



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA

DANIELA ALBUQUERQUE MOURA

**A DISSEMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO SOBRE BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS ANTIGAS NO CENTRO EDUCACIONAL DOCE MEL**

Belém

2016

DANIELA ALBUQUERQUE MOURA

**A DISSEMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO SOBRE BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS ANTIGAS NO CENTRO EDUCACIONAL DOCE MEL**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia pela Faculdade de Biblioteconomia do Instituto de Ciências Sociais Aplicada da Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Prof^a Dr^a Maria Odaisa Espinheiro de Oliveira.

Belém

2016

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

M929d Moura, Daniela Albuquerque.

A Disseminação da informação sobre brinquedos e brincadeiras antigas no Centro Educacional Doce Mel / Daniela Albuquerque Moura; orientadora, Maria Odaisa Espinheiro de Oliveira. -- 2016.

79 f. : il. Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Faculdade de Biblioteconomia, Belém, 2016.

1. Disseminação da Informação 2. Brinquedos antigos
3. Brincadeiras antigas I. Oliveira, Maria Odaisa Espinheiro de, orient. II. Título

025 CDD 22 ed.

DANIELA ALBUQUERQUE MOURA

**A DISSEMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO SOBRE BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS ANTIGAS NO CENTRO EDUCACIONAL DOCE MEL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do Grau de Bacharel em Biblioteconomia pela Faculdade de Biblioteconomia do Instituto de Ciências Sociais Aplicada da Universidade Federal do Pará.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a Maria Odaisa Espinheiro de Oliveira
Orientadora

Membro: Prof. Dr Hamilton Vieira de Oliveira

Membro: Prof^a. Ma. Jane Veiga Cezar da Cruz

Data da aprovação: 04/05/2016

Conceito: EXCELENTE.

DEDICATÓRIA

*Aos meus pais que com amor
contribuíram na minha educação.*

*Às minhas irmãs minhas melhores
amigas.*

*Aos meus sobrinhos filhos, minha
vida.*

AGRADECIMENTOS

A Deus meu criador e minha força em todos os momentos da vida. Obrigada Senhor.

A meus pais Moura e Graça que nunca me deixaram desistir e sempre me incentivaram com carinho e orações. Minhas irmãs Doriane e Graciane que me apoiaram em todos os momentos desta difícil caminhada. Aos meus sobrinhos Pedro, João e Guilherme que são a inspiração deste trabalho. Amo muito vocês.

A minha orientadora Prof^a Dr^a Maria Odaisa Espinheiro de Oliveira pela paciência e compreensão em todas as dificuldades para realização desse trabalho.

As amigas de faculdade e grupo de extensão da Escola de Comunicação Papa Francisco: Gisele Vieira, Ivanilde Nonato e Kelly Araújo, pela amizade e por me incentivarem a continuar.

Ao Centro Educacional Doce Mel que deu a oportunidade de realizar a pesquisa na escola e principalmente as crianças que participaram com sua alegria, espontaneidade e imaginação.

RESUMO

Trata em conhecer os brinquedos e brincadeiras antigas buscando a sua disseminação, importância no brincar e no desenvolvimento da criança. O objetivo foi realizar o trabalho no Centro Educacional Doce Mel, onde foi apresentada às crianças os brinquedos e brincadeiras antigas, mostrando cada uma delas para que depois pudessem vivenciá-las, assim como conhecer a sua origem e formas de brincar. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica e também descritiva com abordagens qualitativas e quantitativas. Para coleta de dados foi aplicado um questionário direcionado à professora da escola, formulários para as crianças e a realização da observação participante feita pela autora da pesquisa. Analisou-se a importância da disseminação da informação sobre os brinquedos e brincadeiras antigas na escola e a contribuição dessas brincadeiras para a socialização das crianças. Constatou-se que a disseminação é muito importante porque contribui para a continuidade destes brinquedos e brincadeiras que fazem parte da história da humanidade, sendo fundamental para a socialização das crianças.

Palavras-chave: Disseminação da Informação. Brincadeiras antigas. Brinquedos antigos.

ABSTRACT

This is to know the old toys and games seeking its dissemination, importance in the play and in the development of the child. The objective was to perform the work at the Centro Educacional Doce Mel, where it was presented children toys and prank ancient, showing each one of them so that later they could experience them, as well as their origin and forms of play. A bibliographical research and descriptive also with qualitative and quantitative approaches. For data collection was applied a questionnaire directed to the school teacher, form for children and the realization of participant observation made by the author of the survey. We analyzed the importance of dissemination of information about the toys and game in school and the contribution of these pranks ancient for the socialization of children. It was observed that the dissemination is very important because it contributes to the continuity of these toys and games that are part of the history of mankind, being fundamental to the socialization of children.

Keywords: Dissemination of information. Prank Ancient. Antique toys.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1-	Linha do tempo	23
Ilustração 2-	Bambolê	24
Ilustração 3-	Bola de gude	25
Ilustração 4-	Elástico	26
Ilustração 5-	Estilingue	27
Ilustração 6-	Futebol de botão	28
Ilustração 7-	loiô	29
Ilustração 8-	Pega varetas	30
Ilustração 9-	Peteca	31
Ilustração 10-	Pião	32
Ilustração 11-	Ping Pong	33
Ilustração 12-	Amarelinha	38
Ilustração 13-	Cama de gato	39
Ilustração 14-	Cinco marias	40
Ilustração 15-	Esconde-esconde	41
Ilustração 16-	Escravo de jó	42
Ilustração 17-	Lenço atrás	43
Ilustração 18-	Passa anel	44
Ilustração 19-	Pular corda	45

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1-	Pátio da escola	54
Fotografia 2-	Caixa “Quem me conhece”	55
Fotografia 3-	Escolha do brinquedo	55
Fotografia 4-	Apresentação do brinquedo	55
Fotografia 5-	Explicando a origem do brinquedo	55
Fotografia 6-	Crianças com estilingue	56
Fotografia 7-	Crianças com as cinco marias	56
Fotografia 8-	Brincadeira do lenço atrás	56
Fotografia 9-	Brincando de pega varetas	56
Fotografia 10-	Brincando com pião	57
Fotografia 11-	Brincadeira do pula corda	57
Fotografia 12-	Crianças brincando de elástico	57
Fotografia 13-	Participação do aluno	58
Fotografia 14-	Aluno perguntando sobre pega varetas	59
Fotografia 15-	Aluno com pião	59
Fotografia 16-	Participação da aluna	59
Fotografia 17-	Aluna brincando com o bambolê.....	60
Fotografia 18-	Crianças interagindo juntas	60

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	OBJETIVOS	16
2.1	Gerais	16
2.2	Específicos	16
3	A DISSEMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO	17
4	OS BRINQUEDOS ANTIGOS	20
4.1	Apresentação dos brinquedos	23
4.1.1	Bambolê	24
4.1.2	Bola de gude	25
4.1.3	Elástico	26
4.1.4	Estilingue	27
4.1.5	Futebol de botão	28
4.1.6	loiô	29
4.1.7	Pega varetas	30
4.1.8	Peteca	30
4.1.9	Pião	32
4.1.10	Ping-pong	33
5	AS BRINCADEIRAS ANTIGAS	34
5.1	Apresentação das brincadeiras	37
5.1.1	Amarelinha	38
5.1.2	Cama de Gato	39
5.1.3	Cinco Marias	40
5.1.4	Esconde-esconde	41
5.1.5	Escravo de jó	41
5.1.6	Lenço atrás	42
5.1.7	Passa anel	43
5.1.8	Pula corda	44
6	METODOLOGIA	46
7	CENTRO EDUCACIONAL DOCE MEL	48
7.1	Análise da disseminação dos brinquedos e das brincadeiras	48
7.1.1	Posicionamento da professora	49
7.1.2	Posicionamento dos alunos	50

7.1.3	Observação participante da autora da pesquisa	54
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
	REFERÊNCIAS	63
	APÊNDICE A – SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO AOS PAIS DOS ALUNOS.....	67
	APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO PARA A PROFESSORA DA ESCOLA	68
	APÊNDICE C – FORMULÁRIO APLICADO AOS ALUNOS	70
	ANEXO A – DESENHOS REALIZADOS PELAS CRIANÇAS	73

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira faz parte da vida da criança assim como foi um dia para o adulto. Perguntamos-nos por que a criança passa o tempo brincando? Será que o brincar ensina algo para a criança? Alguns pesquisadores apontam que olhamos a brincadeira como momento de diversão ou um passatempo. No entanto, a criança aprende porque para ela, a brincadeira é como um instrumento que ajuda a interpretar o mundo ao seu redor, como se estivesse nesse tempo realizando experiências, descobertas e assim construindo conhecimento.

Podemos pensar que falar sobre o brincar seja fácil, porém, não é algo tão simples. Ao longo da história vários autores como psicólogos, filósofos e educadores falam de maneira diferente sobre o brincar. Vejamos algumas variações:

O brincar sensação, através das brincadeiras, jogos e brinquedos as crianças e adultos vivenciam sensações e emoções reais, o corpo se manifesta espontaneamente onde a fantasia e realidade se misturam provocando experiências únicas porque brincando não se percebe o tempo passar.

O brincar imitação, a criança gosta de imitar o que os adultos fazem, usando a imaginação elas acabam aos poucos adquirindo os comportamentos e valores dos adultos, e assim, procuram participar de situações da vida adulta das quais não são permitidas às crianças.

No brincar submissão, mesmo tendo como característica aceitar se submeter ao jogo, implica participar, seja por vontade própria ou vencer.

O brincar liberdade, a criança quando está brincando tem a liberdade de usar a imaginação, pensar, criar suas brincadeiras e pode até mesmo fantasiar situações reais e transformá-las a sua maneira.

Neste aspecto o brincar possibilita o resgate de valores sociais, permitindo que haja uma comunicação entre as gerações, preservando desta forma, a sua valorização em diferentes contextos. A criança aprende a interagir com o outro, sabe esperar sua vez na brincadeira, a trabalhar em equipe e ser criativo. O brinquedo está ligado à brincadeira, pois a criança através dele usa a imaginação para realizar seus desejos.

Diante do exposto, este trabalho procurou mostrar a importância em disseminar as brincadeiras e brinquedos antigos para o conhecimento das crianças, das quais nos dias de hoje, às vezes, encontram-se distante das diversas maneiras

de brincar. Como podemos observar na sociedade industrializada, onde os jogos de computadores e brinquedos eletrônicos estão cada vez mais presentes na vida da criança, tornado as brincadeiras mais individualizadas.

A pesquisa também pretende apresentar os brinquedos e as brincadeiras antigas mostrando sua contribuição para desenvolvimento social, afetivo e cognitivo. Por serem brincadeiras transmitidas de forma oral de geração em geração sendo realizadas espontaneamente, elas podem desaparecer se não forem resgatadas.

Conhecer a história do brinquedo que é bem antiga, surgido nas civilizações passadas permitem conhecer culturas, regras sociais, modo de vida e outras relações pessoais. História esta que nos revela pessoas criativas, capazes de construir seus próprios brinquedos com materiais simples e fazer surgir uma grande invenção.

As crianças quase não têm momentos de brincar com os adultos sejam seus pais, avós ou tios, sendo esta uma oportunidade de aproximá-los através das brincadeiras e brinquedos antigos além de resgatar parte da nossa cultura. Então surge a pergunta. Como fazer para disseminar esta cultura a fim de que outras gerações também possam conhecer?

O presente estudo fundamenta-se em trabalhos de estudiosos que se dedicam a refletir sobre a importância do brincar, das brincadeiras e brinquedos no desenvolvimento das crianças, como Kishimoto, Cunha, Vygotsky, Atzingen entre outros.

A pesquisa está estruturada em oito capítulos. O primeiro capítulo é a introdução do trabalho, o segundo compreende o objetivo geral e os específicos que mostram o que se pretende alcançar com o trabalho realizado. No terceiro capítulo foi abordado a disseminação da informação em que, a explosão informacional ocorrida com os avanços das tecnologias, trouxe mudanças na transmissão dos conhecimentos e nas atribuições dos bibliotecários. No quarto capítulo trata dos Brinquedos Antigos, relatando sua importância para o desenvolvimento da criança, justificado por autores como Cunha, Bomtempo e Kishimoto, e a apresentação dos brinquedos em que mostra cada um deles com sua origem e formas de brincar. O quinto capítulo fala sobre As Brincadeiras Antigas onde aborda sua importância na vida da criança, contribuindo para desenvolver sua criatividade, imaginação e a socialização entre elas, assim como também a apresentação das brincadeiras com suas formas de brincar e origem.

Quanto a metodologia foi tratada no sexto capítulo, em que descreve como a pesquisa foi realizada, os métodos utilizados e análise dos dados obtidos. O capítulo seguinte aborda a respeito do Centro Educacional Doce Mel, onde foi realizada a disseminação dos brinquedos e brincadeiras antigas e, em seguida temos o posicionamento da professora, dos alunos e a observação participante. Por fim, as considerações finais em que faz uma reflexão sobre como é importante o brincar para criança, pois possibilita desenvolver a inteligência, habilidade, imaginação e principalmente a socialização entre elas.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Consiste em conhecer as brincadeiras e os brinquedos antigos para disseminá-los.

2.2 Objetivos específicos

- Ressaltar a importância do brincar, para socialização da criança, abordado por vários teóricos ao longo da história;
- Apresentar os brinquedos e as brincadeiras antigas às crianças para que possam vivenciá-las;
- Reunir as principais brincadeiras e brinquedos apresentando a sua origem e as formas de brincar;

3 A DISSEMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Com o avanço tecnológico e a revolução da informação ocorreu uma grande explosão informacional, onde essas tecnologias contribuíram para o aumento da disseminação da informação, que se apoiou na internet e nos meios de comunicação da informação. Os espaços tomam novas proporções e se confundem entre o real e o virtual. A nova ordem social e econômica faz surgir às redes de informação eletrônica que passa a exigir dos bancos de dados e também das bibliotecas uma renovação, pois o conhecimento transmitido será mais rápido devido ao encurtamento dos espaços por causa das tecnologias.

