
**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS:
ALGUMAS REFLEXÕES.**

SILVA, Leonardo Toledo¹

“Por todo o seu potencial criativo e pela abertura que proporciona à exploração do real como campo de possibilidades do viver e do conhecer é que podemos afirmar, sem medo de incorrer em erro, que brincar é coisa séria!” (ROSA, 2002, p.45)

Resumo: Contextualizo o brincar em uma abordagem sócio-cultural. Entendendo a brincadeira como uma construção cultural transmitida e/ou permitida em qualquer contexto social. Por isso é necessário o entendimento dos termos: brincadeira, brinquedo, cultura e lúdico. Conhecer e valorizar as crianças a partir do brincar é de suma importância, pois o processo de apropriação da cultura emerge um repertório de práticas lúdicas aprendidas, inventadas, transmitidas ou apropriadas pelas crianças em seus múltiplos contextos sociais e essas brincadeiras e brinquedos como elementos constitutivos das culturas infantis dialogam com a tradição e com elementos culturais mais amplos.

Palavras-chave: Brincadeira, cultura e lúdico.

Abstract: Contextualize the play in a socio-cultural approach. Understanding the play as a cultural construct transmitted and / or permitted in any social context. Therefore it is necessary to understand the words: play, toy, culture and leisure. Know and appreciate the children from the play is of paramount importance, because the process of appropriation of culture emerges a repertoire of playful practices learned, invented, transmitted or suitable for children in their multiple social contexts and these games and toys as constituent elements of child cultures dialogue with tradition and wider cultural elements.

Keywords: Joke, culture and playful.

INTRODUÇÃO

Escrever este texto foi o desafio proposto após a participação de uma mesa redonda realizada na III semana do conhecimento do Instituto Anísio Teixeira (ISEAT) da Fundação Helena Antipoff (FHA) intitulada: jogos e brincadeiras, duas abordagens: sócio-cultural e desenvolvimentista.

Faço aqui a opção de tratar da abordagem sócio-cultural, uma vez que esse é um dos meus objetos de estudo no mestrado em Lazer da UFMG e proposta de estudo junto aos alunos da disciplina de jogos e brincadeiras da FHA.

JOGOS E BRINCADEIRAS UMA ABORDAGEM SÓCIO-CULTURAL

Começo essa discussão lembrando que no atual artigo estou optando em conceber aos jogos e brincadeiras o mesmo significado e colocando-os em distinção do esporte (moderno) conforme o quadro abaixo:

Jogos X Esportes		
	Jogos	Esportes
Tempo	Vivenciado	Cronometrado/pontuação
Regras	Construídas	Universais
Espaços	Adaptado	Uniformes
Materiais	Variados/ varias utilidades	Específicos
Número de participantes	Modificado com a necessidade	Imposição

A brincadeira é uma construção cultural transmitida e/ou permitida em qualquer contexto social; experimentada autonomamente ou construída na relação com seus pares, influenciados pela estrutura de rede social (família, igreja, associações, escolas...), processos educativos e acesso a bens materiais e culturais.

Logo a brincadeira é uma manifestação cultural, social e histórica, que faz parte da vida das pessoas, e que na nossa cultura esta muito vinculada ao mundo da criança. Segundo Debortoli (2008, p.82) o brincar é uma reconstrução da realidade e dos atores sociais que se encontram envolvidos naquela cultura.

Para o mesmo autor (DEBORTOLI, 2004, p.20) o brincar se constitui inserção cultural, se expressa como linguagem e como processo de elaboração de significados e sentidos coletivos, contextualizados e enraizados no universo social que o legitima.

Um segundo enfoque importante nesse artigo é o entendimento de cultura, que muitas vezes está vinculado aos hábitos e modos de vida de um povo; as manifestações artísticas; sinônimo de educação, volume de leitura, diplomas e título universitários. Porém o entendimento aqui é outro. Considero a cultura como produto da espécie humana. Produto que é elaborado, reelaborado e apropriado socialmente pelo indivíduo ou um grupo social. Onde se leva em consideração não somente o produto final, mas o processo de construção do mesmo. Três são os autores que me ajudam nessa formulação da definição da cultura: Geertz (1989), Gomes e Faria (2005) e Alves (2004).

