

# Do Boi-de-mamão ao Yu-Gi-Oh! As transformações na cultura lúdica entre duas gerações de uma comunidade do Canto da Lagoa, Florianópolis, Brasil

---

Leila Lira Peters, Gilles Brougere, Andrea Vieira Zanella

Université Paris 13

Universidade Federal de Santa Catarina

---

**Palavras-chave:** Cultura lúdica; brincar; brinquedo; brinquedoteca.

O objetivo deste trabalho é de apresentar uma parte dos dados de uma tese de doutorado em curso cujo objetivo é de compreender como se constitui o brincar numa brinquedoteca escolar, suas especificidades e suas contribuições ao processo de formação das crianças. Este é o resultado da análise «macroscópica» dos dados da pesquisa (recolhidos em 2006) e que estão ligados à descrição do contexto e da cultura lúdica da população participante. Tal população caracterizou-se pelos noventa e dois alunos da escola primária, da ludotecária, das quatro professoras, da diretora e da coordenadora pedagógica da escola. A ludoteca localizou-se numa escola municipal do «Canto da Lagoa», Florianópolis, Brasil (SC). Os dados da pesquisa foram compostos de entrevistas com a equipe pedagógica, de questionários enviados às famílias, de documentos da escola concernentes à ludoteca e às crianças, e da observação direta das atividades na ludoteca e na hora do recreio que foram registradas em forma de vídeo. Utiliza-se 5.0 como base de dados Atlas Ti. Este programa é freqüentemente utilizado em pesquisas qualitativas com um grande volume e variedade de informações (Borda, 2006). Ele possibilita uma integração dos dados ligados ao contexto da pesquisa (a visão macro) e aos sujeitos durante as atividades lúdicas (a visão micro). A análise macroscópica dos dados evidenciou os reflexos das mudanças urbanas e econômicas pelas quais passou a cidade de Florianópolis a partir da década de 80. Tais mudanças transformam uma comunidade tipicamente açoreana com características rurais em uma comunidade urbana. Essas transformações afetam significativamente a expressão da cultura lúdica (Brougère, 1998) de uma geração à outra no que concerne ao lugar, ao tempo, aos parceiros para, aos objetos e brinquedos, assim como as pautas para o brincar. Observou-se na atualidade uma tendência das crianças de brincar em espaços interiores e com brinquedos que podem ser utilizados sozinhos ou com um número reduzido de parceiros. Assim como um maior consumo de brinquedos industriais e uma diminuição da expressão e da variedade de brincadeiras de tradição oral.

### 3. Introdução

Este trabalho visa apresentar a análise macroscópica de parte dos dados de uma tese de doutorado, mais especificamente os relacionados ao contexto e à cultura lúdica da população pesquisada. Estes dados, recolhidos em 2006, destacam as conseqüências das mudanças econômicas e urbanas pelas quais passou a cidade de Florianópolis e o bairro Canto da Lagoa a partir da década de 80 do século passado. Tais alterações dizem respeito a como uma comunidade com características rurais passou a ter estruturas e modo de vida urbanas, o que afetou significativamente os meios de produção econômicos e sociais e a expressão da cultura lúdica entre uma geração e outra da população local. Tais mudanças estão vinculadas ao local, ao tempo, aos parceiros, aos artefatos e às pautas para o brincar que aqui serão apresentadas.

Vimos ser interessante de destacar inicialmente que as conquistas legais expressas na Assembléia geral das Nações Unidas, de 20 de novembro de 1959, pela Declaração dos Direitos das crianças, e de 20 de novembro de 1989 pela Convenção Internacional dos Direitos das crianças, foram consideradas na elaboração da Constituição Brasileira de 1988, atualmente em vigor. A partir dela foi sancionada a Lei n.8069, de 1991, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, no qual aparecem pela primeira vez no Brasil os direitos das crianças que se configuraram em avanços legais importantes.

Os 54 artigos da Convenção expressam em três grandes categorias os direitos relativos à 1) proteção: direitos da criança de pertencer à uma nacionalidade, de ser protegida contra discriminação, abuso sexual e físico, exploração, injustiça e conflito; 2) direitos relativos à provisão: direitos sociais das crianças, como saúde, alimentação, educação, segurança social, cuidados físicos, vida familiar, recreio, cultura; 3) direito à participação: direitos civis e políticos, como nome e identidade, direito a ser consultada e ouvida, de ter acesso à informação, à liberdade de expressão e opinião, a tomar decisões em seu proveito (Soares (1997) e Pinto e Sarmiento (1997)).

Consta na Declaração dos Direitos da Criança (1959) que, para ter uma infância feliz, "A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito" (7º princípio). No Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) este direito também está expresso: "brincar, praticar esporte e divertir-se" (cap. IV) são reconhecidos como parte integrante da formação das crianças, que também têm o direito de "ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais"(cap.I).

No entanto, observa-se um grande paradoxo nestas leis, pois mesmo que este movimento de garantir o brincar como um direito tenha sido necessário num determinado momento histórico e em determinados contextos, questiona-se: que dispositivos legais podem existir para fazer cumprir esta lei no que diz respeito a uma atividade tão particular por parte da criança? Tal questão se apresenta sobretudo, se o brincar é considerado como uma atividade livre e desinteressada por parte da criança e que é dependente da sua motivação no tempo e no espaço para acontecer. Mesmo diante de tal paradoxo, importante se faz questionar: quais os tempos, espaços e condições têm hoje as crianças para brincar? O interesse em investigar essas condições é que motivou o desenvolvimento desta pesquisa. Nesse percurso, deparamo-nos com a questão das transformações urbanas e seus efeitos na cultura lúdica.

