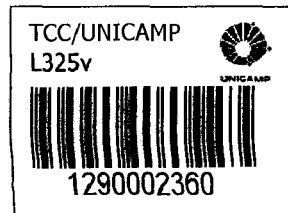


DÓRIS SATHLER DE SOUZA LARIZZATTI

VISÃO CRÍTICA DOS BRINQUEDOS , BRINCADEIRAS
E JOGOS DAS DIVERSAS CULTURAS
DAS CRIANÇAS EM NOSSOS DIAS

CAMPINAS

1992



DÓRIS SATHLER DE SOUZA LARIZZATTI

VISÃO CRÍTICA DOS BRINQUEDOS , BRINCADEIRAS
E JOGOS DAS DIVERSAS CULTURAS
DAS CRIANÇAS EM NOSSOS DIAS

Monografia apresentada ao curso de Especialização em Lazer e Recreação da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, sob a orientação do prof. Dr. João Batista Freire.

CAMPINAS

1992

SUMÁRIO

	Pág.
Lista de quadros	3
Introdução	4
 <u>CAPÍTULOS</u>	
I. Brinquedos, Brincadeiras e Jogos	10
II. Significados do Brincar	19
III. História das crianças, brinquedos, brincadeiras e jogos em diferentes épocas.	29
IV. Visão crítica dos brinquedos, brincadeiras e jogos das diversas culturas das crianças em nossos dias.	47
V. Conclusão	65
Bibliografia	67
Anexos	73

LISTA DE QUADROS

<u>QUADROS</u>	Pág.
1. Divisão de jogos segundo CAILLOIS	17
2. Tipologia de brinquedos artesanais	49

INTRODUÇÃO

"E lembrei-me de Jesus, doce e sorridente, Dizendo - 'a menos que deixeis de ser como sois e vos torneis como crianças, nunca entrareis no reino dos céus!' E me decidi a pregar sobre crianças porque imaginei que sobre elas seria impossível dizer qualquer heresia." (ALVES, 1985, p. 165)

Tendo como referenciais a citação de ALVES, retirada da Bíblia Sagrada, e a nossa experiência profissional, passaremos a falar sobre as crianças, seus brinquedos, brincadeiras e jogos, viajando no tempo de suas culturas, de modo a sublinhar nelas a sabedoria, a criatividade, a sinceridade e a espontaneidade existentes que muito diferem dos valores das culturas dos adultos que conhecemos.

Certa vez, um repórter abordou-nos perguntando: - "Qual o melhor brinquedo para uma criança: o tradicional ou o moderno? Que criança é mais criativa: aquela que brinca como antigamente, por exemplo, pulando corda, amarelinha, jogando bola na rua com outras crianças ou aquela que brinca com um brinquedo/jogo industrializado e eletrônico, como um videogame? Será que as crianças dos tempos passados gostariam de um videogame? E as atuais se deslumbrariam com os brinquedos, as brincadeiras e os jogos antigos? Partindo de questões polêmicas como estas, muitas vezes enunciadas por leigos no assunto, tentaremos esclarecer uma série de pré-conceitos quanto aos brinquedos, brincadeiras e jogos existentes nas diversas culturas infantis em nossos dias.

As palavras-chaves do estudo, portanto, são "crianças", "brinquedos, brincadeiras e jogos", "cultura", "educação" e "lazer". O problema central refere-se à visão funcionalista de abordagem "romântica" (MARCELLINO, 1987, pp. 35-40) de alguns estudiosos relacionados à educação e ao lazer sobre as brincadeiras de rua e os jogos tradicionais e populares, tratando-os na perspectiva do resgate dos conteúdos, aliada à visão preconceituosa quanto aos brinque

dos industrializados e eletrônicos da tecnologia moderna (MELLO, 1985; OLIVEIRA, 1986; PERROTTI in ZILBERMAN, 1982; PERROTTI, 1990; SILVA et alii; 1989). Existem também alguns artigos de jornal relacionados ao problema (COHEN, Shopping News & City News 07/04/91; GOMES, Shopping News & City News, 09/10/88; KARATHANOS; Metrô News, 01/04/91; PASCHOAL, Diário do Povo, 22/03/91).

Quanto à metodologia foi utilizada a pesquisa bibliográfica, por meio de um levantamento inicial das obras relativas aos termos do trabalho; seleção de obras, através ^{textual, temática} das análises interpretativa, e da problematização (SEVERINO, 1980, pp, 87 - 94). Quanto à abordagem foi empregada a dialética (BRUYNE et alii, 1977, pp. 65 - 66), conforme se considere a lógica do pensamento que se pretende, o conhecimento adequado dos processos históricos, das mudanças e dos conflitos sociais ("sentido subjetivo" ligado ao método filosófico geral); a dialética possui algumas características:

- a) é ao mesmo tempo análise e síntese, é movimento reflexivo do todo às partes e reciprocamente,
- b) é sempre negação, porque nega as leis da lógica formal (identidade, não-contradição, terceiro exclui nega-se tudo que é para abstração, separado do concreto, e
- c) é um abalo de todo o conhecimento rígido, mostra que todos os elementos do mesmo conjunto condicionam-se reciprocamente numa infinidade de graus intermediários entre os termos opostos.

O problema perspectivado acentua-se na medida em que uma parte desses pesquisadores (MELLO, 1985; e SILVA et alii, 1989) entendem "cultura" como um todo generalizado, estático, limitando-o a uma herança ou patrimônio que deve ser transmitido às gerações novas. Contraditoriamente, observamos que o próprio termo "cultura da criança" é incompleto, uma vez que inexiste uma única cultura pelas diferentes ^{elas} classes sociais de crianças no Brasil, com repertórios variados de acordo com ^{ou na não vivência} diversos tipos de aquisições, verificadas na vivência do lúdico (MARCELLINO, 1990). Assim, entendemos as diversas culturas das crianças como processos dinâmicos, em transformação constante, de intercâmbio, criação e recriação dos significados do brincar, podendo ou não ter

influências das culturas dos adultos. Tais autores pensam sempre na criança recebendo cultura (ou não recebendo), e nunca em crianças fazendo culturas ou ainda, recebendo e ~~refazendo~~ culturas ao mesmo tempo.

Outro aspecto de sua importância é o tecnológico. Interessados no assunto revelam que as brincadeiras de rua e os jogos tradicionais e populares vêm sendo abandonados pelos avanços tecnológicos dos brinquedos/jogos industrializados e eletrônicos, veiculados pela indústria cultural do brinquedo, a través dos meios de comunicação de massa, principalmente TV. (GAIO, Manchete 14/04/90; MARTINELLI in SEMINÁRIO SESC POMPÉIA, 10/06/92; PAULINA, Veja, 14/10/91; Os poderes na tela, Veja, 06/12/89, TV pode ser um aliado da criança, Jornal da UNICAMP, dez/91).

PERROTTI (in ZILBERMAN, 1982, p. 24) concorda com o conceito de cultura infantil apresentando neste estudo, contudo considera a produção cultural atual para crianças (e jovens) como substituição, ou seja, ela substituiu a falta de espaço livre, sendo esta "condição indispensável para a constituição das culturas infantis". O autor entende que o roubo do espaço bloqueou o lúdico que é "o jogo, a brincadeira, a criação contínua e ininterrupta, intrínseca à produção" (p.20). Tal concepção demonstra, portanto, uma nostalgia aos tempos passados, quando a rua, o jardim, a praça, a várzea e áreas livres eram espaços de reunião social e convivência infantil.

Discordamos destas observações precedentes do autor. Não acreditamos que os produtos culturais atuais para as crianças, a exemplo dos brinquedos/jogos industrializados e eletrônicos, ofereçam o bloqueio ao lúdico, pois as crianças, longe de serem organismos apenas em movimento, como de resto qualquer faixa etária, são também pessoas profundamente enraizadas em um tempo e um espaço, sejam eles quais forem, pessoas que interagem com estas categorias, que influenciam o meio onde vivem e são influenciadas por ele. É fato que as ruas mudaram, as cidades, os veículos, as roupas, as pessoas, as relações sociais etc, só os brinquedos, as brincadeiras e os jogos não mudariam?

Recorrendo a uma visão crítica, argumentamos que as brincadeiras de rua e os jogos tradicionais e populares (pião, corda, amarelinha, carrinho de rolemã etc), entendendo "tradicional" como passível de mudança, ainda continuam presentes em diversas realidades infantis, em maior ou menor grau, só que

as crianças lhes incorporam características da vida moderna, por exemplo, hoje crianças pulam corda numa calçada entre avenidas à espera de um "trocado" enquanto está fechado o farol de trânsito; brincam de roda cantando músicas da Xuxa; constroem carrinhos de rolemã com acessórios mais evoluídos materialmente, totalmente diferentes dos antigos; brincam de corrida de carrinhos numa pista de autorama ou num simulador; ou mesmo aderem à videogamemania numa luta contra o inimigo por meio de um pega-pega ou esconde-esconde imaginários (CAMARGO, 1986; BUSCH, Folha de São Paulo, 26/08/90; FREIRE, 1989; PAGENOTO, O Estado de São Paulo, 02/06/91; PICARELLI, Estudos, 1977).

Quanto à atividade versus passividade envolvidos no brincar, não há possibilidade de educadores conservadores argumentarem que uma criança que constrói um brinquedo, que pode ser imitativo de outro, é mais criativa do que aquela que realiza uma viagem fantástica pelo corpo humano em uma nave microscópica num videogame. Atividade ou passividade é uma questão de atitude, de postura diante de qualquer manifestação cultural, principalmente do brincar. É necessário dizer que no Brasil inexistem pesquisas sobre as influências dos brinquedos/jogos eletrônicos sobre as crianças. Além disso, o "timing" das gerações passadas é diferente do das atuais, em termos de linguagem visual, conteúdos, métodos, interesses, motivações, e contextos sócio-culturais dos brinquedos, brincadeiras e jogos das crianças.

Portanto "educadores" não deveriam criticar as inovações tecnológicas da indústria cultural do brinquedo antes mesmo de conhecê-los, brincar com eles, ou observar crianças brincando com um videogame. mesmo porque até as ditas "novas" tecnologias, tais como o rádio, a TV e o vídeo, sempre adentraram à escola "pelos fundos" e não têm sido trabalhados como elementos de contra-hegemonia à dominação ideológica de elites, no estímulo da criticidade, da criatividade e da participação cultural. Assim é completa a incapacidade da escola em criticar as novíssimas tecnologias: videogame, video-interativo, videodigital, computação gráfica, hipermídia, presentes em muitos brinquedos/jogos eletrônicos de última geração (MARTINELLI in SEMINÁRIO SESC POMPÉIA, 10/06/92) que podem ser aplicados ao processo educativo conforme instituições ligadas à tecnologia da educação (Atelier Tempo e Espaço - SP; Escola do Futu-

ro - ECA/USP; Núcleo de Informática Aplicada à Educação/UNICAMP).

Observa-se também uma postura maniqueísta entre brinquedos, brincadeiras e jogos nas áreas da educação e do lazer. Por exemplo, os videogames são "maus" e as brincadeiras de rua e os jogos tradicionais e populares são "bons" para as crianças ou vice-versa. Enfatizamos que cada uma dessas manifestações culturais do brincar devem se analisadas nos diferentes contextos em que se inserem : que criança ? de qual classe social? se tem irmãos ou não? se brinca na rua com outras crianças ou está ilhada num apartamento; se vai ou não à escola; se movimenta-se fisicamente ou não etc; ao invés de uma postura simplista de bom ou mau, de certo ou errado.

Concluindo, argumentamos neste trabalho uma visão crítica das brincadeieiras de rua e dos jogos tradicionais e populares como possíveis elementos (mas não únicos) das diversas culturas infantis, tendo em vista a dinâmica do processo cultural - intercâmbio, criação e recriação envolvidos, como variação na utilização de materiais, construção de brinquedos, criação e recriação dos significados, variação de "regras" e socialização entre as crianças. Assim como a possibilidade de uma guerra intergaláctica por meio de um videogame, impossível de se realizar na realidade concreta, oferecendo às crianças o estímulo do mundo imaginário, o desenvolvimento da linguagem visual, do raciocínio lógico-estratégico e da coordenação motora, ou mesmo na construção de um brinquedo pelo computador conforme o sistema Lego-Logo. Ambas as manifestações culturais contribuem para enriquecer as opções do brincar das crianças nos dias atuais e para o estímulo do espírito crítico, da criatividade e da autonomia para participação cultural.

Mas a postura deste estudo é que uma criança exposta horas e horas diante de uma tela, sem movimentar seu corpo efetivamente, será prejudicada em termos motores em relação àquela que corre, salta, trepa, seja na rua, praça, "playground" ou em qualquer área disponível, influenciando outros domínios, tais

como a percepção e o processo cognitivo, didaticamente divididos, uma vez que na ação tal simplificação não ocorre, por estarem intimamente relacionados.

Enfim, deve haver um equilíbrio entre as manifestações culturais do brincar por parte da criança, dos pais, de educadores e interessados no lazer

infantil. Nenhum dos extremos, tanto a indústria cultural do brinquedo como a educação, estão certos em si mesmos. Contudo, uma vez que cada área possui pontos positivos e negativos, têm a aprender interdisciplinariamente para que se possa entender a criança como um ser no presente.

À medida que as crianças vão crescendo e que a sociedade procura moldá-las à sua imagem - árida, adulta e limitada, muito se perde da sensibilidade e da riqueza expressiva. Os sentidos atrofiam-se, são abafados pelos "padrões sociais" e, com eles, inibi-se a criatividade e a autonomia. Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos revelam-se extremamente importantes neste processo, já que permitem um espaço em que as crianças podem resistir a essa tentativa de mutilação social dos sentidos. Eis aí, escondida, uma das manifestações mais cruéis da violência da sociedade em que vivemos. Ao criar o brinquedo, ou a brincadeira ou mesmo o jogo do seu brincar, ou atribuir novas significações aos mesmos, as crianças negam as rédeas e as prisões adultas que lhes reservaram. E se renovam, liberando seus sentidos em todos os sentidos.

Pretendemos, portanto, analisar e discutir o problema por meio de alguns capítulos que venham a esclarecer as palavras-chaves do trabalho. O primeiro capítulo relaciona-se à conceituação, semelhanças e diferenças, entre brinquedos, brincadeiras e jogos, no sentido de um encaminhamento didático. O segundo refere-se aos significados do brincar, numa tentativa de contrapor as visões adulta e infantil. O terceiro aborda a história das crianças, brinquedos, brincadeiras e jogos em diferentes épocas, objetivando mostrar as transformações culturais pelas quais passaram as crianças, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos, devido às modificações culturais, econômicas e políticas da sociedade no decorrer dos tempos. E o último refere-se à uma visão crítica dos brinquedos, brincadeiras e jogos das diversas culturas das crianças em nossos dias, indicando numa perspectiva infantil aspectos positivos e negativos dessas manifestações culturais do brincar.

CAPITULO I

"BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS"

"Ai, tenho medo de perdermos a idéia de brinquedo"
(DRUMMOND, 1967, p. 125)

O presente capítulo tem por objetivo conceituar os termos "brinquedo , brincadeira e jogo", estabelecendo semelhanças e diferenças entre os mesmos, por meio de análises de diferentes autores, a fim de obter maior entendimento das palavras-chaves do problema.

Aurêlio Buarque de Holanda Ferreira (1975) define o brinquedo como:

- a) objeto que serve para crianças brincarem;
- b) jogo de crianças, brincadeira;
- c) divertimento, passatempo, brincadeira;
- d) festa, folia, folguedo, brincadeira.

O autor não estabelece uma diferenciação entre brinquedo, brincadeira e jogo, confundindo-os até mesmo com as festas populares, como folguedo e folia.

A Enciclopédia Mirador Internacional (1975, p. 6538) em seu verbete "Jogo", item dois: "brinquedos": "uma única palavra" (brinquedo) para designar tanto a ação de brincar quanto o objeto utilizado na brincadeira". Tal aceção possui também significados confusos e generalizados.

Passemos à visão dos folcloristas . CASCUDO (1972) define brinquedo:

"...jogos, rondas, divertimentos tradicionais infantis, cantados, decla-
mados, ritmados ou não, de movimento etc. Brinquedo é ainda o objeto ma-
terial para brincar: carro, arco, boneca, soldados. Também dirá a pr^op^oria
ação de brincar: brinquedo de cabra-cega, de galinha gorda (dentro da a
gua), de chicote queimado. Jogo é vocábulo erudito em via de aclimata-
ção pela propaganda da ginástica educacional. Até poucos anos, jogo sub-
tendia baralho, dados, fichas, pedras."

Novamente o autor estabelece uma confusão entre brinquedo e manifesta-
ções da "cultura tradicional infantil", na aceção de um folclorista, onde o en

tendimento de cultura é visto como patrimônio cultural, estanque. Além disso entende brinquedo como a ação de brincar também. E por fim dá ao jogo uma conotação negativa, restringindo seu sentido apenas aos jogos de azar.

Na visão de ARAÚJO (1967, p. 327) os brinquedos seriam:

"... aqueles em que não há disputa, brinca -se por brincar, joga -se por jogar: brincar com boneca, perna-de-pau, cata-vento, papagaio, peteca, passa o filipe, o quebra-pote, etc. Outra acepção de brinquedo é objeto com o qual se realiza o jogo, o entreterimento. Brincos (ou brincadeiras) seriam aqueles jogos em que há disputa, provocam o desejo de ganhar, de vencer: bolinha-de-gude, jogo de castanha ou pinhão ou fava, futebol de meio linha, acusado, unha de mula (uma na mula, dois, três, Filipe Salandrê). O brinquedo, às vezes, uma só criança pode realizá-lo, já o brinco ou brincadeira requer duas ou três."

O autor não estabelece uma diferenciação entre brinquedos e brincadeiras, e entre brincadeiras e jogos. Mas percebe-se que o fator gratuidade permeia o brinquedo, enquanto a disputa, os brincos/brincadeiras.

OLIVEIRA (1982, p. 26 - 27) resgata em seu estudo alguns autores estrangeiros que falam sobre o tema. Inicialmente Pierre Calmettes define brinquedo por envolver uma prática individual, enquanto o jogo uma prática coletiva.

A historiadora Marie Madeleine R. Maillard procura a imaginação e o caráter efêmero do brinquedo na criação de regras, essencialmente momentâneas, variáveis e fantasiosas numa apropriação individual, diferentemente do jogo, que envolve vários participantes e leis bem determinadas. É interessante observar que nem sempre estas "leis" são bem determinadas, mas possuem em sua maioria, maior grau de complexidade.

Ambos os autores anteriores já estabelecem uma diferença entre brinquedo e jogo num sentido didático, caracterizando o brinquedo como uma prática mais próxima do indivíduo e por envolver um fator de gratuidade. Ao passo que o jogo assume uma prática coletiva e possui uma delimitação de "regras".

Charles Bèart comenta que o valor do brinquedo se subordina ao do jogo, constituindo um suporte material do mesmo. Este autor já avança na diferenciação, entendendo o brinquedo como um suporte material do jogo. Contudo nem sempre o brinquedo se faz necessário para a realização de um jogo, por exemplo caça-ao-tesouro, demonstrando que não há relações subordinativas entre ele. Além disso a expressão de subordinação concede ao brinquedo um valor negativo que

ele não possui.

BENJAMIM (1984, p. 70) entende o brinquedo como "instrumento do brincar" da brincadeira, diferente do jogo, onde predomina o caráter de imitação. Mas segundo MARCELLINNO (1990, p. 26), o autor no decorrer de seus escritos utiliza os termos indistintamente. Outro ponto importante é que o autor não deixa claro qual o sentido de imitação do jogo que se refere.

Já nas ciências humanas, LEIF e BRUNELLE (1978, p. 54) fazem distinção em termos de valores, onde jogar tem caráter positivo ("to play") e o brinquedo caráter negativo ("toy"), conforme MARCELLINO (1990, p. 26). Contudo não há um esclarecimento de critérios para estas avaliações de jogo e brinquedo.

BOUSQUET (in CORREIO DA UNESCO, 1991, p. 5) comenta que há um problema semântico: como os idiomas alemão, espanhol e muitos outros, a língua francesa tem apenas uma palavra - "jeu" - para designar jogo e brincadeira (os equivalentes de "game" e "play" em inglês, por exemplo). Inicialmente jogo e jogos podem designar duas realidades totalmente distintas. Assim, jogo é instituição social, fragmento de jogos; jogos são atitude existencial, forma particular de abordar a vida que se pode aplicar a tudo e não se liga a nada especificamente. Portanto, quando se deseja acentuar o sentido puramente lúdico é mais apropriado empregarmos o termo no plural: jogos ou lúdico.

Há ainda aqueles que classificam os brinquedos segundo alguns critérios (OLIVEIRA, 1982, pp. 63-70):

a) Sexo : Quando a este critério, devemos dizer que atualmente a divisão de brinquedos entre meninos e meninas quase inexistente.

b) Idade : As indicações de faixa etária são arbitrárias e destituídas de qualquer sentido. O brinquedo será ou não adequado para a criança, dependendo da criança, do seu momento, de sua curiosidade, de suas necessidades, de seu estágio de desenvolvimento, etc.

c) Concepção: BARTHES (1987, pp. 40-42):

. Vulgares: representação do microcosmo adulto

. Criativos: "elaboração construída a partir de categorias do universo infantil, a exprimir-se concretamente por um objeto lúdico qualquer"

d) Conteúdo pedagógico: BANDET e SARAZANAS (1973, p.26)

"...certos brinquedos são mais aptos a fazer passar crianças da microsfera, isto é, do pequeno mundo dos brinquedos para o mundo das coisas que têm suas próprias leis, a macroesfera, que é o mundo compartilhado com os outros. De brincadeira, sem finalidade aparente e imediata, a criança, auxiliada pelo brinquedo educativo à compreensão e à experiência já de ordem tecnológica."

Segundo o pedagogo MUCHIELLI (apud OLIVEIRA, 1982, p. 66) "brinquedo educativo é aquele que sabe transformar um interesse espontâneo infantil numa aquisição metódica de conhecimentos e de destreza". Contudo uma criança não brinca somente para aprender, há outros componentes dos significados do brincar, por exemplo o prazer, a exploração e a descoberta gratuitas, a socialização, o estímulo da criatividade etc, que serão tratados no próximo capítulo. E canalizar o brincar somente para uma aquisição metódica de conhecimentos constitui-se numa funcionalização do brincar.

O próprio OLIVEIRA (1984, pp. 48-49), em trabalho posterior, discute a idéia de educação dos "brinquedos educativos", em cuja concepção estão presentes dois tipos de orientação. Uma delas se refere ao fato da criança não possuir consciência latente, mas adormecida, cabendo ao brinquedo educativo a função de despertá-la. A outra supõe a criança como alguém que ignora a si mesma, porque não tem condições de compreender-se sozinha. A função do brinquedo educativo seria, portanto, levar a criança a adquirir uma consciência verdadeira de si mesma. Num e noutro caso prevalece um modelo de educação autoritária, que anula a criança e supervaloriza o objeto. Percebe-se claramente uma visão funcionalista de abordagem "utilitarista e moralista" (MARCELLINO), 1987, pp. 35-40).

e) Confecção:

- . Brinquedos artesanais: construídos por crianças, amadores e/ou semiprofissionais.

- . Brinquedos industriais: produção em série, manual ou mecanizada.

Acrescentamos a estes os brinquedos eletrônicos, que também são produzidos em escala industrial, podendo possuir em seus mecanismos sistemas computadorizados.

f) Fonte de inspiração : motivos tradicionais ou modernos. Segundo o autor, ambos são inseridos na cultura popular, mas esta não é definida pelo mesmo. Discordamos deste critério, uma vez que os motivos tradicionais também podem ser

modernos, pois podem sofrer inovações e recriação de seus significados, assim como as culturas.

g) Relação entre confeccionador e destinatário: brinquedo feito por lazer ou o brigação (profissional ou semiprofissional).

h) Jogos: BORATOV (1960) deixa de focar o brinquedo em si mesmo para centrar-se no jogo. Segundo ele, os brinquedos, por serem acessórios dos jogos, classificam-se nos grupos e divisões dos jogos em que se integram, seja por suas características ou por sua função; ao mesmo tempo constituem-se no elemento único e necessário para definir estes mesmos jogos. Exemplo: pião - brinquedo e jogo. Contudo já discutimos anteriormente esta idéia de subordinação do brinquedo ao jogo e pudemos concluir que existem jogos independentes de brinquedos, tais como: caça-ao-tesouro, pega-pega, esconde-esconde, etc.

i) imitação: classificação segundo técnicas pelo etnólogo francês PINON (apud OLIVEIRA, 1982, pp 68). Críticas: dificuldade de um princípio único de classificação (LOMBARD apud OLIVEIRA, 1982, p. 69) além de subordinar o brinquedo à condição de mero simulacro da técnica, quando não raro foi a invenção lúdica que precedeu a conquista técnica. Alguns grandes cientistas, como Kepler, Ampère, Darwin, Gaus, Pasteur, Maxwell, Planck Poincaré e Einstein, explicaram que no momento de suas descobertas sentiam o prazer e a excitação de uma criança brincando. (KOESTLER, 1965, p 5) Se a pesquisa fundamental em que esses homens se destacaram é a mãe da tecnologia moderna, devemos admitir a idéia de que os desenvolvimentos tecnológicos e as culturas têm pelo menos um componente lúdico em sua origem (BOUSQUET in CORREIO DA UNESCO), 1991, p 5).

j) Efeito pesquisado: LOMBARD (apud OLIVEIRA, 1982, pp. 69-70) define dois tipos de brinquedos: o próprio brinquedo (funcional e figurativo) e objetos ou materiais de toda espécie que derivados de seus objetos originais, servem como suporte a atividades lúdicas (acessórios). Tal critério permite uma concepção heterodoxa do brinquedo, implicando em possíveis reutilizações de objetos não-lúdicos como instrumentos lúdicos (brinquedos). BOMTEMPO (apud OLIVEIRA, 1982, p. 23) concorda com esse ponto de vista, esclarecendo que a distinção entre jogo e brinquedo é um julgamento subjetivo. E em trabalho posterior (1986, pp 17 -18),

a mesma autora analisa os conceitos de vários estudiosos para designar o brincar, chegando à conclusão que há dificuldades para definir, optando por termos, variados conforme o contexto dos autores.