Segundo Bell (1954 apud CARVALHO 2006, p. 9) o conhecimento e a informação:

Estão se tornando os recursos estratégicos e os ajustes transformadores da sociedade pós-industrial [...] da mesma maneira que a combinação de energia, recursos e tecnologias mecânicas foram instrumentos transformadores da sociedade industrial [...]

A humanidade sempre esteve buscando meios de sobrevivência e essa procura interfere na natureza determinando a necessidade de novos instrumentos, ideias, valores e conhecimentos. Todo esse processo social determina as formas políticas, jurídicas e as ideias de cada sociedade. (CARVALHO, 2006).

Destacam-se alguns fatos na história da humanidade que exemplificam esse processo social. Com a imprensa percebe-se uma mudança na sociedade onde a partir do século XV com as viagens pelo mar, os ibéricos foram conduzidos a cruzar os oceanos e, ao descobrirem novos continentes começaram a olhar o mundo de outra forma.

As redes comerciais de mercadorias abrem as fronteiras geográficas e o homem começa a se questionar sobre o modo em que vive. As redes de comunicação facilitam a transmissão de mensagens, assim o conhecimento humano se expande e a ciência é produzida para preencher as suas necessidades.

Carvalho (2006) ressalta que no Século das Luzes a produção intelectual tem grande avanço, principalmente, pelo crescimento da imprensa escrita, contribuindo assim para história da humanidade. Neste mesmo período ocorreu a grande propagação do conhecimento, onde todos os campos do saber passam por uma renovação. No plano documental, a biblioteca, por conseguinte, passa a ser a maior

disseminadora da informação, pois conforme Carvalho (2006, p. 10) ela possui “as fontes disseminadoras por natureza: a bibliografia, a enciclopédia e o periódico”. Como se observa, a disseminação da informação está associada à biblioteca.

Historicamente desde a origem da humanidade já se tinha a preocupação com o registro e a transmissão da informação. Os povos mais primitivos usavam as pinturas rupestres para fazer o seu registro e, na antiguidade, um filósofo podia ser o próprio veículo de seu registro e disseminação. Surgiram então, neste período as primeiras bibliotecas e conforme Foskett (1973 apud SOUTO 2010, p.1) elas constituem:

uma parte essencial da corrente da comunicação humana. Antes de o conhecimento ser registrado (e mesmo ainda hoje em sociedades muito primitivas), eram os próprios indivíduos que constituíam o repositório do conhecimento; a ponte entre gerações sucessivas e entre os que criavam novas informações e os que precisavam utilizá-las. O volume de informações que pode ser assim transmitido é limitado, tendo a sociedade passado a progredir quando informações de vários tipos começam a ser registradas. [...] Ao invés de depósito individual de conhecimentos, temos o depósito coletivo: a biblioteca; ao invés da memória individual, temos a memória coletiva: os catálogos de bibliotecas e instrumentos bibliográficos.

Ao longo dos anos a biblioteca sempre trouxe registrada a memória humana. Desde a época dos tabletes de barro, pergaminho, do papiro até chegar os nossos dias, seja com suporte de papel ou magnético. Ela sempre teve a responsabilidade de prover o acesso às informações e, desta forma, contribuir com a formação da sociedade.

Com o aparecimento da escrita a comunicação passou de oral à escrita e, com isso, o aumento da informação gerou a grande explosão da informação. O universo documental sofre transformações e, conseqüentemente, a disseminação da informação que está relacionada ao crescimento do conhecimento científico.

Para Le Coadic, (2004, p. 4) a informação é “um conhecimento inscrito (registrado) em forma escrita (impressa ou digital), oral ou audiovisual, em um suporte”. Ela traz um elemento de sentido que é transmitido a uma pessoa por meio de uma mensagem. No entanto para Barreto (2003 apud PAZ et al., 2004, 3) a informação é um instrumento que modifica a consciência do indivíduo e de seu grupo social, pois gera uma mudança em seu estado cognitivo produzindo conhecimento.

A partir da década de 90 a biblioteca não é mais a única responsável pelo acesso à informação, pois novas fontes de informação e conhecimento podem ser obtidas pelo homem através das redes eletrônicas.

Nesse novo espaço real/virtual, a disseminação é interpretada como difusão, divulgação etc. Conforme Lara e Conti (2003), disseminar é tornar público a produção do conhecimento. Ela busca a organização de um sistema de informação em que possa viabilizar ao usuário um material com informações relevantes que satisfaçam os seus interesses.

De acordo com Carvalho (2006) a disseminação é um processo do qual reúne o autor da informação, pesquisadores, indexadores, os serviços de divulgação, o fornecimento dos documentos e o usuário. Percebe-se que existe uma colaboração mútua para que a informação possa suprir as necessidades dos usuários. Isso ainda é evidenciado por Carvalho (2006, p.17) quando relata que:

disseminação é fazer chegar a informação às mãos dos usuários, de grupos de um determinado campo de pesquisa que trabalha assuntos especiais. Conseqüentemente, a disseminação da informação e do conhecimento está fundamentada em coleções bem constituídas.

Com o seu desenvolvimento os sistemas de recuperação da informação passam a ser mais estruturados, surgindo então, as bases de dados, os serviços de disseminação seletiva da informação, os programas de busca e os meios de comunicação.

Outro ponto importante a ressaltar é o bibliotecário no papel do mediador da informação. Ele é a pessoa que filtra a informação para o usuário de forma rápida e eficiente. Com os avanços das tecnologias o bibliotecário precisou se adaptar as suas novas atribuições devido às mudanças no campo da informação. Sanches e Rio (2010, p. 107) define o bibliotecário como:

um profissional que trabalha essencialmente com informação, está inserido e desempenha um papel construtivo neste cenário, a saber: gerenciar o espaço de aquisição da informação estrategicamente por meio de técnicas e procedimentos de tratamento, organização e disseminação da informação, de maneira a proporcionar uma maior interação de sua comunidade usuária com o conhecimento socialmente produzido.

Neste contexto o profissional bibliotecário deve estar preparado para as novas exigências da sociedade do conhecimento, procurando atender as novas necessidades informacionais para auxiliar os usuários.

4 OS BRINQUEDOS ANTIGOS

O brinquedo é visto por alguns autores como um jogo, porém um difere do outro. Há entre o brinquedo e a criança uma relação mais íntima e quanto ao seu uso há ausência de um sistema de regras na organização do brincar. Ele estimula a representação e expressão de imagens que refletem aspectos da realidade, enquanto que o jogo exige o desempenho de habilidades já definidas por uma estrutura no próprio objeto e suas regras.

Para Kishimoto (2009) não é fácil defini-lo porque alguns fenômenos são considerados como jogo. Acontece no caso das brincadeiras em que às vezes usamos para nos referirmos ao ato de jogar, embora recebendo a mesma denominação, cada um tem suas especificidades.

Kishimoto (2009) baseou sua pesquisa em estudos de Brougère e Henriot onde apresenta três níveis de diferenciação do jogo como:

1. o sentido do jogo: ele resulta de um sistema que funciona dentro de um contexto social, onde cada sociedade atribui uma imagem ao jogo conforme seu modo de vida. Como por exemplo, podemos citar o arco e flecha que hoje é um brinquedo, mas para cultura indígena é instrumento de caça e pesca. Em anos passados foi considerado jogo inútil e nos tempos do Romantismo aparece como algo sério e destinado a educar crianças.

2. um sistema de regras: consiste em permitir identificar cada modalidade de jogo, ou seja, são as regras que diferenciam cada jogo.

3. o objeto: que é o material usado, por exemplo o pião que é feito de madeira e representa o objeto utilizado na brincadeira de rodar pião.

Kishimoto (2009, p. 17) conclui então que os aspectos mencionados “[...] permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam”.

Ao falar do brinquedo a autora nos mostra que ele tem uma referência ao tempo de infância do adulto, ligados à memória e imaginação. É o suporte da brincadeira, o estimulante para fluir a imaginação da criança, e a brincadeira é ação desenvolvida pela criança quando realiza as regras do jogo, pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Rousseau aponta dois enfoques no brinquedo: o objeto e a ação do brincar, sendo este segundo importante ao desenvolvimento da criança. Foi com Froebel que o jogo passou a integrar a história da educação como objeto e ação de brincar.

Já segundo observações de Vygotsky (1991) em relação ao brinquedo, ele faz algumas considerações em que cita duas razões para afirmar que o brinquedo não pode ser definido, somente como algo que sempre dá prazer a criança. A primeira razão é que também existem outras atividades que causam na criança mais prazer do que o brinquedo, como chupar chupeta. Outra razão são as atividades como, por exemplo, os jogos de regras que podem causar desprazer quando a criança obtém um resultado negativo durante a brincadeira, mas afirma que ele exerce uma grande influência no desenvolvimento da criança.

Autores como Cunha (2002) também nos pontua acerca do brinquedo como sendo importante para o desenvolvimento da criança, além de ser um convite para interação.

Para Bomtempo (2006) é através do brincar que a criança aprende os valores éticos do meio em que vive. O brinquedo é um produto cultural onde de acordo com seu ambiente a criança reage de forma diferente. A autora cita o exemplo de uma pesquisa realizada com crianças de nível socioeconômico baixo e médio, que consistia em que cada grupo fizesse de conta que a boneca Barbie fosse uma pessoa e imaginasse o que ela fazia, qual seria sua profissão e se fazia compras. As respostas das crianças surpreendeu a pesquisadora ao verificar que:

As crianças de médio nível socioeconômico responderam que a Barbie era empresária, cantora, professora de inglês e que usava o computador e ia para academia. Já as crianças de nível socioeconômico baixo responderam que a Barbie era empregada doméstica, frentista do posto de gasolina, que passava o pano no chão, fazia comida [...] Aquele era o cotidiano delas (BOMTEMPO 2006, p. 44)

O exemplo que elas tinham era o mesmo das pessoas com as quais conviviam, assim como as funções que exerciam. Percebeu-se ainda que entre as camadas sociais existam valores que são importantes para um e não são para outros, mas através do brincar esses valores do dia a dia são desenvolvidos.

Didonet (1987 apud BERTOLDO; RUSCHEL, 2000) dizia que todas as culturas, desde antigamente produziam e utilizavam brinquedos, como a boneca e a

bola que são um dos mais antigos. O brincar é algo tão espontâneo, natural e próprio da criança que não tem como entender sua vida sem ele.

Os brinquedos que conhecemos hoje surgiram nas grandes civilizações antigas e muitos ainda continuam sendo usados da mesma forma de antes. Para Didonet (1987 apud BERTOLDO; RUSCHEL, 2000, p. 3):

“É uma verdade que o brinquedo é apenas o suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações (...). Se criança gosta de brincar, gosta também de brinquedo. Porque as duas coisas estão intrinsecamente ligadas”.

Relatos de teóricos como Benjamin (1984 apud VOLPATO, 2002) nos mostra que a maioria deles eram compartilhados entre meninos e meninas ou até mesmo entre adultos e crianças. Muitos brinquedos antigos eram considerados como objetos de cultos e que somente mais tarde, graças a grande imaginação das crianças eles se tornaram brinquedos. No início não eram feitos por fabricantes especializados, mas sim encontrados em oficinas de madeira, fundidores de estanho etc. e que não tinham como objetivo a sua venda.

Podemos observar pelos relatos de Benjamin (1984 apud VOLPATO, 2002, p. 220) que “os animais de madeira entalhada podiam ser encontrados no carpinteiro, os soldadinhos de chumbo no caldeireiro, as figuras de doce nos confeitheiros, as bonecas de cera no fabricante de velas”.

A partir da industrialização os brinquedos passaram por transformações deixando de serem produzidos pelos entalhadores de madeira. Agora são fabricados por indústrias com objetivo de comercialização e obtenção de gerar lucros. Desta forma se distanciam de sua origem. Assim, conforme Benjamin (1984 apud ARAÚJO, 2008, p. 7) “os adultos vão impondo a seu modo os brinquedos às crianças, distanciando-as da riqueza de materiais que eram utilizados em um tempo onde o processo de produção ligava pais e filhos”.

Os brinquedos tradicionais foram sendo substituídos por brinquedos rápidos e cheios de tecnologias, reproduzindo cada vez mais o mundo dos adultos.

