

**LUIS ALBERTO MARQUES MACHADO**

**AS BRINCADEIRAS POPULARES NA CULTURA INFANTIL: UMA CONVERSA COM CRIANÇAS.**



Monografia apresentada como requisito parcial para conclusão do Curso de Graduação em Educação Física, do Setor de Ciências Biológicas, da Universidade Federal do Paraná.

**CURITIBA**

**2006**

LUIS ALBERTO MARQUES MACHADO

**AS BRINCADEIRAS POPULARES NA CULTURA INFANTIL: UMA CONVERSA COM  
CRIANÇAS.**

Monografia apresentada como requisito parcial para conclusão do Curso de Graduação em Educação Física, do Setor de Ciências Biológicas, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Marinelma Camargo Garanhani

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	iii
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	4
2.1 CULTURA INFANTIL: A construção do conceito .....	4
2.2 BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES ELEMENTOS DA CULTURA INFANTIL.....	7
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	9
<b>4 APRESENTAÇÃO DAS ANÁLISES DOS DADOS</b> .....	11
4.1 OBSERVAÇÕES DE BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DO RECREIO ESCOLAR.....	11
4.2 BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES QUE AS CRIANÇAS BRINCAM.....	12
4.3 BRINCADEIRAS INFLUENCIADAS PELO MUNDO IMAGINÁRIO DA TELEVISÃO.....	14
<b>5 CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	18
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	19

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo identificar se ainda se preservam as brincadeiras e jogos populares, na cultura do brincar de crianças de uma instituição escolar na cidade de Cerro Azul. A pesquisa foi realizada através de observações e entrevistas com as crianças no período do **recreio**, momento o qual a criança tem total liberdade de expressar sua cultura do brincar. A análise foi baseada nos estudos de Marcelino (1990), Zilbermam (1982) Sarmiento (2005) entre outros, que discutem o universo do brincar da criança e como a vida moderna influenciou a forma de manifestações culturais da criança, no contexto escolar conclui-se que mesmo sob influências da televisão e outros fatores externos, como escola, clubes recreativos, parque temático entre outros, ainda se preserva a cultura popular do brincar, com as brincadeiras e jogos populares que são aprendidos.

## 1 INTRODUÇÃO

O ser humano de diversas formas se relaciona com o mundo, mas é através de suas manifestações culturais que caracteriza sua diferença de outros animais. Segundo Krammer (2002, p. 46) “somos sujeitos da cultura visto que marcamos a história, mudamos a natureza, agimos sobre as coisas”. A autora nos mostra a finalidade da cultura na sociedade, sendo que este termo cultura caracteriza identidade de um grupo como também de um indivíduo, o qual se molda de acordo com os princípios que são impostos, para poder ser aceito naquele ambiente e se tornar civilizado.

De acordo com Daolio (2004) a cultura se transforma em guia prático, para viver corretamente (orientando alimentação, a sexualidade, o trabalho o gosto, lazer etc.), pois o ser humano precisa ser educado de acordo com os princípios vigentes no seu meio.

Com base nessas considerações, podemos afirmar que a Educação Infantil torna-se a grande responsável pela educação da criança pequena.

“é no decorrer dos primeiros anos de vida que se procede às verdadeiras aquisições dos diversos domínios do comportamento visto ser a fase em que ocorrem as mudanças mais significativas, que determinam em grande escala as futuras habilidades específicas e de comportamento social” (FERREIRA, 1995, p. 11).

Mas no decorrer da história da educação brasileira a Educação Infantil não teve muita atenção nos meios institucionais, principalmente, antes da revolução industrial no Brasil. Neste período a criança era considerada um agente passivo ao qual era modelado de acordo com os princípios que a família acreditava.

Para Leite (1997, p. 29) “a infância passa a ser visível quando o trabalho deixa de ser domiciliar e as famílias, ao se deslocarem e dispersarem devido a revolução industrial, não conseguem mais administrar o desenvolvimento dos filhos pequenos”. Após a revolução a atenção a Educação Infantil torna-se visível e ganha importância e, devido ao avanço adquirido com a vida moderna e industrial, a Educação Infantil começou a ganhar uma atenção maior por parte dos governantes. Como consequência destes fatos à declaração dos direitos da criança, direciona a responsabilidade ao município de fiscalizar e atender as necessidades desta fase de escolarização.

Outro fator de grande relevância, neste processo de construção cultural, é o próprio sistema capitalista, que ao nascer com a revolução industrial trouxe muitos benefícios para a Educação Infantil. Mas por outro lado, de acordo com a essência deste sistema, que é o consumismo, prejudicou muita a educação da criança, pois os pais para suprir sua ausência, ocasionada pelo trabalho, presenteiam seus filhos com os mais diversos brinquedos e colocam a disposição os mais diversos canais de televisão.