Ao analisar as mudanças culturais do século XX, Harvey (1993) aponta as alterações ocorridas na re-urbanização dos grandes centros urbanos, movimento este pela qual vimos passar a cidade de Florianópolis. O processo de organização arquitetônica promovido pela racionalização dos padrões espaciais através da construção de casas, escolas, hospitais, fábricas, centros comerciais, etc, visou eliminar os espaços para restringir a suburbanização e substituí-la pelo desenvolvimento planejado de novas cidades.

O autor evidencia o processo de exclusão das classes menos favorecidas sócio-economicamente das áreas "mais nobres" dos centros urbanos e a crescente ampliação da privatização de locais antes de domínio público. Conseqüentemente, os espaços urbanos de socialização e de produção cultural nos quais adultos e crianças circulavam livremente se transformam em espaços de exclusão social. Esse movimento encerra as classes médias nos espaços fechados e protegidos da violência urbana, como nos shoppings e condomínios fechados, mas nada faz pelas classes sociais menos favorecidas além de ejetá-los para outros

periféricos, sem infra-estrutura para habitação, saneamento básico e muito menos para atividades culturais e de lazer.

Sabemos que historicamente as crianças utilizaram os espaços ociosos das cidades, tais como os terrenos baldios e as próprias ruas, como lugares para brincar. Tais locais possibilitavam encontros que eram organizados e marcados por normas de convívio social e eram traçados no desenrolar das atividades pelos próprios grupos, cujas funções e ações das mais diversas ordens, como organizar, liderar, subordinar-se ou transgredir as regras eram produzidas pelas próprias crianças. Portanto, tais espaços configuravam-se enquanto interessantes locais para trocas de experiências culturais infantis, para o exercício do direito à cidadania e para a formação das crianças (Oliveira, 2002).

Lima (1994), ao defender a tese de que o brincar é uma necessidade vital dos seres humanos na qual a criança constrói conhecimentos, analisa os espaços urbanos das grandes cidades e denuncia:

A privação que atinge as crianças das cidades metropolitanas dos países do 3º Mundo se estende, pois, para muito além do estômago, alcançando o seu direito de ser criança, isto é, um ser curioso, lúdico, aberto, livre, mas frágil e inseguro, porque a elas negamos até um simples e saudável espaço natural ou construído, livre de sujeira e de doenças (Lima, 1994, p.10).

Segundo a autora, em decorrência da expansão das cidades, pautada na fragmentação e na privatização dos espaços urbanos, houve um evidente processo de diminuição dos espaços públicos de aprendizado coletivo onde as crianças podiam brincar e circular livremente. Sem espaços adequados e seguros para brincar livremente e se relacionar com seus pares, resta às crianças dessas classes menos favorecidas se exporem às situações de risco e violência. Os próprios meios de comunicação destacam que as crianças têm utilizado as lajes das coberturas de casas e as ruas movimentadas para brincar. Tal situação é abordada por Costa (2002) que, pautando-se nos dados do Censo demográfico de 2000, declara que as 23,4 milhões de crianças entre 6 e 12 anos, que representam 13,8% da população brasileira, estão privadas das ruas, calçadas e praças. O espaço escolar acabou se tornando o principal candidato para ocupar o lugar de convívio e de produção de cultura entre as crianças (Lima, 1994).

Assim, o foco da pesquisa iniciada no Brasil foi investigar como se constitui o brincar numa brinquedoteca escolar em uma instituição pública de ensino, suas características e contribuições para o processo de formação dos sujeitos envolvidos. Várias questões orientam a pesquisa, destacando-se a importância de uma brinquedoteca no espaço escolar; como este espaço é significado pelas crianças e pelos adultos; as condições e possibilidades de aprendizagem numa brinquedoteca; as experiências vividas neste espaço lúdico no interior da escola.

A brinquedoteca escolar vem se revelando como importante estratégia para a garantia dos direitos das crianças em relação ao brincar, preconizados pela legislação em vigor. Trata-se, no entanto, de um espaço que propõe modificações no modo como a cultura lúdica vinha até então se caracterizando, e a necessidade de compreender essas mudanças levou ao

desenvolvimento da investigação da cultura lúdica da população investigada, o que será aqui apresentado.

## **2. Método**

A pesquisa foi realizada em uma brinquedoteca escolar localizada na Escola Desdobrada Municipal João Francisco Garcez, no bairro Canto da Lagoa, em Florianópolis, SC - Brasil. Teve como sujeitos protagonistas os 92 alunos da 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> Séries da escola pesquisada, matriculados no período matutino e vespertino, que foram observados inicialmente nas situações em que se encontravam na brinquedoteca interagindo com os brinquedos e os colegas e, posteriormente, também na hora do recreio. Assim como a brinquedista, as professoras, a diretora e a orientadora pedagógica da escola fizeram parte do universo de pesquisa.

Para investigação da cultura lúdica dessas crianças e a dos seus pais, foram enviados questionários às famílias para serem respondidos em conjunto. Estes foram compostos de uma primeira parte contendo questões “objetivas” visando a obtenção dos dados gerais sobre as crianças, como data de nascimento e local; e das famílias como endereço residencial, nome dos responsáveis e grau de parentesco, origem, profissão, renda familiar e grau de formação. Alguns dados foram complementados pelas informações obtidas nas fichas individuais dos alunos, documentos estes disponibilizados pela escola. Os questionários também foram compostos de uma segunda parte mais “aberta” visando coletar os dados relativos às atividades realizadas pelas crianças no seu dia-a-dia, à cultura lúdica no que diz respeito a o quê, do que, com quem, quanto tempo, e onde as crianças e os pais na sua infância brinca(va)m. E, finalmente, investigou-se o tempo e os programas de televisão mais assistidos pelas crianças. Os questionários foram respondidos por 73% das famílias atendidas pela escola.