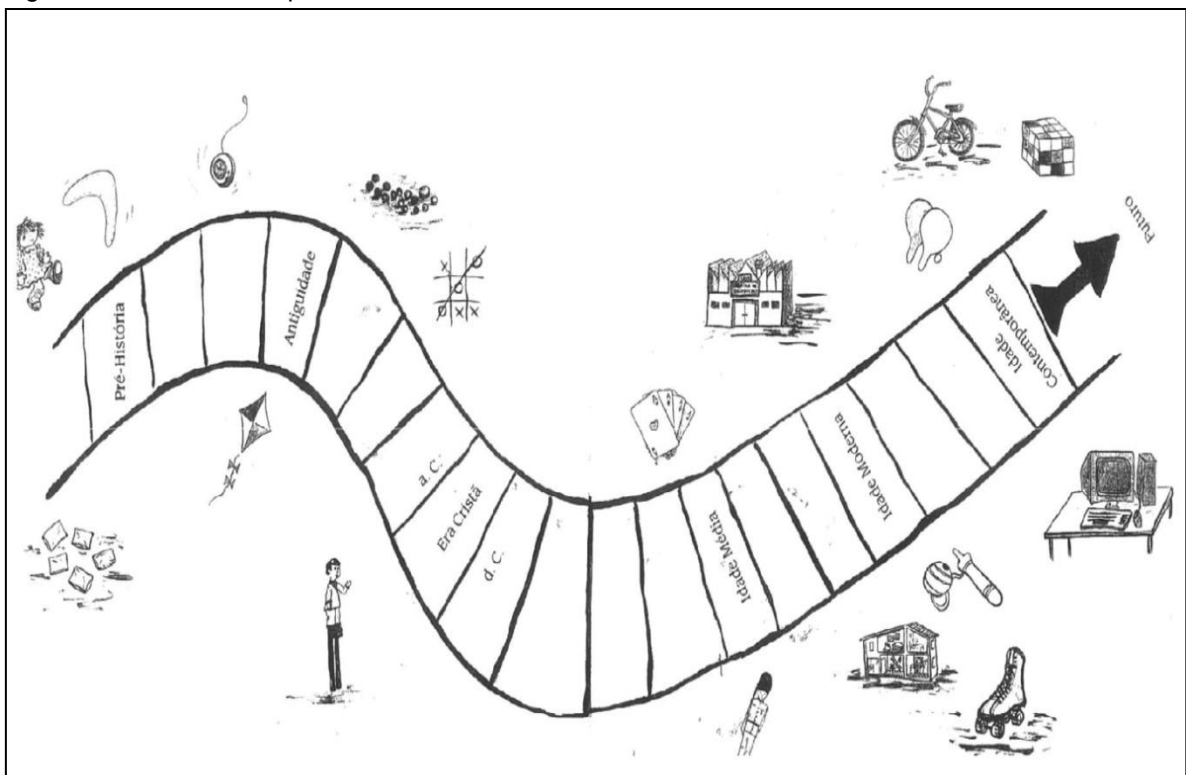
Percebem-se as mudanças ocorridas na sociedade como também com os brinquedos.

4.1 Apresentação dos brinquedos

A história dos brinquedos é tão antiga que se confunde com a própria história da humanidade. Neste momento teremos a oportunidade de conhecer sua história e como diz Atzingen (2001): é um passeio que nos leva a viajar pelas culturas, modos de vida, estilos, o uso de materiais e ferramentas ao longo dos tempos. Como por exemplo, a história das cinco marias que é um jogo pré-histórico, o ioiô que é um dos mais antigos ou a bolinha de gude que surgiu com os povos primitivos.

Cada um traz uma bagagem cultural e as crianças são também responsáveis por isso, pois é através do brincar que usam a imaginação, criatividade e se relacionam com o mundo adulto, sendo os brinquedos seus instrumentos. Podemos observar na figura1 a linha do tempo referente aos brinquedos.

Figura 1 - Linha do Tempo



Fonte: Atzingen, 2001.

Ao descrever sobre cada um temos a oportunidade de conhecer a sua história descobrindo, também, que é mais que um divertimento, ele é um processo cultural. Neste sentido, apresentaremos então, a origem e as formas de brincar de cada brinquedo.

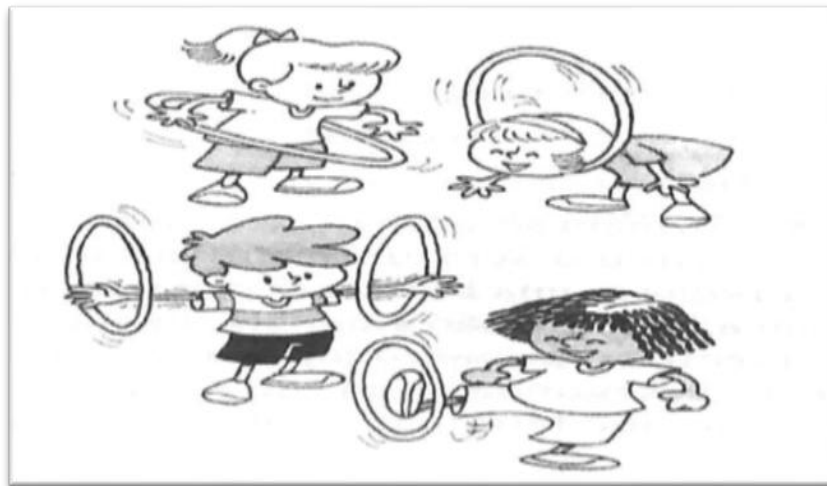
4.1.1 Bambolê

Desde o antigo Egito no ano mil a.C e depois também as crianças da Grécia e Roma usavam fios secos de parreira para construírem o bambolê. O brinquedo era lançado no ar e agarravam-no com o corpo em movimento assim como faziam as dançarinas com os aros. Na America do Sul eram feitos com a cana de açúcar, e na Inglaterra de madeira ou metal. Atzingen (2001, p. 70) descreve que ao longo dos tempos:

Por causa dos problemas que causava nas costas e pescoço, e pelo constante alerta dos médicos, até 1700 ele era conhecido pelo nome *Kill the hoop* (aro mortal). Passou a ser chamado *hula hoop* quando missionários britânicos da Nova Inglaterra tiveram contato com a dança tradicional havaiana e acharam muito semelhante o movimento feito com os quadris.

Para brincar com bambolê é preciso colocá-lo na cintura e realizar movimentos circulares de maneira que ele fique girando ao redor do corpo, as mãos darão este impulso. Outros movimentos podem ser feitos também com os braços, pernas ou pescoço, assim como podemos observar na figura 2.

Figura 2 - Bambolê



Fonte: Friedmann, 2004.

Em 1958 foi fabricado nos Estados Unidos o bambolê que hoje em dia conhecemos, feito de plástico colorido e que virou mania nos anos 60. A ideia foi dos americanos Arthur Melin e Richard Knerr quando estavam na Austrália e viram estudantes de ginástica com aros de bambu na cintura. Em seis meses venderam 20 milhões de bambolês.

4.1.2 Bola de gude

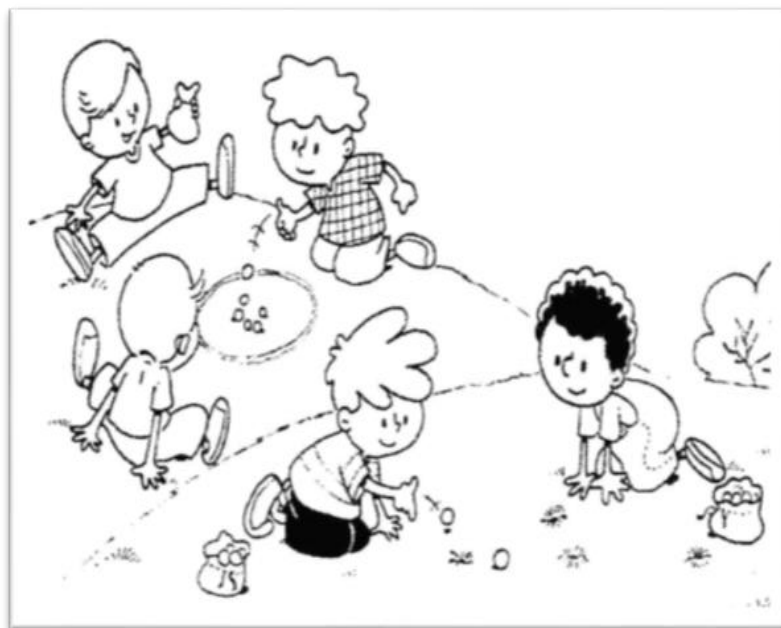
A bola de gude é um brinquedo muito antigo que vem desde os povos primitivos que faziam bolinhas com pedra, argila, madeira ou osso de carneiro. As crianças gregas também brincavam com castanhas e azeitonas e em Roma eram usadas nozes e avelãs. No ano de 3 mil a.C foram encontradas no túmulo de uma criança egípcia as mais antigas bolas de gude que eram de pedras semipreciosas. Na ilha de Creta aproximadamente 1450 a.C foram encontradas bolinhas de pedras polidas de jade e ágata. Conforme Atzingen (2001, p. 78):

Provavelmente o seu uso foi difundido pelas legiões conquistadas do Império Romano. O jogo era tão popular entre as crianças de Roma que o imperador César Augusto chegava a parar na rua para assistir a alguns desafios.

As pedrinhas redondas e lisas que eram retiradas dos rios recebia o nome de gude. Na França as bolinhas eram feitas de madeira ou metal e a partir do século XVIII é que passaram a ser mais redondas.

Para brincar deve-se jogar a bolinha com o polegar em certa direção para atingir um alvo pré-definido ou para tirar a bolinha da outra criança conforme a modalidade que estiver sendo praticada, a figura. Como mostra a figura 3.

Figura 3 - Bola de gude



Fonte: Friedmann, 2004.

As formas de jogar dependem do desenho feito no chão com giz ou com buracos no chão de terra. Friedmann (2004) cita algumas modalidades como: mata-mata, triângulo, béu, oca, búlica, chepinha, rapa-põe-tira-deixa, circuito ou caracol.

Carvalho et al (2003, p. 18) fala sobre os nomes que a bola de gude recebeu no Brasil como: “Búlica, Búrica, Papão, Peteca, o jogo é praticado em inúmeras modalidades que variam de região para região, usando bolinhas de vidro, de barro ou até castanhas de caju”.

4.1.3 Elástico

O elástico também não tem uma origem registrada na história, provavelmente no Brasil teve sua influência na cultura africana. Uma brincadeira escolhida pela maioria das meninas. Para brincar com elástico é preciso fazer um nó nas suas pontas e ter a participação no mínimo de três crianças. Assim como a figura 4 mostra.

Figura 4 - Elástico



Fonte: Friedmann, 2004

Friedmann (2004, p. 84) relata que é preciso “Dois participantes, frente a frente, com um elástico preso no tornozelo, formam com ele um retângulo. Um

terceiro participante salta pisando para dentro e para fora do retângulo, descrevendo figuras variadas”.

4.1.4 Estilingue

Desde o período neolítico o homem já usava estilingues para jogar bolas de argila e pedras. Em 6.500 a.C na Turquia, também foram encontrados em alguns sítios arqueológicos.

Os portugueses na época do descobrimento do Brasil trouxeram o estilingue que haviam conhecido na Índia. Ele era usado como arma de arremesso. Atzingen (2001, p. 90) descreve que o estilingue é “fácil de ser feito, com uma forquilha e um elástico, virou brincadeira das crianças, que costumavam atirar mamonas nos passarinhos ou fazer competição de arremesso à distância”. Temos o estilingue representado na figura 5.

Figura 5 - Estilingue



Fonte: Atzingen, 2001.

Vários nomes são atribuídos a este brinquedo, como por exemplo, nos Estados como São Paulo, Rio de Janeiro e alguns do Nordeste, o estilingue recebe também o nome de baladeira.

4.1.5 Futebol de botão

Em 1947 foi creditada ao inglês Peter Adolph a invenção do futebol de mesa, ele lançou o jogo com o nome de subbuteo em que pequenos jogadores vêm colados sobre uma base côncava.

Contudo antes dele, no ano de 1930 o brasileiro Geraldo Décourt já havia inventado o futebol de botão. Conta à história que Décourt começou jogando com botões de cueca e depois com os da calça do uniforme escolar. Podemos observar nos relatos de Atzingen (2001, p. 149):

Na época a invenção teria provocado uma reação da direção do Colégio Aldridge, do Rio de Janeiro, onde o menino estudava. “A escola proibiu o jogo de botão, porque, para poder jogar, arrancávamos os botões do uniforme. Era comum os alunos assistirem às aulas segurando as calças com as mãos”.

De acordo com a figura 6 observamos as crianças brincando com o futebol de botão.

Figura 6 - Futebol de botão



Fonte: Friedmann, 2004

A forma de brincar é igual ao futebol de campo, porém usando como jogador os botões ou tampinhas. Os participantes devem então impulsioná-los com os dedos.

4.1.6 Ioiô

O ioiô é um dos brinquedos mais antigos que existem. No mundo todo se conhece este brinquedo. Na China a mais de 3 mil anos atrás já existia ioiô de marfim com cordões de seda e na Grécia eles eram de pedra. Nas cortes europeias os ioiôs eram todos decorados com jóias e quando giravam os desenhos reproduziam figuras. Nas Filipinas o ioiô foi introduzido pela China e em meados do século XIX ele já fazia parte das brincadeiras das crianças filipinas.

Atzingen (2001) conta que na Califórnia no ano de 1928 Duncan viu pela primeira vez o ioiô nas mãos de um imigrante filipino e percebendo ser um grande empreendimento Duncan comprou os direitos do registro e começou a fabricar o “Duncan Yo-Yo”. Friedmann (2004, p. 113) descreve assim a brincadeira:

A criança empalma o ioiô, tendo o seu fio preso no dedo médio. Atirando-o vigorosamente para baixo, o fio se desenrola em toda a sua extensão para novamente se enrolar e voltar à mão do jogador. O movimento de vai-e-vem do ioiô depende da habilidade do jogador de graduar a força que imprime a ele.

De acordo com a autora brincar com o ioiô precisa de habilidade devido o movimento que precisa ser feito com o cordão que fica preso no dedo, como podemos ver através da figura 7.

Figura 7 - Ioiô



Fonte: Atzingen, 2001.

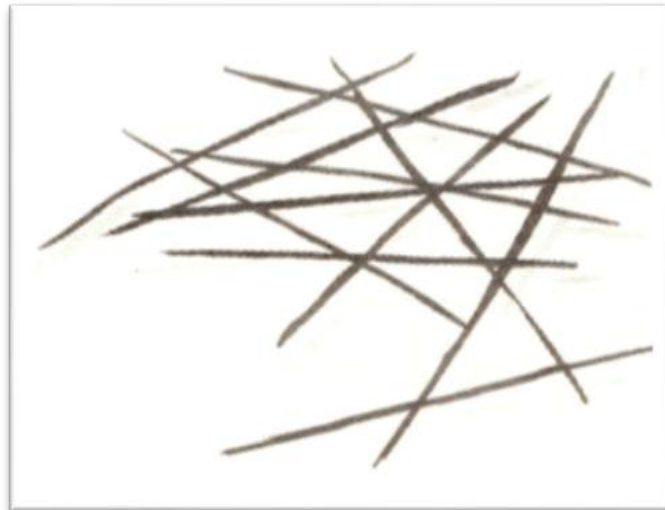
O brinquedo ganhou muitos adeptos no mundo inteiro e segundo Atzingen (2001, p. 92) o ioiô “em 1992 foi para o espaço nas mãos do astronauta americano Jeffry Hoffman, na espaçonave Atlantis”.