CALLOIS (apud OLIVEIRA, 1982, p.59) relaciona um conjunto de elementos característicos da prática do jogo:

- a) livre: conteúdo de diversão e nunca de obrigação.
- b) delimitada: circunscrição a limites de tempo e espaço previamente estabelecidos.
- c) improdutiva: incapacidade de guardar bens ou tampouco riqueza.
- d) regulamentada: submissão a convenções estabelecidas.
- e) fictícia: fundada num contexto de irrealidade perante a vida/comum.

Em face destas características, o autor classifica em quatro categorias essenciais:

- a) predomínio da competição ("agon")
- b) predomínio do acaso ("alea")
- c) predomínio do simulacro ou disfarce ("mimicry") e
- d) predomínio da vertigem ("ilinx").

E em níveis: "paedia": divertimento, turbulência, improvisação livre; fantasia incontrolada; e "ludus": convenções arbitrárias, série de barreiras no caminho para obtenção de um resultado. No primeiro nível a gratuidade é mais presente (quadro 1).

E por fim, Renusi e Fondin (apud OLIVEIRA, 1982, p. 27) entendem o brinquedo como expressividade para o mundo infantil e para a própria produção cultural (modos, gostos e realizações) de um momento histórico determinado. Apesar da experiência das crianças de imitar os adultos, "os brinquedos nunca deixaram de ser, em uma pequena medida criações originais, contruídas para a infância, como os piões, as bolinhas de gude, os arcos etc.". Discordamos da segunda parte da afirmação dos autores na medida em que estes mesmos brinquedos, durante a Idade Média eram utilizados também pelos adultos, portanto não podemos afirmar que foram contruídos especialmente pelas ou para as crianças, conforme veremos no capítulo terceiro.

Assim, numa proposta de encaminhamento didático, adotaremos neste es-

DIVISÃO DE JOGOS SEGUNDO CAILLOIS (apud OLIVEIRA, 1982 p. 60)

	AGON (competição)	ALEA (azar)	MIMICRY (imitação)	ILINX (vertigem)
PAEDIA Barulho Agitação Riso Louco	Corridas Lutas Atletismo	Cara ou Coroa	Imitações Infantis, Ilusionismo, Bonecos, Máscaras, Fantasias	Rodapio Infantil Carrissel Balanço Valsas
Pipas Jogos de Cartas (paciência) Palavras Cruzadas	Boxe, Bilhar, Esgrima, Damas, Futebol, Xadrez	Apostas Roleta	Teatro	Esqui Alpinismo
LUDUS	Competições Esportivas em Geral	Loteria: Simples, Composta ou por Aproximação	Artes do Espetáculo em Geral	

NOTA: Em cada coluna vertical, os jogos estão classificados de uma forma muito aproximada e numa tal ordem que o elemento PAEDIA diminui de modo constante e o LUDUS aumenta de modo também constante.

tudo diferenciações básicas entre os termos, uma vez que é quase impossível de limitar o brinquedo, da brincadeira e esta do jogo no processo do brincar. Entendemos o brinquedo como o objeto, materialmente construído de forma artesanal ou industrial, podendo também ser imaginário. E a brincadeira/jogo significa a ação sobre o brinquedo, mas que também pode não se utilizar de nenhum objeto, exemplo: pega-pega, esconde-esconde, cela, etc. Não são mutuamente excluídas, pois o brinquedo requer manipulação (ação), bem como as brincadeiras e os jogos necessitam de objetos reais ou imaginários para acontecerem. Além disso, o brinquedo é mais próximo do uso individual, com eleição de regras momentâneas e subjetivas, ao passo que a brincadeira/jogo envolve um grupo de crianças, com menor ou maior grau de regras que todos desejam dominar a fim de constituir a ação de brincar. E por fim, o brinquedo possui maior gratuidade, distração do que a brincadeira/jogo, que tem aumento de destreza, desejo de vencer, disputa. E por sua vez, a brincadeira é mais próxima da "paedia" e o jogo ao "ludus", conforme os níveis de CAILLOIS.

CAPITULO II

SIGNIFICADOS DO BRINCAR

"O homem só é verdadeiramente humano quando brinca"
(Friedrich Von Schuller, in Correio da Unesco, 1991, p. 5)

O objetivo deste capítulo é procurar entender mais profundamente os significados do brincar, analisados por diversos autores, numa tentativa de contrapor as visões adulta e infantil.

No senso comum o termo brincar refere-se à inconseqüência, futilidade, não seriedade. Contudo será que para as crianças o brincar não é uma atividade séria? Os pequenos exprimem uma atração apaixonada pela liberdade em todos os domínios da vida cotidiana, mas sobretudo na forma particular de atividades construídas por brinquedos, brincadeiras e jogos. A brincadeira é a sua razão de viver, a ela se entregam, esquecendo-se de tudo, numa atitude que os adultos têm dificuldade de compreender.

Alguns pais de crianças de classe média e alta, em nome do êxito escolar ou do desenvolvimento de alguma aptidão específica, chegam a excluir as brincadeiras e os jogos da vida da criança. Esse "cuidado preventivo" favoreceria a constituição e a personalidade dessa criança? As raras exceções conhecidas, como a do pequeno Mozart, que o pai prendia no quarto durante horas para obrigá-lo a estudar música, só servem para confirmar a regra: jamais saberemos quantas personalidades foram irremediavelmente excluídas, quando crianças, do livre jogo da natureza e das diversas culturas. Como exemplo da regra, lembremos que no fundo da trama de uma vida exuberante de poder e miserável de afeto e liberdade, em "Cidadão Kane", um dos primeiros filmes premiados por seu significativo conteúdo sócio-cultural e grande produção, havia um brinquedo abandonado. Brinquedo este (um tipo de carrinho com trenó), juntamente com o brincar com os pais de Kane, trocados pela promessa de um futuro riquíssimo de bens materiais, oferecido por um velho homem de negócios. Assim Kane foi obrigado por

seus pais a renunciar a tudo que possuía - um brinquedo, as brincadeiras e a família - por um futuro que se revelou cheio de angústias, insatisfação, egoísmo e orgulho. Às vésperas de sua morte, Kane procura a esperança que havia perdido em seu brinquedo, repetindo seu nome diversas vezes: "Rosebud".

Por outro lado, existem teorias científicas que propõem explicações para o brincar infantil. Stanley Hall apresenta a teoria biológica da "recapitulação", ou seja, as brincadeiras de criança refletem o decurso da evolução dos homínídeos pré-históricos até o momento presente. A história das experiências da raça é recapitulada no desenvolvimento de cada criança (apud ROSAMILHA, 1979, p. 49). Acreditamos que tal pensamento reduz a complexidade do jogo a um único aspecto, uma vez que as crianças não estão lá muito interessadas e, até por desconhecerem, a história da evolução humana, nem tão pouco como simples exercício da aprendizagem dos recursos materiais, morais e educativos dos pais.

A exuberância é característica do comportamento lúdico, o que levou Herbert Spencer à hipótese de que o brincar funciona como uma descarga de energias (apud PARKER, 1978, p. 61). Sem dúvida, as crianças possuem muita energia, e é com ela que constroem suas culturas também, mas novamente há redução da complexidade do jogo em detrimento de outros aspectos.

Segundo Gross (apud ROSAMILHA, 1979, p.49), numa perspectiva adulta, tem-se o brincar como um instinto que leva as crianças a se prepararem para a vida futura. AFLALO (in SEMINÁRIO SESC POMPÉIA, 09/06/92), AMONACHVILI (IN CORREIO DA UNESCO, 1991) e RAABE (1990) concordam, entendendo que brincando a criança se inicia na representação de papéis do mundo adulto que virá a desempenhar mais tarde. Esta é uma visão funcionalista do brincar, demonstrando uma abordagem "utilitarista" (MARCELLINO, 1987, pp.35-40), que vê a criança como um adulto em potencial, instrumentalizando suas necessidades e interesses para uma vida futura e não como um ser que existe no presente.

Para melhor entender os erros que ocorrem na interpretação do brincar pelo adulto, contrapor-se-á à visão infantil (OLIVEIRA, 1989, pp. 17-19):

a) Significado adulto: conquista de algo inaccessível no passado. Implicando numa conquista redentora, símbolo de status no presente. Processo que ocorre de fora para dentro.

Significado infantil: pela manipulação a projeção no mundo, abrindo-se para conquistas e aquisições. Portanto a criança não é passiva perante o brinquedo, à mercê dos significados adultos.

Assim, brincar significa não exigir da vida, por um momento, nada além do que ela é, não lhe cobrar nenhuma finalidade que não seja ela própria. É o desejo de algo que falta e se deve procurar, mas o desejo daquilo que está aqui e agora, do instante que passa e está para surgir. O desejo "sério", árido, adulto, deseja algo que falta. É o desejo daquilo que não se tem, o desejo de consumir. Ao passo que o desejo relacionado com os jogos encontra satisfação em si próprio, nada exige do exterior. Torna desejável o objeto sobre o qual recai. De certa forma, cria a desejabilidade de seu objeto (LACROIX, 1975, p.5)

b) Perspectiva adulta: brinquedo como divertimento que o distancia do real.

"O rei está rodeado de pessoas que só pensam em divertí-lo e em impedi-lo de pensar em si mesmo. Porque pensa em si mesmo é infeliz, por mais rei que seja." (PASCAL, 1979, p.86)

O adulto vê o brincar como uma fuga do cotidiano, como submissão e "passividade" diante de fatos sociais.

Perspectiva infantil: pelo brinquedo um mergulho no mundo que a rodeia, de corpo e alma, envolvendo por inteiro sua personalidade.

"As crianças com sua refinada sensibilidade percebem desde cedo que os dados imediatos representam somente uma das dimensões do real, mas não são o real. A descoberta do real é uma viagem que vai além do mundo das aparências." (OLIVEIRA, 1984, p.9)

Entende-se o brincar da criança como uma recriação da realidade, como uma negação da "passividade" da perspectiva adulta.

c) Aspiração adulta: consumo do prazer, evasão capaz de gerar satisfação.

Aspiração infantil: procura do hedonismo, contudo nem sempre para ela o brinquedo é uma fonte de prazer,

No lúdico, a procura do prazer, a exploração e a descoberta constituem por si só elementos fundamentais do brincar. Às vezes, brinquedos, brincadeiras e jogos têm de ser destruídos e modificados pela própria criança para que nesse processo ela obtenha prazer.

Retomando as teorias científicas, outros autores defendem que a criança

brinca para descarregar suas emoções de forma catártica: Aristóteles, Clapariè de, Freud e Erikson (apud ROSAMILHA, 1979, p.49). ARFOULLLOUX (1990, p. 94) concorda com tal posição e esclarece:

"... a criança que brinca, experimenta-se e constroí-se através do brinquedo. Ela aprende a dominar a angústia a conhecer seu corpo, a fazer representações do mundo exterior e mais tarde a agir sobre ele. O brinquedo é um trabalho de construção e de criação."

ABERAUSTURY (1972, p.15) comenta que "o brinquedo é substituível e permite que a criança repita, à vontade, situações prazerosas e dolorosas que, entretanto, ela por si mesma, não pode reproduzir na mundo real." Nesta perspectiva, o brinquedo para a criança é visto como uma prática de situações conflitivas originárias no mundo real. Mas o que se dirá do mundo imaginário? A criança não poderia brincar também pela fantasia, pela imaginação de um mundo faz-de-conta? Sem dúvida tal interpretação é freudiana e implica numa separação do prazer e da angústia no ato de brincar.

Portanto, consideramos que tais explicações são parciais, uma vez que a criança não possui tão somente emoções a serem descarregadas no brincar, a resolver conflitos intermos unicamente, mas, em principal, por possuir interesses como a procura do prazer, da exploração e da descoberta, já citados nas páginas anteriores. Outro aspecto importante é a abstração da criança do mundo real, implícita nesta teoria, como se a mesma não pudesse intervir na realidade, como se dela não fizesse parte e exercendo, assim, as situações conflitivas tão somente no brincar, sendo desprezadas outras esferas de sua vida social, como por exemplo: família, escola, trabalho precoce, etc.

Estudos de inspiração neo-freudiana e comportamentista, pela psicóloga Edda BOMTEMPO (1986) defendem que é através da atividade do brincar que a criança interioriza os valores éticos da sociedade à qual pertence. Este posicionamento revela uma visão funcionalista de abordagem "moralista" (MARCELLINO, 1987, pp. 35-40), pois como a sociedade é formada por várias classes sociais, não existem os "valores da sociedade". Isso só acontece no plano da dominação ideológica. Além do que cabe à criança contestá-los, e não somente como alguém desprovido de qualquer valor, tendo a necessidade de aprender tudo das classes sociais, como se estes valores fossem muito coerentes...

É interessante observarmos que a maioria das teorias científicas sobre os significados do brincar instrumentalizam-no a serviço de visões funcionalistas dos adultos, em relação às crianças, desconsiderando-as como pessoas que possuem necessidades, interesses e valores próprios em seus tempos.

PIAGET (1971) contribui com a linha cognitivista, afirmando que o brincar é um aspecto de todo o comportamento, através da interação da criança com o ambiente ("acomodação" e "assimilação"). Em cada um destes estágios - sensório-motor, simbólico ou intuitivo, operatório-concreto e operatório-formal - a criança opera mudanças comportamentais frente ao brinquedo e, conseqüentemente, às relações que se estabelecem. Esta teoria já avança um pouco mais em relação às outras por situar a criança em um meio, obtendo modificações a nível de comportamento e das relações que se estabelecem com o mesmo. Contudo, vê-se limitada à medida em que não especifica quais são as modificações e como estas influenciam as crianças. E mais uma vez, se o autor estiver relacionando tais modificações unicamente aos aspectos psicológicos ou neurocomportamentais estará excluindo outros conhecimentos extremamente importantes, como por exemplo o sócio-cultural, da vida dos pequenos.

WINICOTT (1975, pp.59-93) já possui um ponto de vista mais claro, entendendo o brincar como a área intermediária à qual convergem a realidade interna e externa. Nesse sentido, a criança relaciona questões internas com a realidade externa e é capaz de participar de seu contexto e perceber-se como um ser no mundo.

Portanto, até o momento, a teoria que mais se aproxima da visão infantil é a anterior, em particular por considerar a criança como um ser no mundo, participante de seu contexto.

Além das razões mencionadas, existem outras tão ou mais importantes, como a socialização, o estímulo da criatividade e a autonomia para a participação cultural.

A socialização, segundo DENZIM (1975) e PIAGET (1971) - abrindo um parêntese para explicar que este autor não a estuda somente sob este aspecto - ocorre por meio da atividade lúdica, quando a criança se coloca na perspectiva do outro (crianças e adultos), orientando seus comportamentos sobre si mesma

ou em relação a outros objetos inanimados ou animados. Sem dúvida existem certos brinquedos, brincadeiras e jogos que promovem maior ou menor grau a socialização do que outros. Mas no momento não abordaremos esta questão que ficará reservada para o último capítulo.

Quanto ao estímulo da criatividade, de acordo com OLIVEIRA (1984, pp. 64-68) existem várias possibilidades de entendimento. Uma delas se refere à criatividade como um dom, "jeito" ou "aptidão" para criar. Trata-se de uma orientação de cunho elitista, por estabelecer uma seleção, privilegiando "os que podem criar" e discriminando todos os demais que, segundo ela, "não levam jeito" para a "coisa".

Num extremo oposto, tem-se a criatividade comum a todos:

"... uma postura aparentemente aberta, nega que a criatividade seja uma qualidade intrínseca de uns poucos bem dotados. Ao contrário entende o exercício da criatividade como prática possível de ser realizada por todos."
(OLIVEIRA, 1984, p.65)

É o nosso famoso "jeitinho". Sob a aparência de um clima de diálogo e liberdade, reina de fato a ilusão, tanto da participação quanto da liberdade de criação cultural.

E por fim, num questionamento das anteriores e numa proposta de encaminhamento, o autor entende que criatividade supõe trabalho. Dá-se ao nível da educação formal, entre professor e aluno, entre pais e filhos, e o processo denomina-se cultura. Portanto, segundo o autor, criatividade é o resultado de um processo de produção de algo novo, conscientemente, através de trabalho realizado por agentes atuantes na cultura, partindo de elementos preexistentes numa dada realidade. Afirma também que o exercício da criatividade não se limita à criação, mas se refere à recriação dos significados dos brinquedos também.

Várias ressalvas devem ser feitas a OLIVEIRA, em particular à sua proposta de encaminhamento. Inicialmente, criatividade não se dá unicamente ao nível da educação formal, entre professor e aluno e entre pais e filhos. A criatividade pode ocorrer em qualquer outra esfera da educação ou da não educação, por exemplo, entre crianças nas brincadeiras, entre criança e brinquedo, no ócio, etc.

O próprio autor, em trabalho anterior (1981), instrumentalizou o lúdi-

co existente no lazer como o único canal para o desenvolvimento da criatividade. Tal afirmação expressa uma visão funcionalista de abordagem "compensatória" (MARCELLINO, 1987, pp.35-40), como se todas as insatisfações geradas pelo trabalho - escolar ou precoce - e outras obrigações sociais no caso da criança, fossem compensadas no brinquedo, brincadeira e jogo. Assim, contraditoriamente, o autor que situara a criatividade somente no âmbito do lúdico presente no lazer, mais tarde setoriza-o ao nível da educação formal...

Em segundo lugar, ao considerar os agentes atuantes na cultura exclusivamente professores e pais, entendendo-os como mediadores culturais para os pequenos, o autor marginaliza as próprias crianças enquanto seres que possuem culturas. É claro que há influências das culturas dos adultos, todavia as culturas infantis não se limitam às mesmas - recebem e recriam esses conteúdos culturais e fazem culturas também, possuindo elementos exclusivos às crianças, que não podem ser transmitidos pelos adultos.

Ao falar de criatividade, enquanto um processo de criação e recriação, entramos numa questão polêmica que é a participação cultural das crianças como um dos significados do brincar. E isto se deu pelo fato da criatividade estar intimamente relacionada ao ato de criar e recriar - condições fundamentais para o ser humano participar culturalmente de seu contexto social.

Mas antes de abordarmos tal significado do brincar, tentaremos esclarecer o termo "cultura infantil". A princípio, estabelece-se uma grande dificuldade em se falar sobre o termo, uma vez que inexiste uma única cultura pela diversidade de classes sociais de crianças no Brasil, com repertórios variados pelos tipos de aquisições, verificadas na vivência ou na não vivência do lúdico (MARCELLINO, 1990). E não se pode ser ingênuo: existe uma dominação cultural sobre as crianças, independente de sexo ou classe social, que se manifesta generalizadamente, igualizando-as, que é o furto do lúdico. Essa dominação se dá basicamente pela influência da sociedade em geral, e em particular pela escola e pela "indústria cultural", entendendo este termo como "...decorrente do próprio desenvolvimento do capitalismo industrial (...) e tem contribuído para eliminar ou dificultar uma elaboração cultural relativamente autônoma das classes oprimidas" (in VALLE et alii, 1982, pp. 36-37). O núcleo do problema reside no fato de

que elementos culturais passam a ser consumidos cada vez mais interinamente e por uma população que não participa diretamente da elaboração de seus significados simbólicos. Assim, no caso da criança, seu tempo e espaço tem se reduzido ao consumo de bens culturais - o comprometimento da evasão do real e o brinquedo como mercadoria, numa perspectiva adulta (MARCELLINO, 1990, pp.56-67; OLIVEIRA, 1986).

FERNANDES (1979, p.171) reconhece a cultura infantil, contudo, percebe o caráter impuro dessa manifestação, pois se acha impregnada por elementos da "cultura dos adultos". Defende também o processo de educação informal, no caso "o intercâmbio cotidiano" das crianças no processo de sua cultura:

"... são aquisições de elementos culturais por meio de atualização da cultura infantil, sem uma transmissão sistemática e ordenada de experiências, porquanto não há interferência dos adultos (...) educação da criança, entre crianças e para as crianças. A criança é modelada, é formada, também através de elementos da cultura infantil, pois eles põem-na em contato direto com os valores da sociedade."
(FERNANDES, op cit, p. 176)

Algumas críticas podem ser feitas a FERNANDES quanto à sua visão de cultura infantil. Primeiramente, ele não reconhece a diversidade de crianças e existentes no Brasil e, conseqüentemente, suas culturas. Em segundo lugar, retoma a questão dos "valores da sociedade", como se a mesma não possuísse diversas classes sociais, com valores totalmente diferentes e, portanto, culturas variadas.

OLIVEIRA(1982,1986) comenta que o suporte da cultura infantil são os grupos de crianças e as relações que se estabelecem entre elas, absorvendo aspectos da cultura dos adultos, manifestações contemporâneas do mundo presente, com interação e recriação de novas versões, apesar de muitas vezes ser lento e inconsciente.

Desta vez o autor reconhece o grupo de crianças como agentes de sua cultura, mas possui um entendimento generalizado de cultura infantil, desconsiderando a diversidade dos contextos econômicos, políticos e sócio-culturais de milhares de crianças brasileiras, além de generalizar como única "a cultura" dos adultos.

Em suma, neste estudo entendemos as diversas culturas infantis como

processos dinâmicos, em transformação constante, de intercâmbio, criação e recriação dos significados do brincar, podendo ou não ter influências das culturas dos adultos. Dialeticamente, tem-se a possibilidade de se operar nas culturas das crianças a conversão dos jogos em política, enquanto participação destes grupos. E é um contraponto a certas posturas que consideram o brincar como forma de escapismo.

É interessante percebermos que o próprio termo brincar para alguns estudiosos relaciona-se atualmente ao conceito de "lazer infantil", em função dos aspectos tempo e atitude, pelo furto do lúdico da criança na sociedade (MARCELLINO, 1990, pp.53-54).

Por outro lado, outros teóricos consideram que o tempo da criança pré-escolar não apresenta uma divisão rígida entre obrigações, portanto o termo "lazer" só teria significado em oposição ao trabalho escolar (PARKER, 1978, pp. 60-61). Essa abordagem é no mínimo idealista, na medida em que uma grande parcela das crianças brasileiras tem necessidade de lutar para sobreviver (Infância da raiva, dor e sangue, Veja, 29/05/91 ; SÃO PAULO: Prefeitura do Município, 1977 ; STEINER, 1986). E num extremo oposto, as crianças de classe privilegiada possuem uma agenda diária que rivaliza com a dos pais pela obrigatoriedade de cursos de inglês, tênis, karatê, natação, música, entre outros (BERNARDI, Veja São Paulo, 14/10/91) Desta forma independente de classe social, concordamos que o brincar tem se tornado a única oportunidade de lazer infantil (MARCELLINO, 1987).

Segundo este mesmo autor, a visão da "infância como o reinado absoluto do lúdico" advém de uma abstração da criança que não a enxerga como integrante da sociedade moderna (MARCELLINO, 1990, p.54). Pela impossibilidade de vivência no presente, pela preparação para um futuro que não lhe pertence, a criança sofre uma dupla negação (presente e futura), negação da esperança de um futuro novo (p.57).

"Renunciar ao hoje em nome do amanhã? O que esse futuro nos prenuncia de tão sedutor assim? Pintamo-lo com cores exageradamente sombrias, e eis que chega o dia em que nossas previsões se concretizam: o telhado desaba, porque a construção das fundações foi feita com negligência." (DALLARI e KORCZAK, 1986, p. 90)

Contraditoriamente a este pensamento de enxergar a criança como um ser no presente, CHATEAU (1987) considera-a como um adulto em potencial e instrumentaliza o jogo, analisando que "as crianças especialmente dotadas não são , de forma nenhuma, aquelas cujas faculdades se dirigem mais depressa às atividades adultas, aquelas que substituem o jogo pelo trabalho" (op cit, p.118). E se o jogo seria para a criança o que o trabalho significa para o adulto é de supor que sua alienação ou sua privação, acarrete consequências graves, assim como a alienação no trabalho e sua privação (FRIEDMANN, 1972, pp.192-200). Assim , segundo MARCELLINO(1990,p.76) a alienação da criança já contribuiria para um adestramento sutil do caráter social.

Portanto, a negação do brincar implica na formação de um adulto em potencial a-político, ou político da neutralidade, a-crítico, não criativo e não participativo culturalmente, o que certamente será mais útil para a sociedade do que uma criança que brinca. . .

Capítulo III

HISTÓRIA DAS CRIANÇAS, BRINQUEDOS, BRINCADEIRASE JOGOS EM DIFERENTES ÉPOCAS

O objetivo principal deste capítulo é mostrar as transformações das culturas das crianças, dos brinquedos, brincadeiras e jogos em diferentes épocas, a partir das modificações sócio-culturais, econômicas e políticas das sociedades. Além disso, pretendemos mostrar a evolução tecnológica do brinquedo artesanal de tempos "antigos" ao brinquedo industrializado e eletrônico dos dias atuais. E certamente, abordar as inúmeras crises e preconceitos das sociedades frente às inovações que muitos brinquedos/jogos apresentaram no decorrer dessas épocas, semelhantemente à crise atual de muitos pais e educadores diante dos brinquedos industrializados e eletrônicos.

Iniciemos com ARIËS (1981). Em seu livro, o autor traça uma "pequena contribuição à história dos jogos e das brincadeiras" (pp. 82-124), graças a um ^{um}diário de médico que retrata a vida de uma criança no início do século XVII: Luís XIII (Delfim da França). É interessante observar que as crianças reais, legítimas ou bastardas, recebiam o mesmo tratamento que todas as crianças nobres, não existindo diferenças entre os palácios reais e os castelos fidalgos.

Teremos a seguir um breve resumo das principais atividades desta criança. Em 1603, com um ano e cinco meses, o garoto possuía brinquedos habituais de crianças pequenas: cavalo-de-pau, catavento e pião. Aos dois anos, brinca de ações militares com os soldados; frequenta o jogo de péla e malha; e pratica também o arco, que era um tipo de jogo de exercício, juntamente com todas as pessoas. No Natal, participa da festa e das comemorações tradicionais, ganhando de presente uma bola e algumas "quinquilharias italianas", entre as quais uma pomba mecânica, brinquedos destinados tanto à rainha quanto a ele.

Com três anos (1604), participa do jogo de rimas, sendo que em algumas vezes era o mestre. Quando não estava brincando com os pajens, estava brincando com os soldados de bater palmas ou de esconder.

Em 1606, com cinco anos, ainda brinca de bonecas, pratica arco e joga cartas. Aos seis anos, joga xadrez, participa de jogos de adultos como o jogo de raquetes e inúmeros jogos de salão - jogo de cartas, o jogo dos ofícios e brinca de mímica, expressando adivinhações sobre profissões e histórias. Ao Natal, une-se aos adultos nas festas tradicionais.

