



10º Simposio de Ensino de Graduação

BRINCAR: TRADIÇÃO X TECNOLOGIA

Autor(es)

GREICE KELLY SOARES DOS SANTOS

Co-Autor(es)

MAYARA THAIS COLASAN

Orientador(es)

MÁRCIA AP. LIMA VIEIRA

1. Introdução

Segundo Vigotski (2007), brincar é vivenciar uma situação imaginária, na qual o indivíduo passa a assumir um “papel”. O brincar mesmo que pareça espontâneo possui regras próprias, vivenciar essa situação imaginária, exige que as crianças tracem regras para “o ato de brincar”. Porém, vemos em nossa sociedade, uma infinidade de brinquedos (vídeo games, computadores, simuladores virtuais, e outras variedades de objetos), ou seja, situações que não são naturalmente “imaginárias, já que tiram daqueles que brincam o momento e a oportunidade de criar, imaginar. No decorrer deste texto pontuaremos questões sobre a tradição das brincadeiras antigas e apresentaremos algumas ações na sentido de reavivá-las na infância das atuais gerações.

2. Objetivos

Temos por objetivo apresentar neste trabalho a importância do resgate cultural do brincar na atual sociedade, na medida em que as situações imaginárias, definidas como brinquedos, tomam novas proporções e significados para as novas gerações. Tentamos discutir, por meio da apresentação de um projeto desenvolvido por uma escola municipal, quais são as concepções de criança e de brincar que vigoram atualmente e suas possíveis conseqüências na formação integral destas crianças. Vale destacar que ao utilizarmos no decorrer do texto o termo "desenvolvimento", nós nos referimos ao conceito defendido pelo psicólogo Vigostki

3. Desenvolvimento

Atualmente vivemos em uma sociedade industrializada em que se faz presente jogos e brinquedos eletrônicos na vida de crianças, e como conseqüência dessa industrialização, as crianças estão se tornando cada vez mais passivas em suas brincadeiras, se movimentando menos e desta forma se tornando cada vez mais sedentárias.

Além de a industrialização dominar o mundo infantil, há outros fatores que estão moldando um novo tipo de brincar, pois cada um de nós carrega uma cultura histórico-social e muitos aspectos e costumes que antes considerados do mundo adulto está sendo inserido no infantil, como músicas, brincadeiras, valores, etc.

Percebemos também que a mídia e o capitalismo são fatores dominantes na vida das crianças e adultos, a TV está acessível com conteúdos muitas vezes inapropriados para menores, celulares que antes eram apenas para os mais bem providos financeiramente hoje

é visto nas mãos de crianças, utilizados até mesmo como brinquedo, e, além disso, com internet que permite o acesso a quaisquer tipos de informações sejam elas boas ou ruins. É claro, que não estamos menosprezando a qualidade de vida que a tecnologia nos oferece, a mídia, por exemplo, pode se tornar uma ferramenta de informações e conhecimentos, desde que bem utilizada.

Devemos entender primeiramente que a sociedade está em constante transformação, dessa maneira nada permanece imutável, a maneira de viver que cada indivíduo e sua família, ou seja, os aspectos culturais são passados de geração em geração, no entanto, muitos conhecimentos considerados bons para um desenvolvimento adequado de nossas crianças se perderam ao longo do trajeto. Assim, de acordo com Vigotski (2007) o sujeito é resultado das diversas interações históricas-sociais que ele estabelece ao longo de seu processo de desenvolvimento.

Notamos, por exemplo, que atualmente é raro vermos crianças brincarem nas ruas como antigamente, pois além do crescente aumento da circulação de veículos, muitos dos espaços foram dominados por avenidas, casas e comércios. Há também uma grande preocupação dos pais em deixarem seus filhos brincarem livremente, uma vez que os índices de violência estão cada vez mais altos. Nas últimas décadas, vimos observando um crescente cerceamento à liberdade de brincar, principalmente nas grandes cidades, causado, entre outros fatores, por problemas de limitação de espaço, aumento de violência urbana, ou ainda, por uma má compreensão por parte de algumas escolas e pais do processo de alfabetização, que infelizmente, muitas vezes, suprime o lúdico da vida da criança. A partir da década de 70, muitos desses fatores de riscos vem sendo objeto de estudo e reflexão por parte de psicólogos e educadores. (Oliveira, 2000, p.08)

Em razão deste aprisionamento social muitas das brincadeiras praticadas pelos nossos avôs e bisavôs hoje são pouco brincadas, pois antigamente as crianças não possuíam tantos brinquedos modernos como os de hoje e acabavam utilizando de sua criatividade e criando-os. Podemos assim dizer, que as crianças sofrem hoje, um aprisionamento tecnológico. E neste contexto, não podemos esquecer que a brincadeira tem um papel fundamental na vida das crianças.

