

ARCO DA VELHA: RESGATE E VIVÊNCIA DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES*

Thiago Tozetti Fadeli (NEFEF/DEFMH/UFSCAR)¹
Marco Antonio Parente Ferri (NEFEF/DEFMH/UFSCAR)²
Roseli Sandra e Silva (CEF/UFSCar)
Luiz Gonçalves Junior (NEFEF/DEFMH/UFSCAR)³

Observa-se cada vez mais que o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, entre esses se destacam: vídeo-games, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto. Tendo em vista a importância dos brinquedos e brincadeiras populares no desenvolvimento das potencialidades das crianças e na preservação da identidade e cultura da comunidade, o Centro de Esportes e Lazer do SESI São Carlos implantou, junto ao Centro Educacional da mesma instituição, o Recreio Lúdico (atividades desenvolvidas durante o intervalo de aulas que visa a vivência e exploração do lúdico). Uma das propostas para o Recreio Lúdico é o projeto “Arco da Velha”, cujo objetivo central é resgatar antigos brinquedos e brincadeiras populares junto aos pais ou responsáveis e familiares. Essas atividades são desenvolvidas para uma população de 360 crianças de 1º à 4º séries do ensino fundamental, duas vezes por semana, durante o recreio, o qual tem duração de vinte minutos para cada ciclo. Como resultados observamos participação cada vez mais intensa dos alunos conforme vai ocorrendo o desenvolvimento da programação. Outra observação diz respeito ao comportamento mais cooperativo e menos competitivo entre os alunos, aceitando as limitações dos colegas.

Lazer; Educação; Cultura

* **Referência:** FADELI, Thiago Tozetti; FERRI, Marco Antonio Parente; SILVA, Roseli Sandra E; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. Arco da velha: resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares. In: XV ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER - LAZER E TRABALHO: NOVOS SIGNIFICADOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA, 2003, Santo André. *Anais do...* CD-ROM. Santo André: 2003.

¹E-mail: tifadeli@hotmail.com

²E-mail: mapferri@hotmail.com

³E-mail: luiz@power.ufscar.br

1. Introdução

As brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, sendo transmitidos de geração para geração principalmente através da oralidade. Muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos.

No entanto, observa-se cada vez mais que o contato das crianças com brinquedos e brincadeiras tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, entre esses se destaca: vídeo-games, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto.

FARIA JÚNIOR (1996) afirma que:

“...jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos cinquenta anos possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização.” (p.59)

Há ainda a se considerar, a questão da atividade e da passividade da criança diante dos brinquedos eletrônicos, que criam a ilusão de que elas é que os manipulam, quando, no entanto são apenas seu receptor ou mesmo seu imitador (OLIVEIRA, 1986).

Não se trata de enfatizar ou promover nostalgicamente os brinquedos e as formas de brincar do passado como “bons” em face dos brinquedos modernos, necessariamente “ruins”, refere-se ao questão de que estes têm se tornado como praticamente a única “opção” às crianças modernas (OLIVEIRA, 1986).

A construção de brinquedos e brincadeiras é adequada ao desenvolvimento da criança, pois:

“Quem faz é o próprio corpo, quem pensa é também o corpo. As produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais. Produções essas que se dão nas interações do indivíduo com o mundo” (FREIRE 1997, p.134).

O projeto “Arco da Velha” visa resgatar brincadeiras e brinquedos populares pretendendo com isso estimular o contato com a cultura infantil ancestral, de seus pais ou responsáveis e familiares.

2. Metodologia

O projeto “Arco da Velha” é desenvolvido para uma população de 360 crianças dos 1º e 2º ciclos (1ª e 2ª séries e 3ª e 4ª séries respectivamente) do ensino fundamental do Centro Educacional 407 do SESI São Carlos, duas vezes por semana, durante o recreio, o qual tem duração de vinte minutos para cada ciclo.

As atividades (brinquedos e brincadeiras populares antigas) são planejadas e monitoradas por nós a partir das respostas obtidas junto a questionários que foram enviados aos pais ou responsáveis e familiares dos alunos, no qual estes respondiam acerca de brinquedos e brincadeiras que faziam parte de suas infâncias.

Dos cento e vinte questionários enviados tivemos o retorno de sessenta devidamente preenchidos. A partir dos dados analisados relacionamos todos

os brinquedos e brincadeiras e sistematizamos os conteúdos de acordo com as possibilidades de desenvolvimento no ambiente do recreio.

A avaliação das atividades baseia-se em observações diretas e sistematicamente anotadas em um diário de campo preenchido sempre ao final do recreio.

3. Brinquedos, brincadeiras e recreio do arco da velha...

Entendemos neste trabalho brinquedo como o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil (KISHIMOTO 1999), dotado de uma cultura e técnica, característica de um povo, que trás para a criança a oportunidade de brincar, sendo suporte da brincadeira (KISHIMOTO 1996) e do jogo.

Já brincadeira diz respeito a ação desenvolvida por uma ou várias crianças, na qual há ausência de um sistema de regras formais que organizam seu desenvolvimento.

No entanto alertamos que devido à forte carga de subjetividade que esses conteúdos comportam, existe a grande dificuldade em distingui-los com nitidez.