Com sete anos (1608), tenta-se fazê-lo abandonar os brinquedos da primeira infância, essencialmente as brincadeiras de bonecas. Em contrapartida, ele começa a aprender a montar cavalo, a atirar e a caçar. Participava também dos chamados jogos de azar, como por exemplo rifas, onde as fortunas costumavam trocar de mãos. Esta era uma idade geralmente fixada pela literatura moralista e pedagógica do século XVII para a criança entrar na escola ou começar a trabalhar.

Portanto, no início deste século não existia uma separação tão rigorosa como hoje entre as brincadeiras e os jogos reservados às crianças e os jogos dos adultos. Os mesmos eram comuns a ambos.

A seguir, ARIËS (op cit, pp.89 - 103) faz considerações sobre as origens de alguns brinquedos. No início do século XVII a polivalência de brincadeiras e jogos não se estendia mais às crianças muito pequenas. Em contrapartida, no século XV, o cavalo-de-pau, o catavento, o pássaro preso por um cordão e as bonecas eram brinquedos reservados aos pequeninos. O autor, então, questiona se estes brinquedos não podiam antes ter pertencido ao mundo dos adultos. E comenta que alguns deles nasceram do espírito de emulação das crianças, que as leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-os à sua escala: foi o caso por exemplo do cavalo-de-pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. O mesmo reflexo anima nossas crianças de hoje quando elas imitam um caminhão ou um carro.

Discordamos do autor por considerar que estes brinquedos poderiam ter pertencido antes ou somente ao mundo das crianças, uma vez que elas brincam não só para "imitar" o mundo dos adultos, pelo contrário, muitas vezes, querem fugir da realidade adultocêntrica. E partir para discussões como estas, assemelha-se a perguntar: quem nasceu primeiro - o ovo (brinquedos para crianças) ou a galinha (brinquedos para adultos)?

Mas enquanto os moinhos de vento há muito desapareceram de nossos campos,

os cataventos continuam a ser vendidos nas lojas de brinquedos, nos quiosques dos jardins públicos ou nas feiras. O autor, comenta que as crianças são as sociedades humanas mais conservadoras.

Discordamos também desta colocação, pois o fato do brinquedo ter sido conservado pelo intercâmbio cultural, a tecnologia da construção do mesmo se modificou e isto não demonstra um conservadorismo puro e simples por parte das crianças. Talvez o catavento represente o mito da Liberdade e este seja o grande motivo da grande procura pelas crianças.

Outra brincadeira parece ter tido outra origem, que não o desejo de imitar os adultos, segundo o autor. Por exemplo, nas obras de arte da época, muitas vezes, a criança é representada brincando com um pássaro ferido, na tentativa de domesticá-lo. O pássaro em geral está amarrado a uma correntinha que a criança segura. Às vezes, ele é uma imitação de madeira.

Na Grécia Antiga como na Moderna, era costume nos primeiros dias de março os meninos fazerem uma andorinha de madeira enfeitada com flores, que girava em torno de um eixo. Eles a levavam de casa em casa, e recebiam presentes. O pásaro ou sua reprodução não eram um brinquedo individual e sim um elemento de uma festa coletiva e sazonal, da qual a juventude participava desempenhando o papel que sua classe de idade lhe atribuía.

"Aquilo que mais tarde se tornaria um brinquedo individual, sem relação com a comunidade ou com o calendário, destituído de qualquer conteúdo social, parece ter sido ligado no princípio a cerimônias tradicionais que misturavam crianças e jovens -aliás mal distinguidos dos adultos." (ARIËS, op cit, p. 89)

O autor generaliza todos os tipos de brinquedos individuais, tanto aqueles construídos pelas próprias crianças como aqueles feitos pelos artesãos, ou mais tarde pela indústria do brinquedo. No primeiro caso, as crianças incorporaram aos ~~brinquedos~~ ~~construídos~~ por elas mesmas seus conteúdos sócio-culturais - de intercâmbio, criação e recriação dos seus significados do brincar. O autor, também ignora que existam elementos culturais gerados pelas próprias crianças. É claro que não podemos ser ingênuos ao ponto de não percebermos a interferência dos adultos e, na época, dos artesãos, e atualmente da indústria cultural do brinquedo. Mas também seríamos ingênuos se considerássemos as crianças apenas como imitadoras do mundo adulto, incapazes de recriar seus valores e significa -

dos.

Abordaremos neste momento uma questão muito polêmica que é a relação lúdico - sagrado. ARIËS observa que existia uma relação estreita entre a cerimônia religiosa comunitária e a brincadeira que compunha se rito essencial. Com o tempo, a brincadeira se libertou de seu simbolismo religioso e perdeu seu caráter comunitário, tornando-se ao mesmo tempo profana e individual. Neste processo, ela foi cada vez mais reservada às crianças, cujo repertório de brincadeiras surge então como repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos e dessacralizadas. É o caso da boneca e dos brinquedos em miniatura.

TEIXEIRA e BARROCO (1987, p.11) comentam que a boneca é a mais antiga re-presentação escultórica da figura humana. As vênus pré-históricas estão ligadas a crenças mítico-religiosas de sobrevivência da espécie, muito provavelmente, objetos em torno dos quais haveria manifestações rituais orais-gestuais.

A boneca assumiu um conteúdo sexual que, através dos séculos e das diversas civilizações e culturas se mantém ainda hoje. Velada, sofisticada ou despudo radamente, a boneca-mulher-sexo é uma constante do Inconsciente Coletivo e representa os mitos da Virgem, da Prostituta e da Mãe.

As mais antigas bonecas que se conhecem remontam à Mesopotâmia e ao Egito, tendo sido recolhidas em escavações arqueológicas, junto com outros brinque-dos.

As civilizações greco-romanas legaram-nos igualmente bonecas e brinque-dos de diversos materiais como a madeira, pedra, osso, marfim, cera, terracota, e até chumbo e bronze. Contudo, o fato destes objetos provirem de túmulos suscita sempre a dúvida de poderem ainda ter sido ali depositados para companhia além - túmulo.

Por outro lado, aparecem em vasos cretenses e gregos, cenas de jogos in-fantis e adultos, como as referências aos Jogos Olímpicos. Mais uma vez estabelecem uma relação entre a atividade lúdica e os profundos sentimentos religiosos imanentes nestas civilizações. A vitalidade, a agilidade do corpo e a lucidez de espírito eram consideradas como forças de sobrevivência, capazes de vencer perante o perigo e os obstáculos naturais ou sobrenaturais que na passagem da vida podem surgir no homem. Em Roma, acentua-se o caráter competitivo nos jogos, de se-

melhante ligação com as crenças religiosas.

ARIËS (op cit, pp.89 - 90) esclarece que os historiadores dos brinquedos e os colecionadores de bonecas e brinquedos miniaturizados sempre tiveram muita dificuldade em distinguir a boneca, brinquedo de criança, de todas as outras imagens e estatuetas que as escavações nos restituem em quantidades semi-industriais e que quase sempre tinham significação religiosa: objeto de culto doméstico ou funerário, a exemplo de votos dos devotos de uma peregrinação, etc.

O autor, não pretende concluir que as crianças de outrora não brincavam com bonecas ou com réplicas dos objetos dos adultos. Mas elas não eram as únicas a se servirem dessas réplicas. Aquilo que na Idade Moderna se tornaria o seu monopólio, ainda era partilhado na Antigüidade ao menos com os mortos. Ainda na Idade Média, tal ambigüidade da boneca e da réplica persistiria: a boneca era também o poderoso instrumento do feiticeiro e da bruxo.

COMOE-KROU (in CORREIO DA UNESCO, 1991, pp.22 - 25), em seu estudo sobre o lúdico e o sagrado na África, cita que em 1917, o sueco Yrjö Hirn estendeu a tese de que os jogos derivavam dos ritos religiosos e mágicos a todas as manifestações infantis em todas as sociedades.

Em 1938, inspirando-se nesta tese quando de seu estudo sobre os jogos de Dagon, o etnólogo francês Marcel Griaule escreveu:

"Acontece que os adultos, indagados sobre o significado das estatuetas antropomorfadas de função mágica ou religiosa, respondem tratar-se de bonecas destinadas às crianças. Mesmo em Yougo, essa espécie de cidade santa das encostas, um ferreiro (...) afirmava trabalhar frequentemente para as crianças, o que parecia duvidoso (...) Mas tal afirmação é bastante interessante: revela a fresta pela qual um objeto resvala do religioso ao lúdico". (apud COMOE-KROU, op cit, p. 29)

Roger Caillois, outro discípulo de Hirn, declarou em 1958: "Inúmeros jogos fundamentam-se em crenças perdidas ou reproduzem a forma sem conteúdo dos ritos desativados". E concluía:

"O espírito lúdico é essencial à cultura, mas as brincadeiras e os brinquedos, ao longo da história, têm sido resíduos de culturas ou elementos tomados de uma cultura estrangeira e que se vêem privados de sentido naquela em que são inseridos, os jogos sempre se revelam estranhos à sociedade em que são observados." (apud COMOE-KROU, op cit, p. 23)

Em nossa visão, Caillois não deixa claro o sentido de cultura à qual

se refere e, além disso, não estabelece a ligação com os participantes em questão: crianças ou adultos? Se o autor se referiu aos adultos na confecção dos brinquedos, tais erros são possíveis. Todavia se se referiu às crianças cometeu um engano, substituindo a capacidade criadora e recriadora infantil referente aos significados dos brinquedos, brincadeiras e jogos.

Já no século XIX, surgiram reações a essas teses, entretanto sem grande repercussão. Somente entre 1950 e 1970 Charles Béart deu à teoria de Tylor e Hirn uma refutação que pode ser considerada uma verdadeira purgação epistemológica:

"Nada resta a dizer, uma vez que se descobriram bonecas absolutamente semelhantes às nossas, articuladas e vestidas, nos mais antigos hipogeus do mundo (...) tratava-se exatamente de bonecas e não de estatuetas sagradas. A Antiguidade não confundia uma boneca, uma estatueta de Tanagra e um ex-voto ao deus Mitra, assim como não confundimos uma boneca, uma porcelana de Sèvres e uma imagem sacra (...) Existe, assim, em torno da boneca um mundo à parte, que alguns desejam vincular ao sagrado, sem que nada historicamente permita fazê-lo." (apud COMOE-KROU, op cit, p.23).

Assim COMOE-KROU (op cit, p. 25) conclui que o lúdico e o sagrado emanaram da concepção da divindade, mas a relação que mantém é unicamente de exclusão. Onde surge o sagrado, desaparece o lúdico, e vice-versa.

Retornando a ARIËS (1981,p.90) sobre a questão dos brinquedos em miniatura, semelhantemente ao caso das bonecas, há um monopólio das crianças diante destes objetos, ao passo que uma mesma palavra designava na França essa indústria, quer seus produtos se destinassem às crianças ou aos adultos: "bimboleterie". O bibelô antigo era também um brinquedo. No século XIX, o bibelô se tornou um objeto de salão de vitrina, mas continuou a ser redução de um objeto familiar: uma cadeirinha, um movelzinho, ou uma louça minúscula, que jamais se destinavam às brincadeiras de crianças.

Ainda em 1747, Barbier (apud ARIËS, op cit, pp. 90 -91) escreve:

"Inventaram-se em Paris uns brinquedos chamados fantoches (...) Esses bonequinhos representam Arlequim Scaramouche (a comédia italiana) ou então padeiros (os ofícios), pastoras e pastores (o gosto pelos disfarces rústicos)(...) São dados de presentes a todas às mulheres e meninas (...) As pessoas de sociedade, muito ocupadas (o que diria ele hoje!), não se divertem mais como naquele bom tempo de ócio (?) que viu florescer a moda dos bilboquês e dos fantoches; hoje deixamos os brinquedos para as crianças!"

O teatro de marionetes parece ter tido uma outra manifestação da mesma arte popular da ilusão em miniatura: o Guignol lionês do início do século XIX era uma personagem do teatro popular, porém adulto. Hoje, Guignol se tornou o nome do teatro de marionetes reservado às crianças.

Sem dúvida essa ambigüidade persistente das brincadeiras infantis explica também porque, do século XVI até o início do século XIX, a boneca serviu às mulheres elegantes como manequim de moda. As bonecas de moda desapareceriam e seriam substituídas pela gravura de moda, graças especialmente à litografia.

Existe, portanto em torno dos brinquedos da primeira infância e de suas origens, uma certa margem de ambigüidade, a qual começava a se dissipar em torno dos anos 1600: a especialização infantil dos brinquedos já estava consumada, com algumas diferenças de detalhe com relação ao nosso uso atual.

A partir da primeira infância a criança jogava os mesmos jogos e participava das mesmas brincadeiras dos adultos, quer entre crianças, quer misturada aos adultos. Isso se deve basicamente ao testemunho de uma abundante iconografia, pois da Idade Média até o século XVIII, tornou-se comum representar cenas de jogos: um índice do lugar ocupado pelo divertimento na vida social do "Ancien Régime". E esses jogos, por exemplo péla, malha, boliche, hoje nos parecem muito mais de adolescentes e de adultos. É interessante que não se sentia nenhuma repugnância em deixar as crianças jogar, assim que se tornavam capazes, jogos de azar - de cartas, dados, a dinheiro.

Inversamente, os adultos do século XIV participavam de jogos que hoje reservamos às crianças, por exemplo: jogos populares, bolas de neve, cabra-cega, esconde-esconde. Daí podemos compreender o comentário do historiador contemporâneo Van Marle: "Quanto ao divertimento dos adultos, não se pode dizer que fossem menos infantis do que as diversões das crianças." É claro que não, pois eram os mesmos.

As crianças também participavam no lugar que lhes cabia entre os outros grupos de idade, das festas sazonais que reuniam regularmente toda a coletividade.

Na sociedade antiga, o trabalho não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Os jogos, os divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhe dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir u

nida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, mas esse papel social aparecia melhor nas grandes festas sazonais e tradicionais. Essas festas só foram estudadas por especialistas em folclore ou em tradições populares, que as situam num meio quase que exclusivamente rural. Mas, ao contrário, elas envolviam toda a sociedade, de cuja vitalidade era a manifestação periódica. Ora, as crianças (e os jo - vens) participavam delas em pé de igualdade com todos os outros membros da sociedade e quase sempre desempenhavam um papel que lhes era reservado pela tradição. Como exemplo destas festas temos , na Idade Média: dia dos Santos Inocentes, terça- feira gorda - briga de galo, jogo de bola, carnaval; festas da juventude em maio e novembro; festa dos Reis; Halloween.

Uma outra questão muito importante no estudo de ARIËS refere-se à atitu-de moral com relação aos jogos, brincadeiras e divertimentos das sociedades antigas (op cit, pp. 104 - 124). Segundo o autor, existem dois aspectos contraditó - rios: de um lado, os jogos eram todos admitidos sem reservas nem discriminação pela grande maioria. Por outro lado, e ao mesmo tempo, uma minoria poderosa e cul - ta de moralistas rigorosos os condenava quase todos de forma igualmente absoluta e denunciava sua imoralidade, sem admitir praticamente nenhuma exceção. A indife - rença moral da maioria e a intolerância de uma elite educadora coexistem durante muito tempo.

Fazendo uma analogia, podemos estabelecer uma relação concreta com um grande número de crianças que tem se interessado de forma crescente pelos brinque - dos industrializados e eletrônicos, ao passo que uma minoria de "educadores" re - crimina tal manifestação cultural em nome da violência, da lógica imposta e do de - terminismo supostamente presentes nesses tipos de brinquedos, considerando - os maus à infância e à juventude, e recomendando somente aqueles que sejam "educati - vos", "construtivos", etc. O que tais "educadores" atuais não entendem é que os mesmos brinquedos industrializados e eletrônicos podem ser educativos e construtivos conforme a abordagem que se dê a eles.

Ao longo dos séculos XVII e XVIII, porém, estabeleceu-se um compromisso que anunciava a atitude moderna com relação aos jogos, fundamentamente diferente da antiga. Esse compromisso interessa a ARIËS porque é também um testemunho de um novo sentimento da infância: uma preocupação antes desconhecida de preservar

sua moralidade e também de educá-la, proibindo-lhe os jogos então classificados como maus, e recomendando-lhes os jogos então reconhecidos como bons. Como exemplo podemos citar os jogos de azar a dinheiro. Mesmo nos colégios, centros de moralização mais eficaz, os jogos a dinheiro persistiram por muito tempo, apesar da repugnância que por eles sentiam os educadores. Em torno de 1830, a reforma do Dr. Arnold delimitaria mais tarde da escola inglesa essas práticas com vários séculos de existência, que outrora eram admitidos com indiferença e que foram então considerados imorais e viciosas.

Do século XVIII até nossos dias, a atitude moral com relação aos jogos de azar evoluiu de maneira bastante complexa: à medida que se difundiu o sentimento de que o jogo de azar era uma paixão perigosa, um vício grave, a prática tendeu a modificar alguns desses jogos, reduzindo o papel do azar, que no entanto ainda subsiste em benefício do cálculo e do esforço intelectual do jogador.

Na sociedade do "Ancien Règime", o jogo sob todas as suas formas - o esporte, o jogo de azar - ocupava um lugar importantíssimo, que se perdeu em nossas sociedades técnicas, mas que ainda hoje encontramos nas sociedades primitivas arcaicas. Ora essa paixão que agitava todas as idades e todas as condições sociais, a Igreja opôs uma reprovação absoluta. E ao lado da Igreja colocaram-se alguns leigos apaixonados pelo rigor e pela ordem, que se esforçavam para domar uma massa ainda selvagem e para civilizar costumes ainda primitivos.

A Igreja medieval também condenava o jogo sob todas as suas formas, sem exceção nem reservas, e particularmente nas comunidades de clérigos bolsistas que deram origem aos colégios e às universidades do "Ancien Règime".

Essa atitude de reprovação absoluta modificou-se contudo ao longo do século XVII, e principalmente sob a influência dos jesuítas. Os humanistas do Renascimento em sua reação antiescolástica, já haviam percebido as possibilidades educativas dos jogos. Mas foram os colégios jesuítas que impuseram pouco a pouco às pessoas de bem e amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos. Propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos, com a condição de que pudessem escolhê-los, regulamentá-los e controlá-los. Assim disciplinados, os divertimentos reconhecidos como bons foram admitidos e recomendados, e considerados a partir de então como meios

de educação, tão estimáveis quanto os estudos.

Um sentimento novo, portanto, apareceu: a educação adotou os jogos que até então havia proscrito ou tolerado como um mal menor. Os jesuítas editaram em latim tratados de ginástica que forneciam as regras dos jogos recomendados. Admitiu-se cada vez mais a necessidade de exercícios físicos a fim de satisfazer o maior gosto da criança: movimentar-se. E os médicos do século XVIII, inspirados nos velhos "jogos de exercício", na ginástica latina dos jesuítas, conceberam uma nova técnica de higiene corporal: a cultura física.

No fim do século XVIII, os jogos de exercício receberam uma outra justificativa, desta vez patriótica: eles preparavam os rapazes para a guerra. Compreenderam-se então os benefícios que a educação física podia trazer à instrução militar.

Assim sob influências sucessivas dos pedagogos humanistas, dos médicos do Iluminismo e dos primeiros nacionalistas, passamos dos jogos violentos e suspeitos da tradição antiga à ginástica e ao treinamento militar, das pancadarias populares aos clubes de ginástica.

Percebemos que os conteúdos não se modificaram muito, todavia os métodos, as abordagens, os materiais, as pessoas, enfim a sociedade. Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos conservaram em si mesmos elementos essenciais das culturas das crianças e estão presentes tanto nas manifestações culturais dos pequenos de antigamente, como nas manifestações atuais. Talvez esses elementos essenciais presentes tanto nos brinquedos / jogos antigos como nos brinquedos / jogos industrializados e eletrônicos sejam os mitos ...

A evolução citada anteriormente, foi comandada pela preocupação com a moral, a saúde e o bem comum. Uma evolução paralela especializou, segundo a idade ou a condição social, os jogos que originalmente eram comuns a toda a sociedade.

No fim da Idade Média, os jogos de desafio estavam em grande moda. Esse tipo de brincadeira sem dúvida se originou nos costumes da corte. Em seguida passou para a canção popular e para as brincadeiras infantis, como por exemplo o jogo de rimas.

Uma estampa de Epinal do século XIX representa ainda esses mesmos

jogos, mas se intitula "Jogos de Outrora", o que indica que a moda começava a abandonar-los e que eles se tornavam provincianos, quando não infantis ou populares: a cabra-cega, o jogo do assobio, a faca na baica com água, o esconde-esconde, o passarinho que voa, o cavaleiro gentil, o homem que não ri, o pote do amor, o rabugento, a berlinda, o beijo embaixo do castiçal, o berço do amor. Alguns desses jogos se tornavam brincadeiras de criança, enquanto outros conservariam o caráter ambiglo e pouco inocente que outrora fizera com que fossem condenados pelos moralistas.

No século XVII havia uma distinção entre os jogos dos adultos e dos fidalgos, e os jogos das crianças e dos vilões. A distinção era antiga e remontava à Idade Média. Mas nesta época, a partir do século XII, ela se aplicava apenas a certos jogos, pouco numerosos e muito particulares: os jogos de cavalaria. Antes disso, antes da constituição definitiva da idéia de nobreza, os jogos eram comuns a todos, independentemente da condição social.

A partir do século XII, certos jogos já eram reservados aos cavaleiros e mais precisamente, aos adultos. Assim enquanto a luta era uma brincadeira comum, o torneio e a argolinha eram jogos de cavalaria. O acesso ao torneio era proibido aos plebeus, e as crianças, mesmo nobres, não tinham direito de participar: pela primeira vez, talvez, um costume proibia às crianças e ao mesmo tempo aos plebeus participar de jogos coletivos.

Surgiu então a idéia de que os nobres deviam evitar misturar-se com os plebeus e distrair-se entre eles: uma opinião que não conseguiu impor-se totalmente, ao menos até que a nobreza desaparecesse enquanto função social e fosse substituída pela burguesia, no século XVIII. Percebemos claramente neste trecho a distinção de classe social no brincar.

Não faltam exemplos da evolução que gradualmente transferiu os jogos antigos para o repositório dos jogos infantis e populares. Tome-se o arco, por exemplo: no fim da Idade Média, o arco não era monopólio das crianças, ou apenas das crianças pequenas. Em obras de arte da época, como tapeçaria e talha, pode-se ver adolescentes brincando com arco, que permitia acrobacias, figuras às vezes difíceis de se executar, e era bastante familiar entre os jovens e bastante antigo também para ser utilizado em danças tradicionais.

A partir do fim do século XVII, nas cidades o arco parece ter sido deixado às crianças: uma gravura mostra uma criancinha rolando seu arco, como o fariam as crianças durante todo o século XIX e parte do século XX. Brinquedo de todos, a cessório de acrobacia e da dança, o arco seria confinado a crianças cada vez meno res, até seu abandono definitivo: talvez a verdade seja que, para manter a atenção das crianças, o brinquedo deva despertar alguma aproximação com o universo dos adultos, inserindo-as na realidade. Como já mencionamos anteriormante, temos sérias restrições quanto à esta visão adultocêntrica do brinquedo da criança.

Em relação à pêla, era um dos jogos mais difundidos entre os desportivos. Era o que os moralistas do fim da Idade Média toleravam com menos repugnância: du rante vários séculos, foi o jogo mais popular, comum a todas às condições sociais, aos reis e aos plebeus. Mas essa unanimidade cessou no fim do século XVII. Constatava-se então um declínio da popularidade da pêla. Embora os adultos bem criados abandonassem esse jogo, os camponeses e as crianças (mesmo bem criadas) permaneceram-lhes fiéis sob diversas formas de jogos de raquetes. No país Basco, a pêla substituiu até seu renascimento sob a forma aperfeiçoada da pelota basca, jogada com cestas grandes ou pequenas.

Muitos jogos de exercício passariam assim para o domínio das crianças e do povo. Foi o que aconteceu com a malha, com o boliche e críquete, abandonados pela nobreza e pela burguesia, no século XIX, passaram aos adultos dos campos e às crianças.

Essa sobrevivência popular e infantil de jogos outrora comuns a toda a co letividade preservou também uma das formas de divertimento mais gerais da antiga sociedade: o disfarce, a fantasia - rapazes vestidos de mulheres, princesas vesti das de pastoras, máscaras para sair. A partir do século XVIII, as festas à fantasia se tornavam mais raras e mais discretas na "boa" sociedade. O carnaval se tor nou então popular e atravessou o oceano, impondo-se aos escravos negros da América, enquanto os disfarces e fantasias foram reservadas quase que às crianças.

Finalmente ARIËS (op cit, p.124) chega a uma conclusão importantíssima, em que em cada caso a mesma evolução repetiu-se monotonamente:

"Partimos de um estado social em que os mesmos jogos e brincadeiras eram comuns a todas às idades e todas às classes sociais. O fenômeno que se deve sublinhar é o

abandono desses jogos pelos adultos das classes sociais superiores e, simultaneamente, sua sobrevivência entre o povo e as crianças dessas classes dominantes."

É notável que a antiga comunidade dos jogos se tenha rompido ao mesmo tempo entre as crianças e os adultos e entre o povo e a burguesia. Essa coincidência permite entrever desde já uma relação entre o sentimento da infância e o sentimento de classe.

Assim podemos perceber através desta conclusão que , a partir da antiga comunidade, houve um rompimento da unidade que regia as vidas das pessoas. Apareceu então a divisão moderna: trabalho e lazer, incitando a uma dominação etária e social.

Passemos neste instante à obra de SILVA et alii (1989, pp. 16-29) que faz um breve histórico do papel da criança e do brincar nas diferentes estruturas familiares. Relataremos somente os aspectos significativos e ainda não tratados no estudo em questão.

Partindo da Idade Média, como vimos em ARIÈS, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos eram comuns a toda a sociedade (independentemente de idade ou classe social), formando um dos principais meios de que dispunha para estreitar seus laços coletivos e para se sentir unida. Aplicava-se a quase todos os jogos e brincadeiras e era mais evidente nas grandes festas sazonais e tradicionais, onde as crianças, jovens e adultos participavam de modo igual, desempenhando papéis que lhes reservava a tradição. As autoras referem-se à sociedade européia, e para que fique evidente a força da coletividade abordaram, em linhas gerais, as estruturas dos diferentes tipos de famílias predominantes a partir desta época.

A criança na aristocracia vivia diante de uma gama de adultos, pois dava-se pouco valor à privacidade, à domesticidade e aos cuidados maternos. Portanto, elas não eram o centro das relações familiares e muitas delas, de ambos os sexos, eram enviadas a outras casas nobres para serem criadas. É interessante notar que a sexualidade infantil era publicamente reconhecida.

