no qual estão presentes as vivências de prazer e desprazer. Representam uma fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que favorecem o raciocínio, tomada de decisões, solução de problemas e o desenvolvimento do potencial criativo. A brincadeira assume um papel essencial porque se constitui como produto e produtora de sentidos e significados na formação da subjetividade da criança (PEDROZA, 2005 p.62).

Assim, as brincadeiras devem ser realizadas de maneira lúdica, onde a criança pode aprender por meio do brincar, conhecer regras, interagir com outras crianças, trocar experiências e acima de tudo ser criança.

Com o avanço tecnológico um dos desafios encontrados na contemporaneidade são os equipamentos eletrônicos que estão cada dia mais

caindo no gosto das crianças, que preferem ganhar um celular de última geração do que comprar brinquedos como carrinhos, bonecas, coisas até então comuns há anos atrás.

Outro fator preocupante ainda hoje muito debatido e discutido é o consumismo infantil, onde crianças são “convencidas” a comprarem produtos divulgados nas mídias que utilizam da propaganda como um meio de atrair esse publica cada vez mais comuns nos dias de hoje conforme Oliveira (2012) comenta

> Os brinquedos estão sendo deixados de lado e abrindo espaço para roupas, aparelhos e jogos eletrônicos, produtos de beleza, que hoje estão em primeiro lugar na preferência desses pequenos grandes consumidores, contribuindo para o encurtamento da infância (OLIVEIRA, 2012 p.2)

Assim fica evidente o quanto as crianças hoje levam assumem o papel de pequenos adultos que desde pequenos já assumem atividades que na realidade deveriam ser exercidas apenas por adultos. O brincar, desta forma, foi dando espaço para aulas de inglês para crianças, aulas de natação, e consequentemente as brincadeiras foram ficando em segundo plano onde a mesma autora citada acima elucida

> Frequentemente, vemos crianças que se comportam como adultos no que se refere ao desejo de consumo e à escolha de objetos a serem consumidos. Elas deixam de ir aos parques e à praia brincar e passam a ir a shoppings para comprar, obter algo novo. Ao falar de algo novo, devemos ainda pensar até que ponto as crianças consomem uma novidade. A ideia de consumo se estabelece tão forte justamente pelo fato de ser apresentada à sociedade em geral a ideia de renovação constante. (OLIVEIRA, 2012 p.1)

As crianças no atual contexto em que se encontram hoje ao invés de saírem com a família nos momentos de folga dos pais preferem ficar trancados em seus quartos em frente aos computadores em sites de jogos com amigos virtuais, ou na frente da televisão em jogos eletrônicos. Quando fazem aniversario ou até mesmo

em datas como o dia das crianças estas mesmas pedem de presentes aos pais jogos eletrônicos, celulares*, tablets*, notebooks, e brinquedos que até então, em épocas passadas eram o sonho de consumo de muitas crianças como por exemplo bicicletas, bonecas, carrinhos, banco imobiliário foram caindo no esquecimento das crianças de hoje.

A maneira de se vestirem é semelhante aos dos adultos, visto que o vestuário na contemporaneidade está cada vez mais parecido com as roupas usadas pelos adultos, ou seja, a criança desde pequena esta circundada por meios de comunicação que por meio da propaganda instigam a vontade destas mesmas em possuir determinado brinquedo, determinadas roupas. Oliveira (2012) explica que

> Mediante essa busca incansável pelo consumo, as indústrias usam de todos os artifícios para seduzir cada vez mais crianças e adultos para o mundo do supérfluo. Não somente as indústrias de brinquedos estão interessadas neste público de consumo, mas, também, as de alimentos (balas, chicletes, chocolates, iogurtes), roupas, calçados, CDs, DVDs, entre outros. Assim, o mercado trabalha para a criança (alvo de seu lucro) e revitaliza a especificidade da mesma, resgatando e manipulando o mundo infantil através do marketing “criança-brinquedo”, “criança-lúdico”, “criança-moda”. O valor é perceptível no uso de brinquedos que, cada vez mais estão presentes nas prateleiras das grandes lojas, onde a criança pode escolher: bichinhos, bonecas, heróis, casinhas, videogames e outros. (OLIVEIRA, 2012 p.04)

Assim fica evidente que, situações onde as mídias tentam de qualquer forma vender seus produtos, que em sua maioria são destinados as crianças tomando como exemplos as bonecas que falam e choram, determinado carrinho se torna um robô acabam se tornando fatores que fazem com que os pais, a pedido dos filhos, acabem adquirindo o produto, ou seja, para as crianças a magia transmitida pela mídia em propagandas comercias acabam colaborando com o consumismo infantil cada vez mais presente na sociedade moderna. Tal situação em muitos casos se da por intermédio dos próprios adultos que cada vez mais ocupados com seus trabalhos e respectivos afazeres, acabam cedendo ao pedido dos filhos buscando

suprir a sua ausência com brinquedos tecnológicos, o que, por conseguinte, acaba refletindo em uma criança cada vez mais adultizada, com roupas cada vez mais semelhantes aos dos adultos.