4.1.7 Pega varetas

Conhecido também como o jogo de varetas, a sua origem remete-nos ao antigo jogo indiano Jonchet no século V a.C. Jogo que consistia em movimentar delicadamente cada peça para que não mexesse as plumas que as enfeitava, por isso exigia paciência e concentração.

Na China as varetas feitas de marfim tornaram-se muito popular entre as pessoas. A autora Atzingen (2001) relata que na corte de Luís XIII o jogo das varetas era desde a sua infância um de seus passatempos prediletos. A figura 8 ilustra como é o brinquedo pega varetas.

Figura 8 - Pega varetas



Fonte: Atzingen, 2001.

Para se jogar, primeiramente junte as varetas apoiando-as no chão e depois abrindo a mão deixar as varetas caírem. Cada criança na sua vez tenta tirar as varetas uma a uma sem deixar que toque nas outras, caso aconteça a vez passa para a próxima criança. No brinquedo de pega varetas atuais as peças são coloridas e cada uma vale uma pontuação.

4.1.8 Peteca

A peteca é de origem indígena, pois mesmo antes dos portugueses chegarem ao Brasil os índios já praticavam este jogo, como nos relata Atzingen (2001, p. 146): “Quando os portugueses chegaram ao Brasil, viram os índios brincando com uma

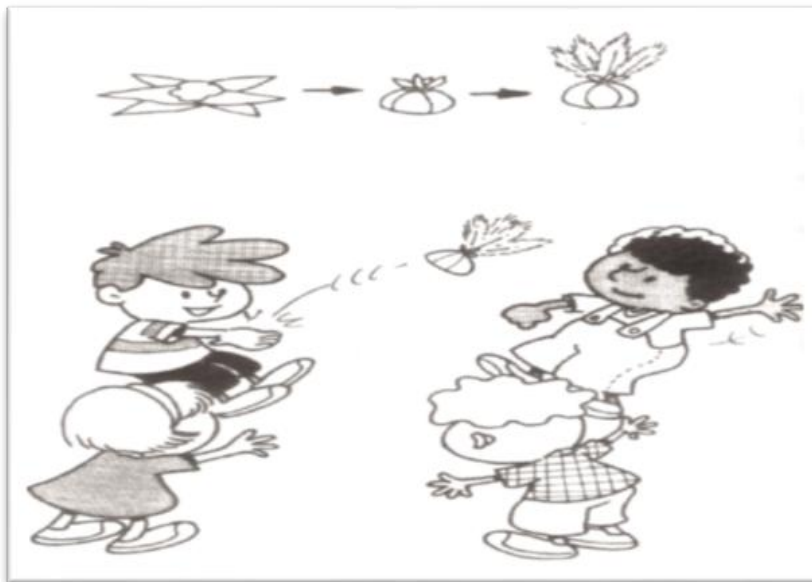
trouxinha de folhas cheias de pedras, amarradas a uma espiga de milho, que chamavam de Pe'teka, que em tupi significa bater". Ao passar de geração em geração a brincadeira de jogar peteca tornou-se um esporte.

Em 1920 acontecia na Antuérpia os jogos olímpicos da Bélgica, e brasileiros que participavam do evento levaram a peteca para se distraírem no momento de folga. Ocorreu que atletas e técnicos de outros países se interessaram pelo jogo e queriam conhecer as regras, porém os brasileiros tiveram que explicar que não existiam regras, surgindo então no ano de 1932.

Hoje a peteca é feita de borracha com quatro penas pesando até 50 gramas, se joga em duplas numa quadra com redes. Reconhecido oficialmente como esporte em 1985 pelo Conselho Nacional de Desportos.

Friedmann (2004, p. 94) nos mostra como brincar: "para jogar forma-se um círculo e joga-se a peteca de um para o outro, com a palma das mãos, com o intuito de pegá-la no ar, não deixando que toque o chão". Estas descrições podem ser observadas na figura 9.

Figura 9 - Peteca



Fonte: Friedmann, 2004.

Embora seja considerado um esporte, ela continuará também sendo um brinquedo para se brincar com as crianças, desenvolvendo atenção e agilidade.

4.1.9 Pião

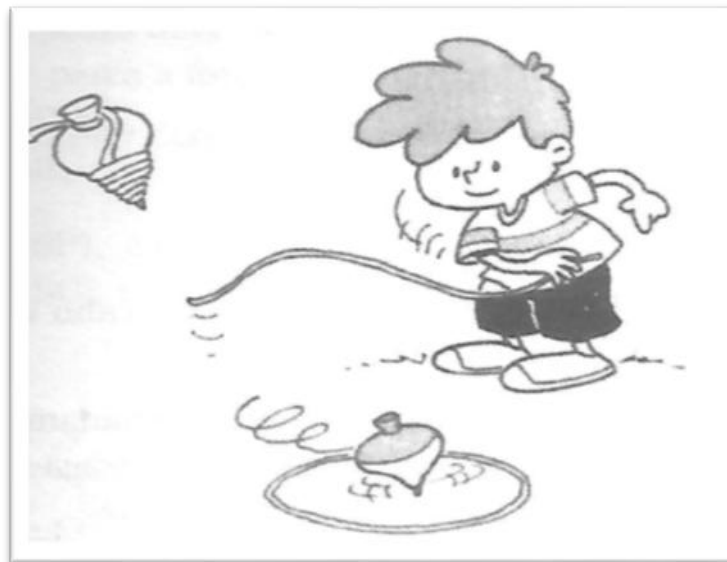
Há 3 mil anos a.C na Babilônia, o pião já existia e era feito de argila com as bordas decoradas com figuras de animais, do ser humano ou com relevos. Assim como as bolinhas de gude o pião também foi encontrado em túmulos de crianças.

No Japão os antigos japoneses pintavam a superfície do pião com muitos detalhes, fizeram também ao redor do pião pequenos regos e produziram piões que emitiam som quando eram movimentados. Nas Itália piões foram encontrados em escavações na Pompéia. Cascudo ([199?], p. 712) descreve o objeto como:

Pinhão, brinquedo de madeira piriforme, com uma ponta de ferro, por onde gira pelo impulso do cordão enrolado na outra extremidade e puxado com violência e destreza. O pião roda velozmente, “dormindo”, e há várias convenções entre as crianças para o desenvolvimento do jogo. O strombos dos gregos e o turbo dos romanos são o mesmo jogo de pião das crianças de hoje, e data pelo menos da pré-história, da civilização (...)

O pião exige da criança força e agilidade para fazer o brinquedo girar, a figura 10 ilustra a forma de brincar.

Figura 10 - Pião



Fonte: Friedmann, 2004.

Existem várias modalidades de jogo: cela, carniça, jogo da roda grande, curriola e outros.

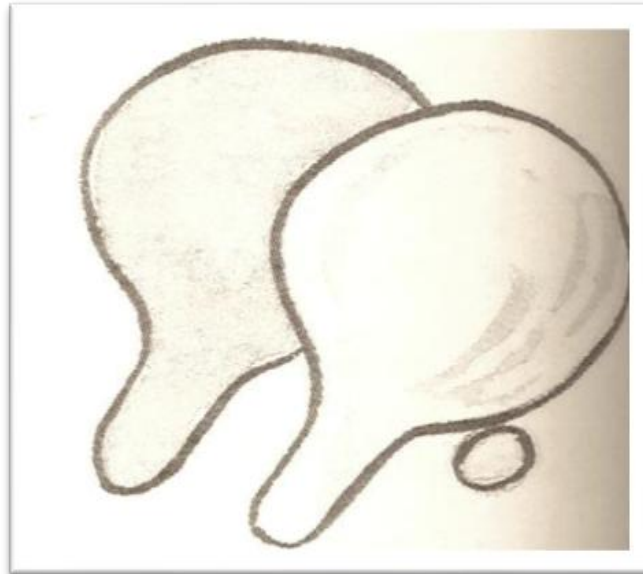
4.1.10 Ping-Pong

De acordo com a história mais antiga sobre o ping pong ou tênis de mesa, como também é chamado, a autora Atzingen (2001, p. 150) conta que:

no início do século XX um oficial inglês em serviço na Índia improvisou uma quadra de tênis em miniatura, usando uma mesa. Assim, se estivesse calor, poderia colocá-la sob a sombra das árvores. Rolhas de garrafas serviam como bola, e ele se divertiu muito com a sua invenção.

Em 1905 foi lançado em Londres o jogo que tinha uma bolinha e duas raquetes, do qual chamaram de ping pong, pois era o barulho que a bolinha fazia quando a bola tocava na raquete e na mesa. Na figura 11 temos a imagem do brinquedo.

Figura 11 - Ping-pong



Fonte: Atzingen, 2001.

A forma de brincar consiste jogar sobre uma mesa retangular dividida ao meio por uma rede e mais uma raquete e uma bola. O objetivo é marcar pontos quando o adversário errar ao acertar a rede com a bola ou sair pela lateral da mesa.

5 AS BRINCADEIRAS ANTIGAS

Para conhecer e fundamentar a pesquisa buscamos autores que abordam o brincar, o brinquedo e as brincadeiras, embora nem sempre possuam as mesmas visões. Entre eles podemos destacar Vygotsky, Kishimoto, Piaget, Friedmam e outros. As contribuições desses autores são muito importantes para compreendermos mais sobre o brincar e como as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento da criança.

Ao voltarmos no tempo para analisar o brincar, percebemos que este esteve presente em todas as épocas, desde os tempos mais antigos até os dias de hoje.

Na pré história era algo natural para o ser humano.

Na Grécia e Egito, todos da família brincavam inclusive os adultos, seja na educação, no ato de ensinar os ofícios e nas artes. Platão foi o primeiro a se interessar pelo estudo do lúdico destacando a importância dos jogos para aprendizagem das crianças, principalmente na matemática.

No período da Idade Média a Igreja considerava o jogo como profano e com isso nesta época ocorreu um atraso na educação em relação ao lúdico.

Com a metodologia usada pelos jesuítas com destaque para os estudos da gramática e ortografia, o lúdico volta a ter importância. Por volta dos séculos XVII e XVIII novos conceitos surgiram valorizando a infância, com destaque para teóricos como Pestalozzi, Rosseau, Fröebel e Montessori que segundo Kishimoto (2009) contribuíram para inovações pedagógicas.

A própria legislação reconhece a importância do brincar e em 20 de novembro de 1959 a Assembleia Geral das Nações Unidas (ONU) proclamou a Declaração dos Direitos da Criança que afirma no princípio 7º “A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito”. (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU), 1959, p. 2).

A nossa Constituição do Brasil de 1988 em seu art. 227 afirma:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária [...] (BRASIL, 1988. p. 125)

Em sua teoria Piaget (1978 apud KISHIMOTO, 2009, p. 32) não discute sobre a brincadeira em si, ele usa o termo da época para designar a brincadeira como uma conduta espontânea, em que a criança de acordo com sua vontade pode expressar o prazer que sente. Para o autor quando a criança manifesta essa conduta ela está desenvolvendo seu estágio cognitivo. Ela vai conhecendo o mundo a partir de sua ação sobre ele. Neste período ocorre uma interação entre a criança e o meio, ela absorve determinadas informações segundo o seu estágio de desenvolvimento.

Segundo Piaget (1964 apud FRIEDMANN 1992, p. 69) a criança passa por três estágios desde o nascimento até adolescência:

1. Período sensório-motor desde o nascimento até 1 ano e meio / 2 anos de idade [...]
2. Período da inteligência representativa: 2 anos aos 11/12 anos [...]
3. Período das operações formais:
 - dos 11aos 12 anos
 - até os 15/16 anos [...]

A interação entre a criança e o meio acontece em cada estágio, mas de maneira diferente. No primeiro é através da ação quando começa experimentar algumas situações; no segundo a intuição, aos 2 anos surge a linguagem oral e de 7 a 12 anos a criança reflete sobre suas ações e; no terceiro através das operações quando resolve os problemas através de hipóteses . Para o autor é devido a essas interações que é desenvolvido o conhecimento. Ao construir esse conhecimento o estado emocional da criança é fundamental para formação de sua personalidade, além de que é a partir das interações sociais que a criança tem acesso a cultura, aos valores e conhecimentos. Ela desenvolve a sua criatividade, imaginação e memória, assim também a sua brincadeira.

Para Vygotsky (1991) os processos psicológicos são resultados de um processo histórico e social que muda o modo de vida da sociedade, assim como o pensamento do ser humano. Dessa forma até mesmo as brincadeiras são consideradas resultado de processos sociais.

O autor enfatiza que o ato de brincar aproxima o mundo real do mundo imaginário onde à criança:

Transfere as regras sociais para as brincadeiras e sua relação com os demais colegas. É também por meio das brincadeiras que as crianças representam suas ideias, sentimentos, valores e costumes, revelando assim

uma infinita construção cultural. Vygotsky (1995 apud CASTRO; CASTRO, 2010, p. 6)

O meio social em que a criança vive é como se fosse o material que utilizará para construir a sua brincadeira, é a maneira que ela vê o mundo e acaba por incorporar elementos no seu brincar. Mesmo que seja o seu mundo imaginário.