Geertz acredita como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. (GEERTZ, 1989, p.15)

Outras autoras que entendem a cultura enquanto experiência humana repleta de significado são (GOMES E FARIA, 2005, P.20), segundo as autoras:

SABER ACADÊMICO

Ao considerar a centralidade do significado na experiência humana, assumimos a cultura como a dimensão específica da nossa espécie. Em outras palavras, o homem constrói a si mesmo e a seu modo à medida que se apropria das condições da sua existência e atribui a elas um significado, que nunca é o único possível.

E para completar essa idéia de cultura Alves (2004, p.56) diz:

A cultura é o fazer, como fazer, para que e para quem se faz. A cultura constitui-se em todas as atividades que satisfazem nossas necessidades, mesmo que supérfluas. Somos todos produtos e produtores de cultura. A cultura é o ser humano, é o que há de mais humano no ser, é aquilo que nos distingue dos outros animais.

Tão importante quanto o conceito de brincar e de cultura é o conceito de lúdico. Neste ponto compartilho com as discussões de Gomes (2004) e Pinto (2007) e (2005) assumindo o lúdico a partir das palavras: liberdade e sensação de prazer. Quando refiro à liberdade estou afirmando a opção de escolha (Com quem? Como? A onde? Quando? Do início e fim, das construções de regras etc.) a sensação de prazer eu carrego por um determinado tempo, com satisfação, “estampado na cara”, de maneira não sisuda.

Segundo Gomes (2004, p. 142) o lúdico caracteriza-se pela livre escolha, busca a satisfação, possui uma ordem específica (construída pelos sujeitos envolvidos) e se realizam em limites temporais e espaciais próprios.

Para Pinto (2007, p.177) não é uma ação previamente determinada, repetida mecanicamente segundo a prescrição de alguém. Ele nasce da curiosidade, da motivação, do interesse e da mobilização dos sujeitos no brincar, realizando-se segundo suas capacidades de lidar com as condições possíveis para (re)criar os conteúdos vividos.

A mesma autora Pinto (2005, p.22) comenta que o lúdico não é só diversão. É, sobretudo, vivenciar as atividades com alegria e liberdade, criando e recriando as idéias, os modos de realizar as ações, fazendo tudo com espontaneidade e alegria em compartilhar o vivido com os parceiros.

Quem é lúdico leva tudo a sério tudo que acontece na brincadeira. Os participantes decidem juntos o que fazer, com quem, quando, onde, como e com que materiais realizar a atividade. Está sempre dialogando sobre o que aconteceu, negociando as regras da atividade, fazendo escolhas e tomando decisões em conjunto.

Para finalizar a idéia de lúdico concordo com Pinto (2007, p. 184) que comenta em seus estudos:

É tempo de escolha dos sujeitos, ele começa e acaba quando os participantes desejam. Sua duração é definida pela própria ação. Como diz Huizinga, o jogo acaba quando algum deles – o “desmancha prazer” – desrespeita ou ignora as regras do jogo, desfazendo a “magia” daquele momento. No meu entender, o “desmancha prazer” não só define a duração do jogo como também dá visibilidade à experiência de liberdade quanto à tomada de decisão dos sujeitos para continuarem brincando.

Uma vez entendido o que estou chamando de brincar, de cultura e de lúdico resta fazer algumas perguntas e colocar algumas dúvidas em questão: Quem brinca? Brinca de que? Com quem brinca? Quais objetos e equipamentos são utilizados?

Na sociedade atual a brincadeira está muito vinculada à infância, mas são crescentes os jogos eletrônicos, de aventura e esportivos destinados aos adultos, o que cria certa distorção a este assunto. Não existe uma única brincadeira, do faz de conta aos jogos eletrônicos, do pião ao jogo de sinuca, da pipa ao baralho são opções que todos utilizam. O certo é que a brincadeira é um processo de construção histórica, cultural e social, segundo Oliveira (2007, P.128)

A vivência de uma brincadeira, estão à expressão e a produção cultural de um povo e nelas estão representados importantes saberes populares. De tal forma, a vivência de uma brincadeira constitui a prática social. Isto porque, são os seres humanos, situados historicamente, que constroem as suas brincadeiras e brinquedos e que, diante de valores questionadores ou reprodutores da sociedade, atribuem sentido e significado a sua prática e vivem uma experiência lúdica, na qual, certamente se dá uma aprendizagem social.