Para a análise dos dados, utiliza-se o programa Atlas Ti 5.0 como base de dados e como um possível recurso de análise. Este programa é utilizado em pesquisas qualitativas com uma grande quantidade e variedade de recursos permitindo desenvolver uma visão integrativa dos dados (Borda, 2006). Ao mesmo tempo, ele facilita a construção de categorias significativas ligadas ao contexto da pesquisa (a visão macro) e aos sujeitos envolvidos durante as atividades lúdicas na brinquedoteca (a visão micro). Com a “análise de indícios” (Pino, 2005)» o programa permite cruzar as informações mais gerais obtidas durante a coleta dos dados com as relações dialógicas (Bakhtin, 1999) obtidas durante as atividades filmadas.

## **3. Resultados**

### **Breves informações sobre a cidade de Florianópolis e sua população**

Florianópolis localiza-se na Ilha de Santa Catarina. O município abrange 410 Km<sup>2</sup> de superfície da ilha e mais uma área de 41 km<sup>2</sup> do continente. Por contar com uma orla marítima de 172 Km, distribuída nas suas 44 praias, a chamada “Ilha da Magia” tem no turismo sua principal fonte de renda.

**A escola está inserida num dos bairros mais prestigiados de Florianópolis por seu alto valor imobiliário em decorrência da proximidade da Lagoa da Conceição e de grande área com vegetação ainda preservada, localizando-se entre os bairros Lagoa da Conceição e Porto da Lagoa.**

A comunidade do Canto da Lagoa é caracterizada como um bairro residencial em franco processo de crescimento, cujos habitantes iniciais eram descendentes de imigrantes açorianos e que cada vez mais recebe novos habitantes migrantes de outros Estados do Sul e Sudeste do Brasil.

A imigração açoriana na Ilha de Santa Catarina ocorreu no período entre 1748 e 1756 por colonizadores açorianos que deixaram sua terra natal, o Arquipélago dos Açores, devido aos abalos sísmicos e à superpopulação das ilhas. Os assentamentos açorianos ocorreram com base na estrutura agrária de pequena propriedade familiar. Como a cultura do trigo utilizada na terra natal não se adaptou às novas condições climáticas, os colonos açorianos passaram a cultivar produtos de subsistência como a mandioca, o milho, algodão, café e cana-de-açúcar. Dedicaram-se também à cultura da pesca artesanal (que dependia das épocas do ano em que os cardumes apareciam), à caça às baleias e à produção de óleo desse animal (Piazza, 1983). Esta forma de organização em pequenas propriedades, em que se cultivava e fazia “um pouco de tudo”, teve como consequência a formação de um pequeno produtor independente e dono de seus meios de produção, o que garantia, mesmo que de forma precária, a sua auto-suficiência.

As características pitorescas da cultura açoriana, adaptadas às novas condições de vida, permaneceram vivas na região até o início da década de 80 e, atualmente, podem ser vistas em algumas localidades da Ilha. Estas diziam respeito, sobretudo, ao modo de vida de uma comunidade onde as pessoas se conheciam e se ajudavam mutuamente e às suas várias manifestações culturais, tais como: os bailes nos clubes em que se reuniam também pessoas das comunidades vizinhas; as danças, como o pau-de-fita, o boi-de-mamão, a chamarrita, a ratoeira, a gazona, a quadrilha; e ainda, o Terno dos Reis, a cantoria do Divino, entre outros. O carnaval também era uma importante manifestação cultural em que toda a comunidade “brincava” de jogar água e póvilho uns nos outros, alguns estando mascarados (Lupi, s.d ).

Porém, essa forma de organização social e suas manifestações culturais passaram por mudanças a partir da década de 60 e 70 do século passado, que transformaram a configuração econômica e política da Ilha de Santa Catarina: a conclusão da BR 101, que integrou Florianópolis à rede urbana da região sul; a implantação da Universidade Federal de Santa Catarina e do aeroporto, a vinda da sede da Eletrosul (Centrais Elétricas do Sul Brasileiro), entre outras empresas estatais e federais. Conseqüentemente, ampliaram-se os cargos públicos administrativos e houve um incremento no comércio e na prestação de serviços, o que

trouxe à Ilha “(...) um novo ritmo de cotidiano e crescimento, alterando substancialmente seu espaço, assimilando social e fisicamente a maioria das localidades que se mantinham isoladas.” (Oliveira, 1992, p. 71).

Em decorrência disso, a transformação espacial do canto da Lagoa é considerada “além e conjuntamente” ao desenvolvimento turístico da Ilha, pela transformação da comunidade em bairro de moradia permanente. De qualquer forma, tornou-se um bairro residencial que cresceu em razão do desenvolvimento interno de sua população local e pela expansão da cidade, caracterizado por um processo dinâmico de urbanização e pela mercantilização da terra.

Quanto à população local, é formada pelos “nativos”, cuja cultura foi marcada pela tradição açoriana de subsistência decorrente da pesca, do cultivo de produtos agrícolas, da criação de animais para o consumo próprio e da renda de bilro. E pelos moradores de “fora”, normalmente representados por migrantes paulistas e gaúchos com alto poder aquisitivo e estabelecidos profissionalmente.