Huizinga (1996) ao descrever o brincar como elemento cultural analisa o meio social e mostra características como o prazer, o caráter “não sério” e a liberdade. Em relação ao caráter “não sério” ele faz uma observação dizendo que isto não significa que a brincadeira deixa de ser séria, é que a falta de seriedade está mais relacionada ao lado cômico que algumas vezes acompanha a brincadeira.

Essas brincadeiras nos mostram experiências culturais ricas onde entramos em contato com várias culturas nos aproximando das diferentes formas de viver.

A criança transforma qualquer espaço ou ambiente num lugar para brincar, assim como também, aprende a construir seu próprio brinquedo sem importar com o material que ele está sendo feito, seja um pedaço de madeira, um papel ou uma garrafa plástica. O que realmente importa é o prazer em realizar a brincadeira, além de relacionar o mundo real com o imaginário.

Dessa forma através das brincadeiras Kishimoto e Mônaco (1997, p. 5) nos aponta que: “[...] a criança socializa-se, integra-se em diferentes grupos sociais, aprende a explorar, compreende seu ambiente, desenvolve diferentes formas de linguagem e mantém a saúde mental e física”.

A brincadeira como percebemos faz parte da vida não somente das crianças, mas de todo adulto, além de aproximar diferentes grupos. Elas permitem a criança desenvolver várias habilidades e capacidades importantes para sua vida como: a atenção, a imaginação, a imitação, além de contribuir para sua socialização por meio da interação com outras crianças.

Para Kishimoto (2009) três tipos de brincadeiras são importantes para aprendizagem infantil: as brincadeiras de faz de conta, brincadeiras de construção e as brincadeiras tradicionais.

As brincadeiras de faz-de-conta ou simbólicas permite a representação de papéis em que a situação imaginária se torna presente, a criança pode expressar seus sonhos e fantasias e compreender o meio social em que vive. O imaginário vem das experiências adquiridas pelas crianças nos mais diferentes contextos.

As brincadeiras de construção são importantes por estimular a criatividade assim como desenvolver as habilidades da criança. Ao construir, transformar e destruir a criança aprende a usar seu imaginário, desenvolve sua afetividade e intelectualidade. Esse tipo de brincadeiras possui uma relação com as de faz-de-conta, pois constrói os brinquedos para as brincadeiras simbólicas.

Outras brincadeiras citada pela autora são as tradicionais que serão abordadas nesta pesquisa.

Hoje em dia, grande parte das brincadeiras antigas que fazem parte do cotidiano de diversas gerações infantis está desaparecendo, seja influenciado pela televisão, jogos eletrônicos e também as transformações do ambiente, onde observamos que os espaços para brincar como as ruas e calçadas estão deixando de ser usados. Sendo assim, pretendemos através da pesquisa contribuir para incentivar a prática dessas brincadeiras para que elas não desapareçam no meio infantil continuando a ser transmitida para gerações futuras.

Segundo Kishimoto (2009) as brincadeiras tradicionais fazem parte da cultura popular expressando-se pela oralidade e sempre estão em transformação recebendo ao longo do tempo outras criações. Essas brincadeiras expressam a produção espiritual de um povo em determinado período histórico. Ainda segundo a autora são consideradas folclóricas possuindo características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação e mudança.

A tradicionalidade das brincadeiras vem desde os tempos antigos como na Grécia e Oriente em que se brincava de amarelinha, jogar pedrinha e outras brincadeiras e que até hoje se faz da mesma maneira, sendo transmitida de geração em geração através dos conhecimentos adquiridos pela experiência continuando na memória infantil. A sua função é de tornar sempre viva a cultura infantil promovendo o desenvolvimento da convivência social e o prazer de brincar. Por se tratar de uma experiência transmitida através da espontaneidade, Kishimoto (2009, p. 39) completa afirmando que a “brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária”.

5.1 Apresentação das brincadeiras

Muitas brincadeiras fizeram parte da infância de muitas crianças e que ainda

hoje são conhecidas, mas ainda encontramos algumas que não fazem parte do cotidiano infantil.

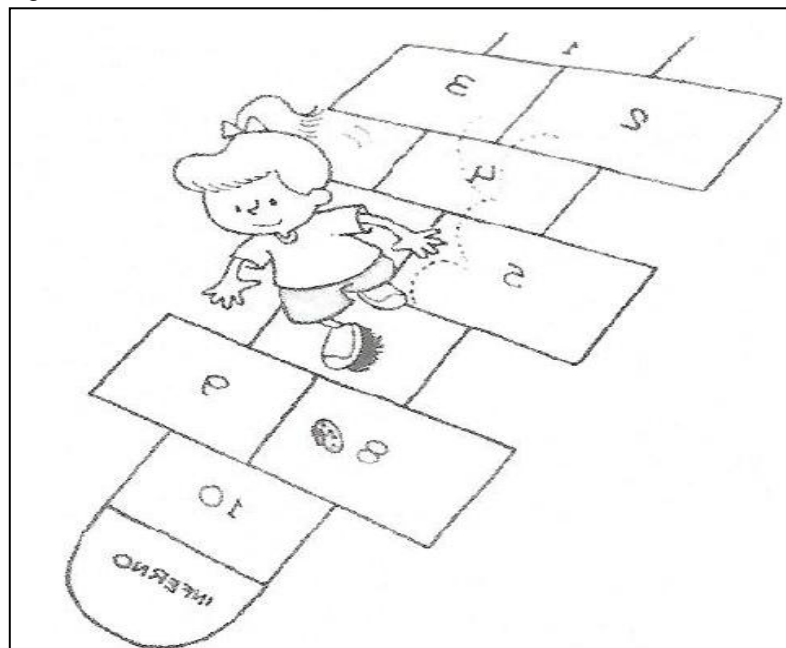
Reunimos então, as brincadeiras antigas para falar um pouco de sua origem e formas de brincar.

5.1.1 Amarelinha

A amarelinha é uma das brincadeiras mais conhecida das crianças, a autora Atzingen (2001, p. 49) descreve que sua origem “é uma das formas do antigo jogo romano dos odres, em que os jogadores deveriam saltar, num pé só, sobre sacos feitos com a pele do bode, untados com azeite”.

Amarelinha vem do francês marelle e popularmente foi adaptado ao termo amarelo e o sufixo diminutivo. A brincadeira é conhecida até hoje e mesmo sendo praticada uma vez ou outra pelas crianças, ela se mantém em seu formato tradicional. Primeiramente se desenha no chão com giz ou carvão, em seguida a criança joga a pedra no quadrado com número 1 e vai pulando sem colocar o pé onde ficou a pedra, devendo ser feito todo o percurso até chegar ao último e voltar para pegar a pedra. Isso pode ser observado na figura 12 que mostra como brincar.

Figura 12 - Amarelinha



Fonte: Atzingen, 2001.

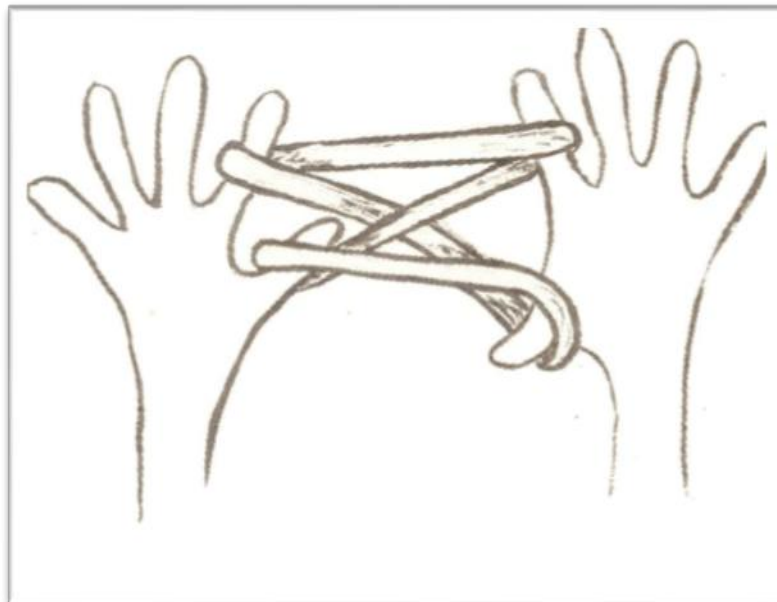
A brincadeira da amarelinha estimula a criança a desenvolver o equilíbrio e também a conhecer números. Recebe vários nomes como em Portugal é macaca; Moçambique é avião ou neça; na Espanha cuadrillo, infernáculo entre outros; no Chile é o luche; no Brasil pode ser ainda maré, sapata, academia, macaca, etc.

5.1.2 Cama de gato

A respeito de sua origem a autora Atzinger (2001, p. 51) diz que: “provavelmente de origem asiática, é praticada em diversas partes do mundo. Na Austrália, em 1928, uma expedição antropológica constatou que os aborígenes já praticavam várias brincadeiras com barbante”.

A cama de gato ou também chamada de brincadeira com barbante, consiste em trançar um cordão entre os dedos das duas mãos formando desenhos e à medida que é passada de uma criança para outra não pode deixar que desmonte a cama de gato. A brincadeira é ilustrada na figura 13 que mostra como fica trançado o barbante.

Figura 13 - Cama de Gato



Fonte: Atzinger, 2001.

Dependendo da habilidade de cada um é possível criar infinitas possibilidades. É uma brincadeira que antigamente era muito difundida e que

atualmente é quase desconhecida entre as crianças, mas ainda permanece na memória de muito adulto.

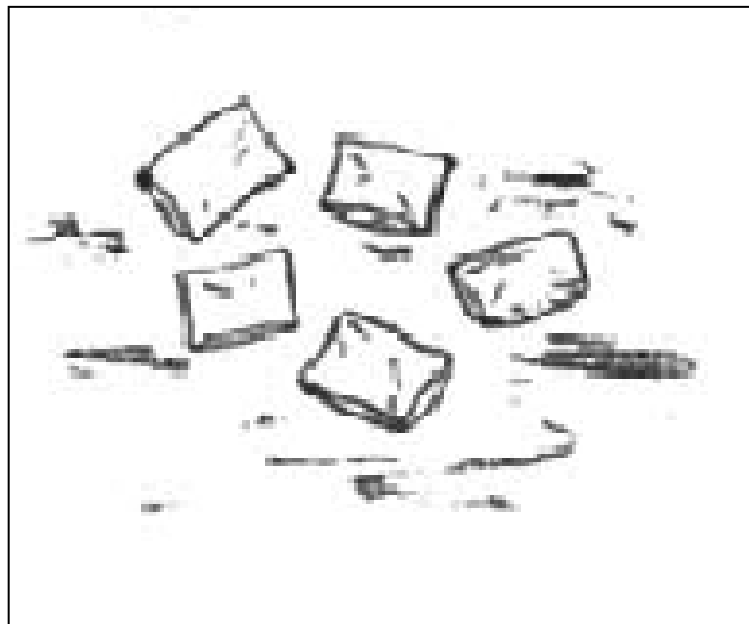
5.1.3 Cinco Marias

Conhecida também com outros nomes: três marias, jogo do osso, onente, arriós, etc. Segundo Atzinger (2001, p. 52) esta brincadeira:

É um jogo pré-histórico e há diversas maneiras de ser praticado. Uma delas é lançar uma peça para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra peça. Depois tentar pegar de duas, três,... até cinco, ficando com todas as peças na mão.

A figura 14 mostra a brincadeira das cinco marias confeccionadas de saquinhos de pano com areia dentro.

Figura 14 - Cinco Marias



Fonte: Atzinger, 2001.

Na Antiguidade os reis jogavam com pedras preciosas, marfim ou pepitas de ouro. Ainda hoje é muito conhecido em grande parte do mundo sendo feito de saquinhos de pano cheios de areia, ossos, sementes ou caroços de frutas.

5.1.4 Esconde – esconde

A brincadeira do esconde-esconde é muito conhecida e ainda praticada por muitas crianças. Ela desenvolve na criança a agilidade, atenção e desempenho físico. Para brincar ela precisa de muito espaço, como ilustra a figura 15.

Figura 15 - Esconde-esconde



Fonte: Friedmann, 2004

Conforme Friedmann (2004, p.48) a brincadeira se desenvolve da seguinte maneira:

Uma das crianças “bate cara” e os outros vão se esconder. Quando as crianças disserem “já”, aquela que estava “batendo cara” sai à procura do grupo. Se achar um deles, grita o nome, corre para o pique e bate três vezes a mão na parede.

A brincadeira de esconde-esconde é universal e faz parte de várias gerações, e assim como o pular corda também não tem uma origem definida. Pode brincar com a família, amigos e, em vários lugares como no parque, escola e em casa.

5.1.5 Escravo de Jó

Escravo de Jó é uma das chamadas brincadeira de roda em que as crianças ao som de música ou cantiga mexem-se e falam. Podemos citar outras brincadeiras de roda como: roda, a canoa virou, ciranda, etc.

Segundo Friedmann (2004, p. 132) para brincar é preciso mais de duas crianças onde devem:

Cantar batendo nas mãos uns dos outros; ou com caixas de fósforos nas mãos, cantar entrelaçando-as e voltando em seguida para seu lugar: escravos de Jó jogavam caxangá, tira põe, deixa ficar, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue, zá, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue, zá.

A figura 16 mostra como as crianças devem ficar durante a brincadeira, sentadas no chão enquanto todos cantam.

Figura 16 - Escravo de Jó



Fonte: Friedmann, 2004.

A sua origem não é conhecida, mas como o Brasil tem sua cultura muito ligada a cultura africana devido a presença dos escravos que estavam aqui, acredita-se que a cultura africana influenciou a disseminação desta brincadeira.

