



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

QUÉREN-HAPUQUE DOS SANTOS ANDRADE

O DIA DO BRINQUEDO NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL: retratos da
cultura lúdica infantil na contemporaneidade

João Pessoa

2024

QUÉREN-HAPUQUE DOS SANTOS ANDRADE

O DIA DO BRINQUEDO NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL: retratos da
cultura lúdica infantil na contemporaneidade

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba -
UFPB, como requisito parcial para a obtenção do
grau de licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Nádia Jane de Sousa

João Pessoa

2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

A553d Andrade, Quéren-Hapuque dos Santos.

O dia do brinquedo na escola de educação infantil:
retratos da cultura lúdica infantil na
contemporaneidade / Quéren-Hapuque dos Santos
Andrade.

- João Pessoa, 2024.
43 f.: il.

Orientação: Nádia Jane de Sousa.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Cultura lúdica. 2. Crianças. 3. Brinquedos. 4.
Mídias digitais. I. Sousa, Nádia Jane de. II.
Título.

UFPB/CE CDU

373.2(043.2)

QUÉREN-HAPUQUE DOS SANTOS ANDRADE

O DIA DO BRINQUEDO NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL: retratos da
cultura lúdica infantil na contemporaneidade

BANCA EXAMINADORA

Nádia Jane de Sousa

Profa. Dra. Nádia Jane de Sousa (Orientadora)

Rayssa Maria Anselmo de Brito
(Examinadora)

Karen Guedes Oliveira
(Examinadora)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a **Jesus Cristo**, por estar sempre comigo, por ter me dado saúde e paz nessa jornada tão difícil.

Aos meus pais, **Maria** e **Loami**, por todo apoio, amor e ajuda nos momentos que não estava tão bem, vocês são exemplo em minha vida.

Ao meu irmão, **Quir-Heres** por valorizar os meus estudos, aos meus sobrinhos **Quir-Heres Filho** e **Loami Neto**, vocês são meus filhos do coração.

Ao meu namorado, **Felipe**, que sempre esteve comigo, você é um dos meus principais incentivadores, você anima meus dias.

Aos meus avós, **Maria**, avó paterna, a senhora foi uma pessoa única, sempre lembrarei do salmo 91 por causa da senhora. E meu avô materno, **José**, o senhor sempre me encheu de carinho e nunca esquecerei como o senhor me chamava carinhosamente de “Branca”, pois achava meu nome difícil.

As minhas amigas de jornada acadêmica **Maria Carolina** e **Tayane**, vocês tornaram às noites na UFPB mais divertidas e suportáveis, sabíamos que estar ali não era fácil, saímos do interior à tarde para chegar muitas vezes de madrugada, mas isso não nos fez desistir.

À **Raiane Ellen**, uma pessoa incrível, a conheci no meio do percurso, mas valeu para toda vida, você é incrível, sempre acolhedora e engraçada, deixando um rastro de luz por onde passa, obrigada, você é muito forte.

À professora **Nádia Jane**, aprendi muito com você, sua paciência e ensinamentos levarei por toda carreira docente.

A todos que conheci durante a graduação, levarei comigo histórias de vida e experiências únicas, acredito que a Educação um grande impulsionador de vidas, pois ela impulsionou a minha a querer mais e não me contentar com pouco.

Aquele que habita no esconderijo do Altíssimo, à sombra
do Onipotente descansará.

(Salmos 91:1)

RESUMO

O presente trabalho visa discutir acerca da cultura lúdica infantil na contemporaneidade, buscando responder a seguinte questão: como as crianças se apropriam da cultura e reconstróem a mesma a partir dos brinquedos que possuem? Para tanto, foram realizadas observações dos brinquedos que as crianças entre 2 a 6 anos, levam para a instituição de Educação Infantil, no dia instituído como “dia do brinquedo”. Nesse sentido, o trabalho tem como objetivos específicos entender como as relações sociais fornecem subsídios para a cultura lúdica na atualidade, bem como compreender como as mídias digitais influenciam a cultura lúdica e os brinquedos infantis, analisar como os brinquedos têm sofrido influências das indústrias de consumo e, por fim, identificar os brinquedos que os meninos e as meninas levam para a escola no dia do brinquedo. O trabalho pautou-se na compreensão de que o brincar é inerente das infâncias e deste modo é por meio dele e do contato com outros sujeitos que as crianças se apropriam da cultura tornando-se protagonistas na sua reconstrução. Também se destacou a importância dos brinquedos e como eles sofreram mudanças ao longo do tempo, devido aos avanços da indústria de consumo e das mídias e de que modo isso é refletido no brinquedo que as crianças brincam e levam para o espaço escolar. Como resultados, verificou-se que os brinquedos trazidos pelas crianças sofrem forte influência midiática e que durante as brincadeiras há divisões entre meninos e meninas.

Palavras-chave: Crianças. Cultura lúdica. Brinquedos. Mídias. Consumo.

ABSTRACT

This paper aims to discuss children's play culture in contemporary times, seeking to answer the following question: how do children appropriate culture and reconstruct it using the toys they have? To this end, observations were made of the toys that children aged between 2 and 6 bring to the Early Childhood Education institution on the day known as "Toy Day". In this sense, the work has the specific objectives of understanding how social relations provide subsidies for play culture today, as well as understanding how digital media influence play culture and children's toys, analyzing how toys have been influenced by consumer industries and, finally, identifying the toys that boys and girls take to school on toy day. The work was based on the understanding that play is inherent to childhood and that it is through play and contact with other subjects that children appropriate culture, becoming protagonists in its reconstruction. We also highlighted the importance of toys and how they have changed over time due to advances in the consumer industry and the media, and how this is reflected in the toys that children play with and take to school. The results showed that the toys brought by the children are strongly influenced by the media and that during play there are divisions between boys and girls.

Keywords: children. Playful culture. Toys. Media. Consumption.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
2 A CRIANÇA NA CONTEMPORANEIDADE E AS MÍDIAS DIGITAIS: CRIANÇAS CONECTADAS.....	11
3 A CULTURA LÚDICA E A SUA PRODUÇÃO E A RELAÇÃO DA MESMA COM A CRIANÇA NA ATUALIDADE.....	16
3.1 O brinquedo na contemporaneidade.....	23
4 METODOLOGIA	25
4.1 Brinquedos levados pelas meninas.....	27
4.2 Análise de dados: Os brinquedos das meninas.....	31
4.3 Brinquedos levados pelos meninos.....	33
4.4 Análise de dados: Os brinquedos dos meninos.....	37
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
6 REFERÊNCIAS.....	43

Introdução

As discussões envolvendo o brincar são muitas, pois todos os seres humanos passam pelas infâncias, fase da vida caracterizada, especialmente, pelo ato de brincar, com as pessoas que cuidam da criança, com outras crianças e/ou com brinquedos. Entretanto, muitos vêem o brincar como algo momentâneo sem muito valor de aprendizado e trocas significativas. Segundo Brougère (1998, n.p.) “Antes das novas formas de pensar nascidas do romantismo, nossa cultura parece ter designado como "brincar" uma atividade que se opõe a "trabalhar" ”.

Contudo o ato de brincar é bem mais complexo, pois se mostra imbricada em outros aspectos sociais e corporais, como: o sistema muscular, o sistema ósseo e o sistema nervoso (Brougère, 1998).

Nosso foco, no entanto, não são as estruturas corporais e nem como as mesmas funcionam no ato de brincar, mas a importância do brincar no aprendizado, na construção e reconstrução cultural e como isso se reflete na cultura lúdica da criança na atualidade e seus reflexos nos brinquedos utilizados.

O que é aceitável em nossa cultura, em outras é tido como algo errado, e isso também se reflete no ato de brincar; na nossa cultura e em nossas leis o brincar é tido como um momento de aprendizagem, no qual a criança aprenderá primeiramente com os adultos de referência e posteriormente com os integrantes do seus círculos sociais. Nessas interações, as crianças estarão aprendendo a cultura e reconstruindo a mesma, por isso é importante entender como se dá esse processo e como ele é denominado.