A educação da criança consistia em ensinar-lhe a obedecer regras e tradições que levavam ao estabelecimento da hierarquia. E uma maneira utilizada pa

ra que se respeitasse as normas, quando transgredidas, e cultivasse a humildade, era o castigo corporal, como por exemplo chicotadas.

Já no campesinato europeu havia grandes disparidades econômicas, pois estavam incluídos nesta classe meeiros, trabalhadores diaristas e agricultores independentes. Cada indivíduo fazia parte de um grande círculo de relações sociais onde a aldeia exercia funções de família e possuía toda a autoridade. A vida da comunidade era regulamentada pelos costumes e tradições cultivados na própria aldeia, e tudo que ocorria a cada um passava pelo conhecimento do coletivo, não existindo nenhuma privacidade.

As mães eram subordinadas, mas dispunham de considerável poder, pois seu trabalho era vital para sobrevivência da família e da comunidade. Eram também auxiliadas por outras mulheres no cuidado dispensado dos filhos; a integração da criança na comunidade se fazia pelo cultivo da memória dos mortos, presentes nas histórias e tradições orais e do respeito aos mais velhos e às normas e tradições da aldeia. Era costume as crianças aprenderem desde cedo a tomarem conta de si mesmas e a arranjar-se como pudessem nas situações, pois passavam grande parte do dia sozinhas. Também era costume enviar as crianças à casa de outro camponês por um período, considerado como aprendizado. Desta forma, as crianças se relacionavam com vários adultos, criando laços de dependência com a comunidade.

O aparecimento da estrutura familiar burguesa é um marco importante nas transformações de família, infância e das relações dos indivíduos com o coletivo, pois desenvolveram-se novos sentimentos em relação a estes aspectos e, consequentemente, levaram-se os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as festas a se tornarem gradativamente exclusivos ao universo da criança.

A vida da mulher passa a ser o lar e tudo o que acontece fora deste contexto, como modificações políticas e econômicas, não lhe diz respeito. O lar, portanto, é um lugar íntimo e afetuoso, reservado ao lazer e às relações de proximidade com a família.

O relacionamento com os filhos começa a ser revisto dentro da estrutura familiar burguesa, e estes passam, gradativamente, a assumir uma grande importância para os pais. Surge então a escola como única instituição social que, junto com a família, irá cuidar de educar - moral e espiritualmente - as crianças

mais favorecidas economicamente, sendo apartadas dos adultos para dentro dos muros escolares, a fim de adquirir formação (OLIVEIRA, 1986, p. 61).

Assim assistimos às transformações na maneira de perceber, pensar a criança e de relacionar-se com ela. Na Idade Média, a aprendizagem infantil era feita com outros adultos que não eram seus pais - esta era a forma comum de educação. As escolas eram raras e destinadas apenas a alguns, por exemplo, os clérigos. Mas a partir do século XV, a educação passa a ser fornecida cada vez mais pela escola, tornando-se o instrumento normal da iniciação social e caminho que prepara da infância para o mundo adulto.

A passagem da aprendizagem para a responsabilidade da escola demonstra também uma aproximação entre família e criança, pois embora esta relação mais próxima não tenha ocorrido desde o início devido às escolas serem em geral distantes as crianças quase nunca eram internas; moravam em pensionatos onde eram frequentemente visitadas pelos pais. Além disso, no século XVII, discutia-se muito sobre as vantagens de se mandar uma criança à escola, e muitos eram favoráveis à educação em casa, realizada por um mentor.

Segundo ARIÈS (op cit, p. 11) "começou então um longo processo de enclausuramento das crianças (como de loucos, pobres e prostitutas) que se estenderia até nossos dias e ao qual se dá o nome de escolarização".

Com o início da industrialização surge a família da classe trabalhadora, formada a partir do campesinato deslocado de seu local de origem e da sociedade urbana de baixa renda, tendo péssimas condições de sobrevivência, preservando-se a alta festividade e a alta moralidade existentes na aristocracia e no campesinato. Viviam do trabalho que era realizado num período de horas muito extenso, e devido aos salários muito baixos a família toda tinha de trabalhar. Assim, até mesmo as crianças mais novas já trabalhavam e possuíam pouco tempo e espaço para as brincadeiras. Eram criadas nas ruas, sem uma constante atenção e fiscalização da mãe, onde "aprendiam depressa e bem o que era a vida sob o capitalismo" (POSTER, 1979, p. 211).

A família trabalhadora relacionou-se e recebeu influências e interferências da vida na fábrica ou nas minas e moinhos, deparando-se com as figuras dos capitalistas com as quais não podiam identificar-se, mas de onde recebiam uma série de

normas e regras , inclusive a disciplina das crianças que era realizada no próprio ambiente de trabalho.

"A partir da Revolução Industrial inventaram-se modos de produzir em massa mecanismos de recreação que, por essa forma, banalizaram-se. Os sisudos burgueses do século XIX não tinham tempo a perder com pueridades . A fabricação industrial se endereçava à clientela infantil, e a palavra 'brinquedo' passou a ter o significado atual". (COELHO apud OLIVEIRA, 1982, p.30)

Do mesmo modo que os jogos, as brincadeiras e os brinquedos faziam parte do convívio social. Em seus primórdios, eram feitos dentro da própria família e por artesãos, de acordo com a matéria-prima que trabalhavam. Todos, inclusive as crianças podiam ter acesso ao próprio processo de construção do brinquedo. Com a industrialização esta relação se transforma. A produção do brinquedo aparece como função de uma única indústria, existindo uma preocupação na busca de variedade de material, de diversidade e de maior elaboração dos brinquedos, que ganham um novo tamanho, movimento (mecanização) e também som.

A relação da criança com os brinquedos conta com a participação direta do fabricante, mesmo como participante de brincadeiras e jogos. É também o adulto que passa às crianças objetos que antes eram utilizados em cultos e rituais, como por exemplo bonecas e chocalhos, que integravam os laços coletivos da comunidade, sendo transformados a partir da imaginação infantil no brincar.

Conforme TEIXEIRA e BARROCO (1987, pp.13-26) nos relata, as invasões napoleônicas, o individualismo romântico, a rígida ideologia victoriana, as múltiplas oscilações políticos-sociais e a guerra de 1870, irão fortalecer a burguesia do século XIX que substitui as atividades lúdicas coletivas por manifestações culturais diversas. Como exemplo, tem-se o surgimento da bicicleta (1870) , fazendo o furor da burguesia, tanto para crianças como para adultos.

Nos anos 20 deste século, o grande brinquedo coletivo foi o ioiô, que crianças, jovens e adultos exibiam em casa e nas ruas. Esta moda só voltou a ter paralelo no cubo mágico dos anos 80. Percebemos que o mesmo fato se deu com o arco/bambolê, inferindo um retorno às culturas infantis antigas.

Nesta época surgiu também o cinema sonoro, pois o cinema mudo data de aproximadamente no início do século. Havia plena liberdade para as crianças acompanharem os pais a ver qualquer filme: "Os irmãos Marx", "Cowboys" passaram a

fazer parte das culturas das crianças ocidentais, imitando e brincando com o que veem na tela.

SILVA (mimeo.) analisa as mudanças ocorridas nos últimos cinquenta anos na educação das crianças. Nos anos 30, as crianças viveram os delírios de ter um quintal, brincadeiras coletivas nas ruas, das estórias e medos que chegavam com elas. Nesta época, ainda que sob os olhos das mães, os filhos pequenos podiam participar de atividades variadas com os membros da família e com os vizinhos. A mãe deixava a criança brincar no quintal, mas ficava atenta; volta e meia, ela ia dar "olhadinhas" aos eventuais perigos físicos e às possíveis brincadeiras sexuais. É importante salientar que o adulto representava o papel de animador, ensinando jogos e cantigas de roda ou estórias para as crianças.

Nos anos 50-60, as crianças ainda brincavam cotidianamente com os vizinhos e parentes, e as mães se envolviam nas brincadeiras com os filhos. Mas com o aparecimento dos clubes, automóveis e brinquedos industrializados, as opções de lazer ficaram maiores.

Então surgiram os brinquedos pedagógicos no Brasil e as mães começaram a matricular os filhos em escolinhas ditas experimentais. Portanto a escola e o sucessivo aumento do tempo escolar tiveram duas consequências fundamentais no domínio do brincar: o progressivo enriquecimento lúdico do material didático, que se alargou à pré-primária nos anos 50 e, a concentração de tempos de recreio, onde se transmitiam tradições, jogos, cantigas, rodas e as últimas novidades...(TEIXEIRA, op cit, p. 27)

Segundo PERROTTI (mimeo) nesta época houve um recolhimento crescente da infância nos espaços domésticos e em instituições especializadas (creches, escolas), implicando no distanciamento dos espaços públicos, quando a rua deixa de ser um espaço de convivência lúdica para se tornar apenas ponto de passagem, espaço utilitário de ligação, corredor.

Aproximadamente nestes anos surgiu a rádio, com seus tempos radiofônicos emitidos especialmente para as crianças, que foi, anteriormente ao aparecimento da televisão, monopolizadora dos interesses da criança e do jovem, um extraordinário passatempo e um importante fator de divulgação cultural infantil (TEIXEIRA e BARROCO, op cit, p.27).

Nas décadas de 70-90, as mudanças foram bem mais radicais. As atividades de algumas crianças passaram a ser supervisionadas pelas mães, que incluíram a televisão e o brinquedo solitário dentro de casa e, eventualmente, a colaboração nas tarefas domésticas.

OLIVEIRA em trabalho posterior(1986, p.34) comenta que se o maior confinamento de determinadas crianças dentro de casa as aproxima fisicamente da família e as protege da violência nas ruas, opera certamente uma limitação nos horizontes da percepção e da ação infantil. Afinal não poucas vezes, toda a energia física esbarra contraditoriamente com a ordem doméstica.

E MOORE (1972, pp 139-140) complementa que é evidente que as crianças de agora estão muito menos dispostas que as da sociedade pré-industrial a ver nos pais exemplos de conduta. Hoje vão buscar seus exemplos nos meios de comunicação de massa e nos bandos. Os heróis do rádio e da televisão com suas cópias ou originais entre os bandos de bairros, desempenham atualmente a parte vital no processo de socialização.

199(?)...as crianças entram rapidamente no mundo da ficção científica: os contos de fadas voaram para as estrelas; a varinha mágica transforma-se em raio laser; o príncipe encantado vem de outro planeta; a floresta misteriosa , tranforma-se em galáxia; as carroças em discos voadores; os soldados do rei em robôs...

A TV, o vídeo e o computador entram nos sonhos dos brinquedos de muitas crianças...

Capítulo IV

VISÃO CRÍTICA DOS BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS DASDIVERSAS CULTURAS DAS CRIANÇASEM NOSSOS DIAS

"No passado houve diversos jogos hoje que se transformaram em mistério. Nosso futuro depende de nossa capacidade de criar não somente técnicas, mas também sociedades e culturas novas. Depende, em suma, da nossa capacidade de continuar brincando livremente!"
(Editorial in CORREIO DA UNESCO, 1991, p.3)

Após termos conceituado no primeiro capítulo de forma didáctica os termos "brinquedos, brincadeiras e jogos"; esclarecido, no segundo, os significados do brincar, privilegiando a visão infantil em detrimento da adulta; e no terceiro capítulo mostrado as transformações culturais das crianças, brinquedos, brincadeiras e jogos no decorrer dos tempos; entendemos ser o presente capítulo mais importante em relação aos anteriores, uma vez que se reporta às idéias supracitadas, compondo a própria tese do trabalho. Portanto, pretendemos propor uma visão crítica dos brinquedos, brincadeiras e jogos das diversas culturas das crianças em nossos dias, indicando alguns aspectos positivos e negativos destas manifestações culturais do brincar. É necessário esclarecer que para realizarmos tal análise, tentaremos nos posicionar como crianças, evitando emitir juízos de valores.

Inicialmente trataremos as brincadeiras de rua e os jogos tradicionais e populares como elementos das culturas infantis. Este tipo de manifestação cultural é praticado com maior frequência por grupos de crianças de classes menos privilegiadas a nível econômico, que vivem em periferias e, geralmente, são desenvolvidos em ruas, quintais, terrenos baldios e em pátios escolares. Possuem cada um deles diferentes denominações e variações na sua evolução segundo a área geográfica em que são praticados. Podem ser realizados sem brinquedos, como é o caso do pega-pega, esconde-esconde, cela, etc, quando estão presentes brinquedos imaginários, ou utilizando-se de recursos materiais de fácil acesso e

baixo custo, tais como pedaços de madeira, sobras industriais e outras sucatas disponíveis. Essas brincadeiras e jogos provêm de um processo de intercâmbio, criação e recriação culturais entre as crianças. Dessa forma, até mesmo o termo "tradicional", associado a essa tipologia, é passível de mudanças de significados. Exemplos: amarelinha, pião, peteca, corda, bambolê, bolinha de gude, "bets" ou jogo de taco, jogo de argolinhas, bola, boneca, etc.

Podemos destacar alguns aspectos positivos destas manifestações culturais do brincar. BENJAMIM (1984, p. 93) aconselhava os artesãos a atentarem para a necessidade que as crianças sentem de imaginar o processo total de criação e construção de brinquedos, e não um simples interesse pelo resultado final - o produto. Sem dúvida alguma este é um ponto positivo - percepção e participação da criança em todo o processo criativo, mas há de se frisar que não se limita somente a esta manifestação cultural, uma vez que por meio de um videogame do sistema Lego-Logo (Núcleo de Informática Aplicado à Educação - UNICAMP) as crianças também podem ter noção de todo o processo criativo de um brinquedo, só que com o auxílio de um computador, principalmente na fase de planejamento da construção.

OLIVEIRA (1982, pp. 81-104) realizou uma pesquisa exploratória sobre a tipologia dos brinquedos artesanais na grande São Paulo e em outros estados, sob a ótica dos artesãos. Relacionamos somente os dados significativos para o estudo em questão (quadro 2). Quanto à distribuição regional da produção de brinquedos artesanais, a simples leitura das tabelas revela que, entre as preferências, os **veículos** disputam com as **bonecas** o primeiro lugar. Há, porém, variações regionais: enquanto na Grande São Paulo as bonecas se acham representadas por 28% do total dos brinquedos (podendo esta cifra se elevar para 32%, se computarmos também acessórios e/ou vestimentas a elas destinadas), os veículos somam apenas 24%. Já em outros Estados, considerados conjuntamente, a relação se inverte: são 30% de veículos e apenas 13% de bonecas (ou 17%, se acrescentarmos os acessórios). Outro lugar de destaque é ocupado pelos **bichos**, que representam 19% dos brinquedos artesanais encontrados em São Paulo e imediações, e 12% nos demais Estados. São, essencialmente, bichos domésticos, animais "amigos", que vivem ao lado do homem. Não deixa de ser interessante mencionar que, se tomarmos

QUADRO 2: Tipologia de Brinquedos Artesanais (OLIVEIRA, 1982, pp. 83-90)

		REGIÃO	
		GRANDE SÃO PAULO	OUTROS ESTADOS
T I P O S	BICHOS	19%	12%
	MÓVEIS	6%	10%
	UTENSÍLIOS DOMÉSTICOS	2%	13%
	BONECAS	28%	13%
	ACESSÓRIOS DE BONECAS	4%	4%
	VEÍCULOS	24%	30%
	SUPORE DE BRINCADEIRAS/ JOGOS	12%	11%
	COM MOVIMENTO	1%	4%
	ARMAS	1%	1%
	INSTRUMENTOS MÚSICAIS	3%	1%
USO	RURAL E URBANO	51%	84%
PERÍODO - CIDADE	INDIFERENTE	100%	99%
FORMA DE USO	COLETIVA E INDIVIDUAL	30%	70%
CONTEÚDO	REPRESENTATIVO	93%	96%
PRÁTICA	SEM REGRAS	93%	97%
SEXO	FEMININO E MASCULINO	52%	44%
FAIXA ETÁRIA	INFANTIL(até 13 anos)	72%	89%
LOCAL DA PRÁTICA	QUALQUER LOCAL	77%	87%

uma categoria mais abrangente, a dos brinquedos que representam a vida doméstica (somando-se, sob este rótulo, bichos, móveis e utensílios miniaturizados) teremos 27% dos brinquedos coletados na Grande São Paulo e 35% dos brinquedos localizados em outros Estados. Estes dados nos ilustram como a produção artesanal de brinquedos é iluminada pelas representações do cotidiano (casa, pessoas, veículos), recriando-se sob formas lúdicas uma gama de representações de pessoas e de coisas que convivem no dia-a-dia de cada um. Aos que são inimigos dos chamados "brinquedos bélicos", a experiência trouxe informes alentadores: apenas 1% (na Grande São Paulo) e 2% (nos demais Estados) dos brinquedos encontrados se enquadravam na categoria, o que desde logo desvincula este tipo de brinquedo da preferência daqueles que fazem artesanalmente objetos lúdicos.

O uso de brinquedos artesanais aplica-se tanto ao ambiente rural quanto urbano, pondo fim à idéia de que tais manifestações culturais estão presentes somente no meio rural, como se esse ambiente fosse detentor desta tipologia de brinquedos.

Quanto à periodicidade, o mito da sazonalidade no lúdico tradicional deve ser posto a nu, porque entre nós é comum encontrar-se quem postule uma **pre - servação** das coisas do mundo tradicional ante os efeitos "deletérios" da televisão e de outros meios de comunicação de massa. Aqueles que ainda acalentavam ilusões de ser o brinquedo artesanal produzido em função de épocas definidas (como "o tempo" do pião, "o tempo" da pipa, e assim por diante) podem constatar que, atualmente, a realidade é bem outra. A pesquisa dos brinquedos veio apenas reafirmar que a luta **contra os mass media** é ingênua e é totalmente desvinculada da história. "Preservar" ou querer conservar populações inteiras à margem da TV e, atualmente do videogame, é inócuo e altamente arbitrário, visto que em todos os meios sociais, mesmo os mais pobres, há a presença ou do rádio, ou da TV, ou mesmo de brinquedos/jogos eletrônicos: e, afinal, quem dentre nós seria capaz de atirar a primeira pedra? Que fique bem claro: brinquedos sazonais, nos dias de hoje, simplesmente inexistem, salvo na mente imaginosa de muitos puristas de gabinete, e ainda assim quando acometidos de crises nostálgicas.

A forma de uso abrange tanto o individual, ou seja, a criança em conta-
to com pelo menos um brinquedo/brincadeira, como o coletivo, várias crianças in

tercambiando, criando e recriando brinquedos, brincadeiras e jogos.

Quanto ao conteúdo predomina o caráter representativo, ou seja, para as crianças os brinquedos artesanais possuem significados individuais e coletivos, compondo um dos elementos das diversas culturas infantis.

A prática, no caso, deve ser entendida como a brincadeira/jogo, na qual predomina a inexistência de um "marcação" rígida de regras, o que se aproximaria mais da "paedia", segundo CAILLOIS.

Esta tipologia de brinquedos aplica-se a ambos os sexos e destina-se a uma faixa etária infantil e pré-adolescente.

O local de utilização dos brinquedos artesanais foi outro ponto a suscitar ressalvas em relação às imagens préestabelecidas. Geralmente, quando se pensa em brinquedo artesanal associa-se a sua prática a locais abertos, ao ar livre, como se convencionou chamar. São os brinquedos cuja utilização se daria em contato estreito com a natureza, sendo assim incompatíveis com recintos fechados. O que nos mostrou a pesquisa? Simplesmente que os brinquedos artesanais identificados prescindem de um local especializado. Sua prática se exerce, em 82% dos casos, em qualquer local; apenas 10% desses brinquedos estão relacionados com prática ao ar livre e 8%, aos recintos fechados.

O que não podemos esquecer, de forma alguma, é que esta pesquisa foi realizada em 1982, portanto há dez anos atrás, e se fosse refeita haveria mudanças significativas em termos de respostas coletadas, devido às transformações culturais no decorrer deste tempo. Contudo possui dados importantes que desmistificam alguns "mitos" existentes em muitos estudos, principalmente dos folcloristas.

Tem-se também uma pesquisa exploratória significativa do Centro de Cultura e Arte do Museu Universitário da PUCCAMP, sob a direção de Regina Márcia Moura Tavares (in PASCHOAL FO, Diário do Povo, 22/04/91), através do levantamento de duzentos tipos de brincadeiras que ainda acontecem pelas ruas da cidade de Campinas, principalmente na periferia. Segundo Regina, "o patrimônio cultural e a criação da cultura dependem de um único fator: a criatividade". O trabalho desenvolvido procurou conscientizar a população de que "patrimônio cultural" não é simplesmente o que está guardado em museus e casas de cultura, nem em prédios tombados em nome da memória nacional, de acordo com o que as

classes "mais cultas" determinam, mas "a cultura produzida pelo homem comum" é tão importante quanto a que surge das mãos dos grandes artistas.

A diretora considera também que "as brincadeiras tradicionais" subsistem a centenas de anos, apesar de todas as mudanças ocorridas na sociedade humana. Por quê? Porque elas trabalham áreas essenciais de desenvolvimento da criança e porque não são estáticas: mudam com o tempo, acompanhando variações sociais, mas mantêm sempre o seu núcleo imutável, como acontece com qualquer manifestação cultural.

Observamos que no discurso da pesquisadora há citações dos termos "patrimônio cultural", "criação da cultura" e "a cultura produzida pelo homem comum", contudo não faz referência ao termo mais importante: "cultura infantil". Chega até mesmo a citar "criatividade como um único fator da criação cultural", mas não define o sentido de criatividade a que se refere e como se relaciona com as culturas. Portanto, não há um esclarecimento quanto ao entendimento das culturas das crianças.

Quanto ao "núcleo imutável" das brincadeiras tradicionais, concordamos que ele existe e, até mesmo, consideramos que sejam os mitos presentes nos brinquedos, brincadeiras e jogos. Sem dúvida, como pudemos constatar no capítulo anterior, tais manifestações culturais subsistem a centenas de anos, apesar das transformações sociais pelas quais passaram e é, justamente, a grande variabilidade que lhes conferem os sentidos das culturas infantis, enquanto processos de intercâmbio, criação e recriação envolvidos, podendo ter interferência das culturas dos adultos.

Por outro lado existem pesquisas nas áreas de educação e lazer (MELLO, 1985; PERROTTI, 1990; SILVA et alii, 1989) sobre brincadeiras de rua e jogos tradicionais e populares que apresentam uma visão funcionalista de abordagem "romântica" (MARCELLINO, 1987, pp.35-40). Tais autores entendem cultura como um todo generalizado, estático, limitando-o a uma herança ou patrimônio que deve ser transmitido às gerações novas.

MELLO (1985) propõe os jogos populares infantis como recurso pedagógico da Educação Física escolar de 1º grau no Brasil, realizando uma coletânea dos mesmos e sua aplicação. Os aspectos negativos de estudos como esse são: a nega-

ção das diversas culturas infantis existentes no Brasil, anteriores ao próprio meio escolar; e a instrumentalização - "receitas infantis" - a partir de uma visão errônea de cultura, resgatando os produtos/conteúdos e não o processo de construção destas manifestações culturais infantis.

PERROTTI (mimeo. e in ZILBERMAN et alii, 1982, pp.09-27) resgata os elementos essenciais da "cultura das ruas" que, segundo o autor, estão em crise, em função dos modelos tradicionais de criação cultural estarem sendo solapados pelo modelo de modernização, sem oferecimento à criança de novos caminhos para uma efetiva inserção na vida cultural. Em primeiro lugar, entendemos que "o tradicional é passível de mudanças como o "moderno", e não se constituem em modelos, mas por variações constantes a partir das próprias culturas infantis. Outro ponto importante é que os brinquedos, brincadeiras e jogos antigos não estão desaparecendo em função dos atuais, mas subsistem, em maior ou menor grau, em diversas culturas infantis, principalmente naquelas que se localizam nas periferias das cidades. E por fim, as manifestações culturais do brincar atuais, como por exemplo brinquedos/jogos industrializados e eletrônicos também possibilitam uma participação cultural, na medida em que tais manifestações são entendidas como resultantes de todo um processo histórico pelos quais passaram as culturas das crianças no decorrer dos tempos.

Outro estudo é o de SILVA et alii (1989) que analisa as brincadeiras de crianças durante a primeira metade do século XX, através de relatos de pessoas que viveram a infância nesta época em São Paulo. As autoras trabalham basicamente com o conceito de "memória", na perspectiva de resgate dos conteúdos destes tipos de brinquedos e brincadeiras.

Posteriormente, em entrevista a PAGENOTO (Estado de São Paulo, 02/06/1991), as mesmas pesquisadoras revelaram que a criança, apesar da falta de espaço e da TV, são criativas e brincam como antigamente. Tal conclusão foi extremamente simplista, uma vez que ouviram apenas noventa crianças, de seis a doze anos, dos bairros de Carapicuíba e Butantã. Portanto, amostra reduzida em termos do número de crianças entrevistadas, da faixa etária e da localização espacial, com predominância em periferia. Enfim, as autoras que num trabalho anterior enfatizavam o resgate como forma de sobrevivência das brincadeiras de rua e cria-

tividade infantil, comentam posteriormente, numa contradição, que as mesmas estão sendo praticadas sem qualquer interferência da falta de espaço ou da TV ...

Passemos então a analisar os brinquedos/jogos industrializados e eletrônicos. Estes apresentam aspectos encontráveis nos brinquedos industrializados em geral, mas em boa medida, possuem características peculiares, ditadas pelas conquistas da informática aplicadas ao lúdico, como por exemplo os videogames.

Mas antes de analisarmos criticamente tal manifestação cultural, teremos um breve histórico sobre os videogames. De acordo com a reportagem feita pela revista Veja (Os poderes na tela, 06/12/89, pp.78-82), foi em meados da década de 70 que surgiu no Brasil a primeira geração de videogames: os Pong, comercializados pela Philco. O Pong oferecia basicamente dois jogos: o paredão e o tênis. A bolinha quadrada passeava sonolentemente pela tela e era rebatida por "raquetes" que mais pareciam palitos de fósforo.

Dez anos mais tarde, despontou o Atari, símbolo da segunda geração de videogames. Os novos videogames têm som emitido por três canais de sintetizadores contra dois do Atari. Os cartuchos dos primeiros jogos podiam no máximo, gerar 8.000 pontos na tela. Os novos são capazes de gerar 4 milhões de pontos. E quanto mais pontos na tela, mais reais são as imagens.