O perfil dos pais das crianças que freqüentam a escola, representados pelo pai ou pela mãe da criança, é de descendentes de “nativos” que atuam como prestadores de serviços na própria região e cuja escolaridade majoritária vai do ensino fundamental ao ensino médio.

### **Sobre a cultura lúdica da população local**

As alterações sociais e urbanísticas de Florianópolis nas últimas décadas ocasionaram mudanças estruturais no bairro Canto da Lagoa em razão do crescimento da população. A principal mudança foi a ocupação de terrenos ociosos para a construção de casas e de condomínios para a população migrante, considerada como “de fora” pela população local. Conseqüentemente, constata-se o aumento da circulação de veículos, o que não foi acompanhado por uma adequada infra-estrutura e afetou o modo de vida da população local, bem como as possibilidades do brincar de sua população infantil. Os dados obtidos com os questionários expressam essas mudanças na cultura lúdica de uma geração à outra em relação: aos locais aonde as crianças brincam, com quem elas brincam e, sobretudo, do que elas brincam.

De uma cultura lúdica marcada pelo brincar na rua ou nos quintas das casas e terrenos baldios onde as crianças encontravam-se com outras e com seus vizinhos, experiência dos pais que era marcada sobretudo pela tradição oral das brincadeiras e da produção dos próprios brinquedos, observa-se no discurso das crianças uma tendência mais intimista e consumidora dos bens culturais infantis.

A rua vem sendo cada vez menos considerada como um espaço para o brincar das crianças em decorrência dos inúmeros perigos, tais como o aumento expressivo da circulação de veículos, a não destinação de espaços exclusivos para ciclistas e, em alguns casos, também para pedestres. A exemplo, durante a fase de coleta dos dados aconteceram dois acidentes com crianças da comunidade que foram atropeladas quando circulavam com suas bicicletas. Assim, o sentido atribuído hoje à rua é de que a mesma é um espaço de perigo e

não mais de circulação e de encontro da população local para conversas no final da tarde e para as crianças brincarem, como acontecia nas décadas anteriores (Lago, 2006). A maioria das casas e condomínios que foram construídas recentemente na beira da lagoa pelas pessoas migrantes comportam altos muros e impedem a circulação dos antigos moradores, cuja tradição dizia respeito à pesca e à utilização da lagoa como local de lazer. Este fato atingiu, sobretudo, as crianças, uma vez que “A rua e a praia eram espaços de socialização, onde as crianças se encontravam e costumavam brincar de taco, de bolinha de gude e jogar bola” (Projeto Político Pedagógico, 2005, p.6).

Isso também é demonstrado nos outros dados relativos ao espaço do brincar que evidenciam um maior equilíbrio entre o brincar em casa e nos espaços públicos por parte dos pais. Já para as crianças, aparece a tendência de cada vez mais brincarem “em casa” e “dentro de casa”. Os pais não citam o brincar dentro de casa como uma experiência que tenha sido importante para eles. Já as crianças evidenciam o desejo de brincar em espaços públicos, mas destacam que estes já não estão mais disponíveis.

Outra tendência importante que se evidencia é de as crianças brincarem cada vez mais com apenas um irmão ou irmã, ao contrário dos pais: estes citaram um número maior de vezes que brincavam com os irmãos, o que pode estar relacionada com a tendência de baixa na taxa de natalidade no Estado de Santa Catarina (1). As crianças também citam um maior número de vezes o brincar com primos e na casa de membros da família, o que se aproxima mais de uma concepção social privada e pautada nas relações familiares. Já os pais citam mais vezes o brincar na casa dos vizinhos e na companhia deles, o que demonstra uma abertura maior ao domínio público. Pode-se tentar explicar o fato das crianças brincarem mais com os primos porque muitas vezes os parentes as cuidam durante o período em que os pais trabalham. Da mesma forma, as crianças talvez brinquem menos com os vizinhos justamente porque estes os são cada vez mais estranhos e inacessíveis.

Tanto os pais quanto as crianças citam igualmente os amigos como os parceiros privilegiados para suas brincadeiras. A pergunta que fica é: onde as crianças brincam hoje em dia com seus amigos? Se as crianças citam pouco o brincar na casa de vizinhos e relativamente pouco em espaços públicos, onde então elas brincam? Onde é o espaço de encontro das crianças?

Se a escola é o espaço onde as crianças se encontram todo dia, durante o período letivo, por que ela não é citada como uma possibilidade de espaço para o brincar? Causa estranheza essa omissão, sobretudo porque há na escola em que as crianças investigadas estudam uma brinquedoteca constituída para tal. Da mesma forma, o horário do recreio é de 30 minutos objetivando que as crianças tenham um tempo maior para brincar livremente, diferentemente de outras escolas de Florianópolis, onde o recreio é de 20 minutos. A escola ficou de fora do discurso da população enquanto um local possibilitador de encontro entre as crianças da comunidade para o brincar. Será em decorrência da proibição das crianças utilizarem a quadra nos finais de semana, medida adotada pela direção da escola em função dos vandalismos que

aconteceram? Será ainda pelo fato da brinquedoteca não poder ser utilizada fora do período letivo? Ou é decorrente da dinâmica do funcionamento da brinquedoteca?