Como a cultura é construída em sociedade, ela assumirá características inerentes a época em que está situada. Assim, como estamos vivendo imersos nas tecnologias digitais, a cultura tem sofrido forte influência das mesmas, principalmente das telas como: televisores, celulares, notebooks, computadores, tablets etc. Independente da classe social que ocupa, o acesso às tecnologias é uma realidade.

Segundo Fantin e Miller (2017, p. 179)

No contexto brasileiro, os dados da pesquisa Cetic revelam que o acesso de crianças e de jovens entre 10 e 15 anos à Internet vem acontecendo cada vez mais cedo, passando de 70% em 2012 para 75% em 2013; e o primeiro acesso à Internet entre crianças de 6 e 7 anos passou de 35% em 2012 para 37% em 2013. Em famílias de até 1 salário mínimo o primeiro acesso das crianças à Internet ocorreu depois dos 12 anos.

Assim, evidencia-se que as tecnologias permeiam nossa sociedade, trazendo consigo aspectos bons e ruins; a cultura atualmente está ligada às mídias tanto para divulgação de produtos, marcas, etc., quanto para tecer críticas à ela. Deste modo, tendo o acesso precocemente, as crianças precisam de supervisão ao fazer uso das tecnologias, já que são seres em processo de desenvolvimento.

Diante das questões apresentadas, o problema central dessa pesquisa é: Como as crianças se apropriam da cultura e reconstroem a mesma a partir dos brinquedos que possuem? Como objetivo principal intentamos: Entender como as relações sociais fornecem subsídios para a cultura lúdica infantil na contemporaneidade. Como objetivos específicos, buscamos: compreender como as mídias digitais influenciam a cultura lúdica e os brinquedos infantis; identificar e analisar os brinquedos que os meninos e as meninas levam para a escola no dia do brinquedo.

Sendo assim, o trabalho ficou dividido em 4 (quatro) capítulos, sendo o primeiro este capítulo introdutório, no qual apresento o delineamento do trabalho a ser desenvolvido; em seguida, o trabalho abordará a criança na contemporaneidade e as mídias digitais: crianças conectadas e os conteúdos que consomem.

No terceiro capítulo desse trabalho irá percorrer sobre como as crianças se apropriam e reconstroem a cultura. No quarto capítulo daremos enfoque ao brinquedo na contemporaneidade, analisando como são os brinquedos de menina e de menino e a influência da cultura, de que materiais são feitos e a influência das mídias e da cultura digital sobre eles e como as crianças fazem uso dos mesmos.

Por fim, traremos a conclusão, destacando os aspectos mais relevantes deste trabalho e ressaltando que esse tema é vasto, com inúmeras possibilidades de pesquisa, pois a cultura nos constitui como indivíduos sociais e ela está em constante mudanças, como nós estamos.

2. A criança na contemporaneidade e as mídias digitais: crianças conectadas.

O conceito de infâncias muda historicamente em função de determinantes sociais, culturais, políticos e econômicos. Nesse sentido, a cultura, as artes e a literatura têm sido aliadas na percepção do modo como a sociedade vê as infâncias. A criança é caracterizada pela sua capacidade imaginativa, tendo ela um olhar curioso e atento ao mundo que tende a explorar ativamente.

No Brasil, o Estatuto da criança e do Adolescente define criança a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade. Na Constituição Federal Brasileira 1988 é assegurado que:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, 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, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

O conceito de infâncias foi construído ao longo do tempo; o sentimento de infância existia, mas não como conhecemos na atualidade. Anterior a isto já se tinha a visão de criança, entretanto a mesma ocupava funções sociais diversas, muitas vezes não inerentes ao seu tamanho, idade e capacidade cognitiva. A criança era caracterizada como um adulto em miniatura e isso era refletido em suas vestes e comportamento.

Segundo Nogueira (2012, p. 10) “a construção histórica do sentimento de infância foi assumindo diferentes significados ao longo do tempo, a partir das relações sociais e não apenas em função das especificidades da criança.”

A criança burguesa era vista como frágil e necessitava de cuidados, sendo exemplar clássico do novo significado de infância. Enquanto isso, no contraponto, temos as crianças pobres, que tinham suas necessidades negligenciadas devido a classe social que ocupavam, a necessidade de sobrevivência as conduzia a uma adultização.

O conceito de infância vai se modificando ao longo do tempo, modificando-se de acordo com a classe social que ela faz parte, já que sendo rica terá menos atribuições, ou seja, não precisará desempenhar funções de um adulto como trabalhar; a família que está inserida, que também sofre modificações de acordo com o período histórico que pertence, é fator que contribui na constituição do ser criança.

Segundo Momo (2024, p.8),

A infância nem sempre existiu tal qual a conhecemos na atualidade. Foi um longo processo, ocorrido durante o período da Modernidade, composto por uma série de condições que possibilitaram a invenção da infância, de um determinado tipo de infância.

Alguns nomes como Comenius, Rousseau e Pestalozzi são destaque ao discutirmos infâncias, pois eles ressaltaram as infâncias, tornando-a uma pauta a ser discutida e destacada socialmente. Segundo (2012, p. 19) “O sentimento de infância hoje nas instituições tem suas raízes nas ideias desses autores, entretanto, cabe salientar que tais instituições são resultadas das mudanças relacionadas ao desenvolvimento urbano e à industrialização”.

A televisão tem esse papel, pois durante muitos anos ocupou lugar de destaque nos lares, as famílias se reuniam envolta dela para assistir à programação, com o passar do tempo as crianças passaram a ter mais domínio sobre essa tecnologia e manuseavam mais as tvs.

Com o surgimento da internet os computadores ganharam destaque e passaram a ocupar alguns lares; no início era caro e poucas famílias tinham acesso a ele, porém com sua popularização tornou-se item em muitas casas, entretanto com ele a informação chega mais rápida.

As crianças não estavam fora desse contato, pois se em casa tinha o computador muitas delas faziam uso do mesmo. Com as tecnologias avançando chegaram os aparelhos celulares com acesso a internet, isso marcou o modo de consumir informação e de se comunicar. As infâncias estão sendo desconstruídas e ganhando outros aspectos inerentes ao público adulto, elas têm acesso a conteúdos voltados aos adultos, deste modo tendo contato com conteúdos muitas vezes de

cunho visual e fazendo interpretações de imagens que não são direcionadas a sua fase da vida, com isso rompendo com o significado social atribuído às infâncias.

Segundo Momo (2014, p. 12, APUD STEINBERG e KINCHELOE, 2001)

[...] a cultura infantil deixa de ser produzida e propagada de criança para criança segundo costumes locais e passa a ser inventada predominantemente por adultos em grandes corporações, cujas estratégias são os princípios do prazer e do livre mercado.

As infâncias, por ser uma construção social e histórica, sofre modificações, já que a sociedade atual vive em constantes transformações culturais, políticas etc. Assim, as infâncias terão mudanças de acordo com o tempo e local histórico em que está inserida.

Por conseguinte, se antes a família, a igreja e a escola eram as principais instituições educativas, atualmente as tecnologias e as mídias passaram a também serem importantes veículos educativos. Nesses espaços, muitas crianças aprendem as primeiras palavras, músicas e desenvolvem seus interesses e gostos. (Momo 2014, p. 13).

Com todas as informações disponíveis, vivemos de forma acelerada, e as crianças não estão protegidas, talvez elas sejam mais afetadas que os adultos, porque não são capazes de identificar o que é adequado ou não para elas, deste modo, causando interpretações erradas dos conteúdos consumidos.

