

REDESCOBRINDO ANTIGOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS – A REALIDADE DO FAZ DE CONTA

Wagner Luiz da SILVA¹

Resumo: Enfatizar a importância reflexiva sobre as mudanças no cotidiano social infantil, discutindo as conseqüências das novas brincadeiras no cenário histórico atual e a “necessidade” de resgatar na memória coletiva as “antigas” brincadeiras e seu caráter sociabilizante.

Palavras-chave: Brincadeiras “antigas”; sociabilização; individualização; novos valores; tecnologia e crise de sociabilização.

“[...] Sobre o brinquedo mostrando, primeiro, que ele não é o aspecto predominante da Infância, mas é um fator muito importante do desenvolvimento...” (VIGOTSKY, 1991, p.115)

Vivemos uma época de extremas crises institucionais. Inúmeros valores político-ideológicos, religiosos, familiares, socioeconômicos e culturais vem sendo questionados cotidianamente. Nesse processo, novos valores vem sendo lançados à sociedade cada vez mais “globalizada”. A mundialização econômica proliferou a massificação das “idéias, padrões e valores sócio-culturais, imaginárias”. (IANNI, 1999, p. 119).

¹ Licenciado em História - FUNEPE. Docente da FAC-FEA

A individualização social vem sucumbindo à coletivização. O estereótipo ocupante do tempo dos cidadãos contemporâneos é o da sobrevivência compartilhada pelo signo do consumismo. O tempo presente do “aqui e agora” não se ocupa mais da ociosidade necessária à reflexão. Seu postulado permite apenas a relação subjetiva deste indivíduo com o mundo. O ato de existir cede lugar ao ato de sobreviver, mas sobreviver com a “satisfação” de estar consumindo, nem que para isso destine uma grande parte do orçamento ao pagamento de dezenas de prestações. É claro que não estou referindo-me apenas aos jovens adolescentes. Tal concepção incide também sobre milhões de brasileiros de todas as idades, que lotam lojas comerciais e satisfazem seu ego consumista nas intermináveis filas de hipermercados ou nos parques ilusórios de entretenimento, afinal, seu prazer garantido ou seu **dinheiro** de volta. Nesta sociedade globalizada, do início do século XXI, desnuda-se por completo a inter-relação entre o ser e o ter. Hoje, somos porque temos e quando não temos, não somos! A realização humana contemporânea parece estar cada vez mais associada a conquista do prazer encontrada no ato do ter, ou seja, a realização pós-moderna está fora do indivíduo, como esfera externa de satisfação. O poeta Carlos Drummond de Andrade elucidou categoricamente essa questão em sua obra “EU, ETIQUETA”:

Em minha calça está gruda-
do um nome
que não é meu de batismo ou
de cartório,
um nome... estranho.
Meu blusão traz lembrete de
bebida

que jamais pus na boca, nesta
vida.

Em minha camiseta, a marca
de cigarro
que não fumo, até hoje não
fumei.

Minhas meias falam de
produto
que nunca experimentei
Mas são comunicados aos
meus pés.

Meu tênis é proclama
colorido
de alguma coisa não provada
por este provador de longa
idade.

Meu lenço, meu relógio,
meu chaveiro,
minha gravata e cinto e
escova e pente,
meu copo, minha xícara,
minha toalha de banho e
sabonete,

meu isso, meu aquilo, desde
a cabeça ao bico dos sapatos,
são mensagens

Letras falantes
gritos visuais,
ordens de uso, abuso,
reincidência,
costume, hábito, premência,
indispensabilidade,
e fazem de mim homem-
anúncio itinerante,
escravo da matéria
anunciada.

Estou, estou na moda.

É doce estar na moda, ainda
que a moda
seja negar minha identidade,
trocá-la por mil,
açambarcando
todas as marcas registradas,
todos os logotipos do
mercado.
Com que inocência demito-
me de ser
eu que antes era e me sabia
tão diverso de outros, tão
mim-mesmo,
ser pensante, sentinte e
solidário
com outros seres diversos e
conscientes
de sua humana, invencível
condição [...]