A tendência em utilizar menos os espaços exteriores e brincar mais com apenas um irmão ou sozinho parece repercutir também nos brinquedos desejados. Os pais citam como brinquedos mais desejados a bicicleta e patins, ligados diretamente aos espaços externos, já o desejo das crianças atualmente expressa-se por computadores, jogos de videogame e playstation, ligados ao espaço interior da casa. Pode-se considerar, igualmente, que as crianças não tenham expressado um desejo maior por bicicleta e patins porque atualmente os mesmos são mais acessíveis. Considera-se também que no passado havia todo um imaginário em torno da bicicleta, tanto que ela era utilizada no Brasil freqüentemente como prêmio para as conquistas das crianças, sobretudo as escolares.

Outra questão interessante é o grande número de respostas negativas frente ao desejo de possuir um brinquedo. Os pais normalmente justificavam esse dado ao escrever que na época de sua infância eram eles próprios que confeccionavam seus brinquedos, e também por falta de conhecimento de outros tipos de brinquedos. Naquele período, a maioria das famílias da comunidade não dispunha de televisão em casa. Mas como se justifica um número maior de respostas negativas frente ao desejo das crianças da atualidade de possuírem um brinquedo desejado? A televisão faz parte do dia-a-dia da grande maioria das crianças: apenas 7 afirmaram não assistir televisão, e esta é reconhecida como produtora de desejos de consumo pela veiculação publicitária de produtos infantis. Como então se explica essa falta de desejo expressa? Ou serão esses desejos tão efêmeros e tão diversificados em decorrência dos apelos ao consumo que sequer são registrados e apresentados na memória discursiva?

Se observarmos a diferença dos brinquedos e jogos que as crianças possuem em relação aos que os pais possuíam, constatamos o número elevado de brinquedos industriais nos seus acervos. Isso pode significar que elas já possuem todos os brinquedos desejados? Se observarmos igualmente o nível sócio-econômico das famílias, não parece evidente que eles tenham condições de comprar os brinquedos que passam nas campanhas publicitárias da TV. E pela descrição dos brinquedos citados, as crianças não pareciam ter um acervo variado de brinquedos em casa.

Quem sabe foi o desejo das crianças que mudou de foco? Como vimos, os desenhos infantis e as novelas são os programas de TV mais assistidos pelas crianças. Na época da coleta de dados, a novela Rebelde(2) era vista por grande parte das crianças investigadas e compunha um dos enredos das suas brincadeiras na brinquedoteca. Junto com essas brincadeiras, circulavam pela escola camisetas, CDs e outros produtos ligados aos personagens dessa novela. Vamos então tentar compreender esse processo.

### **Mídia e produção cultural para as crianças**

A partir da década de 80 houve no Brasil um aumento significativo da produção cultural de programas de televisão, revistas, literatura, filmes, brinquedos e jogos voltados para as



crianças. Esse movimento caracterizou-se como reflexo e consequência de mudanças políticas, econômicas e estruturais brasileiras, e afetou significativamente o modo de vida das crianças, independentemente das classes sociais.

Dentre essas produções, as que chegam mais facilmente às crianças das diversas classes sociais, são os programas de televisão. Pesquisa realizada por Girardello (2001) pode ilustrar tal situação. Ao entrevistar crianças de quatro escolas de regiões sócio-culturais diferentes na cidade de Florianópolis, a autora constatou que o equipamento de mídia que as crianças mais têm em casa é a televisão, e é em frente a essa que a maior parte delas passa o seu tempo livre.

Vale a pena resgatar a obra de Brougère (2004) quando o autor destaca um dos paradoxos da televisão na atualidade: ao mesmo tempo em que essa mídia confronta a criança com o mundo adulto, ela põe em cena a especificidade da infância. Na sua ótica, a lógica de veiculação de produtos voltados especificamente para as crianças, através do financiamento de programas infantis, obedece ao princípio de uma sociedade de difusão de programas que vende um público (uma audiência) específico definido pelo número e/ou pelas características sócio-demográficas (criança de uma certa idade ou sexo) a um anunciante, a uma sociedade ou órgão que queira transmitir uma mensagem. Isso, por sua vez, permite ao fabricante que comprou o público-alvo infantil veicular mensagens com linguagens específicas que chegam diretamente às crianças, sem passar pelo crivo dos pais. Ou seja, a publicidade veicula, através da televisão - meio de comunicação de fácil acesso às crianças -, imagens ligadas ao desejo de se identificarem com o mundo dos adultos através da beleza, da riqueza e da aventura, e a busca da satisfação das expectativas dos pais em relação à imagem de infância e de criança ideais (Brougère, 2004).

Constatou-se com a pesquisa que as novelas são vistas pelas crianças na mesma medida que os desenhos infantis, com grande destaque das mesmas para as meninas. Salienta-se, ainda, que a novela Rebelde obedece exatamente à lógica da produção de imagens de beleza, de riqueza e de sucesso descritas por Brougère (*ibid*). Por sua vez, tanto as meninas quanto os meninos assistem programas infantis que são veiculados pelos canais abertos de televisão e são acessíveis ao grande público. Neles, a publicidade investe no apelo ao consumo de produtos variados, sejam brinquedos, alimentos, itens de vestuário e outros. Muitas vezes são vinculadas as imagens de personagens dos desenhos animados e das apresentadoras infantis ao consumo desses produtos, caracterizando um apelo explícito à identificação pretendida e à reprodução de seus padrões de consumo.