Assim, toda informação é rápida e pouco permanece, pois logo temos outras e outras informações chegando, nos adaptamos a uma cultura de pouca duração, na qual ansiamos pelo novo. As infâncias contemporâneas vivenciam esses moldes do agora, das tecnologias e do consumo de tudo que é oferecido a elas, já que muitos são os conteúdos e produtos voltados para elas.

As crianças vivem imersas em mundo de tecnologias da informação, elas são bombardeadas por todos os lados por vários anúncios apelativos de brinquedos, alimentos, roupas, calçados e os mais variados produtos que inúmeras marcas tentam lançar aos olhos das crianças. Assim elas ficam rodeadas de informações e por não conseguirem filtrar o que realmente necessitam para uso próprio, pois ainda

estão em desenvolvimento, apelam aos pais ou responsáveis legais para terem tais produtos.

Para Tomaz (2017),

tudo aquilo que é ofertado à criança, sejam brinquedos, brincadeiras, lugares para brincar (ou até mesmo negado a elas) participa de sua experiência lúdica e, portanto, da construção de uma cultura específica. Isso inclui a mídia, particularmente a televisão e, mais recentemente, os sites de redes sociais.

As crianças inseridas no mundo digital e suas tecnologias, nos ambientes digitais de brincar e interagir, reproduzem diálogos e atitudes provenientes de jogos, vídeos e desenhos infantis. Elas vivenciam o lúdico de uma forma peculiar que muitas vezes parece estranho, pois é uma interação proveniente de telas e não presentes no meio social da criança, elas reproduzem diálogos e comportamentos causadores de estranhamento, pois leva ao questionamento dos responsáveis “Em qual local ela aprendeu isso?”. A resposta é fácil quando os responsáveis, param e observam o que as crianças consomem. Elas aprenderam nas telas.

Esses pequenos consumidores de canais de YouTube, de conteúdos vinculados pela tv, das plataformas de jogos online e jogos disponíveis em lojas virtuais, replicam as suas culturas lúdicas repletas de palavras que nos parecem inexistentes ou impronunciáveis. As crianças consomem conteúdos produzidos por crianças, os famosos youtubers mirins, com canais tendo um grande número de inscritos, visualizações e likes.

Essas crianças passaram a ser influenciadores digitais, ditando muitas vezes o que comer, vestir e brincar. Mas não são apenas crianças que produzem conteúdo infantil; muitos adultos viram nesse público uma forma de ganhar dinheiro, a exemplo de alguns grandes youtubers como: o brasileiro Lucas Neto, do norte americano Stevin John mais conhecido como Blippi; são adultos, porém tendo seu conteúdo voltado para as crianças.

Nesses canais, produzem conteúdo e geram uma enorme receita, muitas vezes usando suas casas como cenário e nelas produzindo vídeos, dos mais variados temas como: abrindo brinquedos, provando comidas, mostrando parques de diversão ou viagens para a Disney. Tomaz (2017, n.p.) afirma que “[...] a cultura lúdica é constantemente atravessada por uma cultura material, da qual fazem parte,

por exemplo, o brinquedo e as novas tecnologias, os quais afetam diretamente as regras e os modos de jogar.”

Ou seja, os influenciadores digitais falam uma linguagem própria de crianças tornando o entendimento fácil e prazeroso para seu público, as crianças não tem dificuldade de entender o que está sendo dito, eles são da mesma geração que está constantemente conectada às mídias, elas estão inseridas socialmente, desse modo, sendo afetadas diretamente pelos conteúdos consumidos.

Contudo, as crianças são dotadas de criticidade e capazes de expressar os que lhe interessa ou não, visto que o público desses youtubers está em constante mudança, pois ao crescerem as crianças vão em busca de novos canais, para satisfazerem seus interesses. E isso é o que é esperado, já que ao amadurecer, o conteúdo disponível torna-se insatisfatório, pois não condiz mais com sua faixa etária.

A cultura lúdica se faz presente nas relações youtubers mirins e seus pequenos espectadores, mesmo não tendo o contato direto o faz de conta é presente, e as experimentações são reais. Porém cabe aos pais, familiares, professores e sociedade observar, porque por mais que a linguagem seja de fácil acesso e compreensão as crianças necessitam de supervisão, já que não tem capacidade cognitiva suficientemente desenvolvida para tais deduções, (Brougère, [s.d.]). As crianças não possuem discernimento do que é necessário ou não, exemplo disto, é estar pedindo aos responsáveis algum objeto visto nos vídeos, por não ter entendimento do que realmente precisa, os adultos devem supervisionar e orientá-las sobre o que está sendo consumido.

A cultura lúdica proveniente das mídias, também tem características e regras próprias, sendo elas variantes de acordo com os lugares e subsídios culturais que fomentam a mesma.

Segundo Tomaz (2017)

Ela se diversifica de lugar para lugar, mas também entre classes, entre gêneros, entre demografias, passando por sucessivas e constantes transformações, dadas as possibilidades não só de criar novas regras, mas de dar a elas novos sentidos.

A tecnologia está tão presente, que até as escolas fazem o uso da mesma, é quase um pré-requisito que as instituições tenham uma sala Google, uma sala

maker ou em alguns casos disponibilizem tablets, aparelhos celulares ou computadores em salas de aula, para realização de trabalhos de pesquisa. Deste modo, a tecnologia chegou para ficar e está em todos os lugares, porém o seu uso deve ser mediado e dosado da melhor maneira, cabendo a nós adultos proporcionar às crianças um uso consciente das mídias digitais.

Atualmente, ao dizer para criança para ir brincar, ela se dirige à tv, ao celular ou até mesmo ao computador; o brincar tomou outra forma na qual a tela é um brinquedo e dela a criança reproduzirá e produzirá uma cultura lúdica própria baseada em um consumismo inerente à nossa realidade moderna.

Esse movimento de consumo é prejudicial, entretanto foi normalizado, pois vivemos em uma época caracterizada pelo consumismo desenfreado, pois nunca estamos satisfeitos com o que temos, sempre buscamos o mais novo, o mais moderno e o mais tecnológico, assim, as crianças não fugiriam a essa realidade.

Segundo Tomaz (2017, p. 34)

Todavia, é importante entender que isso não significa pensar as crianças como consumidores empoderados ou autônomos, capazes de fazer leituras completamente independentes daquelas que o mercado propõe ao ofertar seus diversos produtos.

Como elas aprendem por meio de trocas e vivências com os adultos, a sua cultura lúdica terá esses traços passados por nós. Entretanto devemos estar atentos ao que as crianças consomem e mediar todo esse conteúdo, para não criar sujeitos sociais alienados.

3. A cultura lúdica e a sua produção e a relação da mesma com a criança na atualidade

“A cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível.” (Brougère, 1998, n. p.). É, para esse autor, a possibilidade de tornar a realidade distinta da que temos no nosso dia a dia, nos conferindo uma realidade alternativa, na qual as regras são criadas e estabelecidas de acordo com nossas vontades.

Citando nosso país, o Brasil, com dimensões continentais, temos regiões com características próprias e únicas, todas com traços peculiares, portanto, a cultura

lúdica será diferente entre as regiões e entre os países. Mas como a tecnologia possibilitou ter acesso aos demais modos de vida, alguns traços podem ser reproduzidos por outras culturas.

Para Brougère [s.d.] “Cultura, numa definição muito rápida, é “tudo aquilo que compartilhamos”. Então, para compartilhar uma brincadeira, é preciso ter uma cultura compartilhada.” Desta maneira compartilhamos as brincadeiras entre adultos e crianças e crianças entre crianças, assim aprende-se fazendo. Uma das características relevantes do brincar é a época na qual as infâncias se passam, ou seja, de acordo com a época teremos brincadeiras com regras e traços específicos, os quais moldaram distinções entre os sujeitos.

O referido autor salienta que cada cultura criará suas regras, seus universos de delimitações sobre o que é considerado jogo ou não, por este motivo cada lugar do Globo terá semelhanças entres jogos, mas também terá distinções gritantes. A cultura é uma construção social proveniente das relações entre os indivíduos e suas práticas em sociedade.