É preciso acima de qualquer circunstância considerar a criança como um ser histórico cultural que aprende e se desenvolve com as relações cotidianas com os adultos bem como com outras pessoas que estão em seu meio, em seu dia a dia convivendo em diferentes contextos, ou seja, a criança acima de tudo deve ser entendida como uma criança, que brinca, corre, cai, chora, levanta, mas não deixa de lado o fator essencial que caracteriza essa fase importante da vida de qualquer ser humano, o brincar.

De acordo com a teoria histórico cultural, a partir do que a criança aprende por meio da convivência com os adultos que a circundam e pelas tradições mantidas desde os primórdios, são fatores que facilitam a aquisição do conhecimento assim como o desenvolvimento destas mesmas, cabendo ao educador o papel de levar em conta esta bagagem que a criança já possui consigo mesmo, respeitando-se os limites de cada um. De acordo com Mello (2007)

> Com a Teoria Histórico-Cultural, aprendemos a perceber que cada criança aprende a ser um ser humano. O que a natureza lhe provê no nascimento é condição necessária, mas não basta para mover seu desenvolvimento. É preciso se apropriar da experiência humana criada e acumulada ao longo da história da sociedade. Apenas na relação social com parceiros mais experientes, as novas gerações internalizam e se apropriam das funções psíquicas tipicamente humanas – da fala, do pensamento, do controle sobre a própria vontade, da imaginação, da função simbólica da consciência –, e formam e desenvolvem sua inteligência e sua personalidade. (MELLO, 2007 p.88)

De acordo com esta mesma autora, é a partir da convivência com os adultos que estão presentes no cotidiano da criança e do desenvolvimento da sociedade na qual esta mesma está inserida que ela começa seu processo de humanização, ou seja, aprende a ser um ser humano de direitos e deveres. Assim, a criança deve acompanhar o desenvolvimento da sociedade na qual se insere assim como deve

também acompanhar o desenvolvimento tecnológico, uma vez que a sociedade em si acompanha tal desenvolvimento sempre buscando formas simples porem modernas de desenvolvimento para que não se torne uma sociedade “atrasada”. Ainda de acordo com Mello (2007)

> É importante destacar que essas aquisições humanas não se fixam sob a forma de herança biológica ou genética, mas sob a forma de objetos externos da cultura material e intelectual. De tal modo que cada nova geração nasce num mundo pleno de objetos criados pelas gerações precedentes, e nesses objetos estão acumuladas as qualidades humanas histórica e socialmente criadas e desenvolvidas. Para se apropriar dessas qualidades humanas acumuladas nos objetos da cultura humana – nas palavras de Marx, para fazer delas “os órgãos da sua individualidade” –, é preciso que as novas gerações se apropriem desses objetos da cultura, quer dizer, que aprendam a utilizar esses objetos de acordo com a função social para a qual foram criados. (MELLO, 2007 p.87)

O que muito se percebe é que as crianças desde pequenas são dominadas pelo avanço tecnológico cada vez mais presente em suas vidas, sendo preparadas e educadas para atender a uma determinada demanda exigida pelo mercado de trabalho, ou seja, as crianças de hoje, desde cedo são vistas como uma futura força de trabalho, conforme Dahlberg, Moss e Pience (2003) comentam que para as pessoas poderosas, a primeira infância está passando a ser vista como o primeiro estágio no processo de produção de uma força de trabalho “estável e qualificada” para o futuro e, como tal, uma base para o sucesso a longo prazo em um mercado global cada vez mais competitivo.

Ser criança acima de tudo é ter tempo e espaço para o brincar, para a interação com outras crianças, para se divertir, cair, levantar, rir, chorar, é desvelar novos conhecimentos de forma divertida. Porém hoje o que se percebe e que o ser criança, o brincar estão sendo delineados a partir do desenvolvimento tecnológico onde os brinquedos são cada vez mais eletrônicos e não mais aqueles feitos de forma manual como, por exemplo, as petecas, bilboquês que hoje caíram no esquecimento da maioria das crianças.

Conforme parâmetros consumistas, essa pureza e inocência não existem mais nas crianças, haja vista que, desde que nascem, são bombardeadas pelo mundo da produção, mercadoria e consumo. A criança, antes mesmo do seu nascimento, é vista como um sujeito ativo que interfere no seu meio social, porque a família se reorganiza e situa um espaço para o novo membro que chega. A comunidade da qual fará parte também estabelece um lugar para ela ao planejar políticas e propostas sociais.

Há que afirmar que nesse cenário atual, a criança se torna o mais recente habitante desse novo mundo do consumo. O exemplo mais evidente é a criação de um mercado consumidor dirigido exclusivamente à criança; diante desse mercado, o entusiasmo parece se expandir gradativamente. Nesse espaço, o sujeito-criança apresenta todas as condições para se tornar um consumidor ideal, até mesmo pelo forte predomínio da imagem através dos meios de comunicação de massa. É marcada e distinguida pelo que consome.