O jogo distorcido da realidade socioeconômica, vem provocando seríssimas crises no caminho da autonomia de cada cidadão.

Mecanicamente construída, esta geração Fast Food vem substituir sua co-irmã geração Coca-cola. Esta nova geração produto da expansão capitalista denominado globalização, vem incomodando pais e professores pela falta de perspectivas de futuro, e também pela tendência consumista, intransigente, individualista e essencialmente vaga no tocante a ideologia do “aqui e agora”.

a ação do mercado tem um efeito igualmente corrosivo no outro eixo da tradição poética: o temporal. A proeminência do agora lima os laços que nos unem ao passado. A imprensa, a televisão e a propaganda oferecem diariamente imagens do que está passando agora mesmo aqui e lá, na Patagônia,

na Sibéria e no bairro vizinho, as pessoas vivem imersas num agora que pisca sem cessar e que nos dá a sensação de um movimento contínuo e acelerado. Afinal, nos movemos realmente ou só giramos no mesmo lugar? Ilusão ou realidade, o passado se afasta vertiginosamente e desaparece. Por sua vez, a perda do passado provoca fatalmente a perda do futuro. [...] Depois da Segunda Guerra Mundial, as atividades artísticas se multiplicaram: museus, galerias, bienais, leilões internacionais, rios de ouro, oceanos de publicidade. Outras coisas acontecem. Embora em escala muito menor, no campo editorial. Contudo, tanto nas artes visuais como na literatura, predominam os estereótipos [...]. Embora as causas desta situação sejam múltiplas e complexas, acredito firmemente que uma das principais é a transformação do antigo comércio literário e artístico em um moderno mercado financeiro. Esta mudança econômica coincide com outra de ordem moral e política nas democracias do ocidente: a conversão dos cidadãos em consumidores”. (PAZ, 1999, p. 125-126).

Frutos de seu tempo histórico, as crianças e jovens que têm acesso mais fácil às novas tecnologias criam um “fascínio” quase hipnótico aos veículos de comunicação de massa. Marca registrada da fantasia pós-moderna são os vídeo games, veículos de entretenimento ilusório, eles “simulam uma realidade em que o jogador mergulha no mundo das imagens expostas na tela. As imagens têm um efeito hipnótico. Uma pessoa pode passar várias horas diante de um computador, deixando de lado suas preocupações com o dia-a-dia, como as tarefas da escola, os deveres profissionais ou mesmo a sociabilização com os amigos. Mais do que já acontecia com a televisão, a fantasia absorve completamente as energias do jogador”. (ARBEX; TOGNOLI, 2001, p. 41).

Na perspectiva educacional, a tecno-massificação vem produzindo conseqüências alarmantes e “imprevisíveis” para o futuro. A indústria do entretenimento vem ditando as normas produtivas – geralmente brinquedos eletrônicos – ao mercado. Fantasiando o imaginário infantil, e somando altíssimas cifras econômicas, as empresas que detém o mercado mundial dos brinquedos criam a necessidade fascinosóide do consumismo de seus produtos, da intolerância, da conquista desenfreada, do desrespeito às leis, da vitória e da vingança. Esta fábrica de ilusões, ilude o senso crítico, a percepção da realidade vivida e banaliza a violência e o estado de direito.

O “espírito” de competição “saudável” da pós-modernidade está anestesiando cotidianamente nossas crianças e nossas jovens. Inúmeras são as transformações na vida social de todos educandos, incluindo o campo econômico, político e cultural.

Na esfera ética, [...] A padronização de hábitos de consumo e de gostos vai levando a uma vida moral também descartável. O individualismo e o egoísmo estão se acentuando. Valem mais os interesses pragmáticos e imediatos dos indivíduos do que princípios, valores, atitudes voltados para a vida coletiva, para a solidariedade, para o respeito à vida”. (LIBÂNEO, 1998, p. 16).

Sendo assim, é perceptível que o cidadão está, dia-a-dia, cedendo lugar ao indivíduo consumista. Analisando o contexto educacional, é notório o acentuado crescimento de características intolerantes, individualistas, e por conseqüência, uma séria crise de sociabilização presente nos quadros sociais de nossos educandos.