5.1.6 Lenço atrás

Com origem indefinida esta brincadeira era muito praticada antigamente. Hoje em dia muitas crianças não conhecem. Conhecida também como corre cutia, lencinho branco e lenço na mão, sua forma de brincar é bem simples: forma-se uma

roda e uma criança é escolhida por sorte, esta ficará fora do círculo com o lenço. Ao sinal para começar, a pessoa que estiver com o lenço corre ao redor da roda para colocá-lo atrás de alguma criança. Isso pode ser ilustrado na figura 17.

Figura 17 - Lenço atrás



Fonte: Friedmann, 2004.

Enquanto corre todos de olhos fechados cantam: *Corre cutia na casa da tia, corre cipó na casa da vó, lencinho na mão caiu no chão, moça bonita do meu coração. Posso jogar? Pode!* Quando terminar a cantiga o lenço é deixado com quem está sentado e este deve pegar o lenço e correr atrás de quem o deixou para que ele não ocupe o lugar vazio. Quem perder fica de fora da roda e a brincadeira recomeça.

5.1.7 Passa anel

Como as outras brincadeiras antigas, não se sabe como surgiu à brincadeira do passa anel, porém é uma brincadeira de adivinhação que exige habilidade, contato físico e desenvolve a atenção, a observação, imaginação, criatividade e trabalho em grupo. Com a figura 18 observamos como as crianças se organizam para brincar.

Figura 18 - Passa anel



Fonte: Friedmann, 2004.

Assim Friedmann (2004, p. 158) relata que para brincar de passa anel as crianças:

Sentam-se na beira das calçadas. Uma delas, em pé, vai passar o anel. Ficam todas com as mãos postas no colo. A que dirige a brincadeira também conserva as mãos fechadas, em idêntica posição, escondendo o anel. Começa então a passá-lo. Vai fingindo que deixa o anel cair entre as mãos das meninas, um por uma e, afinal, solta-o nas mãos da criança que escolhe, sem que as outras desconfiem [...] E sai perguntando. Quem tem o anel? Se a menina interrogada responde, por sorte, adivinhando a companheira que tem o anel, esta é que vai passá-lo na vez seguinte.

A brincadeira do passa anel é muito simples e também proporciona diversão entre as crianças, além de aprenderem a observar mais.

5.1.8 Pular corda

A brincadeira de pular corda é conhecida no mundo todo e mesmo sem saber ao certo onde começou, pesquisadores contam que sua origem foi na Grécia e Roma onde se pulavam corda para comemorar a chegada das estações.

Friedmann (2004, p. 82) descreve assim algumas formas de brincar:

Uma criança que segura e pula ao mesmo tempo.
Três ou mais (uma criança de cada lado, segurando e batendo a corda, e uma ou mais pulando). Foguinho: uma só corda girada bem rápido. Corda dupla: duas voltas de corda giradas ao mesmo tempo.

Como bem disse Friedmann, a brincadeira tem diversas formas de brincar, como observamos na figura 19.

Figura 19 - Pular corda



Fonte: Friedmann, 2004

Outras pessoas atribuem o seu surgimento ao Egito e a China, onde antigamente adultos faziam cordas trançadas de fibra de cânhamo. Ao executarem este trabalho eles pulavam sobre as cordas para trançar os fios e as crianças, ao observarem o que acontecia começaram a imitá-los. Desta forma surge a brincadeira que ficou conhecida mundialmente.

6 METODOLOGIA

A princípio foi realizada a pesquisa bibliográfica, a fim de buscar fontes de informação que contribuíssem para realizar a pesquisa através de livros, periódicos, teses, internet e outros meios de informação. Conforme Marconi; Lakatos (2009, p. 185) a finalidade desta pesquisa é “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre o assunto [...]”. Buscou-se a construção do conhecimento a cerca do assunto abordado neste trabalho como o brincar, as brincadeiras e brinquedos antigos, suas relações e importância para o desenvolvimento e socialização da criança.

A pesquisa é do tipo descritiva, com abordagem qualitativa e quantitativa, que segundo Baptista e Cunha (2007, p. 170) a quantitativa “caracteriza-se, tanto na fase de coleta de dados quanto no seu tratamento, pela utilização de técnicas estatísticas”. Enquanto que a qualitativa “dá mais atenção aos aspectos subjetivos da experiência e do comportamento” (p. 173).

Foi utilizado como instrumento para coleta de dados o questionário, formulário e a observação participante.

Os formulários foram aplicados aos alunos contendo perguntas abertas e fechadas relacionadas com a disseminação da informação sobre os brinquedos e brincadeiras antigas, sendo apresentadas as crianças através da exposição dos brinquedos e de sua origem. As brincadeiras foram primeiramente comentadas para verificar quem já conhecia e depois vivenciaram a experiência.

O questionário contendo 5 questões com perguntas abertas aplicado a professora que também estava presente.

A observação participante foi realizada pela autora da pesquisa nos dias das apresentações em que se utilizaram filmagens para registrar as informações e auxiliar a análise dos dados.

A pesquisa foi realizada no Centro Educacional Doce Mel localizado no Conjunto Cidade Nova V Tv We 57 no Bairro do Coqueiro no município de Ananindeua-Pa, crianças cursando o 4º e 5º ano do Ensino Fundamental no turno da manhã e tarde juntamente com professora responsável pelas turmas. Em princípio foi realizado o contato com a Direção e coordenação pedagógica da escola, para permitir a realização do trabalho de disseminação das brincadeiras e brinquedos antigos entre as crianças. Com a permissão da escola foi encaminhado para os

responsáveis das crianças o pedido de autorização para fazer imagens e/ou filmagens das crianças como parte do processo. As coletas de dados foram realizadas no período de maio, junho e agosto de 2014.

7 CENTRO EDUCACIONAL DOCE MEL

O Centro Educacional Doce Mel que trabalha com crianças do maternal, Educação Infantil e Ensino Fundamental contribuiu com a disseminação da informação sobre os brinquedos e brincadeiras antigas, cumprindo seu papel de gerar conhecimento e formar cidadãos. E possibilitando que as crianças de hoje aprendam sobre as brincadeiras e os brinquedos que fizeram parte da época de seus pais e avós, assim elas possam contribuir para disseminar essa cultura as próximas gerações.

O Centro Educacional Doce Mel é localizado no Conjunto Cidade Nova V Tv We 57, no Bairro do Coqueiro no município de Ananindeua-Pa

7.1 Análise da disseminação dos brinquedos e das brincadeiras

A escola sendo um lugar que gera conhecimento e ajuda a formar cidadão, constitui-se também um lugar propício à socialização entre as crianças, onde convivem com outras crianças, aprendem a respeitar as diferenças e buscam conhecimento sobre o mundo. A brincadeira também pode contribuir com o ensino aprendizagem, desenvolvimento da criatividade, troca de experiências e espontaneidade, sendo uma das atividades essenciais para o desenvolvimento infantil. Nesse sentido a escola tornou-se um espaço propício à disseminação, pois nela encontramos um ambiente facilitador de sua prática.

A escola é um espaço importante de acesso ao mundo do conhecimento e, não somente aqueles recebidos de livros, mas também relacionado à vida dos seus alunos, buscando contribuir para sua formação de cidadão atuante na sociedade de forma consciente.

As brincadeiras e brinquedos antigos têm como uma de suas características a socialização entre as crianças, sendo assim, a escola é um espaço favorável a essa prática porque reuni várias crianças que quando brincam estabelecem vínculos sociais com as outras crianças.

Hoje percebemos que os espaços diminuíram e as crianças não tem muita oportunidade de vivenciá-los, então a escola pode contribuir para a sua disseminação.

7.1.1 Posicionamento da professora

A professora entrevistada trabalha na Escola Doce Mel com as turmas do 4º e 5º ano, demonstrando muito interesse em participar da pesquisa com seus alunos. Os dados foram obtidos através de um questionário contendo 5 perguntas abertas aplicado à educadora, com a finalidade de saber da importância da disseminação da informação sobre os brinquedos e brincadeiras antigas realizadas na escola.

A respeito das brincadeiras, se deveriam continuar sendo praticadas, a resposta foi:

“Sim, pois da geração antiga seria para eles novidade e daria a oportunidade de conhecer e ter o prazer de brincar”.

Isto mostra que seria importante que as crianças de hoje tivessem a oportunidade de conhecerem as brincadeiras e os brinquedos de antigamente, pois vivenciariam a explosão de sensações que o brincar proporciona.

Outro questionamento apontado foi sobre a importância de se ensinar a esta nova geração as brincadeiras e os brinquedos antigos. A professora ressaltou que a importância:

“É de mostrar algo que faz parte da cultura dos nossos pais, avós, e fazer com que eles tenham esse conhecimento e veja a diferença das brincadeiras atuais e não deixe desaparecer da nossa existência”.

Observa-se que ao manterem contato com o brincar de antigamente as crianças tem a chance de conhecer e perceber a diferença com as brincadeiras e brinquedos atuais e assim elas ajudam a transmitir e dar continuidade a esta cultura.

Em relação ao que foi perguntado sobre a que se atribui a falta de conhecimento das crianças em relação a não brincarem mais como antigamente, a professora destaca:

“A modernização, os brinquedos eletrônicos onde as crianças se fecham e passam o dia jogando, sem contar que ficam viciados nesses tipos de brincadeiras e alguns despertam até a violência”.

Percebe-se neste posicionamento que a modernidade trouxe mudanças não somente ao mundo mais também para as crianças, mudando o seu comportamento e suas brincadeiras. Eles atualmente se interessam por brinquedos eletrônicos, que às vezes estimulam a violência, porém detém mais sua atenção e seu tempo, muitas vezes preferindo brincar sozinhos. Hoje com a prática dos jogos eletrônicos, o

computador a televisão estão afastando as crianças do convívio social entre crianças. Neste contexto ela se envolve com o mundo tecnológico e acaba brincando sozinha.

Com tantas mudanças em nosso dia a dia, o que fazer para disseminar as brincadeiras entre as crianças? Segundo a professora deve:

“Fazer as brincadeiras nas escolas, em casa, incentivando as crianças a aprenderem e a gostar de brincar. Ver e sentir a diferença do modo de brincar de antigamente e hoje”.

Neste sentido a escola ou as residências são um dos facilitadores dessa disseminação, pois são lugares que as crianças se sentem a vontade para brincar seja pelo espaço ou pela companhia de amigos ou irmãos.

Quanto ao contexto escolar foi questionado se a professora acredita que os brinquedos e as brincadeiras podem contribuir para o ensino aprendizagem. Ela justificou dizendo que:

“de certa forma sim, será um incentivo a mais para o aluno para que se mantenha o interesse em aprender”.

A respeito deste questionamento verifica-se que as brincadeiras e os brinquedos sendo integrados na sala de aula podem trazer interesse da criança em aprender brincando, transformando as aulas cansativas mais interessantes. A criança que brinca se torna mais espontânea, criativa e desenvolve o raciocínio ajudando na aprendizagem.

7.1.2 Posicionamento dos alunos

Participaram da pesquisa 20 alunos da Escola Doce Mel com idades entre 8 e 11 anos cursando o 4° e 5° ano do Ensino Fundamental. A disseminação dos brinquedos e brincadeiras antigas foi realizada nos turnos da manhã e tarde no período de maio, junho e agosto. Os dados foram coletados através de formulários aplicados diretamente as crianças como forma de obter um resultado fidedigno.

Perguntado a elas o que é brincar para você, responderam que é muito legal, é diversão, alegria e aprendizagem, gostar de correr, brincar sozinho, uma sensação boa e alguns disseram que é brincar com os amigos para se divertirem juntos.

Neste sentido, percebemos que o brincar para as crianças é muito importante porque cada uma de seu jeito se sente feliz, podem estar sozinhas ou com seus

amigos. As crianças usam o brincar para descobrir o que está ao seu redor e relacionar-se com os outros. Visto como uma mistura de sentimentos, como podemos observar em alguns posicionamentos:

“É muito divertido porque dá para expressar os sentimentos” (C.C)

“É se alegrar e brincar com meus amigos e se dar bem com eles” (M. O. B)

“É brincar sozinha com os brinquedos” (P. C. M)

“É se divertir e aprender as coisas” (J. F. A. M)

Questionados sobre o que sentem quando estão brincando, comentaram que se sentem bem animados, uma adrenalina e felicidade, é sentir o corpo se movimentando, a alegria e o prazer de brincar, energia, emoção, sensação de bom humor e também acham bom brincar com os colegas. Uma das respostas que chamou atenção foi quando uma das crianças disse: *“Eu sinto que quando falo com meus brinquedos eu estou falando com as pessoas”*.

Observamos a imaginação e a criatividade que o brincar proporciona, ela cria um mundo de fantasia que mesmo brincando sem outras crianças não se senti só porque os brinquedos são suas companhias.

Em relação ao lugar que mais gostam de brincar, justificaram dizendo alguns que é no apartamento onde mora porque tem uma área maior para brincar, outros preferem no parquinho da praça por causa dos brinquedos, na casa de primos pela companhia para brincar e no campo de futebol. Alguns citaram a rua desde que tenha menos carros para não acontecer acidentes e assim, brincar com os amigos. Outro lugar preferido foi o pátio da escola devido o espaço ser grande podendo brincar muitas crianças.

Em casa também foi um lugar bem comentado por diversos motivos: como o quarto, porque tem muitos brinquedos sendo o local que pode brincar de qualquer coisa, não tem barulho e no pátio da casa. Verificamos que cada um tem seu lugar favorito para desenvolver sua brincadeira, um cantinho especial que possam se divertir.

Alguns preferem brincar sozinhos no seu espaço e mesmo assim se sentem realizados, enquanto que outros gostam de ambientes com muito espaço para que todas as crianças estejam juntas numa grande diversão.

Conhecer o lugar que as crianças brincam mostra o espaço onde se sentem bem, sendo um ambiente adequado para disseminar as brincadeiras e os

brinquedos. Podemos resumir em uma frase dita por uma das crianças que, o melhor lugar para brincar é *“em todos os lugares porque assim fica mais legal”*.