Lembro que a brincadeira é uma construção cultural transmitida e/ou permitida em qualquer contexto social; experimentada autonomamente ou construída na relação com seus pares, influenciados pela estrutura de rede social (família, igreja, associações, escolas...), processos educativos e acesso a bens materiais e culturais.

Dessa forma várias são as opções dos locais de brincar: casas, ruas, becos, lotes, campos, praças, parques, clubes etc., são locais das brincadeiras das pessoas que por ali circulam e habitam.

Quando se fala em brincadeira logo vem à cabeça o objeto criado para esse fim, o brinquedo. É todo objeto que a criança utiliza/manipula durante o ato de brincar, pode ser o que os adultos e as crianças reconhecem como tal (bola, boneca, panelinha, cavalo de pau, pião, pipa...) ou podem ser objetos que não tenham a função específica (um cabo de vassoura, uma tampinha de garrafa, uma lata de refrigerante...).

Silva (2004, p.25-26) entende que o brinquedo é parte indissociável do brincar da criança, um produto cultural, objeto reconhecido por adultos e crianças como brinquedo, que, independente de estar sendo utilizado como “instrumento do brincar”, não perderia seu estatuto de brinquedo. O mesmo autor define o brinquedo como uma produção cultural da criança e de uma produção cultural para a criança.

Entretanto mesmo considerando essas duas dimensões, faço o exercício de não abordá-las de forma separada. A criança brinca tanto com os brinquedos que constrói quanto com os “brinquedos” propriamente ditos, e mesmo quando o brinquedo traz uma imagem impregnada de sugestões para o brincar, a criança ainda assim o subverte e lhe atribui novo sentido (como no caso dos bonecos de soldados de guerra participando de batizados de bonecas, chorando, namorando...). Os significados entrecruzados no brinquedo não estão deslocados do processo de inserção da criança no mundo da cultura e das imagens que o adulto constrói sobre infância, a criança e seu brincar.

Durante a brincadeira, os objetos passam a ter outro significado. Se entendermos que o brinquedo é todo e qualquer objeto que pela ação da criança torna-se suporte da brincadeira, entendemos também que está na mão da criança a decisão de eleger, a partir da ação lúdica, os objetos que ajudarão no processo de leitura do mundo.

Amado (2008, p.87-88) faz uma classificação para os brinquedos: artesanais, industrializados e populares. Para o autor, as grandes diferenças dos brinquedos populares em relação às outras categorias referidas assentam em alguns aspectos: em primeiro lugar os brinquedos artesanais e industriais são produzidos para as crianças, e não pelas crianças. Em segundo lugar, tanto os artesanais como os industrializados se destinam a entrar nos circuitos comerciais. Definindo-os assim:

Os brinquedos artesanais eram (e são) produzidos por mãos artesãs a partir dos mais diversos tipos de matéria-prima, sobre tudo barro e madeira, com intuitos de comercialização e fazendo, desde há séculos, em feiras e romarias, as delícias da pequenada.

Os brinquedos industrializados podem considerar-se fruto de uma longa evolução dos brinquedos artesanais, cuja produção em série atinge grandes proporções no século XIX, para se tornar uma das indústrias mais prosperas dos nossos dias.

Os brinquedos populares são produzidos, em geral, pelas próprias crianças, num exercício freqüente de colaboração mútua e com base num conhecimento que é transmitido intra e intergeracionalmente, mas que se tem mantido ao longo dos séculos como patrimônio cultural.

Nota-se que as brincadeiras representam contextos e atores sócio-culturais, mas que o mesmo pode ser observado em diversas localidades, com traços e alterações de uma região para outra, mudam-se as regras, os locais e apetrechos respeitando a diversidade local. Dessa forma Carvalho (2007, P.73) lembra que:

Um repertório de brincadeiras e brinquedos também caracteriza uma cultura local, com traços específicos do contexto onde é praticado, o que fundamenta a idéia de que existe ao mesmo tempo a universalidade e a diversidade da brincadeira como prática cultural.

CONSIDERAÇÕES

Ao longo do texto já realizei algumas considerações, mas é importante destacar algumas delas mais uma vez.

Nota-se que a brincadeira é uma manifestação cultural, social e histórica, que faz parte da vida das pessoas, e que na nossa cultura esta muito vinculada ao mundo da criança, mas é certo que todos brincam, e dessa forma constroem cultura.