Nos últimos tempos, o processo de industrialização e urbanização desvendaram a olho nu, os meandros da não tão atual sociedade tecnológica. Este processo vem “roubando” a cena das tradicionais brincadeiras infantis, ao mesmo tempo em que impõe seus próprios mecanismos de entretenimento. Mesmo assim, nos quatro cantos do Brasil, crianças continuam manifestando culturalmente uma enorme lista de brinquedos e brincadeiras transmitidas por outras gerações, promovendo nos pequenos espaços a conservação do universo dos jogos infantis. Nem mesmo a expansão urbana e o frenético mundo do trabalho, conseguem afastar da cultura infantil, a magnitude do universo dos antigos brinquedos e brincadeiras.

O mundo da fascinação de milhares de crianças que não têm acesso aos novos brinquedos tecnologicamente produzidos a um determinado mercado, cria e recria o universo infantil das brincadeiras e dos brinquedos a partir das antigas brincadeiras transmitidas oralmente pelas gerações que a precederam. Imaginário, sonho e faz-de-conta perpetuam-se historicamente através do tempo.

Nos últimos anos, alguns trabalhos de pesquisa universitária, como o da professora Tizuko Morchida Kishimoto – docente e pesquisadora da USP – promovem estudos sobre a importância da preservação da memória coletiva relacionada ao ato de brincar – brinquedos, brincadeiras, origens históricas, perspectivas educacionais entre outros. Em seu Livro “Jogos Infantis – o jogo, a criança e a educação”, a autora analisa a importância do resgate histórico dos jogos infantis e sua função pedagógica. Apesar de não pretender realizar um histórico sobre as origens das brincadeiras tradicionais, Kishimoto fundamenta a transmissão das brincadeiras, sobre a influência dos brancos, negros e índios.

Kishimoto (1995), em outro trabalho, publicado na série Idéias, pela FDE, analisa o percurso histórico da história dos brinquedos e brincadeiras:

[...] outra característica do século XVIII é a popularização dos jogos educativos. Antes restritos aos príncipes e nobres, agora tornam-se veículos de divulgação, crítica e doutrinação popular. Utilizados para o desempenho de papéis, difusão de idéias e críticas de personagens, tais jogos penetram no cotidiano popular.

[...] Abre-se assim, um espaço propício ao nascimento da psicologia infantil, que desabrocha, no século XX, com a produção de pesquisas e teorias que discutem a importância do ato de brincar para a construção de representações infantis. Mas é com Froebel que o jogo, entendido como objeto e ação de brincar, passa a fazer parte da história da educação pré-escolar. Partindo do pressuposto de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e metafísica. Aliando a utilização de materiais educativos, que denomina dons ao canto e às ocupações manuais (recortes, colagem, tecelagem, dobradura, etc.), o pai das atuais caixas de construção elabora uma proposta curricular para a pré-escola, que contém em seu bojo, a relevância do brinquedo. [...] Os jogos existentes no século XIX perderam até a I Guerra Mundial, mas com a aproximação da guerra, cresce a oferta de jogos militares. Findo o conflito, jogos militares dão lugar as práticas esportivas, predominando, no mercado, trens elétricos, autoramas, bicicletas, patins, etc., mostrando a valorização do esporte em detrimento do militarismo.

No início do século XX, em pleno desenvolvimento da 2ª Revolução Industrial, alguns pesquisadores teorizam a importância de brinquedos e brincadeiras na formação de crianças desinibidas, criativas, e com plenas condições de tomar decisões. A psicologia infantil orientou-se das teorias de Piaget, Vigotsky ou mesmo Bruner. Suas descobertas revolucionaram o mundo das representações infantis e influenciaram futuras teorias a respeito do conhecimento humano.