Esclarecemos que de modo algum se descarta a possibilidade de equipamentos tecnológicos auxiliarem no desenvolvimento de habilidades da criança, entretanto tais equipamentos eletrônicos via de regra estimulam quase exclusivamente a relação óculo-manual. Por outro lado, entendemos que os brinquedos e brincadeiras tradicionais propiciam além de contato privilegiado com a cultura da comunidade, também, segundo FERES (1996, p.115), um melhor desenvolvimento motor e da criatividade dos participantes, visto que as

regras não se encontram regulamentadas (são variadas e flexíveis) e cujos terrenos de jogo dependem das disponibilidades da ocasião, podendo assim a criança atuar de forma reflexiva sobre algum problema que venha ocorrer durante seu momento lúdico, ao invés dos jogos eletrônicos que induzem os participantes à “pensarem de maneira mais indutiva, por tentativa e erro, e impulsiva” (MATTOS, 1992, p.12). Esse resgate propicia ainda as crianças um saber popular, transmissor de cultura, que lhes possibilita descobrir os códigos básicos da sociedade em que vivem, apresentando, segundo FARIA JUNIOR (1996, p.55) um enorme potencial educativo.

OLIVEIRA (1986) critica os vídeo-jogos por esses reduzirem o lúdico em diversão consumista não criadora, na qual a criança ao invés de experimentar, explorar, conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, ficam submissas a controlarem brinquedos à distância ou a comandar movimentos de figuras na tela, pois estes brinquedos supõem uma determinada lógica para brincar, caso contrário não funcionam. Assim:

“Propõe-se um aprendizado alegre, mas essa “alegria” é feita através de um nivelamento por baixo, uniformizador, supondo a criança como um ser que deve receber conhecimentos, informações, sem nunca poder criar” (OLIVEIRA, 1986, p.86).

Segundo BENJAMIN (1984) as crianças preferem brincar, na maioria das vezes com objetos que os adultos jogam fora do que com brinquedos industrializados. Quem nunca passou pela experiência de dar um super brinquedo de presente a uma criança e quando ela abre o presente fica

brincando com o papel de embrulho: “as crianças fazem a história a partir do lixo da história” (p.14).

A brincadeira infantil enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar (KISHIMOTO 1999) dentro do ambiente escolar.

O lazer no ambiente escolar, mais especificamente no recreio é entendido muitas vezes como *lazer cansativo*, pois o objetivo deste é realmente cansar os alunos a fim destes esgotarem os excessos de energia para quando chegarem à sala de aula não atrapalhem (nem participarem!) a fala do professor (OLIVER, 1996).

MARCELLINO (1989) nomeia de furto ao lúdico as atividades que negam a especificidade da criança, pois considera o universo infantil como uma etapa intermediária para a vida adulta, deixando de lado a necessidade do seu desenvolvimento nesse período: o criar, o imaginar, o brincar, o jogar, o construir e o imitar.

Com o recreio do “arco da velha” buscamos superar o caráter utilitarista da ludicidade, pensando no presente das crianças, entendo que o lúdico não deve ser instrumentalizado, mas vivido, podendo até contribuir para que as mesmas tornem-se autônomas no usufruto do lazer, hoje tão vitimado pela sociedade de consumo.

O título, “arco da velha” pretende justamente suscitar a idéia de coisas antigas, às vezes esquecidas, mas que merecem ser recuperadas, trabalhadas

e conjuntamente (crianças, pais ou responsáveis e familiares, professores e diretores) refletidas.

4. Considerações Finais

Nas respostas aos questionários obtivemos informações preciosas dos pais ou responsáveis e familiares, tais como:

- Construíam seus próprios brinquedos: pipa, carrinho de rolemã, estilingue, bonecos e saquinhos cheios de areia - denominados xinxá;
- Participavam de brincadeiras de rua, as quais não requerem quaisquer equipamentos: pega-pega e variações, beijo-abraço-aperto de mão e passa-anel;
- Utilizavam equipamentos pouco sofisticados do ponto de vista tecnológico: bola de gude, tacos para betsi, cordas para balançar ou brincar de pular e bola de meia para jogar futebol ou queimada.

As atividades citadas e descritas pelos pais ou responsáveis e familiares das crianças foram/estão sendo vivenciadas no dia-a-dia dos recreios do SESI - São Carlos.

Como resultados observamos que a participação dos alunos se torna cada vez mais intensa conforme vai ocorrendo o desenvolvimento da programação. Outra observação diz respeito ao comportamento mais cooperativo e menos competitivo entre os alunos, aceitando as limitações dos colegas. Acreditamos ainda que esse resgate propicia as crianças uma otimização do seu contato com o saber popular, lhes possibilitando descobrir

códigos básicos da sociedade em que vivem e assim, melhor integrando-se na mesma.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões**: A criança, o Brinquedo, a Educação. São Paulo: Sannus, 1984.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1997

FARIA JUNIOR, Alfredo G. A reinserção de jogos populares nos programas escolares. In **Motrivivência**, Florianópolis, n 9, p.44-65, 1996.

FERES NETO, Alfredo. A esportivização do mundo e/ou a industrialização do esporte: suas influências na vivência lúdica com a criança em especial com o brinquedo. In **Motrivivência**, Florianópolis, n 9, p.109-117, 1996.

HUIZINGA, Jonhan. **Homo ludens**: o jogo como emento da cultura. São Paulo: Perspectivas/ EDUSP, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. Jogo, brincadeira e a Educação Física na pré-escola. In **Motrivivência**, Florianópolis, n 9, p.66-77, 1996.

MARCELLINO, Nelson C. **Lazer e Educação**. Campinas: Papirus, 1995. 3ªed.

_____. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1990.

MATTOS, Maria Isabel. **Televisão modifica estrutura da mente**. Folha de São Paulo, 4 de novembro de 1992, p.12 (Caderno 1).

OLIVEIRA, Paulo S. **Brinquedo e indústria Cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986. Florianópolis, n 9, p.66-77, 1996.

OLIVER, Giovanina G. F.; MARCELLINO, Nelson. C. Sobre dinossauros, carteiras e passáros-lira: do lúdico na vida ao lúdico na escola. In: **Motrivivência**, Florianópolis, n 9 p.118-135, dez 1996.