Segundo Brougère (1998)

A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras. O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica. O fato de se tratar de jogos tradicionais ou de jogos recentes não interfere na questão, mas é preciso saber que essa cultura das regras individualiza-se, particulariza-se. Certos grupos adotam regras específicas. A cultura lúdica não é um bloco monolítico mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais.

Segundo Barbosa (2014, p. 663)

As culturas infantis são transmitidas e reelaboradas geracionalmente, isto é, elas permanecem na história, contaminam-se por meio do contato com os diversos grupos sociais, étnicos, religiosos, de gênero etc. e são, permanentemente, recriadas pelas gerações mais novas.

Assim, as crianças sofrem influência pelo contato com gerações anteriores, como seus pais, avós, tios e etc. com isso interagem com outras crianças e adultos e passam a produzir cultura, e igualmente a cultura lúdica será influenciada pela sociedade que está inserida. O rotineiro terá significado constante nessa produção cultural, pois tudo é meio e objeto dessa construção.

No convívio entre as crianças são reconstruídas as culturas, assim culturas infantis, nas quais elas são protagonistas. Por meio das brincadeiras elas repetem o que foi aprendido com os sujeitos de seu dia a dia e passam a transmitir e ressignificar essa cultura.

Deste modo, o jogo abarca um extenso dimensionamento da cultura, pois nele as regras fazem e se refazem, porque nele temos um paralelo da realidade, ou seja, o mundo de faz de conta, onde tudo se torna possível, porém, quando não mais atraente pode ser diluído e abandonado facilmente, destarte ser reiniciado de forma diferenciada, sendo viva e mutável quando desejado.

Brincadeiras, por mais simples que sejam, carregam consigo ensinamentos advindos do meio social. Desta forma, a cultura lúdica é um arranjo de brincadeiras e se organiza e reorganiza conforme as observações do real visível em nossa sociedade.

Assim, as crianças tomam por base o imediato, para construir o seu espaço de faz de conta, onde as regras são estabelecidas e devem ser seguidas, atribuindo o limiar do “é brincadeira”, as atitudes e consequências ali presentes são atenuadas por tal limiar.

Sampaio e Silveira (2020) afirmam que quando se brinca, se aprende, antes de tudo, a brincar e a controlar um universo simbólico particular. A brincadeira será um momento de exploração de coisas e meios presentes na vida social da criança, que terá o brincar como momento e espaço de experiências, conseqüentemente o seu desenvolvimento está interligado a tais ocasiões; ela não aprende sozinha então é crucial o ensinar a brincadeira.

A cultura lúdica não surge do nada, ela se faz por meio da interação das pessoas, na relação entre gerações, a partir da cultura já existente de um adulto, que será base ou somatória para a cultura da criança. Essa construção se dá por meio da brincadeira, já que segundo Brougère (1998, n.p.) “a criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando.”

Segundo Barbosa (2014, p. 164)

Para a manutenção e a expansão das culturas infantis, é preciso ter atenção a dois aspectos. O primeiro é dar às crianças — sozinhas ou com seus pares — o tempo e o espaço necessários para que elas possam criar espaços de produções culturais.

Com as brincadeiras temos contato com o novo e com o antigo, ou seja, com toda cultura que nos é passada e que será a base de nossas socializações; aqui destacamos o brincar como meio de socialização, para adquirirmos conhecimentos básicos e necessários em nossa sociedade. Entretanto cada pessoa, nesse caso criança, terá uma maneira de apreciar a brincadeira.

Ao se estabelecer esse encontro de gerações teremos o choque de realidades e vivências. Antigamente as brincadeiras predominantes eram as de rua, as de roda, as cantigas, as de boneca, carrinho e também a televisão; atualmente a cultura lúdica contemporânea têm o advento das tecnologias, onde tudo é mais imediato e ao alcance das mãos.

Nesse contexto, a indústria dos brinquedos expandiu de forma avassaladora, oferecendo tudo às crianças e buscando atingir esse público de todas as formas mais atrativas. O brincar se tornou um comércio rentável e abrangente, pois as crianças não são seus únicos públicos; os adultos são um nicho que também é atendido por essa indústria mesmo que os produtos destinados a eles tenham um apelo mais direto, por exemplo, os videogames e jogos de tabuleiro.

O brincar também permeia a vida do adulto, porém a ele o que chama atenção são brincadeiras que trazem a rememoração de momentos bons referentes a época de suas infâncias, o que hoje talvez não seja atraente aos olhos das crianças atuais, para os adultos são cheios de significado.

De acordo com Fantin (2006, p.12) “Sabemos que a história do adulto depende de sua história de infância e, [...] a experiência dos adultos relacionada às brincadeiras envolva certo saudosismo da infância.” Portanto, ao repararmos, relacionaremos o brincar ao sentimento de saudade aos mais velhos, trazendo consigo memórias afetivas e geracionais.

São nesses momentos de entrelace de gerações que o novo e o velho se veem face a face, buscando convergir na socialização e experimentação da brincadeira, dessa forma a cultura lúdica ganha novos moldes e se enriquece.

A cultura lúdica não surgiu do nada, ela alça-se da interação entre os sujeitos, na relação dos indivíduos que geram cultura. Ao estabelecer essa relação acontecerá um movimento de troca e consonância do interno com o externo; a cultura lúdica é um amontoado de experiências que o ser humano vai adquirindo com o passar do tempo.

Desde bebês dá-se início a observação de ações, ou seja, as crianças ao observarem os adultos responsáveis ou crianças mais velhas aprendem com as vivências, deste modo tentam uma ideia inicial sobre a brincadeira e conseqüentemente podendo por sua vez começar a brincadeira com outros moldes ou regras de seu interesse. Nesse ponto ela dará início e demonstrará do que é ou não capaz. “Existem agora evidências sólidas de pesquisa e bases teóricas de que brincar de faz de conta é um meio para o crescimento das habilidades cognitivas, criativas e socioemocionais” [...] Bondioli (1990)

Os adultos são os primeiros responsáveis por apresentar às crianças o brincar, pois elas veem no adulto uma figura de espelho e confiança, logo sentem-se confiantes em interagir e reproduzir o que fora aprendido. A criança não produz sozinha, ela é coautora da cultura lúdica; esse processo de autoria e coautoria dar-se por meio do contato com os meios, objetos e jogos e quão valioso será para ela.

Como a cultura lúdica é feita em conjunto por meio da interação entre sujeitos, ela não é um produto acabado, a mesma está em constante feitura com conhecimentos advindos do mundo real. Assim, o jogo é apenas uma aplicação do que foi experienciado ou compartilhado.

Como a cultura lúdica se dá por meio de interação de pessoas, temos que levantar um aspecto interessante e pertinente, que é a interação não presencial. Ou seja, ela se dará por meio de dispositivos digitais. Décadas atrás isso não era possível, mas com a modernidade isso tornou-se normal.

Mas, é preciso salientar que os dispositivos mudaram com o tempo, o que antes era um rádio, passou a ser uma televisão, dando sequência virou um computador e hoje deu espaço aos *smartphones*. Com tudo ao alcance das mãos, a própria produção de cultura tornou-se global. Desse modo, somos caracterizados por nossas marcas culturais, mas com o mundo em nossas mãos, absorvemos e replicamos traços culturais de outros povos.

Segundo Brougère (1998)

Trata-se hoje da cultura oferecida pela mídia, com a qual as crianças estão em contato: a televisão e o brinquedo. A televisão, assim como o brinquedo, transmite hoje conteúdos e às vezes esquemas que contribuem para a modificação da cultura lúdica que vem se tornando internacional.