A diferença de gênero é vista como essencial pelo marketing na valorização das imagens de brinquedos que veicula, uma vez que busca a identificação dos seus consumidores. Isso pode ser observado nas imagens que são veiculadas pela mídia na publicidade de brinquedos e de outros artefatos dirigidos ao público infantil: nos brinquedos voltados ao público masculino, destaca-se o incentivo à agressividade, à complexidade, ao raciocínio lógico-matemático e a ênfase na aventura. Já em relação aos brinquedos dirigidos ao público feminino, veicula-se a imagem de espaços domésticos, relações familiares, doçura e cores neutras. Tais divisões de

condutas foram observadas na pesquisa de Martins (2002) quanto às características da escolha de temas e do enredo de brincadeiras de faz-de-conta de crianças pré-escolares. Da mesma forma, foram evidenciadas na pesquisa de Conti e Sperb (2001) quando as autoras demonstram como as mães descrevem as brincadeiras e os tipos de objetos distintos ao estabelecer normas específicas típicas para cada gênero.

Brougère (2004) questiona: a indústria desempenha um papel de reforço desses estereótipos por intermédio do brinquedo ou responde a uma lógica social? O próprio autor responde ao argumentar que o que ela busca é uma definição do público alvo para a venda dos produtos por meio da sua divulgação e, ao fazer isto, participa da constituição de experiências lúdicas específicas para cada gênero. Assim, se por um lado há sugestões em relação ao gênero que são permanentemente produzidas e veiculadas, por outro, através do brincar, as crianças reconstróem ativamente tais papéis que lhes são apresentados. Desse modo, a criança aparece como um co-construtor da sua cultura num contexto social em que suas ações não podem ser isoladas de um sistema de interações com os pais ou iguais, do qual, entre outros, ela participa ao pedir e receber objetos, ao falar deles, ao mostrá-los, ao usá-los, ao deixá-los de lado (*ibid.*).

Mas, como demonstram os dados, houve um aumento significativo nas brincadeiras de expressão artística por parte das crianças, sobretudo das meninas, tais como cantar, dançar, representar... como os astros do grupo Rebelde. Já as brincadeiras com bola são o destaque para os meninos que, dentre elas, citam o futebol como a principal mesmo se afirmam faltar espaços propícios para tal. Sabe-se também que este é considerado o esporte nacional, brincadeira de todo e qualquer menino independente da condição sócio-econômica e cultural, e o quanto há de imaginário em torno do jogador de futebol, o que se apresenta também como imagem para o marketing vender seus produtos.

Ao contrário do grande número e da grande variedade de programas de televisão que foram citados nos questionários, mas que não foram descritos e analisados neste trabalho, evidenciou-se uma diminuição do número e da variedade de brincadeiras tradicionais citadas pelas crianças, em comparação às citadas pelos pais. Diferenciou-se também o consumo de brinquedos industriais, maior para as crianças, em comparação aos artesanais e à produção dos brinquedos ecológicos, citados pelos pais (3).

### **O brinquedo e brincar como produções culturais que são ressignificadas pelas crianças**

Assim como Manson (1997), Benjamin (2002), ao descrever a história do material e da técnica da qual eram feitos os brinquedos infantis, considerados inicialmente como um artigo secundário e frívolo, demonstra como a história da infância esteve ligada ao próprio processo de constituição das relações de produção vigentes. Ao se perguntar sobre quais materiais estavam disponíveis e quais as técnicas eram utilizadas em determinada situação, buscava

compreender como a economia se organizava e na qual tornava possível uma certa concepção de infância.

Se inicialmente os brinquedos eram feitos em oficinas pelos artesãos, como sub-produto de uma técnica já utilizada e a partir da matéria prima da madeira, do estanho, da cera, entre outros, a partir do século XIX surgem indústrias especializadas na fabricação dos brinquedos. Entretanto é no século XVIII que se começa a perceber a criança enquanto um consumidor em potencial o que, conseqüentemente, leva à expansão da sua produção. Conseqüentemente, o autor destaca o processo de emancipação do brinquedo que começa a se impor em relação ao controle familiar, tornando-o cada vez mais estranho às crianças e aos pais.

Como no caso desta pesquisa, quando os pais citam que eles fabricavam seus próprios brinquedos e brincavam depois de terminar as tarefas domésticas, indicam uma forma de organização econômica e social, e o reflexo de um determinado lugar das crianças na vida familiar, diferente de hoje em dia. Naquele tempo, a vida era regida pelo sistema rural de produção em que a participação das crianças nas atividades laborais da família ou muitas vezes da comunidade era considerada normal, como nas “farinhadas”, onde toda a comunidade se reunia para fazer coletivamente a farinha de mandioca. Assim, muitos brinquedos construídos e muitas das pautas das brincadeiras relacionavam-se diretamente à essas atividades cotidianas e coletivas.

Para ilustrar essa situação, encontram-se reunidas no Museu de Antropologia da UFSC as esculturas em argila de Francklin Cascaes que retratam crianças brincando como parte do conjunto das suas obras sobre a cultura açoriana na Ilha da Santa Catarina. O interessante é destacar que, num primeiro olhar, torna-se difícil de distinguir se essas são esculturas de crianças brincando ou de adultos trabalhando. Tal fato pode ter duas explicações: ou elas expressam a dificuldade do artista em esculpir corpos infantis visto que o mesmo podia não possuir o domínio da técnica por ser autodidata, ou elas apresentam a estatura e feições de “adultos em miniatura” justamente por corresponder à compreensão da infância da época. Problematizam-se essas esculturas porque elas apresentam um modo de vida em que não se visualiza uma divisão como a que se apresenta na atualidade entre as atividades e o mundo das crianças e dos adultos: naquele tempo as crianças participavam das tarefas laborais, assim como os adultos dos jogos e das brincadeiras, pois ambos eram comuns e ocorriam freqüentemente nas épocas de cultivo e nas festas sazonais. Essas festividades, por sua vez, eram realizadas em espaços públicos, tais como praças e ruas que eram também consideradas como locais de encontro e de convívio coletivo. Cita-se como exemplo a Ratoeira, o Boi-de-mamão e a hoje controvertida Farra-do-Boi.