Lembro que as brincadeiras são transmitidas, apropriadas, vivenciadas e/ou permitidas às crianças (e aos adultos) de qualquer contexto social. Ao mesmo tempo, brincar é também uma característica da criança, experimentada autonomamente ou construída na relação com seus pares, influenciados pela estrutura de rede social (família, igreja, associações, escolas...), processos educativos e acesso a bens materiais e culturais.

Conhecer e valorizar as crianças a partir do brincar é de suma importância, pois o processo de apropriação da cultura emerge um repertório de praticas lúdicas aprendido, inventado, transmitido ou apropriado pelas crianças em seus múltiplos contextos sociais e essas brincadeiras e brinquedos como elementos constitutivos das culturas infantis dialogam com a tradição e com elementos culturais mais amplos.

Deixo para um próximo artigo interrogações que caberiam aqui tais como: qual a relação de gênero e brincadeira? Rua “*versus*” casa: qual o espaço ideal para brincar? Violência e brincadeira? Existe uma pedagogia para as brincadeiras? As transformações dos brinquedos, dos materiais e dos equipamentos encontrados nas cidades, dos dias e horários do brincar? E faço das palavras de Debortoli (2008, p. 80) as minhas:

Um cabo de vassoura, por exemplo, não é neutro; afirma funções, lugares sociais e formas de inserção na cultura. Se reinventado, pode

ser um cavalo, um foguete ou um avião, pode levar a lugares, mundos e histórias que embora já conhecidas, podem ser compartilhadas, narradas, ressignificadas, experimentadas de formas inesperadas.

REFERÊNCIAS

- ALVES, V. F. N. Uma leitura antropológica sobre a Educação Física e o lazer. In WERNECK, C. L. G.; ISAYAMA, H. F. (ORG). **Lazer, Recreação e Educação Física**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. p. 83-114
- AMADO, J. Brinquedos populares um patrimônio cultural da infância. In. DEBORTOLI, J.A.O.;MARTINS, M.;MARTINS,S. (Orgs.). **Infâncias na metrópole**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008. p. 87-127.
- CARVALHO, L. D. **imagens da infância**: brincadeiras, brinquedo e cultura. ...Dissertação (Mestrado em Educação) FAE, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.
- DEBORTOLI, J.A.O. Imagens contraditórias das infâncias: crianças e adultos na construção de uma cultura pública e coletiva. In. DEBORTOLI, J.A.O.;MARTINS, M.;MARTINS,S. (Orgs.), **Infâncias na metrópole**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008. p. 71-86.
- _____. Brincadeira. In GOMES, C. L. (ORG.), **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 19-24.
- GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: L.T.C, 1989.
- GOMES, C. L. Lúdico. In GOMES, C. L (ORG.), **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 141-146.
- GOMES, A. M.R; FARIA,E.L. **Lazer e diversidade cultural**. Brasília:SESI/DN, 2005.
- OLIVEIRA, D.T.R de. Brinquedos e Brincadeiras Populares no Programa Esporte Lazer da Cidade. In: MARCELLINO, N. C.; FERREIRA, M. P. A. (org.), **Brincar, Jogar, Viver**: programa Esporte Lazer da Cidade. Brasília. Ministério do Esporte, 2007, v. I, p.127-138.
- PINTO, L.M.S.M. **Convivência no morro**: caderno de atividades lúdicas de esporte e arte. Belo Horizonte: Lastro, 2005. p.138.
- _____. **Vivência Lúdica no Lazer**: Humanização pelos jogos, brinquedos e brincadeiras. In MARCELLINO,Nelson Carvalho (ORG), **Lazer e Cultura**. Campinas:Alínea, 2007. p.171-194.

ROSA, S.S da. **Brincar, conhecer, ensinar**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002. 118p. (coleção questões da nossa época;v.68)

SILVA, R.C. da. Brinquedo. In GOMES, C. L. (ORG.), **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 25-29.

¹ Mestrando em Lazer - UFMG. Formado em Educação Física, Centro Universitário de Belo Horizonte Uni-BH. Especialista em Gestão de Políticas Sociais, PucMinas. Especialista em Lazer, UFMG. Professor do curso de Educação Física da ISEAT-FHA. leotoledos@yahoo.com.br

SABER ACADÊMICO

Texto recebido em 23 de fevereiro de 2011.

Aprovado em 20 de junho de 2011.