Esses novos modos de transmissão tomaram o lugar dos antigos, por causa da cultura e classe social o modelo antigo de transmissão ainda é o principal, adulto para criança e criança para criança. Mas, como a modernidade anda junto ao digital vemos as interações acontecendo via telas. As crianças são conectadas e construindo uma cultura lúdica 'digital' e isso está sendo normalizado por muitos. Brougère (1998, n.p.) reforça quando diz que “esses novos modos de transmissão substituíram os modos antigos de transmissão oral dentro de uma faixa etária, propondo modelos de atividades lúdicas ou de objetos lúdicos a construir.”

É assim que existirá jogo quando a criança o atribuir significação. Entretanto as meninas e os meninos terão interações diferentes, inerentes ao que a cultura determina para cada gênero, o que for mais atrativo será para ela, por mais que eles brinquem com os mesmos brinquedos darão significação cada um ao seu modo.

A cultura lúdica é subjetiva, não sendo concreta, sendo apenas artifício que as crianças levam para seus jogos.

Segundo Brougère (1998)

Pode-se imaginar que isso não pode ocorrer sem produzir aprendizagens nesse campo, o que coloca o problema delicado da transferenciabilidade. Seja como for, a experiência lúdica aparece como um processo cultural suficientemente rico em si mesmo para merecer ser analisado mesmo que não tivesse influência sobre outros processos culturais mais amplos.

Para Sampaio e Silveira (2020, p. 9)

No contexto contemporâneo, as experiências que são proporcionadas pela cultura digital deixa demarcado que as ações e significações que as crianças constroem ao interagir com os dispositivos móveis dependem do desejo daquilo que elas querem explorar.

A cultura vem mudando ao longo do tempo, isso está sendo refletido no modo como as crianças têm experienciado a cultura lúdica, esse é um movimento normal que ocorre com o passar dos anos, porém foram mudanças grandes em um período de tempo consideravelmente pequeno. Um grande aliado é o telefone celular, no qual as crianças ficam imersas no mundo digital de jogos e brincadeiras.

A cultura lúdica ainda se dá por meio dos primeiros contatos mãe e bebê ou pai e bebê, mas rapidamente a criança passa a ser inserida nesse mundo tecnológico, devido aos pais estarem sempre conectado às redes ou utilizando frequentemente os celulares; pode-se até afirmar que o telefone celular passou a ser

uma extensão do ser humano e como é por meio da interação que a cultura lúdica é produzida, ela passou a ter esse viés digital.

Os brinquedos ainda fazem parte do universo e da cultura infantil, eles são belos e atrativos, as crianças brincam e vivem o faz de conta, mas para tal, elas precisam de estímulos dos adultos, já que o primeiro contato é proporcionado por eles; as crianças não criam as coisas do nada sem antes ter uma base.

Os brinquedos também sofreram modificações, buscando atrair esse público exigente das crianças atuais, mas vale ressaltar que a questão social ainda vigora muito, quanto mais abastada, mais aprimorados os brinquedos. Nesse aspecto, o brincar, mesmo com o passar dos anos, ainda está atrelado ao valor do dinheiro: quanto mais elaborado o brinquedo, mais caro ele será.

Conceituar de forma direta o que é brinquedo não é uma tarefa fácil, já que qualquer objeto pode ser entendido e ressignificado como um, tendo em vista que a criança usará sua imaginação ressignificando o ou fazendo o uso do objeto em sua real função; isso é comum entre crianças pequenas que costumam atribuir significado a tampas, painéis, recortes de tecidos e etc. Tudo que estiver ao alcance de suas pequenas mãos podem se tornar um objeto de diversão.

O antigo e o novo tem disputado espaço nos meios de brincar, muitos brinquedos ou jogos que antes eram físicos hoje passaram a figurar no mundo digital. Os apps têm ganhado cada vez mais espaço e se estabelecerem como brinquedos infantis. Esses jogos retratam realidades virtuais, estando disponível nas lojas de jogos de todo mundo.

O brincar assumiu novas configurações devido ao processo de industrialização, por exemplo, as bonecas antes tinham traços mais infantis, porém hoje elas representam estereótipos sociais de padrões corporais inalcançáveis ou que demonstram claramente como a mulher é vista como apenas um corpo.

As meninas já crescem com essa visão e que precisam se encaixar nesses padrões irreais; os meninos também estão inseridos nessa cultura de corpos e controle deles, no qual o corpo masculino também precisa se adequar às especificações de beleza.

Como a cultura lúdica é construída por meio de interação e experiências entre sujeitos, vemos que essas regras são normalizadas pelos adultos e perpassadas para as crianças através das brincadeiras. A modernidade trouxe grandes avanços e

a indústria dos brinquedos tentam acompanhá-los, pois a cada momento algo passa a ser o legal para brincar.

Para Sampaio e Silveira (2020, p.10)

Nessas experiências, as interações acontecem, sobretudo, quando as crianças internalizam e atribuem significados ao que é compartilhado ou experienciado com seus pares e, nesse sentido, os signos culturais ou os elementos simbólicos culturais vão se ampliando, de modo que o movimento vivenciado por elas nos mostra que os dispositivos móveis têm favorecido à criança ressignificar e trazer novas formas de brincar para compor a cultura lúdica.

As autoras ressaltam que o digital vem ampliando as formas de compor a cultura lúdica com a interação entre as criança e seus pares, mas não podemos deixar de frisar que o desenvolvimento infantil precisa se fazer em meio a espaços livres com contato com a natureza; as crianças não podem ficar unicamente voltadas ao digital, o faz de conta é livre e precisa ter espaço para o irreal em ambientes reais e providos de brinquedos, para que essas crianças construam suas culturas de maneira saudável e conscientes.

3.1 O brinquedo na contemporaneidade

O brinquedo é um objeto cultural que carrega consigo características presentes na sociedade. Nele aspectos e classificações como brinquedo de menina e de menino, por exemplo, são imputadas pela sociedade, para se estabelecer desde criança o lugar do homem e da mulher, pois esses são moldes sociais muito fortes e presentes em muitas culturas, em uma espécie de “treinamento” para o futuro.

Segundo Nascimento (2016, p. 298)

No tocante aos brinquedos, estes são assimilados aos papéis conservadores de gênero estabelecidos pelo patriarcado, como “casinhas”, jogos de panela, pratos, vassouras e bonecas similares a bebês reais, que expressam atividades reprodutivas, exercidas majoritariamente por mulheres. Já os brinquedos para meninos, por sua vez, estão associados ao espaço público e não mantêm nenhuma relação com a paternidade, tampouco com as atividades domésticas. Nesse sentido, os brinquedos possuem uma carga ideológica patriarcal que assume, na socialização das crianças, um papel na reprodução das desigualdades nas relações sociais entre homens e mulheres.

Desta maneira o brinquedo é um forte instrumento de imposição de gênero, ele especifica os papéis sociais que as crianças desempenharão no futuro, ou pelo menos, esse é um dos seus fins. E esses papéis vão sendo traçados dentro das próprias famílias, antes mesmo de nascer, já se cria uma expectativa acerca do sexo da criança, e a partir da descoberta os pais começam a criar anseio sobre as futuras características da criança e muito disso se reflete no brinquedo.

Os brinquedos com definições de gênero seguem esses padrões a séculos; meninas estão ligadas ao cuidar, uma espécie de treinamento, para a maternidade, já os meninos são associados à força, por este motivo recebem carros e super-heróis.

Os brinquedos são objetos de consumo e as crianças são consumidores em potencial e a indústria sabe disso. Para isso ela busca estar atenta e aliada aos conteúdos consumidos pelos pequenos, assim podendo produzir e vender seus produtos de forma assertiva e lucrativa, para isso a indústria gasta muito com propaganda e somos bombardeados por elas. Gregoviski (2016, p.90)

Os brinquedos estão cada vez mais tecnológicos, até mesmo os brinquedos antigos ganharam uma roupagem atual e tecnológica, buscando acompanhar as expectativas e exigências do público mirim. Eles são lançados e divulgados nas tvs, mas também através da internet, espaço de propaganda, especialmente através dos canais de youtubers e dos anúncios entre um vídeo e outro, tomados por divulgações de brinquedos dos mais variados.