“a civilização do consumo e da competição econômica desvirtuou totalmente a noção de criança feliz, em lugar dela colocou na realidade a criança acomodada que deve buscar distração olhando passivamente as imagens de tv ou usando como autômato os brinquedos caros postos a sua disposição, e este consumo convencional e padronizado da alegria, que mata na criança a capacidade de ser espontânea e ter felicidade autêntica”.(ZILBERMAM, 1982, p. 78).

Um dos fatores que deve ser frisado neste avanço é perceber como as crianças se tornaram consumidores e não mais produtores de cultura<sup>1</sup>, sendo que a vida moderna no decorrer da história transformou a criança em um ser passivo, alienado as coisas do mercado consumidor e não mais as brincadeiras criadas por elas próprias, ou reproduzidas e adaptadas no decorrer da história. Como por exemplo, as brincadeiras populares<sup>2</sup>, que hoje cravam uma batalha desleal com os brinquedos que estão em evidencia no mercado, pelo colorido e pela fantasia que o marketing produz nas crianças, diferente das brincadeiras que seus pais e avôs brincaram.

Neste cenário, está se moldando uma nova identidade cultural, pois alguns jogos como amarelinha, cobra cega entre outras brincadeiras, que se perpetuaram durante gerações, poderão estar sendo substituídas por novos brinquedos industrializados, que devido a mídia, imposta pela vida moderna, poderão estar induzindo a cultura de determinadas regiões, ou seja, produzindo um cultura industrial, e modificando suas riquezas. Sarmiento (2005) afirma que com a imposição através do marketing industrial os mesmos produtos culturais, não fazem parte de um processo simbólico e cultural que constroem a sociabilidade de forma distinta e põem em ação as características próprias inerentes a sua condição infantil.

Outro problema muito relevante é a padronização das crianças em indivíduos passivos, inseridos em uma massa facilmente modelada proporcionando também limites corporais na criança, que no decorrer de sua vida acarretara sérios problemas em sua coordenação motora, conforme nos orienta (WALLON, 1995).

A partir destas discussões e indagações, surge a seguinte questão, ainda se preservam, nos dias de hoje, as brincadeiras e os jogos populares, na cultura do brincar da criança?

Estas indagações nos levam a investigar se as crianças se realizam com as brincadeiras populares que seus pais e avôs brincavam em sua infância, com o objetivo de verificar se ainda se preservam estas manifestações culturais. Para isto, foi realizada uma pesquisa na cidade de Cerro azul localizado na região do Vale do Ribeira considerada pelo Senso (2005) como uma das regiões mais pobres do Brasil.

Por ser Cerro azul uma típica cidade do interior ainda não sofreu tanta influência da vida moderna, ao contrário do que aconteceu nas grandes metrópoles.

A realização desta pesquisa justifica-se pela intenção de conhecer e alertar importância de preservar a cultura lúdica infantil da região e para que o processo de desenvolvimento não modifique o cenário lúdico das crianças do interior.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 1 CULTURA INFANTIL: A construção do conceito.

Para entender o processo de sociabilização do indivíduo, não podemos analisar sem entendermos o termo **cultura**, que é abordado por diversos autores para dar sustentação nas pesquisas com o ser humano. A própria literatura aborda a cultura como fator muito importante para o desenvolvimento da sociedade.

“A cultura é a própria condição de vida de todos os seres humanos. É produto das ações humanas, mas é também um processo contínuo pelo qual as pessoas dão sentido as suas ações. Constitui em processo singular e privado, mas é também plural e público. É universal, porque todos os humanos a produzem, mas é também local, uma vez que é dinâmica e específica de vida que significa o que o ser humano faz. A cultura ocorre na mediação do indivíduo entre si, manipulando padrões de significados que fazem sentido num contexto específico.” (GERTZ citado por DAÓLIO, 2004, p. 5).

As afirmações sobre cultura presentes nos estudos de Daolio deixam claro como é complexo determinar um conceito para o termo cultura. Por ser tão abrangente nos possibilita aderir qualquer afirmação ou definição que se vincule ao ser humano e o viver em sociedade. De acordo com Zilbermam (1982, p. 58) “os produtos culturais seriam a expressão de um modo de vida determinado, que enquanto tal se explica e se justifica”.

Um dos fatores que constituem e possibilitam analisar o universo da criança, é o termo cultura infantil. “A própria criança, emergem sua própria capacidade de brincar, jogar e fantasiar que corresponde a ordem natural humana” (FREIRE, 1993, p.7).

“Tudo seria perfeito se o homem pudesse fazer as coisas duas vezes – é de acordo com este pequeno ditado de Goethe que a criança age, Só que a criança não quer apenas duas vezes. Isto não é apenas o caminho para se dominar experiências, mas o caminho para se experimentar, cada vez mais intensamente, triunfos e vitórias. O adulto com o coração liberto do medo goza uma felicidade redobrada quando narra uma experiência. A criança recria toda situação, começa tudo de novo”.(BENJAMIM citado em SARMENTO 2005, p 26).