Entre as brincadeiras e os brinquedos apresentados constatou-se que alguns já eram bem conhecidos e que ainda brincam com eles como: o pião, elástico, peteca, ioiô, bolinha de gude, ping-pong, bambolê, futebol de botão, estilingue e pula corda. Interessante perceber que algumas dessas brincadeiras ainda continuam sendo praticadas.

Há também brincadeiras e brinquedos que algumas crianças não conheciam, mas que gostaram de aprender como: as cinco marias, cama de gato, pega varetas, escravo de jó, pião, elástico, estilingue e peteca. Mesmo não fazendo parte de suas brincadeiras, as crianças se interessam em aprender e passam a brincar. Relato de uma das crianças: *“ensino para minhas amigas de condomínio e brincamos sempre juntas”*.

Ao descrever as sensações das crianças e verificar que, algumas brincadeiras e brinquedos são conhecidos de uns e de outros não. Perguntamos por que então as crianças hoje em dia não brincam mais com essas brincadeiras? Alguns acham que é por causa de serem muito antigas e ninguém gosta mais de brincar, porque elas já estão grandes, ou acreditam que existem mais brinquedos novos para vender do que os antigos. A maioria das crianças concorda que a modernidade e as tecnologias são as principais responsáveis por não se brincar mais como antigamente. Alegam que os brinquedos antigos são legais, mas com as tecnologias surgiram outros mais interessantes e as crianças são mais modernas e brincam com jogos no tablet, computador, celular, videogame e também possuem Facebook e WhatsApp.

Outro fato importante de ressaltar é que existem crianças que disseram que muitas crescem e acabam esquecendo, são brincadeiras e brinquedos muito antigos e quase não se interessam de brincar, ou são do tempo de nossos pais e avós e não conhecem. Assim podemos observar que se não conhecem é porque não foi ensinada, por isso é importante disseminá-las para que essa cultura não deixe de existir para as gerações futuras, e que as crianças não deixem de brincar juntas para que ocorra a socialização entre elas.

Perguntado sobre a experiência realizada na escola muitas acharam legal, interessante, divertido, positivo e gostaram de brincar com alguns brinquedos como pião, bolinha de gude e cinco marias. Segue alguns relatos das crianças:

“Eu achei legal e aprendi mais brincadeiras e gostei dos brinquedos” (D.F)

“Foi muito bom aprender como as cinco marias e hoje estou brincando com minha mãe” (J.P.A.F.)

“Eu achei muito interessante, gostei muito e quero ter mais aulas assim” (R.F.F.S.)

“Achei legal conhecer a história das brincadeiras como o dia e ano que começaram” (H.W.M.C.)

“Eu achei legal porque tinha brincadeira que eu não conhecia” (P.C.M.)

“Foi muito interessante e educativo porque aprendi muitas coisas e ensinei para minhas amigas” (C.C).

As crianças estão sempre dispostas a aprender, o que precisa é disponibilidade e incentivo para ensiná-las.

De acordo com o quadro 1 podemos verificar quantas crianças e quais os brinquedos e brincadeiras que conheciam :

Quadro 1- Brinquedos e brincadeiras conhecidos das crianças.

BRINCADEIRAS / Nº DE CRIANÇAS	BRINQUEDOS / Nº DE CRIANÇAS
Amarelinha: 20	Pião: 14
Pega-pega: 20	Ping-pong: 17
Brincadeira de Roda: 14	Bambolê: 20
Pula corda: 19	Peteca: 14
Esconde-esconde: 20	Elástico: 12
Passa-anel: 8	loiô: 17
Cinco marias: 2	Bola de gude: 18
Escravo de Jó: 13	Estilingue: 10
Cama de gato: 4	Pega varetas: 15
Lenço atrás: 7	Futebol de botão: 11

Fonte: Dados da pesquisa realizada em 2014

Algumas dessas brincadeiras como observamos, ainda fazem parte da infância das crianças, porém outras são pouco conhecidas e vivenciadas. Elas mostram muito interesse e estão abertas a aprender, basta terem a oportunidade de serem apresentadas.

As crianças também fizeram alguns desenhos para ilustrar as brincadeiras que mais gostaram. (Ver Anexo A).

7.1.3 Observação participante da autora da pesquisa

Neste momento foi realizada a observação participante onde foi utilizada máquina fotográfica e filmagem para auxiliar o trabalho.

No primeiro momento após a autorização da escola para a realização da disseminação das brincadeiras e brinquedos, e dos pais das crianças para utilização de imagens e filmagens foi marcado o dia para apresentação.

Embora ansiosa, o primeiro contato com as crianças foi tranquilo. Elas estavam bem curiosas para saber o que iria acontecer.

Reunimos no pátio da escola onde todos sentaram no chão e escutaram a apresentação. Foram expostos os motivos da pesquisa, me apresentei e informei o que aconteceria. Em uma cadeira coloquei a caixa em que havia vários brinquedos da qual dizia “*quem me conhece?*”, percebi o olhar de quererem descobrir o que havia ali. Podemos perceber através da fotografia 1. Todos foram convidados um a um para retirar da caixa um brinquedo. À medida que tiravam era perguntado quem conhecia e depois contado um pouco sobre sua origem. A fotografia 2 e 3 ilustra bem este fato.

Fotografia 1 - Pátio da escola



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 2 - Caixa "Quem me conhece"



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 3 - Escolha do brinquedo



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Todos ficaram prestando atenção na explicação porque apesar de conhecerem alguns brinquedos e brincadeiras, eles não sabiam como surgiram. Com muita surpresa e admiração elas foram escutando e se interessando pela explanação. Percebeu-se que até mesmo os mais inquietos permaneceram atentos procurando aprender para depois fazer. As fotografias 4 e 5 mostram as crianças atentas a explicação.

Fotografia 4 - Apresentação do brinquedo



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 5 - Explicando a origem do brinquedo



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Quando se esgotou todos os brinquedos da caixa passamos a realizar as brincadeiras e utilizar os brinquedos. Havia crianças que conheciam a maioria delas, e aquele primeiro momento de curiosidade e ansiedade passou e todos já se sentiam a vontade para perguntar e principalmente para brincar. Nas fotografias 6, 7, 8 e 9 as crianças estão brincando com os brinquedos e brincadeiras apresentadas.

Fotografia 6 – Crianças com estilingue



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 7 – Crianças com as cinco marias



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 8 – Brincadeira do lenço atrás



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 9 – Brincando de pega varetas



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Realmente era tudo o que queriam, experimentar cada uma das brincadeiras e pegar todos os brinquedos. Neste instante foram conduzidos a outro espaço da

escola onde brincam na hora do recreio (com a turma da manhã a experiência foi realizada neste espaço) para que pudessem vivencia-las. As crianças demonstram muita disposição para brincar, como mostra as fotografias 10, 11 e 12.

Fotografia 10 – Brincando com pião



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 11 – Brincadeira do pula corda



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 12 – Crianças brincando de elástico



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Observa-se que cada um já tinha uma experiência com as brincadeiras que conheciam e juntas uma conta um pouco de como brincar. As que não conheciam elas demonstraram muito interesse e disposição para aprender para que logo depois

coloquem em prática. Importante perceber que quando estão juntas, as crianças conseguem interagir até mesmo com aquelas que diariamente brincam sozinhas. O brincar une as diferenças e os tornam mais próximos. Como exemplo, podemos citar o caso de duas crianças. Um aluno do turno da tarde que é o único menino da turma e uma aluna da manhã que é aluna especial, autista.

O aluno é muito inquieto tanto que no dia da apresentação ele estava de “castigo” terminando a lição, pois conversa muito na sala e ficou atrasado. Logo que se juntou a turma veio logo perguntando o que estava acontecendo e queria participar. A própria professora que estava no momento pediu que ficasse comportado e prestasse atenção, pedi então que participasse tirando um brinquedo da caixa e prontamente aceitou ficando feliz com a participação. Podemos observar através da fotografia 13.

Fotografia 13 – Participação do aluno



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Ele demonstrou muita curiosidade para aprender, principalmente sobre o que não conhecia como o pega varetas e o pião, sobre este fez muitas perguntas e foi o primeiro a querer brincar e, o interesse foi tanto que queria saber onde comprei para poder fazer o mesmo. Como se observa nas fotografias 14 e 15.

Fotografia 14 – Aluno perguntando sobre pega varetas



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 15 – Aluno com o pião

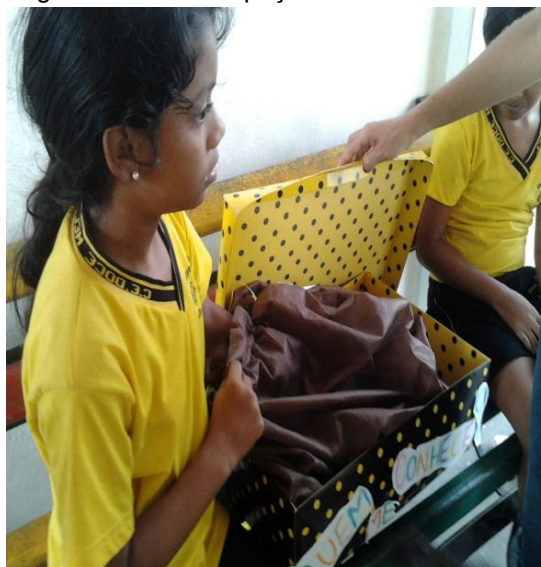


Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

No momento de reunir todos os alunos para brincar, apesar de ter sido um pouco tumultuado para se organizarem, ele soube esperar sua vez na brincadeira e assim também seus colegas.

A aluna da manhã é uma criança autista. Em princípio não se percebe, pois ela age naturalmente e com tempo demonstra algo diferente dos outros. Ela sempre fica sentada atrás observando o que acontece e em certas ocasiões fica em pé um pouco dispersa; outros momentos presta atenção na explicação. Convidei-a também para tirar da caixa um brinquedo e ela logo aceitou participar. Isso é observado na fotografia 16.

Fotografia 16 – Participação da aluna



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Quando convidada a vivenciar com seus colegas não fez objeção e brincou. Gostou muito de brincar com o estilingue, pula corda e também com bambolê. Ela quis fazer como os colegas também faziam e os mesmos ajudavam nas brincadeiras. Podemos observar essas descrições nas fotografias 17 e 18.

Fotografia 17- Aluna brincando com Bambolê



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Fotografia 18: Crianças interagindo juntas



Fonte: Pesquisa de campo realizada em 2014

Todos se sentiram especiais e não estavam preocupados com o tempo que terminava para que pudessem ir embora. Eles usaram este momento para se divertir. Observou-se que quando estão juntos eles realizam as brincadeiras sem distinção um dos outros e convivem mesmo com suas diferenças.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do questionamento feito no início deste trabalho, quando nos perguntamos: por que a criança passa o tempo brincando? Será que o brincar ensina algo para a criança? Para isso, voltamos a épocas antigas e conhecemos diversos autores que mostraram como o brincar, as brincadeiras e os brinquedos fazem parte da história da humanidade.

O brincar é espontâneo e natural da criança onde demonstra o prazer que está sentindo. A criança interage com o meio em que vive e expressa através do brincar o que absorveu dele. Ela também se comunica com outras crianças desenvolvendo atenção, a imaginação e a memória.

Por sua vez, o brinquedo estimula a criança a representar, agir, imaginar e construir um mundo que reflete a sua própria realidade. O brinquedo orienta a brincadeira, permiti que a criança use a criatividade e transforme aquele objeto no que ela quiser. Dessa maneira, ela, o brinquedo e o brincar tornam-se uma coisa só.

Neste trabalho, também, foi importante conhecer um pouco mais de sua história, assim como aprender sobre cada um deles, a sua origem e forma de brincar. Todos têm sua importância ao longo dos tempos e na vida dos povos.

Assim como os brinquedos, conhecer mais as brincadeiras antigas também contribuíram muito para realização deste trabalho. Observamos que por meio delas as crianças representam seus sentimentos, suas ideias, costumes e interagem entre elas trocando experiências e socializando-se. As brincadeiras antigas fazem parte da cultura popular, sendo transmitidas de geração para geração e promovem a convivência social. Muitas estão sendo esquecidas e pouco vivenciadas, por isso é fundamental mostrar às crianças de hoje que essas brincadeiras devem continuar a serem praticadas e não se tornem, somente, coisas do passado.

É importante para elas saberem que com pouco material se constrói um brinquedo, com um barbante amarrado nas pontas se brinca de cama de gato, com algumas pedrinhas temos as cinco marias, com um elástico brincamos de pular elástico, etc. Com pouco custo é somente usar a criatividade e convidar os amigos para se divertirem.

Realizar a disseminação dos brinquedos e brincadeiras às crianças do Centro Educacional Doce Mel, nos levou a refletir sobre a importância da brincadeira para elas. Percebemos como o interesse delas, em participar da pesquisa, foi muito

grande, porque criança não tem vergonha de perguntar, segue enfrente naquilo que ela quer fazer, não tem preocupação se vai dar certo ou errado, o que importa para elas é a diversão, pular, correr, bater palma, tudo o que se propõem a fazer elas fazem.

Observou-se que por mais que as crianças de hoje estão perdendo o hábito de brincar como antigamente, ainda vemos que algumas brincadeiras e brinquedos são conhecidos delas. O que precisa é dar espaço para que possam ser praticadas e que mais crianças conheçam e brinquem.

Como vimos anteriormente, as brincadeiras além de desenvolver a criatividade, inteligência, habilidades, elas também promovem a socialização. A observação que foi feita ajudou a constatar que as crianças interagem com as outras e adquirem noções de espaço e tempo, pois aprendem a partilhar com os outros e a esperar sua vez na brincadeira fazendo com que todos participem.