Os novos caminhos traçados por esses teóricos, possibilitaram “[...] Uma melhor compreensão da psique das emoções e auxiliam na formação da personalidade a partir do momento que permite aos educandos o encontro com o “outro” e a descoberta de que para atingirem seus objetivos precisam do “outro”. Afirmava Piaget: “Os jogos constituem-se admiráveis instituições sociais”, por meio deles os educandos exercitam a autonomia e a cidadania, pois aprendem a julgar, a argumentar, a chegar a um consenso, a raciocinar.” (QUEIRÓZ; MARTINS, 2002, p.6).

Além das teorias psicológicas, também as pedagógicas tiveram fundamental importância no processo de aprendizagem na educação infantil. Segundo Kishimoto (1993): “É possível compreender o jogo na educação infantil a partir de teorias pedagógicas que lhe dão suporte”.

Instituições infantis que se desenvolveram nas primeiras décadas deste século – a autora refere-se ao século XX – foram influenciadas por princípios oriundos de Froebel, e de escolanovistas como Claparède, Dewey, Decroly e Montessori. É interessante verificar como tais estudos repercutiram na introdução de jogos, concebidos ora como ação livre da criança ora como atividade orientada pelo

professor na busca de conteúdos escolares.
(KISHIMOTO, 1993, p. 99).

No Brasil dos anos 80, surge um importante movimento de “resgate” dos traços culturais infantis, promovendo o advento de organizações ou associações interessadas na recuperação simbólica do imaginário infantil através dos antigos brinquedos e das brincadeiras.

De fato, o ato de brincar movimenta uma série de experiências socioculturais fundamentais que ajudam as crianças a melhor entender o mundo. Neste ponto, os jogos eletrônicos da pós-modernidade fetichizam e obscurecem a descoberta da vida humana.

De uma forma ampla, “a brincadeira, sem dúvida, fará diferença na vida e nas aprendizagens futuras, pois contribui para a formação de sua personalidade. O brincar deve ser espontâneo; a criança não deve ser privada de brincar, pois isso pode acarretar problemas emocionais, de inteligência, baixa auto-estima, entre outros distúrbios, na vida adulta. Muitos adultos, quando no mercado de trabalho, são convidados a vivenciar encontros em que o brincar é sugerido, apresentam dificuldades e é fácil observar os diferentes comportamentos. Muitos deles não sabem como fazer, não são criativos e daí por diante.”
(PAULILLO, 2003, p. 22)

Vera Melis Paulillo (2003) - analisa a importância do brincar para as crianças:

[...] É natural da criança explorar tudo a sua volta, mexer, criar, interagir e atribuir significados. Assim, brincando, a criança estabelece relações entre ela e o mundo físico, social e lógico. Ela fantasia, imaginando cenários onde vivem personagens já conhecidos por ela ou não. Brincando, a criança aprende também a conviver com outras crianças e adultos em um processo de sociabilização.” (PAULILLO, 2003, p.22).

Os brinquedos e brincadeiras de nosso passado histórico, transformavam-nos em seres capacitados ao fluxo sociabilizante. Muitas vezes, através das brincadeiras coletivas, entendíamos as regras sociais como a discriminação, os grupos dominantes e os dominados, o namoro, o casamento e suas regras morais, o que é certo ou errado, enfim, instrumentalizávamos nosso conhecimento sobre o mundo e, nos dias atuais a tecno-massificação impossibilita a coletivização e constrói o fantasmagórico mundo da individualização.

Nos últimos anos, inúmeras pesquisas e projetos promovem a busca incessante deste processo cultural brasileiro. Nosso panteão pluricultural, manifestado folcloricamente, não tem lugar garantido nas instituições escolares – particulares ou estaduais – e acaba percorrendo um caminho repleto de pedras e obstáculos. Alguns centros de pesquisa, como o laboratório de brinquedos e materiais pedagógicos da Faculdade

de Educação da Universidade de São Paulo, ou a Fundação Carlos Chagas, também de São Paulo, realizam e divulgam bancos de dados e pesquisas de outras instituições levando ao conhecimento do público o debate sobre a importância do ato de brincar.