Os consoles mágicos dos atuais videogames e seus chips minúsculos e potentes transportam para dentro de lares e cérebros infantis uma visão do poeta William Blake (in Os poderes na tela, Veja, 06/12/89, p. 80):

"Para ver o mundo em um grão de areia
E o céu numa flor do campo
Tenha o infinito na palma de sua mão
E a eternidade em uma hora."

Sérgio MARTINELLI (in SEMINÁRIO SESC POMPEIA, 10/06/92) relata que os primeiros videogames visavam o desenvolvimento de capacidades motoras, Já os videogames de terceira geração ampliaram o campo de desenvolvimento introduzindo as capacidades decisória e lógico-estratégica, enfatizando o prazer do participante no processo de decisão envolvido.

No depoimento de dois irmãos - Pedro Diegues, 12, e Antônio, 10 (in Os poderes na tela, Veja, 06/12/89, p. 80) , que fizeram os pais colocar um anúncio classificado nos jornais do Rio de Janeiro para vender todos os jogos anti

gos, esta idéia de fugacidade dos videogames é explícita: "Os novos videogames nem se comparam aos de antigamente". Um ou dois anos na vida de uma criança é muito tempo. Na vida dos chips de computador que compõem os videogames, então, é uma eternidade ...

É verdade que perto de alguns personagens do universo dos videogames , como Mário, que se alimenta de cogumelos para enfrentar o maléfico Rei das Tararugas, o terrível Koopa, e salvar a princesa, o velho e conhecido "He-Man" da televisão é uma figura de complexidade shakesperiana. Mas é justamente essa simplicidade de caráter de Mário, aliada ao desafio das aventuras, que tem atraído a petizada.

Nos Estados Unidos e no Japão, os cartuchos em que desfilam Mário e seu irmão Luigi, criados em 1981, venderam 70 milhões de unidades. As crianças não estão "brincando" ... No caso brasileiro, antes mesmo que os industriais de paletó e gravata comessem a produzir os videogames de terceira geração, alguns guris já os exibiam em casa. Uma espécie de mercado paralelo de cartuchos importados se espalhou por todo o país. Não havia pai, mãe ou tio, ao retornar de uma viagem ao exterior, que não voltasse com um cartucho na mala. Por absoluta falta de oferta na praça, algumas crianças criaram um sistema de intercâmbio de cartuchos.

Os avanços tecnológicos dos videogames domésticos foram acompanhados também pelos aparelhos de fliperama - as máquinas que engolem fichas em troca de diversão. As grandes sensações nas casas de fliperama, hoje, são os simuladores. Esses brinquedos são os sucessores das antigas máquinas de corrida, em que a criança ficava em pé diante do aparelho, olhos fixos na tela, empunhando um pequeno volante. A emoção ficava a cargo da imaginação. Agora é diferente: nos simuladores, entra-se numa cabine, onde há pedais e um volante - além da tela em que se desenrola a ação. Quando a corrida começa, o simulador "faz" curvas e sacoleja junto com o participante, dando a sensação real de se estar num carro de corrida ou numa perseguição policial.

Segundo outra reportagem, realizada por GAI0 (in Manchete, 14/04/90 , pp. 58- 63) , Jean Krebs Fonseca, 11, é na verdade, o exemplo perfeito da geração videogame. Viciado nesses joguinhos infernais (se você experimenta uma vez

não consegue nunca mais largar), ele se tornou uma espécie de geniozinho da eletrônica, pois devora todo tipo de literatura especializada, seja em português ou inglês, que Jean fala fluentemente. Quer ser piloto de avião, mas se não for possível, por causa da uma pequena miopia, não se importa: "Acabo mesmo me tornando um engenheiro robótico". Coisa que muita gente mais velha nem sabia que existia. A mãe, Marget, apesar do orgulho pelo alto QI do filho, não esconde uma certa preocupação quanto à rigorosa seleção de amigos do garoto, levando-o a ficar quase sempre muito sozinho. E quando chega do colégio, almoça e se tranca no quarto brincando com o computador. "Na minha época, isso não existia e era maravilhoso", desabafa a mãe. Mas o que a mãe se esquece ou mesmo não saiba é que o "timing" das gerações é diferente.

O que Marget não pode negar é que hoje, os brinquedos/jogos industrializados e eletrônicos são uma tendência cada vez mais forte e não apenas aqui no Brasil, mas a nível mundial. E segundo MARTINELLI (in SEMINÁRIO SESC POMPÉIA, 10/06/91), seu acesso não está conectado à classe social mais alta somente, uma vez que existem fliperamas com fichas mais baratas, contrabandos de brinquedos e jogos eletrônicos do Paraguai, ou simplesmente ter amigos que possuem brinquedos deste tipo.

Apesar do trabalho não se destinar à pedagogia escolar propriamente dita, abrimos neste momento um parêntese para se questionar qual o nível de preocupação e de educadores e demais profissionais que trabalham com crianças, face ao uso de inovações tecnológicas no processo ensino-aprendizagem? O Seminário "A criança, a Tecnologia e a Educação", atividade do Evento "Gênesis - os engenhos do homem", realizado pelo SESC Pompéia, nos dias 9, 10 e 11 de junho de 1992, organizado pela autora deste estudo, foi justamente incitar uma reflexão sobre como a tecnologia pode significar a possibilidade de melhorias sociais na educação, em termos de informação, formação, conteúdos e métodos, estimulando o processo cognitivo, o espírito crítico, a criatividade e a autonomia dos participantes.

Assim, longe de encarar o computador como máquina demoníaca, o professor Armando Valente, responsável pelo Núcleo de Informática Aplicada à Educação da UNICAMP, realiza trabalhos e estudos relacionados ao uso do computador como

ferramenta educacional. Seu trabalho com as crianças é baseado no sistema Logo , uma linguagem de programação desenvolvida no "Massachusetts Institute of Technology" (EUA), por um grupo de pesquisadores liderados pelo professor Seymour Papert. Usada para implementar uma metodologia de ensino, baseada no computador, a tartaruguinha na tela faz com que as crianças aprendam por si , como explica a professora Heloísa Vieira da Rocha, palestrante do Seminário no dia 11/06:

"Existem diferentes usos ~~do~~ computador na educação. E são dois extremos. Num, o computador inteligente. pré programado, ensina a criança burra. Para mim, nesse caso , o computador é apenas um virador de páginas de um livro. No outro extremo, está o processo usado por nós, aqui na UNICAMP: a criança inteligente ensinando ao computador burro. Neste caso, o computador não sabe nada e a criança precisa ensinar a ele o que quer fazer."

Dessa forma, entendemos que o uso do computador na educação não é apenas substituir um professor por uma máquina, mas fazer com que a criança, através do computador, aprenda sem que alguém precise ensinar, por exemplo, no projeto Lego-Logo tendo a oportunidade de montar brinquedos e controlá-los por meio do computador.

GAIO (op cit, 14/04/90) comenta que o mesmo método é também usado nas escolas que têm convênio com o Instituto de Tecnologia ORT, uma instituição educacional de origem judaica, dedicada ao ensino tecnológico, que existe há 111 anos, e está no Brasil desde 43.

Para o professor Hugo Malajovich (apud GAIO, op cit, p.63), diretor do ORT Brasil, o computador já faz parte do dia-a-dia da criança, e é preciso que ela aprenda a lidar com a máquina: "O mais importante é dar ao aluno uma boa formação básica científica que lhe permita adaptar-se às mudanças da sociedade , como é o caso da informática. O ORT aplica esse tipo de método educacional em algumas escolas, como é o caso do Colégio Barilan, no Rio.

Graça Montalvão e Luiz Camarão (apud GAIO, op cit, p. 63) também são responsáveis por um método revolucionário no uso da eletrônica: eles ensinam música através do computador. As crianças aprendem a tocar quase todos os instrumentos, do violão à percussão e toda a parte teórica fica por conta do computador.

"Por cusa disso, muitas vezes elas acabam preferindo a parte teórica, que sempre foi considerada chatíssima. O aprendizado é mais fácil e mais rápido através do

computador."

Luiz conta também que durante esses 10 anos utilizando o computador na mídia, aprendeu a entender porque a relação das crianças com a máquina é muito mais fácil do que a do adulto:

"Eu percebi que no final da adolescência, as pessoas passam a ver o computador como um monstro com a boca aberta, uma máquina infernal superdotada que vai tachá-lo de burro. A criança não teme o erro, não duvida da lógica. O adulto cria resistência. Erra e diz que foi o computador que errou. Já as crianças, não têm nenhum respeito pela máquina." (apud GAIÓ, op cit, p.63)

Existe também um entendimento de tecnologia, conforme José Carlos Teixeira, diretor do ateliê de tecnologia Tempo e Espaço, em São Paulo. Esta iniciativa se baseia na criação e construção de brinquedos que se movimentam segundo princípios físicos, como por exemplo alavancas, inércia, equilíbrio, energia eólica, etc, utilizando toda sorte de ferramentas e máquinas apropriadas para os projetos (in SEMINÁRIO SESC POMPEIA, 11/06/92).

Portanto, "educadores" conservadores não deveriam criticar os avanços tecnológicos da indústria cultural do brinquedo antes de conhecê-los. Mesmo porque até as ditas "novas" tecnologias, tais como rádio, a TV e o vídeo, sempre andentraram à escola pelos fundos e não têm sido trabalhados como elementos de contra-hegemonia às elites ideológicas. Conseqüentemente, é completa a incapacidade da escola em criticar as novíssimas tecnologias: hipermídia, videojogos, vídeo-interativo, vídeo-digital, vídeo-disco, computação gráfica, etc, conforme se utiliza a Escola do Futuro, na ECAUSP, sob a direção do professor Dr. Frederik Michel Litto, também participante do Seminário do SESC Pompéia, no dia 11/06/92. Litto afirma que, infelizmente, em muitas escolas da rede pública, "tecnologia é giz colorido ..."

Acreditamos que a tecnologia está sempre à frente da escola, e que este momento de crise será superado em função deste "fuso horário" existente entre a tecnologia e a escola. Quando o ensino escolar estiver aplicando a tecnologia atual, por exemplo, vídeos educativos, os avanços tecnológicos já estarão longe deste patamar. E, provavelmente, a escola deste tempo estará fazendo as mesmas críticas ...

O principal problema, segundo MARTINELLI (in SEMINÁRIO SESC POMPÉIA , 10/06/92), não é a tecnologia em si, mas as diferenças de linguagem entre as gerações, ou seja, aprendizagens áudio-visuais diferentes.

Luís Octávio de Lima CAMARGO, também participante do Seminário do SESC Pompéia, no dia 10/06/92, comenta que mais importante do que o tema é entender como as crianças estão agindo e reagindo a esses brinquedos eletrônicos, ou seja, deixarmos de ser adultos "travados" e posicionarmo-nos como crianças para tal observação empírica. O professor ainda argumenta que as "traquitanas" eletrônicas historicamente servem ao recreio e à sala de aula; servem aos adultos e principalmente às crianças ; e iniciam as crianças e os adolescentes a uma nova idade social pela cultura eletrônica.

A reportagem da revista Veja (Os poderes na tela, 06/12/89, p. 81) aborda alguns aspectos negativos sobre o tema. Os críticos mais ferozes da videogamania, que andam com algodão nos ouvidos por não suportar o barulho dos jogos , a gritaria da criançada e uma tela de televisão diante do nariz, dizem que esse tipo de brincadeira carrega uma outra espécie de problema, além da poluição ambiental sonora - eles estariam introduzindo as crianças a relações deformadas pelo incentivo à violência.

De fato alguns cartuchos são verdadeiros cartuchos de metralhadora. Por exemplo, o "DeathWish 3", compatível com o aparelho Dynacom, é baseado na série de filmes Desejo de Matar , estrelado por Charles Bronson. No jogo, um boneco , que tem a aparência de Charles Bronson é levado a matar os chefões do narcotráfico da cidade de Nova Iorque, mas na sua perseguição acaba atingindo acidentalmente os policiais. Estes últimos inicialmente são aliados de Bronson, mas, se o número de policiais alvejados for alto demais, eles podem passar a ser perseguidores também. É a lei do lado dos bandidos. Não resta dúvida de que este jogo é algo explosivo, mas é preciso mostrar sua verossimilhança com o mundo real. Enquanto os velhos Pong tinham bolas quadradas, o "Death Wish 3" mostra situações comuns nos dias atuais e trabalha até com nuances psicossociais. E nós perguntaríamos: atualmente quais são os limites entre o real e o irreal , pois assistimos a determinadas notícias em jornais televisivos que mais parecem fantasias do que fatos reais ?

Outro contrargumento histórico ao incentivo à violência pelos video games é que conforme nos relatam TEIXEIRA e BARROCO (1987, p. 23) , as invasões na poleônicas fizeram derivar as brincadeiras para o campo de batalhas. Já anteriormente o Marquês de Pombal tinha encomendado a fabricação de soldadinhos de chumbo como maquetes para exercícios militares. E estes inúmeros soldados foram, passada a guerra, recuperados e vendidos em caixinhas para os meninos brincarem. Podemos estabelecer na relação com o argumento supracitado: os críticos à videomania não sabem ou não percebem que nos tempos passados também haviam os soldados, as batalhas e os adversários, versus os policiais, as perseguições e os bandidos na atualidade, só que os conteúdos eram outros em função dos contextos sócio-culturais. Portanto, tais conservadores que relembram com nostalgia somente os brinquedos/brincadeiras e jogos antigos deveriam se informar mais a respeito das culturas infantis daquela época pois as guerras eletrônicas em nossos dias se constituem num "flashback", evoluído tecnologicamente, das guerras passadas.

Por outro lado, existem diversos pesquisadores do tema que possuem posturas muito críticas em relação aos brinquedos industrializados e eletrônicos. A seguir, tentaremos sintetizar algumas destas mais importantes idéias que revelam a outra face destes brinquedos...

Inicialmente, AFLALO (in Sesc Pompéia, 10/06/92) comenta que o mais importante não é o mecanismo eletrônico, mas os tipos de brinquedos, ou seja, que valores e padrões sociais são passados por meio deles.

OLIVEIRA (1986, p. 9) considera "possível divisar nos brinquedos manifestações concretas de dominação social e cultural, expressas numa dimensão aparentemente lúdica". O citado autor questiona a "inocência" do brinquedo como "mercadoria" (pp.37-51), "mensagem" (pp.52-71) e "adestramento" (pp.72-83), a serviço de uma dominação ideológica.

ALVES (1986, pp.100-105) entende que existe a funcionalização do brinquedo, matando o lúdico, a serviço de uma lógica dominante.

Neste sentido, MARCELLINO (1990, p.68) também concorda que o brinquedo pode ser utilizado como mercadoria, numa perspectiva social, significando acomodação a uma sociedade dada, à qual é preciso conformar-se, preparando adultos padronizados com funções específicas, que são exercitadas através dos brinquedos ,

inclusive para aceitação das regras do jogo imposto. Considera também que o crescente desenvolvimento tecnológico tem contribuído para o exercício dessa atração pela imitação, furtando o lúdico mesmo no brinquedo (p. 72).

BENJAMIM (citado por MARCELINO 1990, p.72) já em 1928 destacava como equívoco fundamental a seguinte crença errônea:

"...o conteúdo imaginário do brinquedo determinava a brincadeira da criança, quando na verdade dá-se o contrário . (...) quanto mais atraentes (no sentido coerente) forem os brinquedos, mais distantes estarão de seu valor como instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação anuncia-se neles tanto mais derivam-se da brincadeira viva."

BARTHES (1987, p.41) analisa o aburguesamento do brinquedo francês na forma(sempre funcional) e na substância(produto da química e não da natureza), concluindo que não contribui para a criatividade das crianças, mas ^{para} transformá-las em proprietárias:

"Simplesmente, perante este universo de objetos fiéis e complicados, a criança só pode assumir o papel de proprietário, do utente e nunca do criador; ela não inventa o mundo, utiliza-o; os adultos preparam-lhes gestos sem aventura, sem espanto e sem alegria. Transformam-na num pequeno proprietário aburguesado, que nem sequer tem de inventar os mecanismos de causalidade adulta, pois já lhe são fornecidos prontos: ela só tem de utilizá-los , nunca há nenhum caminho a percorrer".

LEIF e BRUNELLE(1978,p. 94) observam que a "civilização dita do lazer" promove a perda da natureza do jogo, procurando-o de forma progressiva e sistemática, numa ênfase ao brinquedo industrializado.

Reportando-nos novamente a OLIVEIRA (1986, pp.85-86) descreveremos as propriedades dos brinquedos industrializados e eletrônicos encontrados pelo autor:

a) Fetichismo do brinquedo

"... na mecanização e na eletrônica, onde o brinquedo não apenas comanda a ação(como carros, bonecas e animais que se movem sozinhos), mas chega a prescindir de manipulação pela criança para se realizar. A autonomia do brinquedo é tal que lhe confere uma superioridade sobre seu próprio dono, tornando-o auxiliar".(apud PINSKY, 1979)

É a humanização do objeto e a coisificação da criança na atividade (brinquedos brincam "sozinhos") e também na definição do nível de dificuldade dos jogos como nos casos de "genius" e de vídeo-jogos.

b) Exaltação do herói: culto ao desempenho individual e ultrapoderoso de certos personagens, geralmente americanos, privilegiando o caráter individualista. Verifica-se uma supervalorização do individualismo e uma ideologia de dominação dos países hegemônicos, impedindo a realização das brincadeiras entre as crianças como manifestação naturais.

c) Banalização da cultura: redução do trabalho cultural dos jogos eletrônicos e educativos (por exemplo que ensinam inglês), visando à técnica do incentivo e da punição para acertos e erros, que supõem que a criança deve receber conhecimentos e informações sem nunca poder criar (apud CHAUÍ, 1980). Esta é uma visão comportamentista, onde o indivíduo está à mercê de condicionamentos, sem atuação própria.

Concluindo, faremos várias ressalvas às idéias defendidas pelos autores. Sem dúvida, as crianças têm a criação de uma utopia do brinquedo, que por sua vez, não deve ser entendida como idealista, impossível, sonhadora, ingênua ou mesmo "infantil", mas como uma prática criativa que recusa o universo de coisas prontas e a estas confere novos significados. No próprio processo de dominação ideológica pelos brinquedos industrializados e eletrônicos, podemos detectar a resistência por parte das crianças, manifestando-se pela atribuição de sentidos e significados diferentes que foram prescritos pela consciência adulta. Portanto há manifestações concretas da relação dialética entre o processo de dominação ideológica dos adultos e as crianças, uma vez que elas se rebelam recriando os significados do brincar.

No caso dos videogames, existem aqueles que defendem que as crianças deixam de ser assistentes "passivos" e interagem com a máquina. Eles melhoram o raciocínio (percepção, decisão e tempo de reação) da criança, introduzindo-a no mundo da informática. E num exemplo oposto, há outros que defendem o brinquedo artesanal numa abordagem "romântica", considerando o brinquedo eletrônico a expressão máxima da manipulação infantil, quando a criança não é mais capaz de inventar ou recriar nada. Quanto à atividade versus passividade envolvidos no brincar, não há possibilidade de educadores conservadores argumentarem que uma criança que constrói seu brinquedo, que pode ser imitativo de outro, seja mais criativa do que aquela que realiza uma viagem em uma nave microscópica pelo corpo huma

no num videojogo - "Viagem Fantástica". Atividade ou passividade é uma questão de atitude, de postura diante de qualquer manifestação cultural, principalmente do brincar.

Observa-se também a impossibilidade de uma postura maniqueísta entre as áreas da educação e do lazer, por exemplo considerar as brincadeiras de rua e os jogos tradicionais e populares como "bons" e os brinquedos/jogos industrializados e eletrônicos como "maus" ou vice-versa. Enfatizamos que cada uma dessas manifestações culturais devem ser analisadas nos diferentes contextos em que se inserem: que criança, de qual classe social, se tem ou não irmãos, se brinca na rua ou está ilhada num apartamento, se vai ou não à escola, se movimenta seu corpo efetivamente ou não, etc.

Outro aspecto é o tecnológico. Os meios de comunicação que veiculam a indústria cultural do brinquedo, revelam que as brincadeiras de rua e os jogos tradicionais vêm sendo substituídos pelos avanços tecnológicos dos brinquedos industrializados e eletrônicos (COHEN, Shopping News & City News, 07/04/91, p.4; "Dr. Anshowinhas", Jornal da Tarde, 11/04/91, p.22; GOMES, City News, 09/10/86, pp. 80-81; PASCHOAL, Diário do Povo, 22/03/91, p.13).

Numa visão crítica argumentamos que as brincadeiras de rua e os jogos tradicionais e populares (pião, corda, amarelinha, carrinho de rolemã, pega-pega, etc), entendendo "tradicional" como também passível de mudanças, ainda continuam presentes em diversas realidades infantis, em maior ou menor grau, só que as crianças incorporaram a elas características da vida moderna. Por exemplo hoje crianças pulam corda numa calçada entre avenidas, à espera de um trocado no farol fechado; brincam de roda cantando músicas da Xuxa; constroem carrinhos de rolemã com acessórios em termos de evolução de materiais, totalmente diferentes dos antigos; brincam de corrida de carrinhos numa pista de autorama ou num simulador; ou mesmo aderem à videogamemania numa luta contra o inimigo por meio de um pega-pega ou esconde-esconde imaginários (BUSCH, Folha de São Paulo, 26/08/90, p.11; CAMARGO, 1986, pp.13-16; FREIRE, 1989, p.112)

Todas as transformações históricas pelas quais passaram as sociedades no decorrer dos tempos, revelam justamente como as dinâmicas culturais funcionam. E no caso, as crianças deveriam estar alheias a estas modificações? As

peças mudaram, as relações, as roupas, os veículos, as cidades, só as crianças, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos não mudariam?

Consideramos também que existem elementos comuns a estas manifestações do brincar, ou seja, acreditamos que existam mitos presentes tanto nos brinquedos brincadeiras e jogos antigos quanto nos brinquedos/jogos industrializados e eletrônicos atuais. E talvez sejam estes mitos, num sentido amplo, que motivem as crianças a criarem e recriarem suas culturas. Mas isto é tema para um próximo estudo, quem sabe no mestrado ...

Mas a postura deste estudo é que uma criança exposta horas e horas diante de uma tela, sem movimentar seu corpo efetivamente, será prejudicada em termos motores em relação àquela que corre, salta, trepa, seja na rua, praça, parque, "playground", clube ou em qualquer área livre.

Enfim deve haver um equilíbrio entre as manifestações culturais do brincar por parte das crianças, dos pais e de educadores em geral. Nenhum dos extremos, tanto o lazer e/ou a educação, estão certos em si mesmos. Contudo deve haver um trabalho interdisciplinar, uma vez que cada área possui pontos positivos e negativos e têm a aprender conjuntamente para que se possa entender o ser criança hoje.

Capítulo V

CONCLUSÃO

"Continuar a espantar-se; continuar a ser novo, e até o fim, ante tudo que é novo: pois tudo é novo para quem é novo. Não ceder ao hábito, que é usura progressiva; e tudo se torna poeirento e cinza, tudo se torna igual ao que somos; tudo se parece e se repete, porque nós nos parecemos e nos repetimos; seria preciso que o homem se acrescentasse à criança, sem dela desprender-se; que a criança subsistisse dentro do homem, que fosse uma base para a construção de acréscimos sucessivos, que não a destruíssem, como acontece. Não basta ser apenas um primitivo, mas é preciso ser também um primitivo. Permanecer primeiro em presença das coisas primeiras; elementar, diante do elementar; ser capaz de sempre devir e não apenas ser; não imóvel, mas em movimento, em meio ao que é imóvel; em contato incessante com o que se transforma, transformando-se a si próprio, como a criança, entregue totalmente ao exterior, mas com este retornado a si mesmo, que a criança não tem, em direção a um interior onde se recolhem e se ordenam as coisas."

(C. F. Ramuz, Pages de Journal, apud ALMEIDA, 1985,p.3)

À medida que as crianças vão crescendo e que a sociedade procura moldá-las à sua imagem - árida, adulta e limitada - muito se perde da sensibilidade e da riqueza expressiva. Os sentidos atrofiam-se, são abafados pela sociedade e , com eles inibe-se a criatividade.

Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos revelam-se extremamente importantes neste processo, já que permitem um espaço em que as crianças podem resistir a essa tentativa de mutilação social dos sentidos. Eis aí, escondida, uma das manifestações mais cruéis da violência da sociedade em que vivemos. Ao criar o brinquedo, ou a brincadeira, ou mesmo o jogo do seu brincar, ou atribuir novas significações aos mesmos, a criança nega as rédeas e as prisões adultas que lhe reservara. E se renova, liberando seus sentidos em todos os sentidos.

É inútil, porém, ficar numa posição de lamento. Nem a família, nem a escola, nem a indústria cultural do brinquedo, nem os meios de comunicação de massa devem ser maximizados em seus defeitos e falhas. O que queremos deixar explicitado é que tais elementos, atuando positiva ou negativamente, nem por isso conseguem anular os significados do brincar para as diversas culturas das crianças.

Em suma, é fundamental que a criança seja reconhecida pela sociedade em geral como um ser que existe no presente e cuja experiência lúdica, o brincar, é a base da humanidade, tendo em vista os níveis crítico e criativo de participação cultural.

BIBLIOGRAFIA

- ABERAUSTURY, Arminda. A criança e seus jogos. Petrópolis: Vozes, 1972.
- ABRAMOVICH, Fanny. O estranho mundo que se mostra às crianças. 4ª ed. São Paulo: Summus, 1983.
- ALMEIDA, Elvira. A criança e a invenção de seu espaço. A expressão lúdica como elo entre o designer e o usuário. Tese de mestrado. Faculdade de Arquitetura da Universidade de São Paulo, 1985.
- ALVES, Rubem. Da gestação do futuro. Campinas: Papirus, 1986.
- Variações sobre a vida e a morte. 2ª ed. São Paulo: Paulinas, 1985.
- Da inutilidade da infância. Folhetim, 05/12/82, p.3.
- ANÔNIMO, O jogo e o real.
- ARAÚJO, Alceu M. Folclore nacional: dança, recreação e música. 2ª ed. São Paulo: Melhoramentos, 1967.
- ARFOULLLOUX, F.C. A entrevista com a criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
- ARIES, Philippe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Zahar 1981.
- BANDET; Jeanne e SARAZANAS, Rêjane. A criança e os brinquedos. Lisboa: Estampa, 1973.
- BARTHES, Roland. Mitologias. São Paulo: DIFEL, 1987.
- BENJAMIM, Valter. Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Ed. Summus, 1984.
- BERNARDI, Maria A. Não adianta: o dia só tem 24 horas. Veja São Paulo, 02/05/90, pp. 10-17.
- BOMTEMPO, Edda et alli. Psicologia do brinquedo. São Paulo: EEDUSP/Nova Estela, 1986.
- BORATOV, P. Classification general des jeux. In OLIVIERA, Paulo S.(org.): Brinquedos artesanais e expressividade cultural. Rio de Janeiro: Vozes, 1982, pp. 63-70.
- BOSI, Ecléa. Cultura e desenvolvimento In: BOSI, Alfredo(org.) Cultura brasileira, temas e situações. São Paulo: Ática, 1987.