O brincar da criança, do nascimento aos seis anos, tem um significado especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, em suas múltiplas ramificações e imbricações, uma vez que:

- . é condição de todo processo evolutivo neuropsicológico saudável, que se alicerça neste começo;
- . manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos, já que muitas vezes, ela não sabe, ou não pode, falar a respeito deles;
- . introduz a criança de forma gradativa, prazerosa, e eficiente ao universo sócio-histórico cultural;
- . abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade. (Oliveira, 2000, p. 15)

4. Resultado e Discussão

Há inúmeros fatores que poderíamos considerar para a falta de um brincar mais lúdico e rico em conhecimento para as nossas crianças, além da falta de espaço, a inserção da mídia e brinquedos eletrônicos, a falta de tempo e supervisão dos pais, entre outros. Desta maneira, a escola se tornou o meio para apresentar e resgatar valores culturais que julguem ideais para uma sociedade mais ativa e reflexiva.

Para resgatar algumas das brincadeiras antigas, a escola pode fazer um levantamento das brincadeiras e jogos antigos e colocá-los em prática, utilizando também materiais recicláveis, e fazendo com que a família participe mais de sua vida escolar, sem contar que o maior aprendizado é fazer com que o aluno compreenda que para brincar não é necessário gastar, ou seja, comprar não é sinônimo de felicidade.

Alguns projetos como esses já estão sendo realizados, como é o caso de uma escola de educação infantil no município de Piracicaba. A proposta da escola visa resgatar nas crianças o prazer de brincar com brinquedos e brincadeiras que seus pais e avós brincaram quando crianças, como também músicas e histórias infantis, e com a participação mais ativa da família, já que é onde se estabelece as primeiras relações do indivíduo.

A participação da família se dá através de entrevistas e participações de relatos, informações, doações de materiais, diálogos e visitações de exposições no decorrer do projeto, sem contar que quando a criança vivencia algo no ambiente escolar acaba levando um pouco do aprendizado para casa, desta forma a família se mantém informada e mais presente na vida escolar e social de seus filhos.

A escola busca também preservar nas crianças seu aspecto infantil e até ingênuo muitas vezes perdidos diante de tantas informações, que muitas vezes prejudicam as crianças, já que não são capazes de selecioná-las.

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A cultura não-oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão sucedendo. Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, das fórmulas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. (Kishimoto, 2001, p.38)

A escola procura apresentar estudos nas áreas das artes, músicas, brincadeiras e brinquedos antigos, como amarelinha, pega-pega, pique-esconde, cabra-cega, vivo-morto, brincadeiras de corda, escravo de jó, passa anel, batata-quente, bilboquê, puxa-puxa ou conhecido como jatinho vai-e-vem, massinha caseira, carrinhos, quebra-cabeça, cantigas de roda, entre outros.

Pintores brasileiros como Candido Portinari e Tarsila do Amaral também são destaques no projeto, sem contar a apresentação de músicos como Villa-Lobos, Vinícius de Moraes e outras músicas infantis e folclóricas como atirei o pau no gato, a canoa virou, alecrim, cai cai balão, borboletinha, pombinha branca, caranguejo, ciranda-cirandinha, barata, entre outras.

Com a inserção do projeto os resultados já são visíveis de imediato, uma vez que as crianças pedem para cantar e dançar as músicas apresentadas, e também cantam em casa trazendo lembranças de bons tempos de seus familiares que acabam se envolvendo em suas brincadeiras se fazendo mais presente.

Além das crianças terem a oportunidade de conhecer músicas e brincadeiras antigas, é muito interessante o trabalho que realizam para confeccionarem seus próprios brinquedos utilizando materiais recicláveis.

Os pais desenvolvem um papel importante já reciclando o lixo em casa para enviar materiais para a escola, enquanto as crianças observam a tudo, e quando o material é enviado a escola percebe que o lixo se transformou em um objeto de diversão que proporciona prazer e conhecimento.

5. Considerações Finais

Apresentar, transformar e confeccionar brinquedos, brincadeiras e valores culturais são meios para instigar questionamentos sobre nós seres humanos, tais como nosso papel na sociedade e o que devemos fazer para transformá-la trazendo para dentro dos conteúdos escolares questões importantes para se pensar em uma vida melhor, pois projetos como esses podem proporcionar benefícios não só as crianças mas para sociedade como um todo, desenvolver um trabalho que resgate os valores culturais é oportuno para o meio ambiente e as pessoas que nele habitam.

Referências Bibliográficas

KISHIMOTO, Tizuzo Mochida. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010

OLIVEIRA, Vera Barros de. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. 6 ed. São Paulo: Vozes Editora, 2001.

VIGOTSKI, Lev Semyonovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. Organização de Michael Cole et al. São Paulo: Martins Fontes, 2007.