Durante a “comemoração” dos 500 anos do Brasil, realizada no mês de abril de 2000, a Folha de S. Paulo publicou em seu Caderno Especial de domingo, um encarte denominado “Cartilha das Brincadeiras”, em que procurou “reencontrar essas manifestações do Folclore Infantil”. (FELINTO, 2000, p.2). Nesta viagem pelo Brasil do final do século XX, as profissionais da Folha registraram que a criança brasileira ainda consegue brincar como faziam seus pais e avós.

A jornalista da Folha, responsável pela matéria – Marilene Felinto escreveu:

Nada se cria, tudo se transforma e permanece fiel à origem, século após século... [...] Cantigas e jogos infantis conhecidos desde o século 17 resistem, da mesma forma ou com algumas adaptações, nas cinco regiões do Brasil, ajudando as crianças a entender o mundo. (2000, p. 2-3).

Ainda pouco compreendida, a ação de brincar permite:

[...] à criança o acesso à atividade simbólica, tão valiosa para viver como para enfrentar a aprendizagem escolar, notadamente o domínio do universo da leitura e da escrita. O jogo, o brincar, o faz de conta desempenham um importante papel na vida cognitiva, afetiva e social. Não é demais repetir

os outros aportes que a brincadeira traz: estimula a inventividade, a imaginação, a fantasia e permite a experiência de elaborar psicologicamente vivências de seu cotidiano. (QADER, 2000, p.10).

É preciso entender todas as facetas que permeiam a construção simbólica do ato de brincar. Para o momento e o objetivo deste trabalho, é importante dizer que as brincadeiras transmitidas oralmente por nossos familiares permitem focalizar as experiências historicamente vividas por eles em seu próprio tempo. Não deixar morrer as brincadeiras e os brinquedos de nosso passado histórico, significa pormenorizar a eficiência da sociabilidade, da coletivização e da construção do mundo. O ato de brincar deve ser incentivado pedagogicamente por professores fieis à práxis educacional. Ao desempenhar esta tarefa transformadora, o educador promove no educando, a busca prazerosa do conhecimento. Brincando, a criança constrói simbolicamente seu fazer histórico.

SILVA, Wagner Luiz da. REDISCOVERING OLD TOYS AND GAMES – A MAKE-BELIEVE REALITY. *Avesso do Avesso: Revista Educação e Cultura*, Araçatuba, v.2, n.2, p. 9 - 23, jun. 2004.

Abstract: Emphasize the reflexive importance on the child social daily changes, discussing the consequences of new games on the present historic scenery and the need to rescue the collective memory of “old” games and its sociabilizing character.

Key words: “old” games; sociabilization; individualization; new values; technology and sociabilization crisis.

Referências Bibliográficas

- ARBEX JÚNIOR, José; TOGNOLI, Cláudio Júlio. **Mundo pós-moderno**. São Paulo: Scipione, 1996.
- ARBEX JÚNIOR, José. **O poder da TV**. São Paulo: Scipione, 1995.
- BRANDÃO, Heliana; FROESLER, Maria das Graças V.G. **O livro dos jogos e das brincadeiras**. Belo Horizonte: Leitura, 1997.
- FELINTO, Marilene. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 16 abr. 2000. Caderno Especial, p. 2-3.
- FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.
- FRANCIA, Alonso. **Educar com fábulas**. São Paulo: Ave Maria, 1991.
- IANNI, Octávio. **A era do globalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. São Paulo: FDE, 1995. (Série Idéias, 7).
- _____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez, 1998.
- LOBO, Luiz. **Escola de pais: para que seu filho cresça feliz**. Rio de Janeiro: Lacerda Editores, 1997.
- MORAES, Roberto Marques. **Recreação e jogos escolares: o movimento infantil**. Florianópolis: CEITEC, 2002.
- PAZ, Octavio. A outra voz. In: IANNI, Octávio. **Teorias da globalização**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- PAULILLO, Vera Melis. (Entrevista a Revista Educação e Família).2003

Educação e Família,. Edição 03, Ano 1, Editora Escala.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

QADER, Fernanda Augusta Massari. **Proposta pedagógica da educação infantil**. Promissão: [s.n.], 2000.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz (Org.). **Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z**. São Paulo: RIDEEL, 2002.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: desenvolvimento das funções psicológicas superiores**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.