- BRASIL. Ministério da Ação Social, Estatuto da criança e do adolescente.
- BRANDÃO, Carlos F. A Cultura na rua. Campinas: Papirus, 1989.
- BRUYNE, Paul et alii. Dinâmica da pesquisa em ciências sociais. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977.
- BUSCH, Ana L. Crianças adaptam brincadeiras à vida moderna, FISP, 26/08/90.
- CAMARGO, Luis O.L. O que é lazer. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- CASCUDO, Câmara. Dicionário do Folclore Brasileiro. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do livro, 1972.
- CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.
- CHAUÍ, Marilena Cultura e sociedade. São Paulo: Moderna, 1981.
- Educação e Ideologia. Revista Educação e Sociedade. São Paulo(5): 24-40. Jan. 1980.
- COHEN, Marlene. Sem tempo de crescer devagar. Shopping News-City News, 07/04/91, p. 04.
- CORREIO DA UNESCO Brincadeiras e jogos. Ano 19, nº 7, julho 1991.
- COSTA, Lamartine P. da. Educação Física e esportes não-formais. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1988.
- DALLARI, Dalmo de A. e KORCZAK, Janusz. O direito da criança ao respeito. São Paulo: Summus, 1986.
- DENZIM, N.K. Play, games and interation: the contexts of child hood socialization. The Sociological Quately(16) 1975. pp.458/478.
- "DR ANSHOWINHAS". Um, dois, três... brincadeiras outra vez. Jornal da Tarde, 11/04/91, p. 6.
- DRUMOND DE ANDRADE, Carlos. Versiprosa. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1967.
- DUMAZEDIER, Joffre. A teoria sociológica da decisão. São Paulo: SESC, 1980.
- Valores e conteúdos culturais do lazer. São Paulo, SESC, 1980.
- ECO, Humberto. Apocalípticos e Integrados. S.P: Perspectiva, 1976.
- ERIKSON, Eric H. Infância e sociedade. 2ª edição, Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- FERNANDES, Florestan. Folclore e mudança social na cidade de São Paulo. 2ª edição, Petrópolis: Vozes, 1979.

- FERRAU, Johan. Na escola do jogo. Lisboa: Estampa, 1989.
- FREIRE, João B. Educação de corpo inteiro. São Paulo: Scipione, 1989.
- FRIEDMANN, Georges. O trabalho em migalhas - especialização e lazeres. São Paulo Perspectiva, 1972.
- GAIO, Ana. Em algum lugar do futuro; a geração "bits" e "bytes" já está aí: as crianças dos anos 90 trocam bolas e bonecas por computadores e jogos eletrônicos. Manchete, 14/04/90 , pp. 58-63.
- GAMA, Rinaldo. Os filhos da Xuxa. Veja, 14/08/91 , pp. 55-56.
- GARCIA, Rose M.R. e MARQUES, Liliam A. Brincadeiras cantadas. Porto Alegre: Ed. Kuarp, 1988.
- GARON, Denise. O brinquedo e as crianças In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BRINQUEDO , 29-31/08/88, 23p.
- GOMES, Márcia. Até onde vai o poder da telinha? Shopping News - City News, 09/10/88
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo:(2ª edição) Perspectiva, 1971.
- INFÂNCIA de raiva, dor e sangue. Veja, 29/05/91, pp. 34-44.
- KARATHANOS, Friederki. Planejando as brincadeiras. Metrô News, 01/04/91, p. 8.
- KOESTLER, A. O grito de Arquimedes, Paris: Catman-Levy, 1965.
- KULNER, Maria H. O desenvolvimento cultural da criança. Cultura, Brasília(32) : 84-90, ab/set. 1979.
- LACROIX, J. O desejo e os desejos. Paris: PUF, 1975.
- LEBOVICI, S. Significado e função do brinquedo da criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- LEIF, Joseph e BRUNELLE, L. O jogo pelo jogo : a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.
- LIMA, Mayumi S. A cidade e a criança. São Paulo: Nobel, 1989.
- MAGNANI, Nelson G.C. Festa no pedaço. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- MARCELLINO, Nelson C. Pedagogia da Animação. Campinas: Papirus, 1990.
- Lazer e educação. Campinas: Papirus, 1987.
- Lazer e humanização. Campinas: Papirus, 1983.

- MARINHO, Inezil P. Educação Física, Recreação e jogos. São Paulo: Cia Brasil Editora, 1981.
- MELLO, Alexandre M. de. Jogos populares infantis como recurso pedagógico da Educação Física de 1º grau no Brasil. Tese de mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1985.
- MIRANDA, Nicanor. Organização das atividades de recreação. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984.
- MOORE Jr, Barrington. Poder político e teoria social. São Paulo, 1972.
- MOREIRA, Berenice F. e MEDINA, Carlos A. de. Lazer e educação infantil em conjunto habitacional. Rio de Janeiro: CLAPCS/MEC, 1977.
- OLIVEIRA, Paulo S. Brinquedo e indústria cultural. Rio de Janeiro: Vozes, 1986.
- _____. O que é brinquedo. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- _____. Brinquedos artesanais e expressividade cultural. Rio de Janeiro: Vozes, 1982.
- _____. Qual o sentido de criatividade no lazer? Leituras CELAZER, São Paulo(11): 1-5, jan 1981.
- OS poderes na tela: com a chegada dos jogos eletrônicos de terceira geração, as crianças trocam as brincadeiras de rua e aderem à videomania. Veja, 06/12/89, pp. 78-82.
- PAGENOTO, Maria L. Cidade não limita brincadeira de criança. Estado de São Paulo, 02/06/91, pp.22.
- PARKER, Stanley. A psicologia do lazer. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PASCAL, Blaise. Pensamentos. 2ªed. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- PAULINA, Iracy. O que é ser criança hoje em São Paulo. Veja S.P. 14/10/91, pp. 10-18.
- PERROTTI, Edmir. Confinamento cultural: infância e leitura. São Paulo: Ed. Summus, 1990.
- _____. A cultura das ruas. Mimeografado.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PICARELLI, Marlene. Algumas considerações sobre a criança e o ambiente no município de São Paulo. Estudos. São Paulo/SESC 1(1): 1-12, set. 1977.

- PICKARD, P.M. A criança aprende brincando. São Paulo: IBRASA, 1976
- PINON, R. Les jovetes. In: OLIVEIRA, P.S. (org) op cit, 1982.
- PINSKY, Mirna. Pensando o brinquedo. Revista Cadernos de Pesquisa. São Paulo/Fundação Carlos Chagas(31): 46-49, dez 1979.
- POSTER, Mark. Teoria crítica da família. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- RAABE, J. Os jogos e a sociedade. Rio de Janeiro: Concio da UNESCO, maio 1980.
- REQUIXA, Renato. Sugestões de diretrizes para uma política nacional de lazer. São Paulo: SESC, 1990.
- ROLIM, Liz C. Educação e lazer: uma aprendizagem permanente. São Paulo: Atica, 1989.
- ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SÃO PAULO. Prefeitura do Município. Secretaria do Bem Estar Social, A criança e o adolescente de baixa renda nas metrópoles, 1977.
- SANTOS, José L. dos. O que é cultura. 9ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SAVIANI, Demerval. Educação: do senso comum à filosofia. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 1986.
- SEMINÁRIO SESC POMPÉIA. A criança, a tecnologia e a educação, de 09 a 11/06/92.
- SEVERINO, Antônio J. Metodologia do trabalho científico. 16ª ed. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1980.
- SILVA, Maria A.J. et alii. Memória e brincadeiras na cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX. São Paulo: Cortez/CENPEZ, 1989.
- SILVA, Maria H.G.F.D. Da palmada à psicologia aplicada. Mimeografado.
- STEINER, Maria H.F. Quando a criança não tem vez - violência e desamor. S.P. Pioneira, 1986.
- SOCIEDADE limitada. Veja 05/06/91, pp. 72-77.
- TEIXEIRA, Madalena B. BARROCO, Carlos. O brinquedo português. Lisboa: Bertrand, 1987.
- VALLE, Edênio et alii. A cultura do povo. São Paulo: EDUC, 1982.
- YURGEL, Marlene. Urbanismo e lazer. São Paulo: Nobel, 1984.

WINNICOTT, D.W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____ A criança e seu mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

ZILBERMAN, Regina et alii. A produção cultural para a criança. Porto Alegre: Mercado Alegre, 1982.

A N E X O S



PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTO ANDRÉ
ESTADO DE SÃO PAULO
BRASIL

D E C L A R A Ç Ã O

Declaro para os devidos fins que a Professora Dóris Sathler de Souza, RG nº 16.867.876, foi palestrante no curso de Programas de Lazer, ministrado pelo Professor Antonio Carlos Moraes Prado, como forma de capacitar profissionalmente professores de Educação Física que iniciarão trabalho junto aos Centros Comunitários deste Município.

O tema desenvolvido foi aplicação de jogos populares e teve a duração de 4 horas no dia 14/06/90.

Santo André, 10 de julho de 1990.


Profº RONALDO FORMIGA

Diretor

Departamento de Esportes

PROGRAMA

Aos domingos, das 9:00 às 12:00 horas.

Dia 04/11

*Música e Teatro

Coordenação: Arthur Leopoldo S. Neto e Mônica Carnietto

Objetivos: Por meio de estímulos sonoros e cênicos explorar o ritmo e o movimento interno/externo questionando a comunicação não verbal.

*Narrativa e Imagem (Gravura)

Coordenação: Berenice F. da Rosa e Ana Lúcia Schoeps

Objetivos: Criação coletiva de estórias que estimulem a elaboração de imagens, utilizando a técnica de gravura como recurso plástico.

*Criação de Estórias Audiovisuais

Coordenação: Lídia Tolaba

Objetivos: Desenvolver a capacidade de expressão e comunicação, utilizando como recursos projeção de slides, criação de textos, elaboração manual de diapositivos e gravação.

INSCRIÇÕES

A partir de 20/10/90

Através de ficha enviada com antecedência para:

SESC Fábrica da Pompéia

Educar, Criar e Brincar - Projeto Curumim

R. Clélia, 93, CEP 05042, São Paulo/SP

ou pessoalmente no balcão das Oficinas, de terça a sexta,
das 13:00 às 21:00 horas, ou sábados e domingos,
das 13:00 às 18:00 horas.

Taxa de inscrição por workshop: Cr\$200,00

Informações pelo telefone 864 8544 ramal 137 ou 124.

OBS: vagas limitadas.

Educar, Criar & Brincar.

Com o objetivo de transmitir experiências do trabalho desenvolvido com crianças no SESC Fábrica da Pompéia, os técnicos do projeto Curumim realizarão de 04/11 a 02/12, workshops destinados a professores e interessados atuantes nas áreas de educação e lazer.

workshops

04/11 a 02/12/90



SESC
Pompéia

FICHA DE INSCRIÇÃO

Nome
Endereço CEP Fone
Formação
Área de atuação profissional: () Escola () Centro de Lazer () Outros
Nome da instituição em que trabalha

Assinale os workshops dos quais deseja participar:

- | | | |
|---------------------|--|--|
| () Música e Teatro | () Criação de Estórias Audiovisuais | () Narrativa e Imagem (Gravura) |
| () Papel Reciclado | () Expressão Plástica e Linguagem Musical | () Brincadeiras e Jogos Trad. e Populares |
| () Grafite | () Imaginação e Forma | () Natação Recreativa |

*OBS: no momento da escolha considere os dias e os horários de realização dos workshops.

Dia 11/11

*Brincadeiras e Jogos Tradicionais e Populares

Coordenação: Dóris Sathler de Souza

Objetivos: Resgatar a cultura das brincadeiras e jogos tradicionais e populares. Otimizar brincadeiras e jogos como meios de desenvolvimento dos processos perceptivo, cognitivo e motor da criança. Desenvolver a criatividade pela criação e adaptação de brincadeiras e jogos em termos dos espaços, equipamentos e brinquedos envolvidos.

*Grafito

Coordenação: Mônica Carnietto

Objetivos: Discutir o grafite enquanto cultura acessível à sociedade, por meio da divulgação de seus valores social e artístico.

Dia 18/11

*Expressão Plástica e Linguagem Musical

Coordenação: Berenice F. da Rosa e Lídia Tolaba

Objetivos: Através de uma vivência que envolve as linguagens plástica e musical, levantar questões sobre o conceito de processo criador.

*Papel Reciclado

Coordenação: Mônica Carnietto

Objetivos: Proporcionar o reaproveitamento de sucatas de papéis;
Obtendo novas formas e texturas.

Dia 02/12

*Natação Recreativa

Coordenação: Dôris Sather de Souza

Objetivos: Promover e desenvolver a natação pela "re-criação", ou seja, levar a criança a se redescobrir no meio líquido e dele se utilizar de forma natural e prazerosa, obtendo o domínio corporal no mesmo.

*Imaginação e Forma

Coordenação: Lídia Tolaba e Mônica Carnietto

Objetivos: Uma iniciação ao trabalho de escultura com materiais de fácil acesso: pano, arame, gesso e madeira, estimulando o desenvolvimento da imaginação construtiva.

EDUCAR , CRIAR & BRINCAR - WORKSHOPS

BRINCADEIRAS E JOGOS TRADICIONAIS E POPULARES

Coordenação Dóris Sathler de Souza

Programa

1) Apresentação dos brinquedos e brincadeiras selecionados para o workshop:

- | | |
|---------------------|------------------|
| - bolas de meia | - dado de espuma |
| - argolas/latas | - corda |
| - bambolês | - amarelinha |
| - perna de pau/lata | - malha/taco |

2) Vivência dos brinquedos/brincadeiras e jogos com regras "originais". Analisar : os equipamentos em si, o espaço utilizado, as regras básicas e as habilidades e atitudes envolvidas.

3) Conceitos: diferenças e semelhanças básicas

Conteúdos

Brinquedo	Brincadeira	Jogo
Objeto (artesanial, industrial ou imaginário)	- pode ter objeto - regras simples - grande variabilidade	- pode ter objeto - regras mais elaboradas - menos variabilidade

- * Podem ser: - tradicionais: permanentes no tempo
- populares: menor temporalidade

Metodologia

a) Pedagogia da Animação: - ,brincar pelo brincar
- brincar para aprender
- aprender para brincar

b) Intervenção na Educação:

- Revitalização: divulgar, expor, informar
- Renovação: facilitar, adequar, aproximar

* Técnicas: exposição do original, oficinas de construção, brincadeiras (regras "originais"), renovar e evento participativo.

4) Importância educativa

Brinquedo/Brincadeira	[comportamento socio-atetivo
	[comportamento cognitivo
	[comportamento psicomotor
Por que não ?	[

FICHA DE INSCRIÇÃO

Nome:

Endereço:

Formação:

Área de atuação profissional: () Escola () Centro de Lazer () Outros

Nome da Instituição em que trabalha:

Assinale os Workshops dos quais deseja participar

- | | |
|---|---|
| () LUDICIDADE | () BRINCADEIRAS E JOGOS TRADICIONAIS E POPULARES |
| () PLAYGROUND: Uma Forma Criativa de Brincar com o Corpo | () RECREANDO O ESPAÇO |
| () O BRINQUEDO COMO SUCATA | () METAMORFOSE DO BRINCAR |

INSCRIÇÕES

Serão efetuadas no balcão das Oficinas, no próprio dia do Workshop.

Taxa de inscrição por Workshop: Cr\$ 1.000,00

Informações pelo telefone: 864.8544 - ramais: 138 e 150

Obs.: Vagas Limitadas



SESC
Pompéia

A criança, o espaço e o brincar

WORKSHOP



SÁBADOS E DOMINGOS - DAS 14 às 17h

Dia 23 de março

* LUDICIDADE

A partir dos elementos arquitetônicos, urbanísticos, paisagísticos e culturais da cidade, estabelecer alternativas para o trabalho pedagógico considerando o ambiente construído.

Coord.: **Lilian Amaral e Jorge Bassani**

Dia 24 de março

* O BRINQUEDO-SUCATA

Objetivo: 1) Sensibilização por meio de relaxamento corporal e de lembranças individuais.

2) Construção de brinquedos feitos de sucata.

Esses dois momentos serão vivenciados e posteriormente discutidos e embasados pelas teorias da arte-educação, psicologia e psicanálise.

Coord.: **Marina Machado**

Dia 6 de abril

* RECREANDO O ESPAÇO

Objetivo: Relacionar conhecimentos entre a prática e a teoria da recreação. Orientação na elaboração, preparação e realização de atividades. Divulgação dos diferentes espaços e equipamentos de recreação. Adaptar e criar formas de recreação.

Coord.: **Mário Cesário dos Santos**

Dia 7 de abril

* PLAYGROUND

Uma forma criativa de brincar com o corpo.

Objetivos: Analisar a problemática dos espaços urbanos para o brincar das crianças. Questionar o "design" dos equipamentos / brinquedos tendo em vista a recriação de seus usos.

Coord.: **Dóris Sather de Souza**

Dia 13 de abril

* BRINCADEIRAS E JOGOS TRADICIONAIS E POPULARES

Objetivos: Resgatar a cultura das brincadeiras e jogos tradicionais e populares. Otimizar essas manifestações e jogos como meios de desenvolvimento dos processos perceptivo, cognitivo e motor da criança. Desenvolver a criatividade pela criação e adaptação de brincadeiras e jogos em termos de espaços, equipamentos e brinquedos envolvidos.

Coord.: **Dóris Sathler de Souza**

Dia 14 de abril

* METAMORFOSE DO BRINCAR (Transformação do Espaço)

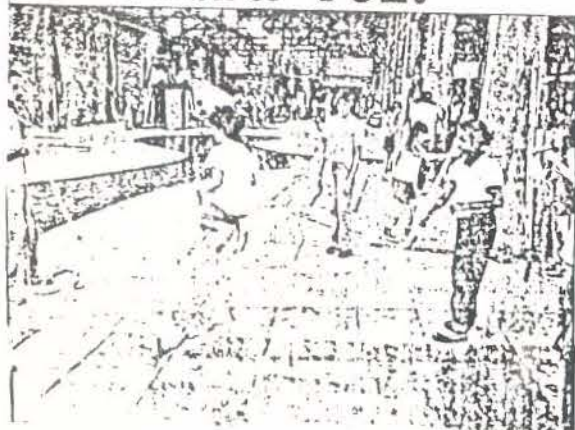
Objetivos: Proporcionar condições através de uma vivência lúdica para que os educadores percebam a importância do brincar pelo brincar, oportunizando a utilização do espaço de diferentes materiais, respeitando a livre escolha dos materiais ou brinquedos e o ritmo individual da criança.

Coord.: **Lídia Tolaba e Berenice Farina da Rosa**



**SESC
Pompéia**

Um, dois, três... Brincadeiras outra vez.



A volta dos antigos jogos infantis.

Um papo sério.

Brincadeiras de roda. Brincadeiras de rua. Quem, na infância, não brincou de *cabra cega*, *amarelinha*, *pula-sela*, *barra-manieiga*, *moeda*, *queimada*, *perna de pau*? E o que aconteceu com esses antigos e movimentados jogos infantis? Sumiram do mapa, ou tudo não passa de um "truque" de *esconde-esconde*? De acordo com os estudiosos, eles não desapareceram. Apenas trocaram as ruas das cidades pelos playgrounds, praças e pátios escolares. Mas, claro, continuam firmes em toda a península.

E, no que depender da professora de educação física Doris Salinas, as velhas brincadeiras reaparecerão com tudo para disputar com a tevê e os muitos videogames a atenção da criança na era da informática. Como primeiro passo para essa volta, marcou — neste sábado, dia 13, no Sesc Pompéia — um encontro com pais, professores e outros interessados no lazer infantil. A ideia é discutir e analisar a importância das brincadeiras de antigamente. Ela quer mostrar como e porque esses jogos populares ajudam o desenvolvimento motor e emocional dos meninos e meninas. Doris, que na infância gostava de brincar de *pular corda* — "um elemento mágico" —, agora se empenha numa guerra contra os efeitos do consumismo exagerado. "Não estou brincando com a tecnologia", avisa. O que ela pretende é resgatar a criatividade e o aspecto socializante dos antigos jogos.

"... se esta rua fosse minha..."

A segurança cada vez menor nas ruas modificou os hábitos das pessoas, criando até uma alteração na definição de termos, como conta a diretora do Museu do Folclore, Fernanda Macruz. "Antigamente, 'moleques de rua' eram os garotos que ficavam o tempo todo na rua, brincando. Hoje, é aquela criança que não tem onde morar, e acaba assaltando para viver", diz.

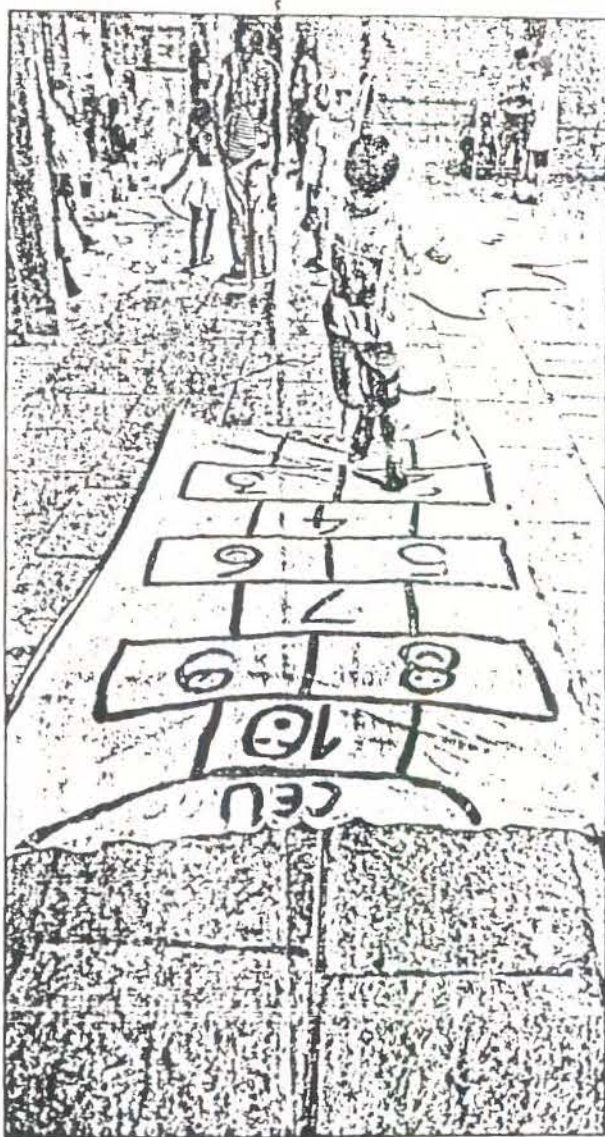
"...o anel que tu me destes, era vidro e se quebrou..."

Anda que brincar na rua tenha se tornado uma opção penosa, as velhas brincadeiras continuam a ser uma criativa forma de a criança lidar com o caminho do crescimento. "Ela despertam nas crianças as primeiras sensações eróticas", analisa Macruz. E exemplifica: "Um menino me contou, tímido, que quando foi brincar de *adivinhar* em que mão estava o *anel* (le teve de apalpar a mão da garota) ficou com a boca seca e começou a tremer".

Cabra-cega, de onde vieste?

Sela, *corredor pegador* são apenas alguns exemplos desse ritual de iniciação na vida, onde as crianças se agitam e descobrem, através dessas experiências, o prazer da união. "Ao

No Sesc Pompéia, muita diversão e nenhuma tecnologia: pular corda, saltar no jogo de amarelinha e dominar o jogo de pau, só e preciso ter fôlego, coordenação e energia.



acabam aprendendo a obedecer as regras da vida, através de um método mais eficiente do que os ensinados pelo professor em sala de aula", explica Macruz. Segundo a diretora, as brincadeiras servem até para evidenciar as características hereditárias. "Vendo a criança jogar, você vê os próprios pais em tamanho miniatura...", afirma.

A idade vai passando e os divertimentos tomam outro rumo, como é o caso da brincadeira que em São Paulo se chama *beijo abraço e aperto de mão* (e em outros Estados, *pêra, ura e maça*), que os mais crescidos adotaram. Na verdade, nem os adultos fogem desse ingênuo tipo de recreação. A dos *escravos-de-fé*, por exemplo, nasceu antes de Cristo, como jogo para homens. O *jogo das saudades* ou *cinco-maria*, que no Brasil é praticado por meninas, no Uruguai, é o

Há jogos que saíram dos castelos e acabaram em favelas, como o *taco*, disputado nas ruas. Criado por um lord inglês, sob o nome de *cricket*, a brincadeira chegou ao Brasil e foi logo adaptada às condições do Terceiro Mundo, com pedaços de madeira improvisando um *taco* e bolas feitas de meia. Também de origem estrangeira são o *bilhoquet* (francês), e o *Ja Ken Po* (japonês), tão difundidos como o *football de botão* (inglês) e as *bolinhas de gude* (chinesas). Enquanto para muitos adultos as brincadeiras são coisas do passado e para alguns motivo de debates quase acadêmicos, para as crianças a filosofia é bem mais simples. Aníbal Pinola Francucci, de 9 anos, participante da oficina de criatividade do Sesc Pompéia, encerra a discussão. "Da licença, eu quero mesmo é brincar".

Dr. Anshovianhas



Quem foi moleque de rua

● Irene Ravache, atriz, 46 anos
"Meu pai sempre fazia pipas pra eu empurrar na praia (Rio), mas a brincadeira que eu mais me lembro é *chocar quem mata*. Era mais ou menos assim... havia dois grupos de garotos de cada lado, um integrante de um desses grupos pegava um objeto e tentava passar para o outro lado sem ser pego. Se alguém o pegasse, a vítima tinha de correr atrás do outro..."

● Eduardo Ramires, 27 anos, campeão mundial de mountain bike
"Além de jogar *taco* eu adorava brincar de *pelejas* e *ladrões* nos telhados da minha casa (Pinheiros), até que um dia nós quebramos algumas telhas e a polícia de verdade apareceu..."