Segundo Schlindwein (2017, p. 179)

Impulsionados por um mercado crescente, vemos a cada dia certos artefatos tecnológicos e digitais cada vez mais presentes nas mãos das crianças, que por vezes revela uma inclusão que transcende as barreiras das classes, em que as condições de pertencimento se constroem pelo consumo.

No uso que fazem dos aparelhos digitais, em geral sem o acompanhamento dos responsáveis, as crianças consomem todo tipo de conteúdo, em contato direto com os anúncios de brinquedos e jogos. Nesses espaços virtuais absorvem a ideia de que precisam de determinados artigos para estarem incluídas no meio social moderno. Contudo essa ideia de consumismo faz os objetos adquiridos pelo responsáveis e dado às crianças perderem o valor facilmente, ou seja, do mesmo jeito que são lançados, eles são esquecidos pelas crianças, deixando de lado sua

utilidade na cultura lúdica da mesma e o que facilita tal esquecimento é o fato de já ter outro brinquedo mais atual e aparentemente mais interessante para se brincar.

Segundo Tomaz (2017, n.p.) “Aos pais restam a indignação, pois são brinquedos caros que serão jogados em um canto qualquer e virá o pedido de um novo. O brinquedo anterior tornou-se obsoleto dentro das possibilidades de brincar antes oferecidas, agora ele perdeu a utilidade.”

Os brinquedos em sua maioria são industrializados, com significados da cultura de consumo. Entre os mais procurados, estão carrinhos, massinhas de modelar, bonecas, casinhas de boneca, ursos de pelúcia, bonecos etc., porém com uma roupagem tida como moderna, já que elaborados com uma pintura chamativa, luzes coloridas e até, a exemplo dos carrinhos, reproduzem sons, possuem controle remoto, não havendo contato da criança com o brinquedo.

As clássicas bonecas também acompanharam as mudanças, atualmente temos uma maior variedade de cores e modelos, elas também têm acessórios que remetem vaidade vindo com maquiagem para as meninas fazerem uso nas bonecas e nelas mesmas, as casinhas de boneca estão maiores e mais detalhadas com réplicas de aparelhos tecnológicos.

Os brinquedos antigos não deixaram de existir por completo; alguns receberam ares tecnológicos e acompanharam a atualidade. Entretanto, existem pais que buscam proporcionar às crianças os contatos com brinquedos mais artesanais, feitos com materiais provenientes da natureza, pois o brinquedo terá o significado que a ele for atribuído.

Qualquer objeto em mãos imaginativas virá um ótimo brinquedo, esse momento e contato é importante pois dará significado às práticas de convívio diário e fortalecer a cultura e construção da mesma. Ao considerar a importância do brinquedo e seu papel na vida das crianças, evidencia-se a importância de analisar os reflexos da sociedade neles.

4. Metodologia

Essa pesquisa se classifica na abordagem qualitativa e indutivo. Segundo Flick (2009, p. 20) “A pesquisa qualitativa é de particular relevância ao estudo das relações sociais devido à pluralização das esferas de vida.” [...] “Essa pluralização exige uma nova sensibilidade para o estudo empírico das questões.”

De acordo com Richardson (1999, p. 36) “(...) o método indutivo parte de premissas dos fatos observados para chegar a uma conclusão que contém informações sobre fatos ou situações não observadas. O caminho vai do particular ao geral, dos indivíduos às espécies, dos fatos às leis.”

Os dados coletados para a realização dessa pesquisa, como as crianças se apropriam da cultura e reconstroem a mesma com base nos brinquedos que possuem, foram obtidos por meio de observação dos mesmos. Foi observado os brinquedos das crianças e realizado o registro por meio de fotos, posteriormente foram analisadas as diferenças entre os brinquedos levados por elas.

Em busca de compreender as questões traçadas para esse trabalho, serão analisados os brinquedos que as crianças levam nesse dia, buscando identificar os reflexos das mídias digitais nos brinquedos e como se dão as relações crianças e brinquedo, pois a escola é um grande cenário de trocas de cultura e reconstrução da mesma.

Deste modo foi dividido em duas categorias os brinquedos levados pelas meninas e os levados pelos meninos, analisando se eles refletem a cultura digital e midiática e quais características eles apresentam; se o brincar é coletivo ou individual; se eles compartilhavam os brinquedos.

Algumas escolas particulares do município de João Pessoa-PB tem o dia do brinquedo; nesse dia cada criança pode levar um número x de brinquedos, desse modo promovendo o brincar e o revelar de sua cultura lúdica, construída com os seus pares. Esse momento é muito importante para o aprendizado e desenvolvimento, assim elas estão promovendo trocas significativas que contribuirão para suas relações sociais.

Segundo Almeida (2017, p.40)

O brincar não é apenas necessidade, é direito das crianças. A escola precisa organizar seus ambientes de acordo com as características das crianças e valorizar o brincar em seus espaços e tempos.

Eu trabalho em uma escola privada de João Pessoa – PB que atende a um público de classe média, sendo os responsáveis em sua maioria funcionários públicos, com empregos estáveis e empresários da cidade. Durante 4 (quatro)

sextas-feiras entre os meses de março e abril, observei e fiz o registro fotográfico dos brinquedos levados pelas crianças das turmas do Infantil 2 ao 5, com as faixas etárias entre 2 e 6 anos.

O dia do brinquedo é o dia mais aguardado pelas crianças, elas demonstram empolgação por este momento; no dia anterior se faz o reforço de que “Amanhã é o dia do brinquedo”. As crianças ficam muito animadas e costumam relatar qual brinquedo será trazido no dia seguinte; a expressão de alegria toma conta dos rostos delas; é um momento de pura felicidade. Para Almeida (2017, p. 39) “Crianças brincam na maior parte do seu tempo, estejam elas onde estiverem, seja na escola, na rua ou em casa.”

Dentre as fotos tiradas, foi possível ver uma grande variedade de brinquedos, mas para uma análise mais detalhada realizou-se um recorte entre o brinquedo mais levado pelas meninas e o mais levado pelos meninos, alguns brinquedos foram levados por mais de 2 (duas) sextas-feiras seguidas.

4.1 Brinquedos levados pelas meninas.

Será apresentado fotos dos brinquedos trazidos pelas meninas, pertencentes às diferentes etapas, do infantil 2 – 5, da Educação Infantil da escola escolhida.

4.1.1 Meninas do infantil 2 (faixa etária entre 2 e 3 anos)



Fotos de acervo próprio.



4.1.2 Meninas do infantil 3 (faixa etária entre 3 e 4 anos)



Fotos de acervo próprio.

4.1.3 Meninas do infantil 4 (faixa etária entre 4 e 5 anos)



Fotos de acervo próprio.

4.1.4 Meninas do infantil 5 (faixa etária entre 5 e 6 anos)





Fotos de acervo próprio.

4.2 Análise de dados: Os brinquedos das meninas

Analizando os brinquedos levados pelas meninas, é possível pontuar alguns aspectos inerentes entre eles: são bonecas de plástico, com predominância de bonecas brancas, a exemplo da Barbie e a Baby a Live, com roupas coloridas, magras, representando bebês. De acordo com Brougère (1998, n.p.) “alguns brinquedos incidem na cultura lúdica das crianças, eles são apresentados pelas mídias, no qual se fomenta a ideais internacionais e características próprias, deste modo temos brinquedos com padrões que fogem às nossas características culturais”.

Na turma do infantil 2 temos a Peppa Pig, uma porquinha que é personagem principal de um desenho que divide opiniões, pois as crianças a amam e os responsáveis adultos não gostam dela, alegando ser um péssimo exemplo de comportamento a ser seguido. A presença da boneca negra ocorre porque a criança, dona da boneca, também é negra, o que mostra a importância da representatividade nos brinquedos.