O termo cultura infantil foi considerado um elemento cultural há pouco tempo, mas de grande relevância para sociedade.

A cultura da infância exprime a cultura societal em que se inserem, mas fazem-no de modo distinto das culturas adultas, ao mesmo tempo em que veiculam formas especificamente infantis de inteligibilidade, representação e simbolização do mundo (SARMENTO, 2002).

A cultura infantil foi proposta por diversos pesquisadores, que através da história perceberam a grande importância desta faixa etária, para o desenvolvimento de sociedade, principalmente, pela ingenuidade e criatividade das crianças em encarar a vida cotidiana, podendo o adulto aprender com ela.

As crianças são atores sociais, participando da construção e determinando suas próprias vidas, mas também a vida daqueles que a cercam e da sociedade em que vivem, contribuindo para aprendizagem como agentes que constroem sobre o conhecimento experimental. Em resumo tem atividade e função. (DALHBEG, 2003).

A grande preocupação dos estudiosos de Educação Infantil é como está se moldando as crianças pós-modernas, que devido ao sistema capitalista que no decorrer da história descobriu a criança como um grande agente consumidor, que segundo por Marcelino (1990, p. 50)

“A civilização do consumo e da competição econômica desvirtuou totalmente a noção de criança feliz em lugar dela colocou, na realidade, a criança acomodada e consumidora de brinquedos caros, e que deve buscar distração olhando passivamente a imagens da televisão”.

As crianças, nos dias de hoje, se tornaram consumidores ativos e alienado, o que proporcionou um mercado muito promissor, Sarmento (2005) relata que a constituição do mercado de produtos culturais para a infância (programas de vídeo, de televisão, cinema, desenho animado, jogos de construção etc), contribuiu poderosamente para globalização infantil, todas as crianças partilhando os mesmos gostos.

As considerações nos mostram a grande conseqüência de mudança de identidade cultural de uma determinada região, provocando a priori uma cultura fabricada, pois a produção cultural da criança é substituída gradativamente por uma produção cultural para criança, que a considera apenas como consumidora em potencial (ZILBERMAM, 1982).

Outro fator muito relevante para está nova tendência de cultura infantil fabricada e industrializada são as próprias instituições de ensino, que através da restrição do tempo e espaço para criança acaba reduzindo a cultura Infantil, praticamente ao consumo de bens culturais, produzidos, não por ela, mas para ela, o que contribui para transformação do brinquedo em mercadoria e para comprometimento da evasão do real, que possibilita, a imaginação de uma nova realidade (MARCELINO,1990).

É através da imposição de valores e conceitos, constituídos através de uma concepção materialista e consumidora, imposta pela vida moderna que os indivíduos inseridos neste meio acabam se tornando seres passivos e limitados, sua espontaneidade e criatividade são manipuladas e suprimidas impossibilitando suas experiências de vida. “A impossibilidade das vivências de uma criança através do lúdico, nega a possibilidade de manifestação cultural do individuo que é tão mutável, limitando assim a esperança de um mundo melhor”, (MARCELINO, 1990, p. 48), segundo Sarmiento (2005, p.21)

“com a imposição através do marketing industrial os mesmos produtos culturais, não fazem parte de um processo simbólico e cultural que constroem a sociabilidade de forma distinta e põem em ação as características próprias inerentes a sua condição infantil”.

A cultura imposta e industrial tem como princípio “o consumo convencional e padronizado de alegria, que mata na criança a capacidade de ser espontânea e de ter felicidade autêntica, que brota de seu espírito” (Zillbermam, 1982, p. 78). Assim a própria sociedade vai obscurecendo sua identidade que foi construída no decorrer da história, sendo a criança responsável pela transmissão desta cultura, pois o tempo recursivo da infância tanto se exprime no plano sincrônico, com continua recriação das mesmas situações e rotinas, como no plano diacrônico, através da transmissão de brincadeiras, jogos e rituais das crianças mais velhas, para as crianças mais novas, de

modo continuado e incessante, permitindo que seja toda infância que se reinventa, recria e começa tudo de novo. (SARMENTO, 2005).

Essas considerações nos deixam claro a importância da cultura infantil para sociedade, sendo a criança um dos agentes que possibilitam a transmissão de valores de geração para geração, assim não deixando morrer nossa história.

## 2.2 BRINCADEIRA E JOGOS POPULARES: Elementos da cultura infantil.

As brincadeiras e os jogos fazem parte do universo cultural da criança, são ferramentas que possibilita a resolução de seus problemas e descobrir seus limites e limites dos outros e, conseqüentemente, entender o mundo ao seu redor, ou seja, os jogos e brinquedos, tão lembrados como parte da cultura infantil de onde o programa deve necessariamente partir, são tomados como facilitadores ou estimuladores do desenvolvimento e são elementos do patrimônio cultural humano (FREIRE, 1993).