● João Soares, 53 anos, humorista do SBT
"Na minha infância, passada no Rio, eu vivia na rua. Não queria saber nem o nome da rua. O que eu gostava mesmo é jogar *bolinha de gude*."



● Luis Mattar, jornalista, 28 anos
"Eu mesmo nunca tive oportunidade de brincar na rua, já que, quando garoto, estudava em um sem internato. Mas sempre que podia, brincava de *esconde-esconde* e *jogar pega*."

Jogos de aluguel. Na Ludoteca.

Em um ambiente privilegiado com muita luz e espaço, fica a Ludoteca do Sesc Pompéia (rua Clelia, 93). A ideia de formar um "cantinho", onde jogos fossem emprestados como livros em uma biblioteca, partiu da própria instituição. Pensou-se ainda numa opção a mais para os finais de semana e tardes disponíveis, um lugar no qual adultos e crianças pudessem ter um maior contato através das atividades promovidas. É uma boa oportunidade também para que os pais avaliem as condições que as crianças têm de brincar na sua própria casa.

Durante seu período de funcionamento a Ludoteca recebe um grande número de pessoas que contam com uma variedade enorme de jogos e ainda com a orientação de instrutores — que além de explicar as regras e inventar outras — dispõem-se a uma partida com quem vier desacompanhado. Uma programação especial agita as tardes de sábado e domingo, com oficinas de jogos e exposições. É muito comum, nestes dias, cruzar com pais e filhos sentados juntos ao redor do mesmo jogo. Os grupos de jovens dão o toque animado e barulhento.

Os jogos são frequentemente atualizados, evitando o monopólio daqueles mais tradicionais. Nem por isso os amantes do xadrez e da dama deixam de encontrar mesas — dispostas em mezaninhas mais tranquilas — onde podem praticar seu "obby" sem ser perturbados. Outra novidade é o evento "Ludicidade". Até dia 29 de abril, o Sesc convida todas as crianças para conferir de perto a realização do brinquedo dos seus sonhos — arquitetura das mais variadas correntes viabilizaram os brinquedos que a criança já desenhou.

Para frequentar a Ludoteca basta apresentar qualquer documento e desmembrar três livros por jogo desejado. Há atividades paralelas no Sesc, ligadas à Ludoteca. Uma delas é o *Curumim*, um grupo de crianças, orientado por monitores, com atividades de ano todo. Inf: 864-8544.

Christiane de Campos



Alugue e brinque em casa. O Sesc garante a diversidade.

WORKSHOP: PLAYGROUND: o espaço de brincar,
uma forma criativa de brincar com o corpo.

I- Conteúdo teórico

1) Contradições entre o adulto ante o brincar da criança

Brinquedo	Perspectiva Adulta	Perspectiva Infantil
Significado	Fascinação e confusão	Não seriedade, fruição da fantasia
Funções	Entreterimento, fuga dos problemas/real	Descoberta do real como uma viagem além das apa rências para incursão no mundo

Perspectiva infantil: negação do significado aparente
↓
negação da interpretação adulta

Definições:

- J. Chateau: Atividade-jogo: o essencial das virtudes necessárias para o homem construir sua personalidade.
- J. Huizinga: noção de construção da personalidade à análise das civilizações: homoludens e/ou homosapiens.
- J. Piaget: "atividade que consiste numa assimilação que funciona por si mesma", um meio de desenvolver a personalidade da criança.
- R. Caillois: atividade oposta não só ao trabalho, mas também ao conjunto de atividades da vida social.

<u>Necessidades:</u>	Clássicas	X	Ocultas
	segurança		aventura
	movimento		repouso
	ficção		real
	imitação		criação
	socialização		autonomia

Educação: ERRO: ênfase às necessidades clássicas em detrimento das ocultas.

CAMINHO: integrar o desenvolvimento da pessoa: mundo do ego, mundo dos objetos e mundo do outro, para desenvolver a autonomia da criança (fazer, construir, buscar soluções, exprimir...)

2) A problemática dos espaços lúdicos existentes em São Paulo

Urbanização : verticalização da cidade, diminuição de áreas livres, surgimento de "áreas de lazer" artificiais

↓
diminuição de espaços lúdicos

Espaços lúdicos: { -caros: emoções violentas e artificiais
(Playcenter)
-pressuposto de que a criança como o adulto necessita de divertimento no final de semana, depois do trabalho.

Mas : a ludicidade faz parte da vida da criança!!!

Pesquisa de espaços lúdicos:

- a) Fanny Abramovich (JT, 7/10/78)
 - local: parques do centro e zona sul (não periferia)
 - amostra: classe média
 - conclusões: ambiente desolador: confinamento a um parquinho com brinquedos tradicionais.
- b) Elvira de Almeida: (diss. de mestrado, 1985)
 - local: parques públicos, praças, clubes, centros de diversões e escolas
 - amostra: todas classes sociais
 - conclusões: comportamento das crianças altamente dinâmico e sensível aos sentidos; uso dos brinquedos: formas diferenciadas e criativas, principalmente classe mais baixa em relação à classe mais alta; brinquedos: tradicionais, maior parte com estruturas de cano de ferro, desenho similar, formas fechadas, funções pré-definidas X funções abertas/inesperadas da natureza
- c) Parque do Ibirapuera
Brinquedo tradicional (playground) + esculturas lúdicas

3) Propostas de playground

- Artistas plásticos e profissionais de educação física: proposição de objetos, equipamentos e experiências lúdicas para espaços.
- Arquiteta Maiume W. de Souza Lima (EMURB): trabalho com crianças para percepção do que é um espaço e para o que ele se destina ou destinou.
- * Maiume: material orgânico, ênfase ao tátil, espaço educativo sempre : negativo: construção externa ao indivíduo, simples utilização, sem transformação da realidade e da imagem; positivo: construção interna ao indivíduo, elemento de percepção da realidade de construção/destruição consciente.
- Elvira: processo de design com resgate da cultura; esculturas lúdicas: fruição da energia lúdica da criança; material: sucatas de automóveis, instrumentos rurais (cercas, currais de madeiras fincadas no solo), máquinas primitivas (vento, água, tração animal e humana) , para uma fácil leitura.

- Projeto Curumim do SESC Pompéia: -projeto "Tramar e Brincar é só Começar";

-projeto inicial do playground:
sucata, pneus, cordas, caixas de madeira, tecidos e elementos da natureza.

-projeto final do playground:
brinquedos multifuncionais e criativos com animadores para recreação do uso dos brinquedos, vivências corporais (brincadeiras e jogos tradicionais e populares), oficinas artísticas e brinquedoteca.

CRIANÇAS: pesquisa JT (depoimentos) e pesquisa Projeto Curumim (desenhos): brinquedos integrados com atividades diferenciadas; propostas reunindo elementos da natureza (terra, ar, água, fogo)

4) Conclusão

II- Conteúdo teórico-prático

Visita técnica às instalações lúdicas e vivências do brincar do SESC Pompéia, com a finalidade de observar e analisar os equipamentos - brinquedos, a utilização do espaço e o comportamento das crianças na apropriação dos mesmos.

Coordenação Dóris Sathler de Souza

BIBLIOGRAFIA - BRINQUEDO / BRINCADEIRA / JOGO

- ANTUNES, Celso et alli .Ludopedagogia . SP: Edit. Brasil, 1974.
- AUFAUVRE, Marie-Renée. Aprender a brincar, aprender a viver. SP: Manole, 1987.
- AXLINE, Virginia Mae. Ludopedagogia. BH: Interlivros, 1972.
- BANDET, Jeanne, SARAZANAS, R. A criança e os brinquedos. Lisboa: Estampa, 1973.
- BENJAMIM, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação. SP: Summus, 1984.
- BONTEMPO, Edda et alli. Psicologia do brinquedo. SP: EDUSP/Nova Estela, 1986.
- CAPON, Jack J. Desenvolvimento da percepção motora .SP: Manole, 1987.
- CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. SP: Summus, 1987.
- FERRAU, Johan. Na escola do jogo. Lisboa: Estampa, 1979.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. SP: Perspectiva/EDUSP , 1971.
- LEBOVICI, S. Significado e função do brinquedo na criança. Porto Alegre: Artes Médicas. 1985.
- LEIF, Joseph; BRUNELLE, Lucien. O jogo pelo jogo: a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes. RJ: Zahar, 1978.
- MARCELLINO, Nelson C. Pedagogia da animação. Campinas: Papirus, 1990.
- MARINHO, Inezil. Curso de Psicopedagogia Hedonística; higiene física e mental da criança pelo prazer. RJ: B. de Souza, 1956.
- MIRANDA, Nicanor. 200 jogos infantis. RJ: Globo, s/d.
- OLIVEIRA, Paulo S. O que é brinquedo. SP: Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 1984.
- _____. Brinquedos artesanais e expressividade cultural. SP: SESC CELAZER, 1982.
- _____. Brinquedo e indústria cultural. RJ: Vozes, 1986.
- PAGE, Hilary. O brinquedo e a criança. SP: Anhanguera, 195_?
- PICKARD, P. M. A criança aprende brincando. SP: IBRASA, 1976.
- PINTO, Dora. Brinquedos cantados. RJ: SESI, 1974.
- ROSAMILHA, Nelson . Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. SP: Pioneira, 1979.
- SCHIMDT, Maria J. Educar pela recreação. RJ: Agir, 1958.
- SLADE, Peter. O jogo dramático infantil. SP: Summus/Editorial, 1978.
- PARQUES
- ALMEIDA, Elvira. A criança e a invenção de seu espaço: a expressão lúdica como elo entre o designer e o usuário. USP-FAU, dissertação de mestrado, 1985.
- EEFUSP E UNICAMP - Bibliotecas contendo material de pesquisa.

Ilmo. Sr. LAURINDO LEAL FILHO
Secretário Adjunto
Secretaria Municipal de Esportes, Lazer e Recreação
Rua Pedro de Toledo

Estamos enviando uma proposta intitulada: "Oficina de Brinquedos e Brincadeiras", que pode ser adequada as necessidades de treinamento de recursos humanos para atuar na área de lazer e recreação.

Esta proposta pretende ser facilitadora do aprendizado, por meio de vivências e estímulos à criatividade e a descoberta de situações utilizadas para a animação de grupos e comunidades.

Aguardamos uma breve resposta e nos colocamos à inteira disposição para eventuais esclarecimentos e adaptações que possam ocorrer.

Atentamente,

São Paulo, 21 de junho de 1991

Andréa Cristina Bisatti

TREINAMENTO / OFICINAS

"BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS"

A dificuldade e a limitação de espaço e de tempo para brincar coletivamente são fatos cada vez mais evidentes nos grandes centros urbanos. As atividades e as brincadeiras coletivas são divertimentos que levam o indivíduo a participar na comunidade e estabelecer relações de convívio social.

Dentro dessa nova realidade sócio-cultural, pensamos que é fundamental a existência de espaços e programas que propiciem a socialização e a integração entre crianças, adolescentes, adultos e idosos, estimulando assim, o exercício da liberdade e o resgate de jogos, brinquedo e brincadeiras como forma de preservação da cultura espontânea.

OBJETIVOS:

- . Estimular a criatividade, tanto no aspecto real quanto no imaginário, pela exploração, descoberta e solução de problemas por meio dos equipamentos propostos.
- . Articular programas que facilitem a interação social por meio da participação e da cooperação na utilização dos equipamentos/ atividades.
- . Provocar reflexões sobre o aspecto lúdico no cotidiano .
- . Articular programas que estimulem o convívio entre adultos, jovens e crianças, como processo de recuperação de traços característicos da nossa cultura.
- . Articular atividades que conduzam o público aos relacionamentos grupais por meio do "brincar".

CONTEÚDO:

BRINQUEDO ARTESANAL

- . de movimento
- . de estímulo à fantasia
- . adereços
- . de ritmo
- . de desafio intelectual

BRINCADEIRAS

- . em grupo
- . em grupos heterogêneos
- . em locais fechados

ESTRATÉGIAS

Objetivando fornecer o maior número de informações, dentro do tempo disponível, elaboramos um circuito de atividades que possibilitará a todos os participantes, uma vivência prática dos conteúdos propostos que se realizará por meio dos seguintes módulos:

- 1 . Jogos de Expressão Sonora - roteiro, experimentação, sonorização.
- 2 . Jogo Dramático - criação de personagens, confecção de máscaras e adereços, interpretação e expressão corporal
- 3 . Brinquedos Populares - resgate de elementos da cultura popular, confecção de objetos lúdicos.
- 4 . Brincadeiras de Rua - resgate e recriação das brincadeiras de rua e suas variações.

- 5 . Brincadeiras de Desafio Intelectual - confecção de brinquedos cognitivos, vivência e recreação .
- 6 . Brincadeiras Coletivas -- construção de um varal cultural estimulando a socialização e a cooperação.
- 7 . Jogos de Leitura - confecção e elaboração do "livro-teatro".
- 8 . Brinquedos de Estímulo a Fantasia - criação de personagens e construção de fantoches de dedo ,de luva e de vara.
- 9 . Brincadeiras Cantadas - movimentação corporal tendo como estímulo músicas populares.
- 10 . Brinquedo e Brincadeira Imaginários - criação e interpretação de personagens a partir de um objeto.
- 11 . Macrobrincadeira - finalização do circuito com a participação coletiva na interpretação de uma história.

EXPOSIÇÃO

Com o intuito de ilustrar e enriquecer nossas propostas, faremos uma exposição de brinquedos artesanais no local designado para a possível realização das oficinas.

MATERIAIS NECESSARIOS

(Esta lista foi elaborada tendo como referência o número de mil participantes)

- 50 folhas de papel celofane colorido
- 03 quilos de grãos (feijão, arroz, milho)
- 02 baldes
- 01 pacote de palito de sorvete

1000 copos plásticos para água
1000 copos plásticos para café
30 pedaços de sucata de madeira
50 lata de tamanhos variados (sucata)
20 frascos de vidro (sucata)
30 pedaços de ferro (sucata)
500 folhas de cartolina ou western print
30 rolinhos de lastéx
01 grampeador
01 caixa de grampos para grampeador
100 jornais
1000 folhas de papel de seda ou manteiga ou epelho coloridos
20 rolos de fita crepe
20 metros de corda
500 folhas de papel cartão ou cartolina coloridos
2000 tampinhas de garrafa (sucata)
01 bobina de papel craft
01 caixa de giz colorido
02 metros de arame
50 caixas de giz de cêra
15 litros de cola branca
100 tesouras pequenas
2000 folhas de papel sulfite
03 rolos de barbante

DOCENTES

. Andréa Cristina Bisatti

Professora de Educação Física com especialização em lazer e recreação educativos, Animadora Sócio Cultural e Coordenadora do Projeto Curumim do SESC Pompéia.

. Dóris Sathler de Souza

Professora de Educação Física com especialização em lazer e recreação educativos, Instrutora de Atividades do Projeto Curumim do SESC Pompéia.

. Lídia Tolaba Kulock

Artista plástica e musicista, Instrutora de Atividades do Projeto Curumim do SESC Pompéia.

Esta proposta foi elaborada considerando os seguintes aspectos:

- . tempo
- . número de participantes
- . atividades que utilizem materiais de baixo custo
- . oferecer o maior número de informações dentro do tempo disponível.



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO
SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTES, LAZER E RECREAÇÃO

Carta 006/91

São Paulo, 16 de julho de 1991.

Ilma.Sra.

DORIS SATHLER DE SOUZA

R.Vila da Ponte, 92 Jd.Miriam

Agradecemos sua participação na orientação de Treinamento Técnico para os monitores e professores responsáveis pelo desenvolvimento do Projeto FériasSP 91, promovido por esta Secretaria em conjunto com as Secretarias de Cultura e Educação do Município, nos dias 3,4,8,10 e 11 de julho/91.

Atenciosamente,

LAURINDO LEAL FILHO

Secretário Adjunto

SEME

O Sesc Pompéia convida você e sua escola para o projeto "Épocas do Brincar - A Evolução através do Tempo"

A essência do brincar não é "fazer como se", mas um "fazer sempre novo". Todo hábito entra na vida como brincadeira, e, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive um restinho de jogo até o final. (Valter Benjamin)

As formas de brincar sofrem alterações de acordo com o desenvolvimento da humanidade. No passado existia uma relação entre os adultos que fabricavam artesanalmente os brinquedos e as crianças que os utilizavam em suas brincadeiras. Essa situação acontecia dentro da própria família e fazia parte do convívio social.

Hoje, o brinquedo é produzido pela indústria, que determina o consumo e como deve ser consumido. Entretanto, isto não significa que as crianças recebam estes produtos e os utilizem exatamente como o determinado.

No futuro, os brinquedos e brincadeiras podem se transformar assim como a sociedade, a cultura e a criança. Porém, algo sempre permanecerá: "O Brincar".

Período - de 1º a 31 de outubro

Programa

● Oficinas

- a - Teatro: confecção de máscaras, fantasias e instrumentos.*
- b - Construções: objetos tridimensionais, brinquedos e instalação coletiva.*
- c - Imagens: desenho, pintura, mural, slides e reciclagem de papel.*

● Atividades Corporais

- a - No passado: jogos, brinquedos e brincadeiras populares de rua*
- b - No presente: brinquedos industrializados, esportes radicais, jogos adaptados*
- c - No futuro: tendências e projeções, jogos de vertigem e jogos imaginários*

● Espetáculos

Apresentações de grupos performáticos utilizando linguagens musical, teatral, coreográfica, de mímica e circense.

Dia 6 - Cia Brasileira de Mistérios e Novidades

Dia 17 - Truk's

Dia 20 - O Grilo e o Vagalume

Dia 27 - Teatro Experimental Ambulante

**SESC
Pompéia**

Rua Clélia, 93 - Tel.: 864-8544
CEP 05042 - São Paulo - SP

Festival de Trampolim Acrobático (cama elástica)

Dias 8, 9, 10 e 11 - aulas abertas

Dia 12 - Festival de competição da categoria mirim e performance de atletas

Dia 13 - aulas abertas

● ***Rua do Brinquedo Artesanal***

Exposição e venda de brinquedos artesanais

Dias 6, 13, 20 e 27 - das 14:00 às 18:00h

● ***Workshops e Cursos***

a - Iniciação em Trampolim Acrobático

Dias 8, 9, 10 e 11

Informações e Inscrições

Projeto Curumim - Fone: 864-8544 - ramais 138/150

Rua Clélia, 93 - Pompéia

**SESC
Pompéia**

Rua Clélia, 93 - Tel.: 864-8544
CEP 05042 - São Paulo - SP

PROJETO: "A ^R ^MA ÇÕES "

As crianças "assistem" a um mundo em transformação, convivem com os avanços da tecnologia e as limitações do espaço urbano. É importante, permitir à criança que represente com maior facilidade as suas fantasias e a sua imaginação. Vemos na construção uma forma original que a criança usa para devolver as impressões que capta do meio em que vive.

Fazer arte é reinventar o mundo, é a possibilidade de ir além de um limite, viver uma fantasia, transformar o espaço e os objetos e desta maneira encontrar novas relações entre o que é exterior e o que é subjetivo. O resultado visível desse processo não é imediato ou necessariamente belo, é muitas vezes precário, talvez incompreensível. Mas, além das aparências, há um resultado interior, que não tem preço e que permanece na criança.

Período: 14 de janeiro a 09 de fevereiro

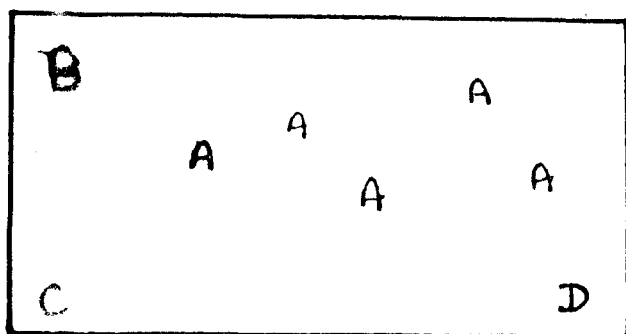
Objetivos:

- . oferecer oportunidades diversas para a criança agir, atuar, fantasiar e recriar o espaço e seus conteúdos imaginários.
- . desenvolver a criatividade, tanto no aspecto real quanto no imaginário, pela exploração, descoberta e solução por meio dos equipamentos propostos.
- . facilitar a interação social por meio da participação e da cooperação na construção dos brinquedos e brincadeiras.
- . estimular a construção tridimensional.
- . desenvolver a percepção espacial, noções de volume e equilíbrio

Estratégias:

Para atingirmos os objetivos ocuparemos o ginásio Primavera do Conjunto Esportivo.

- . Todo equipamento será diariamente desmontado e guardado, permitindo a utilização do espaço para outras atividades.
- . Construção de maquetes em estruturas pequenas.
- . Construção das estruturas planejadas em tamanho natural.
- . Construção de cenários.
- . Elaboração e vivência de personagens.
- . Disposição dos equipamentos:
 - a- módulos Super Quadro que induzem à ação coletiva para construção e transformação de estruturas lúdicas.
 - b- cordas de espessuras diversas, panos, redes e colchões.
 - c- tres armários pequenos e tres mesas desmontáveis, com material de apoio às construções : papéis, papelão, cola, giz de cêra, tesouras, barbante.
 - d- dois biombos com espelhos, duas araras com tecidos leves, adereços (chapéus, perucas, sapatos, etc), material de maquiagem e um baú.



Obs: esta disposição visa otimizar o fluxo e a movimentação das crianças, facilitando a formação de grupos com interesses similares e evitando o acúmulo das crianças em uma única área.

Recurso Material:

06 conjuntos Super Quadro modelo Universal Color 470

02 conjuntos Super Quadro modelo Mini Quadro 660

Justificativa:

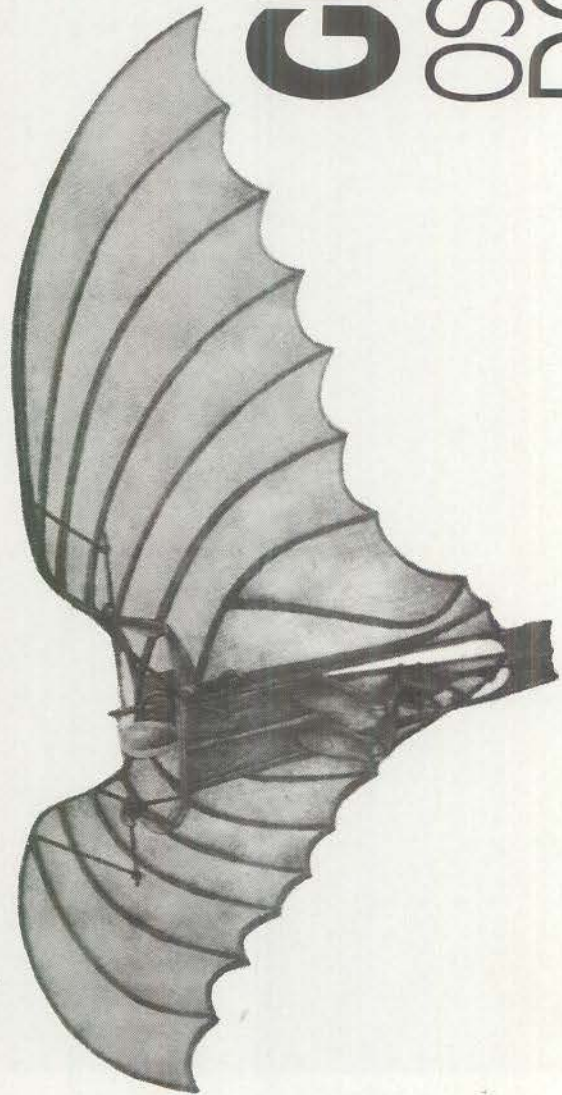
No decorrer do trabalho no Projeto Curumim, observamos a necessidade de integrarmos às expressões artísticas e corporais, equipamentos que proporcionem fantasia, aventura, desenvolvimento físico e intelectual.

Sabemos que os espaços utilizados para a prática das atividades infantis são também ocupados para atividades com o público adulto, não estando portanto ambientados com equipamentos lúdicos apropriados à criança. Por outro lado temos conhecimento de que não se pode interferir na estrutura arquitetônica e nem caracterizar um espaço com equipamentos definitivos nesta unidade.

Considerando estes aspectos, após um trabalho de estudos e pesquisas, constatamos a existência no mercado de um produto denominado Super Quadro que pode suprir as nossas necessidades e limitações. Trata-se de tubos, placas, conectores e acessórios de plástico atóxico (PVC temperado), intercambiáveis e articuláveis. Esse material é encontrado em kits que variam de acordo com o número de peças que contém e que permite montar vários brinquedos diferentes em pequenas e grandes escalas. Para a escolha desse equipamento analisamos os seguintes critérios: leveza e resistência do material, tecnologia, segurança, beleza do design, diversidade de uso, facilidade de transporte e armazenagem, criatividade e originalidade.

Quanto à utilização, previmos um público de aproximadamente 250 crianças por dia em atividades de férias, permanentes, aos finais de semana em espaços alternados, como suporte para exposições no CCI, na Ludoteca e na rua do brinquedo.

GÊNESIS OS ENGENHOS DO HOMEM



SESC
Pompéia

Rua Clélia, 93 - Tel.: 864-8544

FICHA TÉCNICA

Realização: SESC POMPÉIA

Gerente: Domingos Barbosa da Rocha

Assistente: Marina Avilez

Criação e Produção: Equipe Técnica do Sesc-Curumim

Andréa Cristina Bisatti
Berenice Farina da Rosa
Dóris Sathler S. Larizatti
Lúdia Tolaba Kulock
Lúcia Viana Lacourt
Luiz Henrique Rodrigues
Mária Mariza Ferrarezi
Mária Alice Oieno
Mária Regina Batalha
Mário Cesário dos Santos
Mônica Camieto
Silvana da Silva

Coordenação de Produção: Andréa Cristina Bisatti
Francisco Carlos Alves
Orestes Pavese Neto
Pedro Carlos dos Santos
Roberto Carlos da Silva
Vitório Olsen

Secretaria Geral: Cristiane Cocluffo
Lourdes Aparecida Teixeira
Lúcia Ueda
Terezinha Léa dos Santos

Produção Gráfica: Eron Silva
Paulo Roberto Gomes Pato

Assessoria de Comunicação: Fato Paulista

SESC POMPÉIA

APOIO: Fundação Centro de Tecnologia para Informática
Associação Brasileira de Tecnologia
TV Cultura

Docente: Norberto Cardoso Ferreira

Dia 13 de junho

Das 9 às 12h

Construindo o Movimento

Experimentação e construção de estruturas e mecanismos lúdicos

Docente: Fábio Bortoli

Dia 27 de junho

Das 9 às 12h

Escola Tempo e Espaço

Construção de Objetos e engenhocas de madeira

Docente:

Dia 04 de julho

Das 9 às 12h

Cérebro Eletrônico

Construção de circuitos eletrônicos

Docente: Marcelo Floriano Gardim

Dia 11 de julho

Das 9 às 12h

GAS LIMITADAS

Endereços: 864-8544 - ramais 138 e 150

“GÊNESIS - Os Engenhos do Homem”

Desde que há 4 milhões de anos os primeiros seres humanos começaram a utilizar instrumentos rudimentares de pedra, o avanço da tecnologia tem sido assinalado por conhecimento no campo da invenção e da descoberta, registrando no tempo o progresso e a capacidade técnica do homem.