Nos brinquedos do infantil 3, foi possível perceber que a predominância são as pelúcias; poucos foram os exemplares de bonecas levadas pela turma, entretanto vemos dois exemplares da cultura midiática a Minnie e a Sky da patrulha canina, brinquedos que despertaram grande interesse por parte dos colegas de turma, passando de mão em mão entre eles.

Na turma do infantil 4 temos a predominância das bonecas, todas com grande apelo midiático, pois são bonecas que aparecem frequentemente nas propagandas

de televisivas e na internet como: barbies e baby a live, uma pontuação pertinente é a boneca negra, revelando a representatividade dentre os brinquedos.

Por fim, temos o infantil 5, tendo como predominância as bonecas brancas e de plástico. Nessa turma não foi observado nenhuma boneca negra, nem de pano, mas podemos ver o uso de maquiagem, que nas mãos das meninas virou um brinquedo. O que impressionou foi as meninas pedindo para a colega as maquiarem, elas abandonaram as bonecas e esperavam o momento de serem maquiadas.

Fantin e Muller (2017, p. 177) ressaltam que “ ao considerarmos os brinquedos como objetos culturais e históricos, também estamos fazendo referências às crianças, aos seus diferentes modos de viver as infâncias”.

Deste modo, evidenciam a forte influência das mídias digitais, ou seja, essas meninas e suas famílias estão inseridas em um contexto de consumo característico da sociedade moderna. Ao ligar a tv e o assistir a internet é possível ver propagandas de tais bonecas. Contudo, também vale ressaltar a presença de bonecas pretas, isso é uma prova de que a inclusão está se fazendo presente e cada vez mais as crianças buscam por representatividade.

Segundo Fantin e Muller (2017, p. 177)

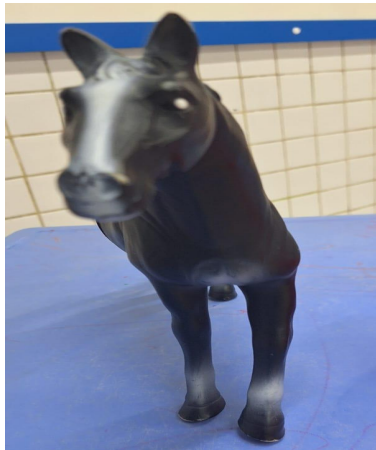
Assim, se nos perguntarmos sobre as preferências lúdicas das crianças e do que elas brincam hoje, a resposta pode transitar por diversos objetos, espaços, ambientes, parcerias, práticas e mediação. E certamente a presença das tecnologias terá papel de desta que no destacam as diferenças no brincar entre as gerações.

A cultura lúdica representada e construída por esses exemplares mostra como ainda é forte a ideia da mulher aprender a cuidar do bebê e estar dentro dos padrões de beleza, mesmo tendo a representatividade, vemos que se reforça o aprender a cuidar, o maternar.

4.3 Brinquedos levados pelos meninos.

Será apresentado fotos dos brinquedos trazidos pelas meninas, pertencentes às diferentes etapas, do infantil 2 – 5, da Educação Infantil da escola escolhida.

4.3.1 Meninos do infantil 2 (faixa etária entre 2 e 3 anos)



Fotos de acervo próprio.

4.3.2 Meninos do infantil 3 (faixa etária entre 3 e 4)





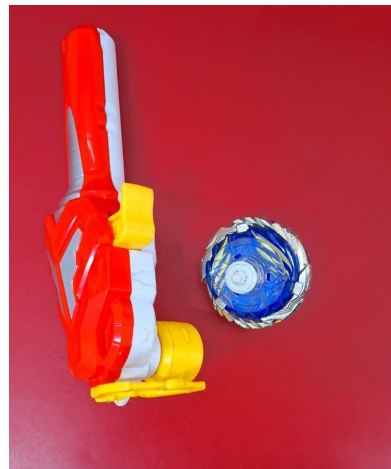
Fotos de acervo próprio.

4.3.3 Meninos do infantil 4 (faixa etária entre 4 e 5 anos)



Fotos de acervo próprio.

4.3.4 Meninos do infantil 5 (faixa etária entre 5 e 6 anos)



Fotos de acervo próprio.

4.4 Análise de dados: Os brinquedos dos meninos

Na turma do infantil 2, é notório a variedade de brinquedos, indo do clássico carrinho até o homem aranha, a grande maioria feitos de plástico. Temos brinquedos com cores vibrantes. Contudo, os meninos mal brincavam com seus brinquedos; eles sempre queriam o dos colegas e deixavam os seus de lado.

Já os meninos do infantil 3, levaram em sua maioria carrinhos. O destaque nessa turma foram os tamanhos dos carros, eles eram grandes e as crianças brincavam bastante com eles diferente da turma do infantil 2.

O grupo do infantil 4 foi um com a maior variedade de brinquedos. Dentre eles, destacou-se uma bola de futebol eletrônica, que tocava uma música e andava sozinha. Ela fez sucesso entre os meninos, mas também entre as meninas. Todas as crianças queriam brincar com esse brinquedo.

Por último, temos o infantil 5. Nessa turma pode-se ver a predominância de brinquedos midiáticos, dando notoriedade ao grande brinquedo do *minecraft*, que é personagem de um jogo apreciado pelas crianças.

Ao analisar os brinquedos levados pelos meninos foi notório que o material predominante é o plástico, exceto um brinquedo de pano, trazido por um menino, que o abraçava constantemente e aparentava amar muito seu brinquedo; outra característica notória é que os carrinhos ainda fazem parte do universo masculino, como também os super-heróis, como também brinquedos coloridos, resistentes e sem representatividade, ou seja, não foi visto bonecos pretos.

Segundo Gregoviski, Silva e Hlavac (2016, p. 93)

É possível pensar no momento de brincar como um espaço propício para a aprendizagem também pelo fato dos brinquedos serem uma espécie de miniatura de objetos presentes no cotidiano adulto. Em sua grande maioria, as experiências se tornam enriquecedoras e criam facilidade futura ao lidar com situações semelhantes, agindo como uma experimentação.

O destaque vai para o Homem-Aranha e o personagem do *minecraft*, ambos vistos frequentemente em telas de cinema e celulares. Pontua que o universo dos brinquedos dos meninos é marcado por representações de força, velocidade e virilidade. Mesmo sendo destinados às crianças, já se faz presente a internalização de tais conceitos, para que o menino cresça achando isso normal, mesmo sendo super-heróis, as histórias deles são marcadas por violência e o uso desnecessário da mesma.

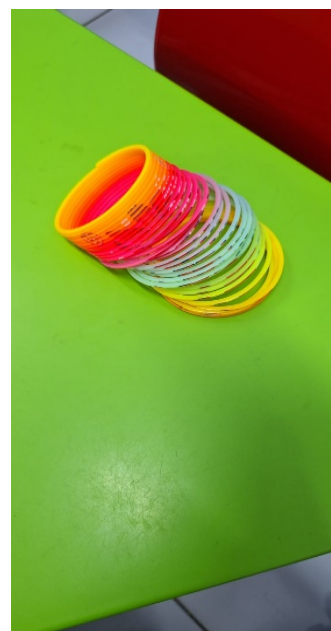
Sobre os carros eles estão em evidência; antes era algo de predominância masculina, entretanto hoje vemos muitas mulheres vivendo esse universo. Contudo, as meninas não costumam brincar de carro como os meninos; elas passam a ter mais contato com os carros depois de adultas. Isso é bem característico dos moldes de sociedade com base patriarcal como a nossa.

Uma característica que chamou atenção foi o fato de as meninas brincarem com os brinquedos dos meninos, porém o oposto não acontece; elas brincam de bola, de carrinho e com os bonecos de super-heróis. Em contrapartida, os meninos nem chegam perto das bonecas, ficando evidenciado como a influência social afeta crianças tão pequenas.