No jogo a criança aumenta a sua auto-realização sente-se aceita pelos outros, e ainda, desenvolve continuamente sua integração social. É necessário que a criança encontre necessária ocupação no jogo, nos movimentos e nas atividades físicas afim que seu interesse seja despertado para outras atividades.

O jogo é uma forma de relação da criança com o contexto em que se insere, neste sentido adverte que a criança elabora e desenvolve suas estruturas mentais através das atividades lúdicas e coloca também que é pelo jogo que a criança, apura sua sensibilidade e desenvolve sua inteligência. (PIAGET citado por NEGRINE, 1994).

Negrine (1994, p.75) ressalta que

“o jogo permite liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade, atitude e, conseqüentemente, prazer raramente encontrados em outras atividades, sendo naturalmente imposta, explicando o interesse que a criança demonstra pelo jogo e alegria extrema, ao qual se entregam as combinações, devendo ser atividades preferidas ministradas pela criança”.

Devido a este valor educativo principalmente sob os aspectos físico, moral, social e intelectual, justifica-se a sua importância na infância.

Considerando a importância das brincadeiras e do jogo na cultura da criança, lembramos que como formas de manifestação cultural devem perpetuar-se durante

gerações. Segundo Marcelino (1990) o brinquedo da criança não é testemunho de uma vida autônoma e especial, mas é entendido como diálogo simbólico entre criança e o povo, havendo uma troca cultural.

Nos dias de hoje, através do sistema de consumo, observa-se que as crianças estão deixando das brincadeiras e jogos populares, que foram construídos através da história, para utilizar os brinquedos produzidos industrialmente para elas, sem nenhuma construção intelectual e cultural por parte da criança, sendo elas apenas consumidoras passivas e alienadas ao consumismo.

Com esta imposição de brinquedos industriais está havendo um furto ao lúdico, sendo que a ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis, pois brincar não é exclusivo das crianças; é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas para formação humana (SARMENTO, 2005).

“Além de perder muito da criatividade da criança a cultura lúdica, constitui algo central a própria idéia da infância. Com efeito, os brinquedos tradicionais vêm caindo em desuso, substituídos pelos brinquedos industriais produzidos em séries, que são quase sempre mais baratos, mais vistosos e estão mais na moda, constituindo assim um fator de distinção social”. (SARMENTO, 2005, p.34).

A grande importância das brincadeiras e jogos populares na cultura infantil é o fato de que o jogo e as brincadeiras são atividades espontâneas e desinteressadas, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, em um obstáculo deliberadamente estabelecido que deve ser superado. (JOAQUIM citado por NEGRINE, 1994).

Considera-se que o jogo popular possui sua sustentação e importância, não apenas pela prática física, mas sim pelo envolvimento da criança na elaboração dos princípios do jogo, assim sustentando a importância desta atividade, como estímulo cognitivo, mental, social e cultural.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa foi realizada em uma instituição municipal de ensino de educação infantil, localizada na cidade de Cerro Azul, região do Vale do Ribeira, com criança entre 6 e 8 anos de idade, o qual é o momento de transição entre o estágio de Personalismo considerado estágio voltado para a pessoa, para o enriquecimento do eu e a construção da personalidade, e o estágio categorial etapa que marca a diferenciação entre o mundo o eu e o mundo exterior, em que a criança aprende a perceber o que é de si e que é do outro (WALLON citado por MAHONEY, 2000).

Está idade foi escolhida para pesquisa pela melhor compreensão das crianças no momento da entrevista, e também por serem espontâneas no momento de brincar e principalmente por conseguirem conviver em grupos, assim possibilitando uma melhor análise do contexto.

Esta cidade foi escolhida pelo fato de ser uma região menos desenvolvida economicamente, segundo SENSO 2005, pois os problemas da vida moderna, não são muito acentuados, pois o desenvolvimento tecnológico e a violência não são muito evidentes nesta região.

Para investigarmos o imaginário das crianças de uma cultura lúdica, adotamos duas estratégias: A observação livre das brincadeiras realizadas no pátio da escola no momento do intervalo, e uma conversa com as crianças, respeitando a experiência e a consciência acreditando no seu potencial, que segundo Marcelino (1990) a criança têm voz própria e deve ser ouvida de forma a serem consideradas com seriedade, pois para entender a infância tem que respeitá-la.

A entrevista ocorreu por meio de duas perguntas:

- 1- Onde vocês aprenderam estas brincadeiras?
- 2- E quem lhe ensinou estas brincadeiras?