Outro fator que influenciou a disseminar as brincadeiras e os brinquedos foi o grande avanço das tecnologias, que influenciado pela televisão está deixando as crianças mais dependentes dos jogos eletrônicos e internet. Fato que foi confirmado com as crianças durante a análise do trabalho.

Com a modernidade temos os avanços tecnológicos que de alguma forma interferem nas brincadeiras e brinquedos. As crianças passaram a interagir menos entre elas, o consumo de brinquedos industrializados e as novas tecnologias incentivam as crianças a brincarem sozinhas. Com a vida agitada do dia a dia, diminuiu-se o tempo e o espaço para brincar. Neste sentido foi muito importante realizar este trabalho, pois ele procurou resgatar um pouco do brincar mostrando que é possível a sua disseminação.

É preciso que a infância seja respeitada e que o mundo adulto cada vez mais tecnológico, não permita que as crianças deixem de usar a imaginação em suas brincadeiras e a criatividade para construir seu próprio brinquedo, principalmente, que as crianças não parem de brincar.

Respondendo as pergunta do início deste trabalho: por que a criança passa o tempo brincando? Será que o brincar ensina algo para a criança? Foi observado que sim, a brincadeira ensina e brincando, ela conhece o mundo em que vive, pois transforma a realidade no seu mundo infantil, possibilitando desenvolver sua inteligência, habilidade, criatividade e aprender a interagir com outras crianças e também com os adultos.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, V. C. Reflexões sobre o brincar infantil. **Revista Educação em Destaque**, Juiz de Fora, v. 1, n. 1, p. 1-9, 2008. Disponível em: <<http://www.cmjf.com.br/revista/materiais/1215525080.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2014.
- ATZINGEN, Maria Cristina Von. **A história do brinquedo**: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001. 223 p.
- BAPTISTA, Sofia Galvão; CUNHA, Murilo Bastos da. Estudo de usuários: visão global dos métodos de coleta de dados. **Perspectivas em Ciências da Informação** [online], Belo Horizonte, v.12, n.2, p.168-184, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pci/v12n2/v12n2a11.pdf>>. Acesso em 27 mar. 2014.
- BERTOLDO, Janice; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. Jogo, brinquedo e brincadeira: uma revisão cultural. **Psicopedagogia Online**, [S.l.: s.n.], 2000. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=35>>. Acesso em: 24 fev. 2014.
- BOMTEMPO, Edda. A brinquedoteca no Processo Educacional. In: SEMINÁRIO NACIONAL Brinquedoteca: a importância do brinquedo na educação e na saúde, 2005, Brasília, DF. **Anais...** Brasília, DF: Câmara dos deputados, 2006. p. 39-66. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/clp/documentos/copy_of_relatorios-de-atividades/brinquedoteca120307.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2016.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. São Paulo: Encyclopaedia Britânica do Brasil, 1988.
- CARVALHO, Ana M. A. et. al. **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. 206 p.
- CARVALHO, Kátia de. Disseminação da informação e biblioteca: passado, presente e futuro. In: _____; SCHWARZELMULLER, A. F (Org.). **O ideal de disseminar**: novas perspectivas, outras percepções. Salvador: EDUFPA, 2006. p. 9-27.
- CASCUDO, Luís Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 10. ed. Rio janeiro: Ediouro, [199?]. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/edgararruda/dicionario-do-folclore-brasileiro-camara-cascudo>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- CASTRO, Elani C. V. M.; CASTRO, Yáskara F. M. de. A brinquedoteca como espaço de extensão universitária e inclusão sociocultural para acadêmicos e comunidade. **Revista Diálogos**, Brasília, DF, v. 13, n. 1, p. 19-25, ago. 2010. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RDL/article/viewFile/2904/1819>>. Acesso em: 19 fev. 2014.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. O brincar e as necessidades especiais. In SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 29-42.

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2004. 212 p.

_____. A criança na brinquedoteca. In _____ et. al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992. p. 65-73.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. (Coleção estudos).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In _____ (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009. p. 13-43.

_____; MONACO, Roseli A. **Construir brinquedos e organizar espaços de brincadeiras como parte integrante do projeto pedagógico**. São Paulo: LABRIMP, 1997. Disponível em: <<http://www.labrimp.fe.usp.br/Arquivos/Galeria/Arquivos/4/7.pdf>>. Acesso em: 19 fev. 2014.

LARA, Marilda Lopes Ginez de; CONTI, Vivaldo Luiz. Disseminação da Informação e usuários. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 17, n. 3-4, p. 26-34. 2003.

LE COADIC, Yves-François. **A Ciência da informação**. 2. ed. Brasília, DF: Briquet de Lemos/Livros, 2004. 124 p.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Declaração dos direitos da criança**. Assembleia das Nações Unidas de 20 de novembro de 1959. Disponível em: <http://198.106.103.111/cmdca/downloads/Declaracao_dos_Direitos_da_Crianca.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2014.

PAZ, Joseane Maria et. al. A responsabilidade dos arquivos nas tomadas de decisões. **Biblios: Revista electronica de bibliotecologia, archivologia y museologia**, Peru, v. 5, n. 19, p. 83-95, abr./set. 2004. Disponível em: <http://www.repositorio.ufrn.br:8080/jspui/bitstream/1/6179/1/2004Art_A%20responsabilidade_MariaSAB.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2016.

SANCHES, Gisele A. Ribeiro; RIO, Sinomar Ferreira do. Mediação da informação no fazer do bibliotecário e seu processo em bibliotecas universitárias no âmbito das ações culturais. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 1, n. 2, p. 103-121, jul./dez. 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/42323/45994>>. Acesso em: 09 abr. 2014

SOUTO, Leonardo Fernandes. **Informação seletiva, mediação e tecnologia: a evolução dos serviços de disseminação seletiva de informações.** Rio de Janeiro: Interciência, 2010. 142 p.

VOLPATO, Gildo. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100011&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 26 mar. 2014.

VYGOTSKI, Lev S. **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: <<http://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2014.

APÊNDICE

APÊNDICE A – SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO AOS PAIS DOS ALUNOS

Prezados Responsáveis

Solicitamos autorização para que o menor _____ participe do Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação da Faculdade de Biblioteconomia da Universidade Federal do Pará, do qual trata da Disseminação da informação sobre os brinquedos e brincadeiras antigas, permitindo que sejam feitas fotos e filmagens, com a finalidade de ilustrar o trabalho de pesquisa da aluna Daniela Albuquerque Moura do Curso de Biblioteconomia - UFPA.

Atenciosamente,

Responsável

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO PARA A PROFESSORA DA ESCOLA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA

Questionário

Prezado (a) professor (a),

Este questionário visa coletar dados para meu Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação da Faculdade de Biblioteconomia da Universidade Federal do Pará, do qual trata da Disseminação da informação sobre os brinquedos e brincadeiras antigas, sob orientação da Prof^a Dr^a Maria Odaisa Espinheiro de Oliveira.

Sendo a sua participação muito importante.

Atenciosamente,

Daniela Albuquerque Moura

Professora: _____

Turmas em que atua: _____

1. A respeito das brincadeiras, em sua opinião deveriam continuar sendo praticadas? Justifique.

2. Qual a importância de se ensinar a essa nova geração as brincadeiras e os brinquedos antigos?

3. O que é atribuído para a falta de conhecimento das crianças em relação a não brincarem mais como antigamente?

4. O que poderia ser feito para disseminar as brincadeiras entre as crianças?

5. No contexto escolar, a senhora acredita que os brinquedos e brincadeiras podem contribuir para o ensino aprendizagem? Justifique.

Obrigada pela sua contribuição,

Daniela Albuquerque Moura

APÊNDICE C – FORMULÁRIO APLICADO AOS ALUNOS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA

Formulário

Prezado (a) aluno (a),

Este formulário visa coletar dados para meu Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação da Faculdade de Biblioteconomia da Universidade Federal do Pará, do qual trata da Disseminação da informação sobre os brinquedos e brincadeiras antigas, sob orientação da Prof^a Dr^a Maria Odaisa Espinheiro de Oliveira.

Sendo a sua participação muito importante.

Atenciosamente,

Daniela Albuquerque Moura

Nome: _____

Série: _____ Idade _____

1. O que é brincar para você?

2. O que você sente quando está brincando?

3. Qual o lugar que você mais gosta de brincar? Por quê?

4. Das brincadeiras e brinquedos apresentados qual você já conhecia e ainda brinca?

5. E qual dessas brincadeiras e brinquedos você ainda não conhecia, mas gostou de conhecer e aprender?

6. Por que você acha que as crianças não brincam mais com essas brincadeiras e brinquedos?

7. O que você pode comentar sobre a experiência realizada na escola com os brinquedos e as brincadeiras antigas?

8. Marque as brincadeiras e brinquedos que você já conhecia:

BRINCADEIRAS	BRINQUEDOS
<input type="checkbox"/> Amarelinha	<input type="checkbox"/> Pião
<input type="checkbox"/> Pega-pega	<input type="checkbox"/> Ping-pong
<input type="checkbox"/> Brincadeira de Roda	<input type="checkbox"/> Bambolê
<input type="checkbox"/> Pula corda	<input type="checkbox"/> Peteca
<input type="checkbox"/> Esconde-esconde	<input type="checkbox"/> Elástico
<input type="checkbox"/> Passa-anel	<input type="checkbox"/> Lô-iô
<input type="checkbox"/> Cinco marias	<input type="checkbox"/> Bola de gude
<input type="checkbox"/> Escravo de Jó	<input type="checkbox"/> Estilingue
<input type="checkbox"/> Cama de gato	<input type="checkbox"/> Pega varetas
<input type="checkbox"/> Lenço atrás	<input type="checkbox"/> Futebol de botão

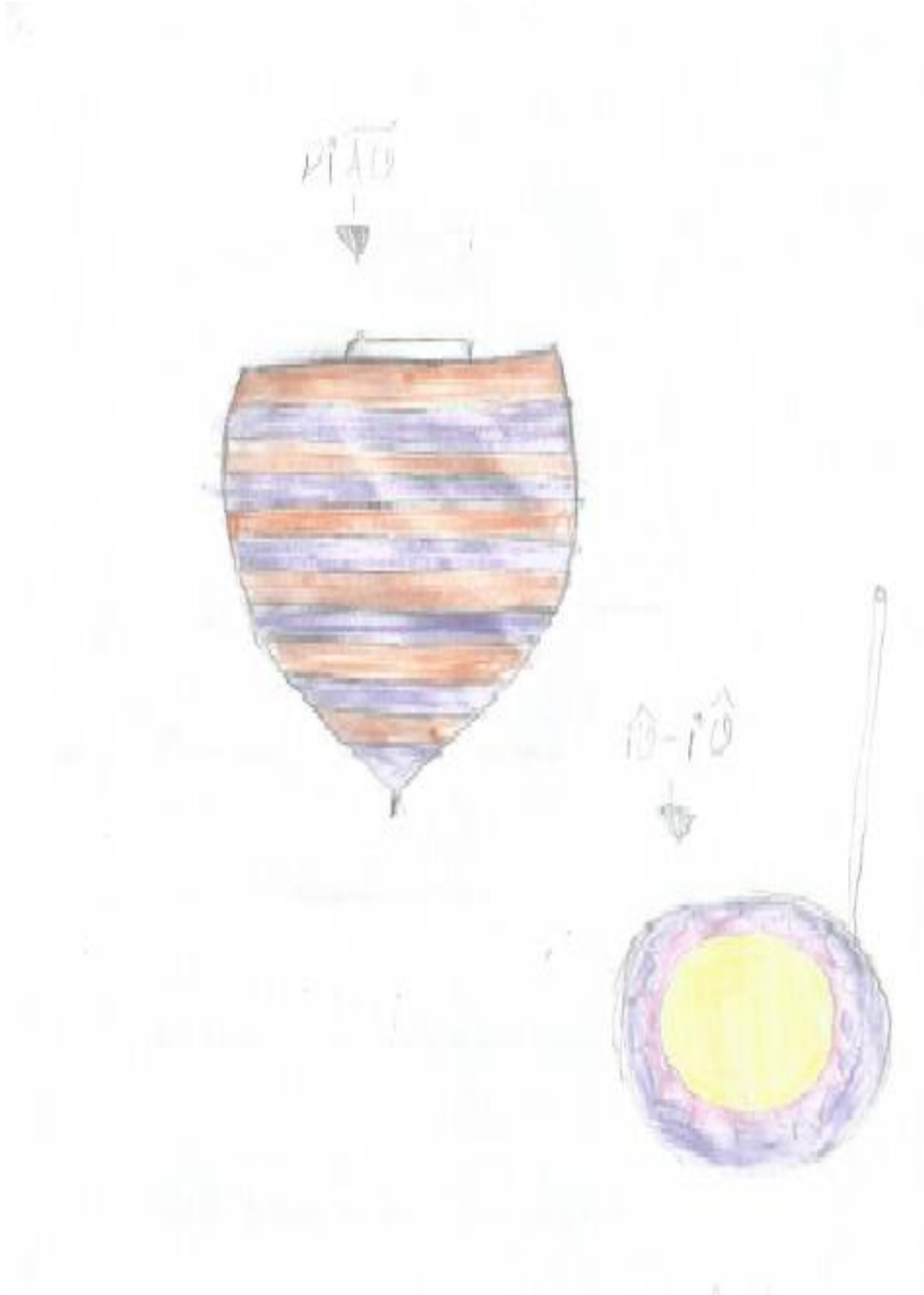
10. Você pode fazer um desenho sobre a brincadeira ou brinquedo que mais gostou?

Obrigada pela sua contribuição,

Daniela Albuquerque Moura

ANEXO

ANEXO A – DESENHOS REALIZADOS PELAS CRIANÇAS





Nome: Paula cordo.