Um dado original nas relações históricas que marca o desenvolvimento das civilizações, é a produção de engenhos criados pelo homem para facilitar sua rotina de trabalho. A utilização desses engenhos desencadeia alterações de comportamento e determina valores e estilos de vida. Desse modo convém questionar se, de fato, os impulsos tecnológicos, podem significar a possibilidade de melhorias sociais.

No passado, as inovações tecnológicas somente eram transplantadas após um período de amadurecimento nos países em que haviam sido criadas, a exemplo do telégrafo e da televisão. O transplante, a veiculação e a disseminação de equipamentos modernos não são sinônimos de transferência de tecnologia. Transfere-se geralmente, um complexo industrial capaz de montar os produtos; essa operação não envolve o acesso à informação tecnológica que iluminou a construção dos referidos produtos. Expostos diariamente às inovações, crianças e jovens recebem os produtos tecnológicos simplesmente como objetos acabados.

A partir dessas afirmações, torna-se importante tentar desvendar, de forma lúdica, a utilização e o funcionamento desses objetos, estimulando o modo de pensar e a produção de idéias por parte de crianças e jovens.

De 27 de maio a 26 de julho

PROGRAMA

EXPOSIÇÃO

• INSTALAÇÕES LÚDICAS

São construções planejadas por professores, artistas plásticos, arquitetos e engenheiros, que objetivam transmitir experiências tecnológicas e detalhes específicos sobre materiais, fenômenos e princípios envolvidos em instrumentos auxiliares da produção e do lazer

I - "O TELEFONE"

Concepção: Alexandre Lara

Uma reprodução inusitada de um antigo aparelho telefônico, quando esse invento era ainda uma novidade. O funcionamento dessa instalação se manifesta por meio de ampliação da recepção sonora.

II - "TRANSFORMAÇÃO DE ENERGIA"

Concepção: Marcelo Floriano Gardim

Objetos e aparelhos que têm como princípio de funcionamento as transformações de energia e os circuitos elétricos.

III - "OS ENGENHOS DO HOMEM"

Concepção: Fábio Bortoli

Lucia Viana Lacourt

Maria Regina Batalha

Um conjunto de mecanismos que demonstram o funcionamento de bielas, cruzetas, manivelas, polias, engrenagens e o pneumático.

IV - "SIMULADOR DE GRAVIDADE LUNAR"

Concepção: Marcelo Jabú

Vinicius Italo Signorelli

Um mecanismo que utiliza roldanas e contrapesos com a finalidade de proporcionar uma sensação corporal de diminuição de peso.

V - "OS SERES DE AURORA"

Concepção: Artemis Moroni, Denise Garcia Costa, José Augusto Mannis, Josue Guimares Ramos, Paulo Gomide Cohn, Maria Yolanda Costa, Silvia Laurentiz.

Exploração lúdica de um instrumento fabril (o robô), do computador e de sons sintéticos.

Para viabilização da instalação, contamos com o empréstimo do Robô Puma da Fundação Centro de Tecnologia para a Informática que é um centro de pesquisa vinculado à Presidência da República.

VI - "MÁQUINAS DO EQUILÍBRIO"

Concepção: Norberto Cardoso Ferreira
Denise Ferreira

• O Brinquedo Eletrônico e as Brincadeiras Infantis

Maria Cecília Aflalo - Assessora especializada e pesquisa de brinquedos.

Moderador: Efre Antonio Rizzo - (Sesc Carmo)

Dia 11/06/92 - 19h30 - Auditório

NOVÍSSIMAS TECNOLOGIAS PARA A EDUCAÇÃO

• A Escola do Futuro

Frederic Michel Litto - Professor Dr. Coordenador Escola do Futuro na ECA USP

• As Novíssimas Tecnologias como Criadoras de Imagem

Jair Marcatti - historiador e sociólogo

• Novíssimas Tecnologias para a Educação

Sérgio Martinelli - Presidente da ABT

• O Projeto Lego-Logo

Helofsa Vieira da Rocha - professora Dr. em Ciência da Computação da Unicamp

Moderador: Domingos Barbosa da Rocha - (S Pompéia)

O seminário tem apoio da Associação Brasileira de Tecnologia.

Inscrições pelo tel.: 864-8544 ramal 138/150

WORKSHOPS:

Vivências práticas dos conceitos pedagógicos e atividades relacionadas à tecnologia e educação.

• Máquinas do Equilíbrio

Construção de objetos e discussão dos princípios de equilíbrio mecânico.

Orientação: João Vilhete D'Abreu, professor do Núcleo de Informática Aplicada à Educação da UNICAMP.

Dias 04 e 05 de junho das 14 às 18h

- **"ESPAÇONAVE"** - Instalação lúdica criada pela T.V. Cultura, contendo em seu interior monitores de TV e vídeo que exibem programas educativos relacionados à ciência e tecnologia.

De 27 de maio a 26 de julho das 9 às 21h

Área de Convivência

OFICINAS

Centro de Criatividade Infantil

- **Construção de Objetos de Equilíbrio**

Orientação: José Eduardo Martins (Instituto de Física/ USP)

Maria Conceição Faustino (Instituto de Física/ USP)

De 28 de maio a 26 de julho

Das 9 às 12 e 14 às 17h

- **Construções com Sucata**

Orientação: Monica Carnietto (Sesc-Curumim)

Maria Regina Batalha (Sesc-Curumim)

Dias 06 e 07 de junho, 04 e 05 de julho

Das 14 às 17h

- **Construção de Cata Vento**

Orientação: Berenice Farina da Rosa (Sesc Curumim)

Maria Alice Oieno (Sesc Curumim)

Dias 13 e 14 de junho e 11 e 12 de julho

Das 14 às 17h

- **Construção de Móveis**

Orientação: Lúcia Viana Lacourt (Sesc-Curumim)

Monica Carnietto (Sesc Curumim)

Dias 20 e 21 de junho, 18 e 19 de julho

Das 14 às 17h

- **Construções com Atração Magnética**

Orientação: Maria Regina Batalha (Sesc-Curumim)
Berenice Farina da Rosa (Sesc Curumim)

Dias 27 e 28 de junho, 25 e 26 de julho

Das 14 às 17h

JOGOS CORPORAIS

- **Brincando com a Máquina Humana (Mímica)**

Orientação: Márcia Mariza Ferrarezi (Sesc Curumim)

Dias 06 e 07 de junho, 04 e 05 de julho

Das 14 às 17h

- **Engenhocas Locomotivas**

Orientação: Luiz Henrique Rodrigues (Sesc Curumim)

Silvana da Silva (Sesc-Curumim)

Dias 13 e 14 de junho, 11 e 12 de julho

Das 14 às 17h

- **Crie sua Máquina e Brinque**

Orientação: Mário Cesário dos Santos (Sesc Curumim)

Dias 20 e 24 de junho, 18 e 19 de julho

Das 14 às 17h

- **Macro-Máquina Imaginária**

Orientação: Dóris Sathler de Souza Larizzati (Sesc Curumim)

Dias 27 e 28 de junho, 25 e 26 de julho

Das 14 às 17h

SEMINÁRIO

A CRIANÇA, A TECNOLOGIA E A EDUCAÇÃO

Qual é o nível de preocupação e de participação de educadores e demais profissionais que trabalham com crianças e adolescentes, face ao uso de inovações tecnológicas no processo ensino-aprendizagem?

o seminário é uma reflexão sobre como a tecnologia
pode significar a possibilidade de melhorias sociais na
educação, em termos de informação, formação, conteúdo
e métodos, estimulando o processo cognitivo, o espírito
crítico, a criatividade e a autonomia dos partici-
pantes.

1 09/06/92 - 19h30 - Auditório

VÍDEO COMO "NOVAS" TECNOLOGIAS PARA A EDUCAÇÃO

1 **Importância do formato da programação in-
fantil**

Leusa Luciana Perin - pesquisadora da UNICAMP

2 **Como Utilizar TV/Vídeo na Escola**

José Manoel Moran - professor de TV da ECA-USP

3 **Questionamento da Aprendizagem por TV/Ví-
deo**

Thélia Marques - Consultora de Educação da TV Cul-
tura.

4 **Vídeo Como Meios da Comunicação Escolar**

Maria Resende F. Fusari - professora e pesquisadora
da FEUSP

Moderador: Newton Cunha - (Sesc Pompéia)

1 10/06/92 - 19h30 - Auditório

INQUEDOS ELETRÔNICOS E SUAS IN- FLUÊNCIAS NA CRIANÇA

1 **Nova Geração de Crianças e Adolescentes**

Luís Otávio de Lima Camargo - Jornalista e professor
de Sociologia

2 **Utilização do Vídeo-Jogo na Educação**

Érgio Martinelli - Presidente da Associação Brasilei-
ra de Tecnologia

3 **Brinquedos Eletrônicos Educacionais**

Victor Hugo Ferreira Jr. - Gerente de produtos da
empresa Tec Toy

Objetos que têm como princípio de funcionamento o
equilíbrio mecânico.

Abertura da exposição - dia 17 de maio às 20h na
Área de Convivência.

Visitas monitoradas de grupos e escolas devem ser mar-
cadas com antecedência pelo telefone: 864-8544 ramal
150, 138 ou 170 - até 26 de julho

EVENTOS ESPECIAIS

- **"Tecno-Clown"** - Apresentação performática que
aborda de maneira clara e didática a utilização de
alta tecnologia para produção de música ao vivo no
ato teatral.

Com o Grupo XPTO

Dia 27 de maio às 20h30min

Área de Convivência.

- **"Arte Eletrônica"** - Demonstração das possibilida-
des específicas do desenho e da pintura digitais

Com o professor Artur Matuck

Dias 30 e 31 de maio das 14 às 18h

Área de Convivência

- **"Karaovídeo"** - Performance interativa com a utili-
zação de vídeolão, vídeofantoches e videocapacete.

Com Otávio Donaschi

Dias 06 de junho

Área de Convivência

- **"Os Sons de Aurora"** - Apresentação performática
com utilização de sintetizadores e produção de sons
músicais simulados.

Com José Augusto Maniz

Dia 04 de junho às 16h

Área de Convivência

- **"Projeto Lego-Logo"** - demonstração do projeto
Lego-Logo onde as crianças terão a oportunidade de
montar brinquedos e controlá-los por meio do com-
putador.

FABIAN DC

Exposição no Sesc tem brinquedos divertidos que explicam noções básicas sobre ciência

Toda criança adora visitar um parque de diversões. Afinal, a mais divertido do que andar na rodante, no trem-fantasma e na montanha-russa. Mas, que tal um parquinho que além de divertir também ensine aos baixinhos noções básicas sobre gravidade lunar e funcionamento de circuitos elétricos, entre outros conhecimentos científicos? Pois este verdadeiro paraíso da diversão está montado no Sesc Pompéia e pode ser visitado até 1 de julho.

Gênesis — Os Engenheiros do Homem é a exposição fundamentada no conceito de lazer educativo, ou seja, aprender brincando. A ideia partiu da equipe técnica do Sesc e contou com a coordenação de Andréa Cristina Bizatti, animadora sócio-cultural da entidade.

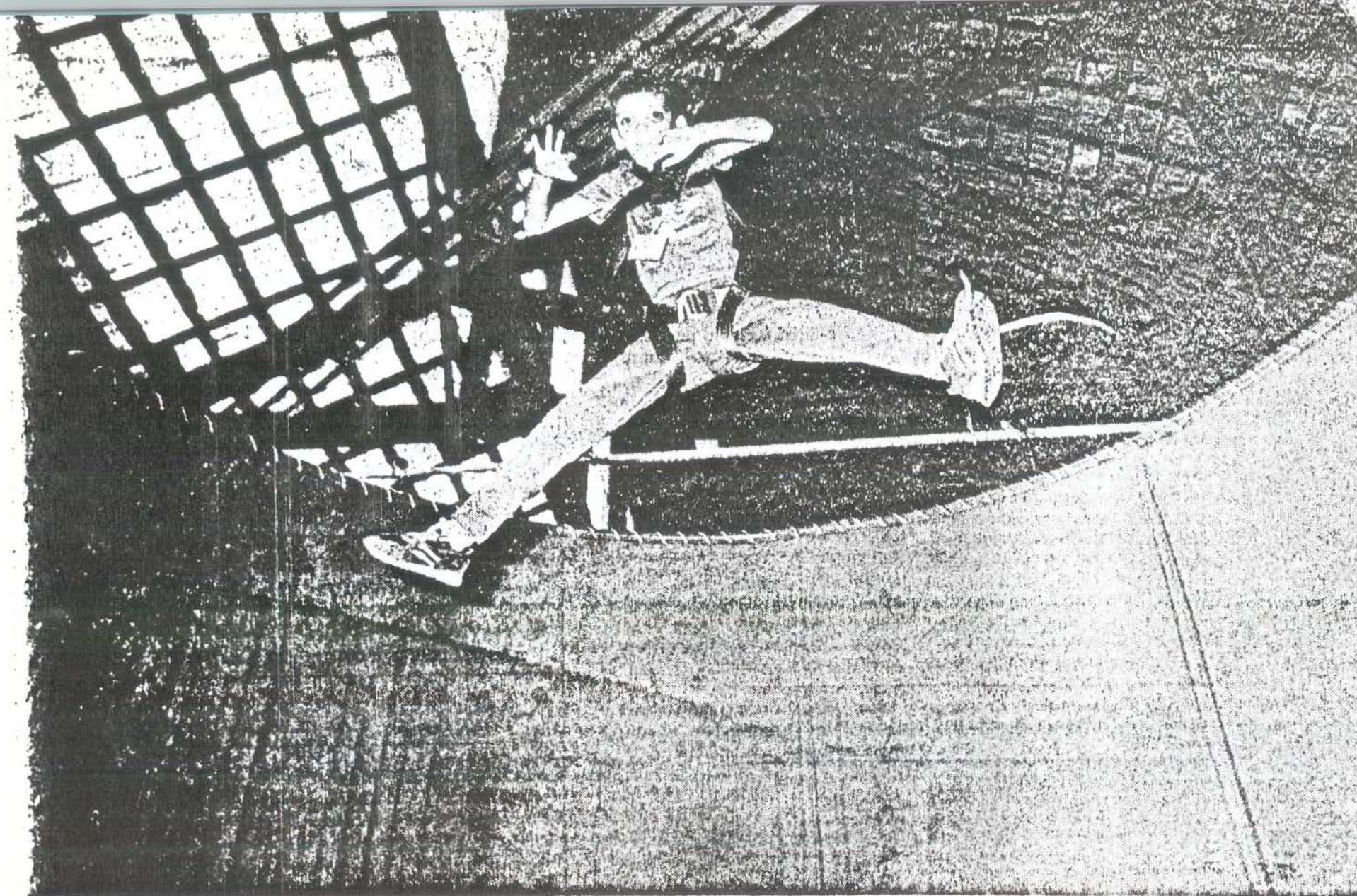
As seis instalações têm monitores que explicam à garotada o porquê de cada brinquedo. "Procuramos apresentar exemplos práticos do funcionamento de cada uma abordado e os monitores tiram as dúvidas das crianças", explica Andréa. As instalações foram escolhidas em função das coisas que mais atraem a curiosidade das crianças, como o funcionamento do telefone, dos computadores e dos circuitos elétricos e o princípio da gravidade.



A garotada está curtindo o evento, que se baseia no lazer educativo, aliando brincadeiras à diversão

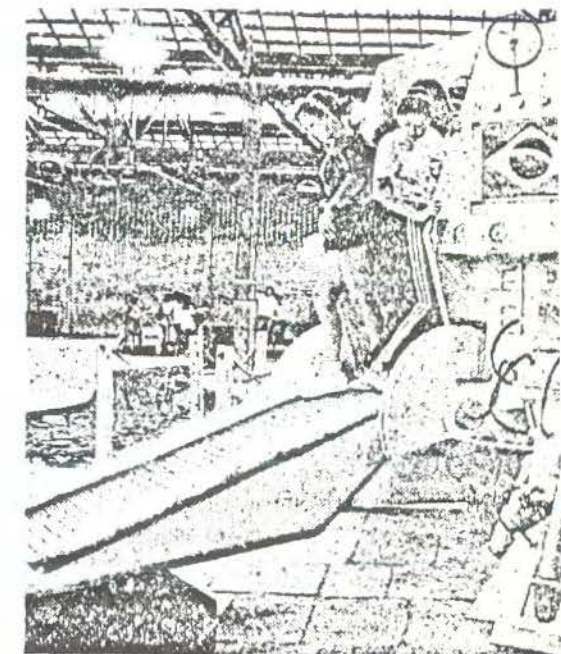
Seminário em pau

Além das seis instalações — simul



librio, telefone, seres de aurora, elétricos e gênesis — as crianças podem conhecer uma mininave espacial, sensação é a de estar viajando para galáxias.

Como forma de intensificar as atividades durante o evento, será realizado no S 9 a 11 de junho, o seminário A Criança e a Tecnologia e a Educação, no qual os participantes discutirão a utilização da tecnologia na educação das crianças, com inscrições abertas a quem quiser participar. Também haverá exposições de objetos e experiências relacionadas ao tema e oficinas nas quais as crianças poderão criar objetos relacionados à tecnologia, orientadas por monitores especialmente preparados para a tarefa.



A nave espacial simula uma viagem

Danilo experimentou na prática a sensação dos astronautas na Lua, no simulador de ausência de gravidade

Fliperama educativo é um dos mais divertidos

Danilo Vieira Alves, de oito anos, nunca se divertiu

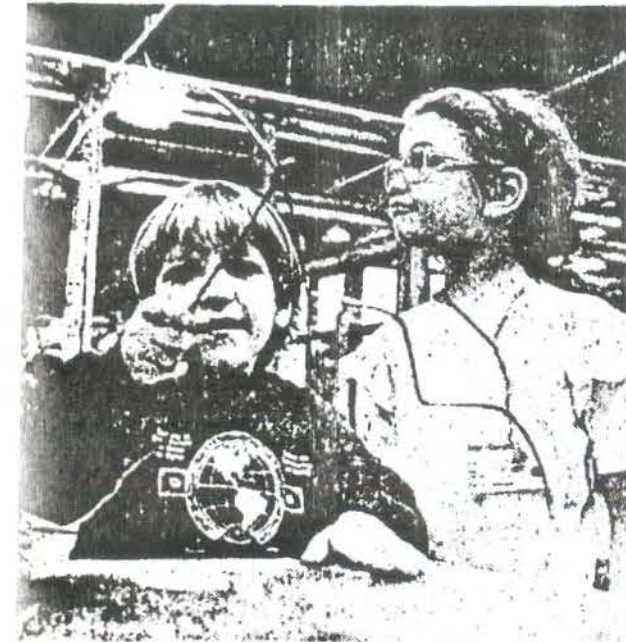
RIO POPULAR também constatou na prática é sim-

do estudante Marcelo Floriano, Cordis, da 21ª



Danilo experimentou na prática a sensação dos movimentos no espaço

Fliperama educativo é um dos mais divertidos



Emílio não escapou dos choques

Danilo Vieira Alves, de oito anos, nunca se divertiu tanto na vida. Pulando como um canguru em câmera lenta, ele vivenciou na prática a aventura dos astronautas na Lua. O garoto experimentou o simulador de ausência de gravidade, criação do marceneiro e professor de Educação Física da USP, Marcelo Jabu, em parceria com Vinícius Ítalo Signoreli, professor de Física. As filas para esta instalação comprovam como o brinquedo é divertido.

O funcionamento, que a repórter fotográfica do DIA-

RIO POPULAR também constatou na prática, é simples. Dentro de uma redoma especial que reproduz o ambiente lunar, a criança é suspensa por um cabo, com seu peso equilibrado proporcionalmente a um pêndulo. Este equilíbrio é obtido a partir de cálculos que a criança irá aprender, e que são feitos tendo seu peso como base. A partir daí, ela poderá subir e descer como se fosse feita de penas.

A instalação que demonstra o funcionamento dos circuitos elétricos, de autoria

do estudante Marcelo Floriano Gardim, de 21 anos, equivale a um fliperama educativo. Um dos testes, o de coordenação motora, foi brilhantemente vencido pelo garotinho Emílio Salvetti Cordeiro, de seis anos, não sem levar pequenos choques. Outro teste que agita a garotada é ligar e desligar um interruptor de luz com uma pequena varinha metálica, sem encostar num cercado. Detalhe: ao bater no cercado são emitidos sons típicos dos mais modernos videogames (tóim, chuóim, bóing).



O telefone é bastante procurado



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO

3º FERIASP

JOGOS DE EXPRESSÃO

Brincadeiras coletivas que envolvem uma ou mais técnicas de expressão em torno a um tema-base motivador, que poderão ser programadas para um ou mais dias ou todo o período.

OBJETIVOS:

- Oferecer uma ampla gama de possibilidades expressivas que estimulem o pensamento, os sentimentos e a percepção.
- Trazer para o coletivo as imagens interiores de cada um.
- Provocar uma série de descobertas em relação aos materiais e suas possibilidades expressivas.
- Utilizar o espaço como espaço-de-encontro das pessoas entre si e de cada um consigo mesmo, com sua capacidade de criar, fazer e se expressar.
- Socializar os atos, pensamentos, aprendizagens e linguagens vivenciados com o aporte da expressão comunicação (exposição)

CONTEÚDOS:

- 1) - A motivação: Para que seja eficaz é necessário a escolha de um tema base que relacione de forma dinâmica as diferentes áreas expressivas, tendo em conta os seguintes pontos:
 - a) Tema-base adequado às características da faixa etária,
 - b) Proposta imaginativa, fantástica e lúdica.
 - c) Que apresente a ou as técnicas a desenvolver.
- 2) - As técnicas: Escolha das técnicas básicas a serem utilizadas: expressão plástica, musical, verbal, corporal, dramática, de acordo com as necessidades do tema e com os conhecimentos e opções do monitor.



O desenvolvimento das técnicas básicas da expressão nos leva a objetivos específicos tais como:

- Desenvolver a imaginação construtiva.
- Contrastar técnicas.
- Estimular a experimentação.
- Desenvolver destrezas e habilidades.
- Estimular a comunicação e desenvolvimento da linguagem.

- 3) - O Espaço: Antes de programar qualquer atividade é necessário proceder a:
- a) Reconhecimento do espaço.
 - b) Adequação e aproveitamento dos recursos arquitetônicos .
 - c) Visualização das possibilidades ambientais (Espaço exterior e interior, com ou sem vegetação e com ou sem equipamentos lúdicos)
- 4) - O Material: Na preparação do material a ser utilizado é conveniente que o monitor tenha em conta os seguintes pontos:
- a) Conhecimento (quantidade, qualidade e forma de utilização) dos materiais com que conta a Unidade.
 - b) Utilização de outros materiais tais como: elementos da natureza (pedras, terra, areia, maço, etc.) e material de sucata.
 - c) Reaproveitamento de material (restos, recortes de papeis, papeis pintados, restos de recido, etc) utilizados nas atividades.
- 5) - A exposição: Já que o projeto férias permite que crianças e adultos busquem o prazer de brincar, trabalhar, aprender, falar e inventar juntos numa atmosfera de amizade, fazer uma exposição teria como



objetivo narrar uma parte desta convivência. É a parte que favorece as chamadas linguagens expressivas da criança.

A montagem da mostra poderá ser organizada junto com as crianças, de acordo aos seguintes conceitos:

- Por tema
- Por tipo de material
- Trabalhos individuais com explicação, nome e idade das crianças.
- Trabalhos grupais
- Por tempo (trabalhos aleatórios que reflitam o dia a dia das crianças).

Tendo em conta:

- O espaço
- Suportes existentes na unidade
- Suportes a confeccionar
- Iluminação natural
- Recursos técnicos como som, iluminação se necessário.



OFICINA DE MACROATIVIDADES

CONCEITO : Atividades em que participam um grande número de pessoas, podendo este ser dividido em dois ou mais grupos, a fim de cumprirem o desafio das tarefas propostas, ligadas a um determinado tema dentro de um objetivo. A abordagem da macroatividade deve ser lúdica.

OBJETIVO GERAL : Possibilidade de mudança nas atitudes, conhecimentos e nas habilidades , em termos culturais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS : Educacionais/culturais:

- intelectuais
- sócio-afetivos
- motores
- artísticos
- turísticos

DIAGNÓSTICO : Percepção do significado de tarefas relacionadas à vida do grupo em questão (conteúdo adequado)

AVALIAÇÃO : O produto é desprezado pelo processo da macroatividade.

TIPOS : Gincanas, macroginásticas, matroginásticas (pais e filhos) , jogos gigantes (jogos esportivos recreativizados ou de desafio intelectual adaptados), caças, eventos comunitários, etc

TÉCNICAS : 1) Escolha do espaço e material disponíveis;
2) Escolha do tipo de atividade e tarefas relacionadas a um tema e objetivo;
3) Divisão de grupos com técnicas/quebra gelo originais.

DÓRIS SATHLER DE SOUZA LARIZZATTI

PARECER SOBRE MONOGRAFIA DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO**Aluna:** Dóris Sathler de Souza Larizzatti**Orientador:** João Batista Freire da Silva**Curso:** Especialização em Recreação e Lazer

No meu entender, a aluna Dóris Sathler S.Larizzatti foi além das exigências de um curso de especialização nesta monografia. Trata-se de um exaustivo, importante contribuição para a área, que demonstrou, acima de tudo, o fôlego da aluna para trabalhos acadêmicos.

Embora defeitos existam no trabalho, suas virtudes os superam amplamente. A idéia central da monografia, desmistificadora em relação aos brinquedos tradicionais e modernos, está muito bem trabalhada, com ousadia e profundidade. O estudo bibliográfico é extenso.

Atribuí à aluna a nota máxima, ou seja, A, dado que sua produção, tanto quanto a redação final, atendem plenamente os requisitos exigidos por um curso de especialização.

João Batista Freire da Silva