E a partir das observações e entrevistas foi possível coletar os dados e mostrar de uma forma qualitativa, se ainda se preservam as brincadeiras populares naquela região.

Os passos iniciais para realização da pesquisa ocorreram por meio de visitas que duraram dois meses, sendo as segundas e sextas feiras. Este procedimento

possibilitou na instituição eleita para investigação, realizar 16 visitas, sendo as duas primeiras de observação do espaço e contato com a escola e as crianças,

Winkin (1998) nos orienta que o pesquisador nunca deve se esconder no trabalho de campo, isso porque os sujeitos da pesquisa acabam descobrindo o pesquisador, por melhor que este ache estar escondido, desobedecendo a uma principal prerrogativa da pesquisa qualitativa: a relação de verdade entre o sujeito e pesquisador.

O restante dos 14 dias foram distribuídas para realização das observações e entrevistas, sendo 35 crianças entrevistadas com idade de 6 a 8 anos, que por estar inseridas nas brincadeiras sem influência dos adultos, foram bem autênticas e descontraídas.

Ao observar as brincadeiras me aproximava de uma maneira sutil, e conversava de uma maneira descontraída com crianças, que através de um diálogo demonstravam a satisfação no brincar.

A análise ocorreu através dos dados coletados na pesquisa de campo confrontados com as idéias dos autores, que possibilitou mostrar a influência da mídia na cultura do brincar da criança, e se ainda se preservam as brincadeiras e os jogos populares naquele contexto. Foi separado a análise em dois tópicos: 1- brincadeiras e jogos populares que as crianças brincam, e 2- brincadeiras influenciadas pela mídia, que de uma forma didática possibilita a melhor compreensão da pesquisa.

## 4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.

### 4.1 OBSERVAÇÃO DE BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DO RECREIO ESCOLAR

Nas primeiras visitas, em que foram estabelecidos os primeiros contatos com a escola, com os professores e os alunos, foi realizada uma observação em relação ao espaço físico da escola. Com este procedimento pode-se perceber que a mesma apresenta um espaço amplo que possibilita a movimentação e a realização de diversas brincadeiras por parte das crianças.

Após esse primeiro contato, as demais observações foram realizadas no intervalo **recreio**, que é o momento em que as crianças têm total liberdade nas escolhas de suas atividades, tornando-se autênticas e a partir das observações pode-se analisar as brincadeiras daquele contexto.

Foi constatado que o recreio era realizado em dois horários, o primeiro era com as turmas do pré-infantil (crianças até seis anos) e no segundo com as crianças de ensino básico (seis a dez anos).

No primeiro intervalo as crianças de seis anos, os meninos e meninas brincavam juntos sem diferença na questão de gênero e as brincadeiras eram escolhidas por ambas as partes que se misturavam em pega-pega, amarelinha, roda, esconde –esconde e mãe ar (brincadeira elaborada pelas crianças daquela escola e se caracteriza como mãe pega, mas com o diferencial que se o colega não estiver em contato com o solo, ou seja, em cima de alguma coisa que esteja acima do nível do chão, o que está pegando não pode pegá-lo).

Somente algumas brincadeiras, que pela cultura influenciada pela mídia, causaram a separação de meninos e meninas, os quais são o futebol jogado pelos meninos e a brincadeira de casinha pelas meninas. Outra brincadeira que eles realizavam era que com o sinal que representava o término do intervalo as crianças corriam em direção a porta da sala apostando quem chegava primeiro.

Já no segundo intervalo crianças de seis a dez anos, ocorreram uma maior separação entre meninos e meninas, as crianças escolhiam brincadeiras que para eles eram exclusivas de meninos e meninas. As meninas faziam competições de dança com

coreografias de grupos que estavam na mídia como **RBD, ROUGE** entre outros. Os meninos realizavam competições através do futebol. Eles se separavam por afinidade de times (Corinthians, Atlético paranaense, Coritiba etc.).

Neste mundo de competições ainda existiam brincadeiras que as crianças se misturavam (meninos e meninas), como amarelinha, bolinha de gude, pega-pega, mãe ar, escalada em locais de difícil acesso como árvores e morros, entre outras brincadeiras realizadas esporadicamente como corrida, estrelinhas, cambalhotas e quatro cantos (brincadeira realizada com 5 crianças, cada um fica em um canto e a que sobrou fica no meio, a que está no meio tenta roubar o lugar de uma delas na hora em que elas tem que trocar de canto). Como no primeiro intervalo, houve a corrida para chegar antes na porta da sala de aula.

Através das observações tornou-se possível identificar como a cultura infantil é manifestada através das brincadeiras e também pela grande diversidade de atividades que se procederam, durante aquele momento, pode-se caracterizar as diversas manifestações culturais daquele contexto.