De qualquer forma, tais esculturas destacam como o conteúdo imaginário das brincadeiras das crianças está ligado ao modo de vida ao qual elas fazem parte, expressando um determinado modo de organização das relações sociais das quais ativamente participam. É nesse sentido que as brincadeiras são formas de *mimesis*, faculdade fortemente relacionada à memória. Não por outro motivo, é que Walter Benjamin, destacou que “As brincadeiras infantis são impregnadas de comportamentos miméticos, que não se limitam de modo algum à

imitação das pessoas. A criança não brinca apenas de ser comerciante ou professor, mas também moínho de vento ou trem.” (Benjamin, 1993, p. 108).

Brougère (2004) compartilha com Benjamin o ponto de vista de que o brinquedo estabelece uma relação entre o mundo dos adultos e o das crianças. O autor destaca que o brinquedo participa da construção da infância, pois é ao mesmo tempo, consequência, reflexo e uma das suas causas. Demonstra a transformação radical ocorrida com o brinquedo em relação às suas características, ao modo de promovê-lo, e até mesmo de consumi-lo nas três últimas décadas. Aponta como principais características dos brinquedos da contemporaneidade o predomínio do plástico sobre a madeira, o surgimento dos jogos eletrônicos, que passaram a ter um mercado importante, dos programas de televisão para crianças, da propaganda televisiva de brinquedos. Assim, de forma geral, os brinquedos já não são os mesmos daqueles inicialmente idealizados pelos artesãos ou construídos pelas crianças, pois se tratam de objetos da modernidade, concebidos pela lógica do mercado e impensáveis sem ele.

O autor busca compreender as implicações de tais mudanças no conteúdo das brincadeiras das crianças. Na sua visão, as crianças se apropriam de forma ativa desses objetos culturais, veiculados pela mídia e nas quais são produzidos intencionalmente com significados voltados para as práticas culturais infantis. Quando os personagens dos desenhos infantis e dos filmes são transformados em brinquedos, fazem parte do universo narrativo e simbólico o qual, na maioria das vezes, determina o conteúdo imaginário das brincadeiras das crianças, a exemplo dos Power Rangers, Pokémon, Yu-Gi-Oh. Mas o autor entende que nem por isso, quando as crianças se utilizam dessas imagens nas suas brincadeiras, deixam de se posicionar, pois elas não as recebem passivamente. Isso porque as crianças não se limitam a recordar em suas brincadeiras suas experiências vividas, mas elas as elaboram criativamente, combinando-as entre si e edificando com elas novas realidades de acordo com seus desejos e necessidades (Vygotski, 2003).

#### **4. Conclusões**

Se Brougère (1998) denomina de *cultura lúdica* o conjunto de códigos que permitem tornar a brincadeira possível e que se configura numa combinação complexa entre a observação da realidade social, os hábitos de jogo e os suportes materiais disponíveis, assim, a criança constrói a cultura lúdica de referência brincando, ou seja, precisa partilhar dessa cultura para brincar. Neste sentido, as crianças desenvolvem essa cultura com pares, pois aprendem com outras crianças nos espaços de troca em comum. Estes espaços possibilitam a apropriação, a reinvenção e a reprodução do mundo que as rodeia ao partilhar conhecimentos que contém elementos culturais oriundos da cultura dos adultos, e que são transmitidos de uma geração à outra de crianças (Sarmiento, 2004).

Porém, mesmo se os amigos são citados como os parceiros mais requisitados para o brincar, observou-se uma tendência das crianças brincarem em espaços interiores, com

brinquedos que podem ser utilizados sozinhos ou partilhados entre poucas crianças. Da mesma forma, observou-se um maior consumo de brinquedos industriais e uma menor expressão e variedade de brincadeiras de tradição oral.

Salienta-se a importância de se realizarem outras pesquisas científicas que aprofundem como acontecem essas novas formas de expressão, produção e circulação da cultura lúdica infantil na atualidade. Sobretudo com crianças como dessa comunidade onde ainda se apresentam certos traços de uma cultura típica que vem desaparecendo pouco a pouco em razão do processo de globalização e da urbanização acelerada.

Com essas transformações há um acesso maior aos brinquedos industrializados e aos meios de comunicação de massa, que difundem determinados tipos de brinquedos e brincadeiras e que servem como pautas para o brincar das crianças. Questiona-se: qual é então o papel de uma brinquedoteca escolar? Se partirmos do pressuposto de que a narrativa expressa na brincadeira das crianças é produzida a partir do contexto que as afeta, observá-las em relação dialógica ao brincar pode trazer indicadores interessantes de como e o que elas se apropriam ao reproduzirem, interpretarem, recriarem, e ressignificarem os bens culturais a elas apresentados direta ou indiretamente. Brinquedotecas, por sua vez, são construídas por adultos para crianças, e nos brinquedos ali disponíveis se expressam os saberes, os valores, as expectativas e as tentativas de intervenções adultas que, em tese, são permanentemente ressignificados pelas crianças. Eis o que será analisado na continuidade desta pesquisa.