Algumas considerações

É evidente que com o passar dos anos, o ato de brincar em si foi passando por profundas transformações, mas não se pode deixar de lado brincadeiras tradicionais que criam vínculos com as crianças bem como a socialização entre estas mesmas. A fase do brincar na infância se caracteriza como um momento único onde a criança pode viajar em sua imaginação, criar e recriar diferentes situações em que ela mesma pode ser autora de sua própria historia do faz de conta, num mundo só seu conforme Rolim, Guerra, Tassigny (2008) explicam

> As crianças utilizam o brinquedo para externar suas emoções, construindo um mundo a seu modo e, dessa forma, questionam o universo dos adultos. Elas já nascem em um meio pautado por regras sociais e o seu eu deve adaptar-se a essas normas. Na brincadeira, ocorre o processo contrário: são as normas que se encaixam em seu mundo. Não é uma tentativa de fuga da realidade, mas, sim, uma busca por conhecê-la cada vez mais. No brincar, a

> criança constrói e recria um mundo onde seu espaço esteja garantido. (p.177)

Dessa forma, o brincar proporciona não somente esse momento de “viagem” no mundo do faz de conta das crianças, mas também propicia o desenvolvimento cognitivo destas mesmas conforme Rolim, Guerra, Tassigny (2008 p.179) comentam

> Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança nesse processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá o desenvolvimento cognitivo e irá proporcionar, também, fácil interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

A brincadeira em si possibilita a interação das crianças que, segundo a teoria de Vygotsky onde o desenvolvimento acontece por meio da relação que a criança estabelece com o externo, com o coletivo conforme Mello (2007), a partir da obra de Vygotsky (1995) explica

> Com isso, Vygotsky (1995) articula o que chamou de lei geral da formação das funções psíquicas superiores – que são externas ao sujeito no nascimento, não se fixam biologicamente, mas nos objetos externos da cultura histórica e socialmente criada. Segundo essa lei, toda função psíquica superior - toda qualidade humana - antes de ser interna e individual é vivida externamente, socialmente, coletivamente. (VYGOTSKY, 1995 p.2)

Assim fica evidente que o brincar possibilita não só a imaginação mas também a interação da criança com outras crianças e adultos e, a partir do que vivencia, sejam elas experiência boas ou ruins, aprende a lidar com diferentes situações, respondendo de acordo com o comportamento que os outros usam com elas, criando desta forma os signos. Ainda citando a obra de Vigotsky (apud MELLO, 2007) comenta

> a história do desenvolvimento dos signos nos leva diretamente à lei geral que regula o desenvolvimento da conduta. Seu significado essencial consiste em que a criança, ao longo de seu desenvolvimento, começa a aplicar a si mesma, as mesmas formas de comportamento que os outros usam com ela. A criança assimila

> essas formas de conduta e as aplica a si mesma. (apud MELLO, 2007 p.4)

O brincar como mencionado acima foi passando por transformações significativas ao longo do tempo. Brincadeiras tradicionais de rua como, por exemplo, pega-pega, brincadeiras de roda, amarelinha foram aos poucos caindo no esquecimento das crianças. Brincadeiras do tempo da vovó como, por exemplo, construir bonecas com espigas de milho verde, confeccionar bilboquês com garrafas pet, fazer peteca com palha de milho, soltar peão, pular elástico feitos com tiras de roupas velhas, infelizmente foram, aos poucos, desaparecendo do cotidiano das crianças de hoje. É possível resgatar tais brincadeiras trazendo no atual contexto em que a criança esta inserida na contemporaneidade sem deixar perder a essência do real significado do brincar, onde a criança de forma lúdica aprende brincando, e brincando cria laços de amizade e interage com outras crianças, o que, por conseguinte, possibilita seu real desenvolvimento sempre de forma divertida sem perder a essência de ser acima de tudo criança.

Referências Bibliográficas

DAHLBERG, Gunila, MOSS,Peter, PENCE, Alan. Construindo a primeira Infância: O que achamos que isto seja. In: **Qualidade na Educação da Primeira Infância:** Perspectivas pós modernas. Porto Alegre: Artmed, 2003.

MELLO, Suely Amaral. Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico-cultural. **Perspectiva–Revista do Centro de Ciências da Educação**, v. 25, n. 1, p. 83-104, 2007.

OLIVEIRA, M. R. Furlan. **A infância e a cultura do consumo na sociedade Contemporânea.** XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas - 2012 .

OLIVEIRA, Livia. **Publicidade, consumo e comportamento infantil.** Disponível em:< http://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/R28-0697-1.pdf >. Acesso em 25 mai. 2014.

PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira**. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar.**Disponível em: < http://www.scielo.br/pdf/rdpsi/v17n2/v17n2a06.pdf>. Acesso em 28 abr. 2014.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; Batista, Cleide Vitor Mussini; Moreno, Gilmara Lupion. **As crianças e suas infâncias: o brincar em diferentes contextos. Londrina**. Edições humanidades, 2008.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, v. 22, p. 176-180, 2008.

VYGOTSKY, L.S. **Obras Escogidas,** Vol. III. Madrid: Visor, 1995.