A partir das observações e entrevistas realizadas, pode-se perceber que as brincadeiras das crianças tinham características tanto de jogos populares como brincadeiras influenciadas pela mídia e, por esse motivo, para melhor compreensão da análise, os resultados serão apresentados em dois tópicos a seguir.

#### 4.2 BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES QUE AS CRIANÇAS BRINCAM.

Os jogos populares foram caracterizados como atividades lúdicas que ultrapassaram os tempos passando de geração para geração. Segundo Kishimoto (1993, p.52) “O jogo é considerado como parte de uma cultura popular e é um jogo tradicional que guarda a produção cultural de um povo em um certo período histórico”.

A brincadeira de bolinha de gude é considerada um jogo popular, pois ultrapassou os tempos e não possui registro de quando foi criada, mas se perpetua até hoje como uma das atividades mais brincadas entre as crianças. Percebemos por meio da pesquisa, que esta brincadeira passa de geração para geração. O relato de umas das crianças nos mostra esta evidência.



“Está brincadeira é a bolinha de gude (circulo) eu aprendi com meu pai, nos jogamos todo domingo quando ele está em casa”. (R, 7 anos).

Outra brincadeira que foi observada durante período da pesquisa, foi à amarelinha que de acordo com Kishimoto (1993, p.45) “faz parte do folclore da região o que assume características de anonimato, tradicionalidade, conservação e universalidade”.

Um dos fatores de grande relevância que ocorrem em brincadeiras e jogos como, por exemplo, a de **4 cantos** é a inter-relação que essa atividades promovem entre as crianças e familiares e também é transmitida de geração para geração.

”Esta Brincadeira eu aprendi com meu irmão, nos brincamos lá em casa com meus primos” (J, 8 anos).

A troca de experiência que ocorre entre os participantes na brincadeira é muito enriquecedora no processo de formação humana.

Outra questão que permeia e sustenta a cultura do brincar é a grande imaginação da criança, que com simples materiais conseguem elaborar um mundo fantástico de possibilidades. De acordo com Vygotski (1990) as possibilidades de agir com liberdade, que surgem na consciência da criança estão intimamente ligadas às imaginações. Assim observamos que um simples elástico pode se tornar um instrumento de infinitas brincadeiras.

“Está brincadeira eu aprendi com minha tia lá na casa da avó, nos brincamos por varias horas com minhas primas”. (M. 7 anos ).

Em meio a este contexto de diversidade de brincadeiras, existe um grande diferencial na questão da transmissão da cultura do brincar. As crianças conhecendo este universo de brincadeiras construídas através dos tempos, que já se enraizaram em nossa cultura, criam novos jogos, como a brincadeira de mãe ar que pelo espaço físico adequado, possibilitou as crianças a adaptarem algumas brincadeiras tradicionais como

a mãe pega e a aposta de corrida a suas necessidades, ou seja, novas culturas que possibilitam caracterizar naquele contexto um meio de transmissão de cultura, Krammer (2002, p.10) afirma que “a infância é uma categoria social e entende as crianças como cidadão, sujeito da história, pessoas que produzem cultura”.

Considerando as manifestações culturais ocorridas naquele local, através das diversas brincadeiras e jogos populares, possibilitou analisar a importância desta troca de experiência entre as crianças, escola e familiares, e a importância de se preservar neste meio a transmissão de cultura, como patrimônio da humanidade. Para Gertz (1989, p.72) “a cultura infantil é influenciada pelo passado de seu povo, mas também sofrerá influência dos símbolos de sua geração”. É evidente que a cultura se molda com elementos de passado e do presente, assim se caracteriza a grande versatilidade do ser humano em se adaptar a sua realidade, o que fica bastante claro na infância quando a criança através de sua imaginação cria novas brincadeiras com elementos de seu cotidiano, como afirma Krammer (2002 p. 34) afirma que “há uma história se o homem é um ser histórico, é só porque existe uma infância do homem”.

A análise nos mostra que a preservação da cultura popular do brincar da criança é fundamental para se manter a identidade da sociedade, que o brincar proporciona a criança o contato com brincadeiras que seus pais e avós brincavam em sua infância, o que é muito enriquecedor para desenvolvimento motor, afetivo cognitivo da criança, sendo ela o espelho das manifestações sociais e culturais da humanidade.

A pesquisa mostrou que ainda se preservam na cidade de Cerro Azul, as brincadeiras e jogos populares, que mesmo pela influência da mídia e do processo tecnológico, algumas das brincadeiras como amarelinha, pular corda, mãe pega sobrevivem neste contexto de vida moderna.