#### **Notas Finais:**

(1)Novela de origem espanhola que passa em canal público no Brasil cujas informações podem ser encontradas no site do Cartoon Network cujo link é: <http://www.boomerangla.com/portuguese/promos/rebelde/> e explica o enredo da trama: “A Elite School é uma escola de prestígio internacional, onde adolescentes de classe alta recebem educação de alto nível e estabelecem contatos que lhes garantem um futuro cheio de sucesso. A escola também conta com um programa de bolsa de estudos para jovens com poucos recursos, mas que tenham um bom nível”

(2)Para saber mais sobre os índices de natalidade no Estado de Santa Catarina, ver a reportagem do jornal ANotícia no site : <http://www.an.com.br/2007/ago/09/0ger.jsp>. E para saber mais sobre os índices de natalidade na América Latina que foram obtidos pela « Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (Cepal) », órgão ligado às Nações Unidas, ver o site <http://www.eclac.org/brasil/>

(3)Brinquedos industriais, artesanais e ecológicos é categorização proposta por Manson (1997).

## **5.Referências bibliográficas:**

Bakhtin, M. & V. (1999). *Marxismo e filosofia da linguagem : problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. 9 ed. São Paulo : Hucitec.

Benjamin, W. (2002). *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Ed. 34. São Paulo : Duas Cidades.

Borda, R. M. (2006). *El papel de los videojuegos en el desarrollo del pensamiento narrativo : una experiencia extraescolar*. Thèse de Doctorate. Universidad de Alcalà de Hanares. Espanha.

BRASIL. CONVENÇÃO SOBRE OS DIREITOS DA CRIANÇA. Adotada pela resolução n. L . 44 (XLV) da Assembléia Geral das Nações Unidas, em 20 de novembro de 1989 e ratificada pelo Brasil em 20 de setembro de 1990.

\_\_\_\_\_. (1991). ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Lei 8.069/90, de 13 de julho de 1990. São Paulo : CBIA.

Brougère, G. (2004). *Brinquedos e companhia*. São Paulo : Cortes.

\_\_\_\_\_. (1998). « A criança e a cultura lúdica ». In. Kichimoto, T. *O brincar e suas teorias*. São Paulo : Pioneira.

Conti, L. de. & Sperb, T. M. (2001). « O brinquedo de pré-escolares: um espaço de ressignificação cultural ». In.: *Psicologia : Teoria e Pesquisa*. Brasília, vol.17, n°1, p 14-21.

Costa, C. (2002). Entre quatro paredes. *Educação*, ano 28; n°250, p.45-53.

Giraldello, G. (2001). O imaginário infantil e as mídias: um estudo de recepção junto a criança de primeira-série em Florianópolis. *Relatório de pesquisa- FUNPESQUISA*.

Harvey, D. (1993). *A condição da Pós-modernidade : uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo : Edições Loyola.

Lago, M. C. de S. (1996). Modos de Vida e Identidade: sujeitos no processo de urbanização da Ilha de Santa Catarina. Florianópolis : Editora da UFSC, 274 p.

Lima, M.. W. de S. (1994). *A importância da qualidade do espaço na educação das crianças*. São Paulo : Criança, n°27.

Luna, S.V. (1998). *Planejamento de pesquisa : uma introdução*. São Paulo: EDUC.

Lupi, J. e S. (s.d.). *São João do Rio Vermelho: memória dos Açores em Santa Catarina*. Ed. Grafosul.

Martins, J. A. O. J. (2002). *O jogo protagonizado: um estudo sobre o desenvolvimento do jogo protagonizado em um grupo de crianças de educação infantil*. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Paraná. Curitiba, Brasil.

Manson, M. (1997). « Pour une histoire économique du jouet dans la France D'Ancien Régime (XVIIIe Siècles) ». In. *Jouets et objets ludiques. Les champs de la recherche. Actes du Colloque International sur le jouet*. Angoulême – FR. Université Paris Nord et Centre Universitaire de la Charente, p. 13-35.

Oliveira, L. T. A. (1992). *O Rio Vermelho no seu vir-a-ser cidade: estudo da dinâmica da organização espacial*. Mémoire de Master. Universidade de São Paulo. São Paulo, Brésil.

Oliveira, C. M. A. S. de. (2002). *O ambiente urbano e a formação da criança*. Tese de doutorado. Universidade de São Paulo. São Paulo, Brasil.

Piazza, W. F. (1983). *Santa Catarina: sua história*. Florianópolis : Ed. da UFSC /Ed. Lunardelli.

Pino, A. (2005). « As marcas do humano: às origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. Vigotski ». São Paulo : Cortez.

Pinto, M. R. B. *A condição social do brincar na escola: o ponto de vista da criança*. Florianópolis, 2003. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, Brasil.

Pinto, & Sarmiento, M. J. (org.) (1997). *As crianças, contextos e identidades*. Portugal: Universidade do Minho.

PREFEITURA MUNICIPAL DE FLORIANÓPOLIS, SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. (2005). Projeto Político Pedagógico. Escola Desdobrada João Francisco Garcez,

Sarmiento, M. J. (2004). « As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade ». In. Sarmiento, M.J. & Cerisara, (coord). *Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e da educação*. Porto, Portugal : Asa Editores SA.

Soares, N. F. (1997). « Direitos da criança: utopia ou realidade? » In.: Pinto , M. & Sarmiento, M. J. (coords.) *As crianças - contextos e identidades*. Portugal: Universidade do Minho, p. 77-110.

Vygotski, L.S. (1987). *Pensamento e Linguagem*. São Paulo : Martins Fontes.

\_\_\_\_\_. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. 6 ed. Madri : Ed. Akaal.