#### 4.2 BRINCADEIRAS INFLUENCIADAS PELO MUNDO IMAGINÁRIO DA TELEVISÃO

Os veículos de comunicação pelo próprio sistema capitalista, se tornaram um dos meios mais influentes no processo de formação humana, pois as crianças por falta de opção e segurança e principalmente pela ausência dos pais, acabam sendo educadas pela televisão. Brougère (1997, p. 25) relata que

“pelas diversas imagens que se mostra na televisão, possibilita as crianças a ter conteúdos para suas brincadeiras. Pois elas se transformam nos personagens dos desenhos animados para realização das suas novas forma de brincar”.

Ao observar as brincadeiras no contexto de investigação me aproximei e entrevistei cada criança, não interferindo nas atividades, que se subdividiam em coreografias de grupos de dança realizadas pelas meninas e a partidas de futebol praticado pelos meninos. Percebi a satisfação das crianças na realização das atividades e o interessante, foi como as crianças se comportavam quando estavam sendo observadas, pois se esforçavam ao máximo numa tentativa de mostrar e provar que eram os melhores.

Um dos problemas ocasionados pelas brincadeiras influenciadas pela mídia é o fator competição, pois é muito evidente nos programas televisivos o incentivo a busca de um vencedor, isto se torna muito visível entre as crianças, que procuram em suas brincadeiras encontrar sempre um vencedor.

Ao realizar as primeiras observações, o qual apenas descrevia o ambiente, as crianças ao perceber que eu estava inserido em seu ambiente perguntavam porque eu estava ali, e salientavam que definisse entre as meninas qual coreografia e interpretação do grupo **RBD** era a melhor e os meninos qual era o melhor jogador que poderia ser chamado de **Ronaldinho Gaúcho**. De acordo com Dallari citado em Marcelino (1990) a civilização do consumo e da competição, criou a criança competitiva que através dos programas de televisão, desvirtuou totalmente o conceito de criança feliz e criou a criança vencedora.

Um dos fatores que chamou muito a atenção foi uma brincadeira bem interessante que se misturava elementos e personagens da mídia com brincadeiras populares. No momento da brincadeira da mãe-pega os meninos simulavam ser personagens de desenho animado, como por exemplo, os **power ranger** imaginando as motos dos personagens no momento da corrida.

“Eu sou **power ranger** vermelho e tenho a moto de corrida mais rápida, ninguém me pega”.(F, 8 anos)

Segundo Brougère (1997) não basta que as imagens sejam apresentadas na televisão, nem mesmo que agradem, para gerar brincadeiras é preciso que elas possam ser integradas ao universo lúdico da criança, as estruturas que constituem a base dessa cultura.

É identificado como as crianças adaptam suas necessidades de brincar com elementos das diversas fontes de informação e criam sua própria cultura do brincar.

Uma das brincadeiras mais observadas no ambiente do **recreio** foi o futebol, principalmente praticado pelos meninos, sendo esta prática uma manifestação cultural enraizada na cultura do brasileiro. Mas além de ser uma cultura popular, é muito utilizada na mídia como meio de manipulação de massa, principalmente, pelo conceito que o Brasil é o país do futebol.

As crianças manifestam suas realizações e afeições através de times e jogadores que estão em evidência, no seu cotidiano.

O futebol eu aprendi pela televisão, que assisto todo domingo junto com meu pai e meu irmão “. (L, 8 anos )“.

Outra atividade muito praticada no momento do intervalo era as coreografias do grupo **RBD**, sendo este grupo um dos mais evidentes na mídia.

As meninas se organizavam em pequenos grupos e ensaiavam, para posteriormente se apresentarem, numa forma de competição, entre grupos de dança. De acordo com Marcelino (1990, p.15) “simplesmente, perante este universo os objetos fiéis e complicados a criança só pode assumir o papel reprodutor e nunca do criador, ele não inventa o mundo utiliza-o”. É esta cultura fabricada pela mídia, que condiciona as crianças a apenas reproduzir o que lhes são impostos, assim perdendo muito a sua criatividade e espontaneidade e limitando suas possibilidades de criação em apenas atividades pré-montadas.

Não podemos analisar a televisão somente em seu aspecto negativo, ou seja, como forma de alienação e domesticação da consciência, assim perderemos a possibilidade de identificá-la como veículo a mais na cultura lúdica, ao qual soma-se a história e a cultura da localidade em que vive a criança. Estes fatores que somados

possibilitam a resistência cultural de um grupo social. Brougère (1997) afirma que mais do que imitar, o que está em jogo é a capacidade da criança de dominar, controlar e representar os personagens encenados, através de uma descarga emocional. Esta descarga é maior e mais eficiente na brincadeira coletiva, do que quando a criança assiste tevê sozinha.

Os programas televisivos não proporcionam apenas o prazer de assistir, mas também fornecem elementos que contribuem para sua própria manipulação e apropriação durante suas brincadeiras, pois quando uma menina imita uma integrante do grupo **RBD**, ela age como dançarina, ao mesmo tempo em que ela reproduz uma música cantada por ela, colocando em ação: pensamento, memória imaginação e expressão corporal.

Um dos fatores mais relevantes é o convívio com suas amigas e sua inter-relação para alcançar um objetivo. Isto pode ser observada nas seguintes falas.

“Está coreografia é dos Rebeldes, aprendi assistindo na televisão, nos ensaiamos todo dia aqui na escola no horário do recreio”. (J. 7 anos)

“Esta coreografia e dos Rebeldes, eu aprendi assistindo novela e os Dvds que minha mãe comprou para mim, nos se apresentamos todo dia para nosso clubinho”. (Isa 8 anos)

Estes relatos nos deixam claro alguns dos fatores positivos da televisão no processo de formação humana, que pelo convívio com outras crianças e a necessidade de se relacionarem possibilitam as trocas de experiências, pois as coreografias não ocorreriam se não tivessem inseridas em um grupo, ou os times não se formariam se não tivessem um número significativo de criança para jogar.

Assim a televisão como um meio de produção cultura, não deve ser radicalmente criticada, pois como qualquer outra meio de propagação cultural possui fatores positivos como negativos. O que deve ser feito por parte dos familiares e professores é utilizá-la como um dos meios de informação, que proporciona possibilidades às crianças de conhecer as diversas culturas de seu cotidiano.

## 5 CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente pesquisa procurei mostrar o universo do brincar da criança da cidade de Cerro azul analisando como se manifesta a cultura do brincar das crianças naquela região e como se manifestam às diversas formas de cultura infantil naquele contexto.

Pode-se perceber que as crianças cerro-azulenses são influenciadas por diversas fontes de cultura, que podem ser locais ou expostas pela mídia. De acordo com suas necessidades criam sua própria forma de brincar, como **power ranger**, pulando amarelinha, **Ronaldinho gaúcho** jogando bolinha de gude etc.

Percebe-se que a criança cerro-azulense através de sua imaginação e criatividade se apropria das diversas fontes de cultura e criam sua própria cultura lúdica, que se perpetuará durante gerações.

Assim os dados da pesquisa nos mostraram a importância da criança na sociedade, desconsiderando que a criança é apenas um adulto em potencial.

Através das observações constatou-se que as crianças, mesmo estando em um ambiente fortemente influenciado por diversas fontes externas de cultura, preservam as brincadeiras e jogos populares e que as crianças mesmas são um elemento fundamental na preservação da sociedade, pois foi detectado na pesquisa que as crianças criam novas culturas, pois adaptam as brincadeiras antigas com as novas criando uma nova forma de brincar.

Conhecer os elementos formadores da cultura lúdica, constitui um elemento essencial na formação de professores que trabalharam com educação infantil, pois a criança é um ser importante no processo de construção histórico social, e devem ser respeitadas, Krammer (2002 p. 67) afirma que “a infância é uma categoria social e entende as crianças como cidadão, sujeito da história, pessoas que produzem cultura”, sendo assim concluímos que a criança poderá ser autora, e não apenas reprodutoras de cultura.

## Referências bibliográficas

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo. Cortez, 1995.

DAÓLIO, J. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas SP: Autores Associados, 2004.

FERREIRA, M. **Jogo, brincadeira e cultura na educação infantil**. São Paulo: Summus (1995).

FREIRE, João batista. Método de confinamento e engorda (como fazer render mais porcos, galinhas, crianças...) in: Moreira, Wagner Wey (org). **Educação Física e esporte**: perspectiva para o século 21. Campinas, SP: Papyrus, 1993. p. 109-122.

GERTZ, C. **Interpretações das Culturas**: Rio de Janeiro: ed Papyrus, 1989.

KISHIMOTO, T.M. **O brinquedo na educação**: considerações históricas. São Paulo: fundação para o desenvolvimento da educação. n. 7, 1993.

KRAMMER, Sonia. **Questões éticas na pesquisa com crianças**. Revista de pesquisa. PUC -SP n°116 pg 41-59, julho, 2002.

LEITE, Miriam L. Moreira. A infância no século dezenove, segundo memórias e livros de viagem. In: Freitas, Marcos Cezar de (org). **Historia Social da infância no Brasil**. São Paulo: Cortez, 1997.

MAHONEY, Abigail; Henri Wallon. **Psicologia e educação**. Campinas SP: Ed Loyola, 2000.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas SP: Papyrus, 1990.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto alegre: Aprodil, 1994.

SARMENTO, J.M. **As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade**. Braga: Universidade de Ninho. v.13, 2005. p. 9-30

ZILBERMAM, Regina (org). **A produção cultural para criança**. Porto Alegre: mercado Alberto, 1982.

WALLON, H. **Psicologia e Educação**. São Paulo: edições Loyola (1995)

WINKIN, Y. **A nova comunicação: da teoria ao trabalho de campo**. São Paulo: ed Papyrus, 1998.