Outro aspecto pertinente a ser mencionado é o fato das crianças neurodivergentes, nesse caso crianças com transtorno do Espectro Autista, brincarem tranquilamente com as bonecas. Aparentemente a eles não importa os brinquedos, apenas o se divertir; para eles a brincadeira não tem gênero ou brinquedo definido. Também destaco que foi observado a maneira de brincar. O dia do brinquedo visa a socialização, contudo muitas crianças brincavam sozinhas ou duplas, ressaltando que tal característica se fez mais presente nas crianças da turma do infantil 5.

É importante destacar alguns brinquedos levados pelas crianças, pois revelam que algumas famílias ainda buscam proporcionar aos pequenos o contato com brinquedos artesanais e sem a influência direta da mídia.

Os brinquedos foram levados pelas crianças como: bolas, cavallinhos, dinossauros, ferramentas e bonecas de pano, mesmo sendo poucos exemplares é de grande valia destacá-los e valorizá-los.





Fotos de acervo próprio.

As mídias digitais realmente se mostram influentes e ditando os passos do momento no assunto brinquedo, mesmo utilizando os brinquedos clássicos, elas põem uma roupagem nova, fazem propagandas elaboradas e alçam brinquedos ao comércio e incrivelmente conseguem vender de maneira absurda. Isso prova que uma boa propaganda é destinada ao público certo faz toda diferença, pois até o velho quando bem maquiado se passa por novo e arrasta uma legião de compradores.

A cultura é construída diariamente em um processo mútuo entre o antigo e o novo, a cultura lúdica é construída em conjunto e as crianças precisam ter contato com os conhecimentos e vivências com os pais ou adultos responsáveis, para ter seu desenvolvimento de forma satisfatória e capaz de conviver em sociedade sabendo lidar com todos os preceitos necessários, e o brincar é uma das formas de tais preceitos serem aprendidos.

Segundo Gregoviski, Silva e Hlavac (2016, p. 96)

Sendo assim, podemos perceber que os brinquedos desde a tenra infância demonstram o que se espera daquele sujeito quando ele se tornar adulto, causando a manutenção de estereótipos relacionados aos homens e às mulheres, mudando apenas as ferramentas que usamos para essa manutenção. O que era passado simbolicamente com o ferro de passar de brinquedo, agora acontece através da mais moderna boneca que fala e faz xixi, e o que era passado pelo carrinho de madeira, agora é passado pelo jogo de videogame com protagonismo masculino e objetificação feminina.

Desta forma, o brinquedo é um instrumento de apropriação e construção da cultura, da cultura lúdica e do que a cultura digital nos passa, assim, aprendemos

brincando e nós fazemos sujeitos sociais e sensíveis nesses momentos de brincar, promovendo a autonomia, a diversidade, o respeito, o compartilhar, a regras sociais e as relações sociais.

Considerações Finais

A presente pesquisa buscou analisar como as crianças se apropriam da cultura e reconstroem a mesma a partir dos brinquedos que possuem, a pesquisa favoreceu a discussão acerca das características das infâncias, da cultura lúdica e como a mesma vem mudando com o passar do tempo, as leis também mudaram e deram mais segurança às crianças, deste modo garantindo seus direitos.

A cultura é viva e sofre constantes mudanças, isso se deve ao fato das relações sociais, já que a cultura é um ato social. Sendo construída a partir das interações dos indivíduos e as crianças estão incluídas nessa construção, elas ocupam um lugar de protagonista, pois são sujeitos dotados de vontades, por meio delas que culturas são passadas e ressignificadas.

Destaca-se que, com a tecnologia muitos avanços foram conquistados, porém ela tem interferido diretamente na reconstrução cultural, pois muitas crianças estão imersas nesse mundo tecnológico, reconfigurando o ato de brincar e o brinquedo, atualmente muitos consideram as telas um brinquedo.

Os brinquedos ocupam lugar de destaque, pois eles são instrumentos culturais, por meio deles muitos traços da cultura são passados ou reforçados, um exemplo disto são as questões de gênero reforçadas por meio deles, muitos são taxados como sendo de menino ou de menina, reforçando características de uma cultura de gênero, na qual cada um tem seu lugar pré-estabelecido.

As telas são grandes vitrines, nas quais as crianças são bombardeadas com inúmeros anúncios, eles são chamativos e transmitem uma ideia de necessidade, ou seja, a criança sendo imatura passa a desejar o objeto anunciado. Os brinquedos mudaram muito com o passar do tempo seguindo os avanços tecnológicos.

Posto isto, a pesquisa também analisou os brinquedos que as crianças levam para escola, mais precisamente os levados pelas meninas e os levados pelos meninos, e foi possível constatar algumas semelhanças, como: o material de confecção, o plástico, as cores vibrantes e o gênero do brinquedo.

Com a análise afirmou-se que o brinquedo é um instrumento cultural, no qual muitas características de gênero, época e classe social são reforçadas e passadas às gerações atuais, também foi notório que cada criança faz um uso diferenciado do

mesmo, o ressignificando por meio da brincadeira. Alguns deles são artesanais e antigos, fugindo do padrão tecnológico.

A cultura é construída diariamente com as vivências e experiências entre os indivíduos, o ambiente escolar é um reflexo disso, pois nele as crianças têm seus primeiros contatos fora do âmbito familiar reforçando suas características culturais e reconstruindo novas por meio das trocas com as outras crianças. Como ressaltou Brougère (s.d.) “a cultura é baseada no compartilhamento e isso permite que as crianças brinquem, assim promovendo a reconstrução da mesma”

Outros autores também serviram de inspiração na elaboração do presente trabalho, são eles: AZEVEDO (2017); SCHIELKE (2018); MINAYO (2001); MÜLLER (2001).

O presente trabalho foi de grande importância, pois possibilitou um olhar mais minucioso sobre os brinquedos e como as culturas se fazem presentes neles. O brinquedo não é um objeto estático e sem significado, ele traz muitas influências e características únicas de acordo com a época, gênero, classe social e cultura, a pesquisa trouxe a luz sobre um tema vasto e necessário, possível de ser mais presente na graduação de Pedagogia.

Referências

BRITO, Ana Paula Gonçalves; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; DA SILVA, Brunna Alves. A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 44, 2021.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, p. 103-116, 1998.

DE OLIVEIRA, Ericka Marcelle Barbosa. Entre meninos e meninas: fronteiras de gênero borradas em contexto de educação infantil. **Latitude**, Vol. 10, nº 2, pp. 425-454, 2016.

DE SOUZA, Joseilda Sampaio; BONILLA, Maria Helena Silveira. O BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE: experiências lúdicas na cultura digital. **Revista Pedagógica**, v. 22, p. 1-25, 2020.

FANTIN, Monica. As crianças e o repertório lúdico contemporâneo: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos. **Revista espaço pedagógico**, v. 13, n. 2, p. 9-24, 2006.

_____. Múltiplas faces da infância na contemporaneidade: consumos, práticas e pertencimentos na cultura digital. **Revista de Educação Pública**, v. 25, n. 59/2, p. 596-617, 2016.

FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa. Tradução Joice Elias Costa. – 3. Ed. – Porto Alegre: Artmed, 2009.

GREGOVISKI, Vanessa Ruffatto; DA SILVA, Fernando Lucas Lima; HLAVAC, Lucas André Borges. 'É MENINO OU MENINA?' – **A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DE GÊNERO ATRAVÉS DOS BRINQUEDOS**. Perspectiva, Erechim. v. 40, n.152, p. 89-99, dezembro/2016.

GURGEL, Thais. Entrevista com Gilles Brougère sobre o aprendizado do brincar. **Revista Nova Escola**, n. 230, s.d.

Horizontes / Universidade São Francisco. -- v. 8, n. 1/2 (1990). – Itatiba: Programa de Pós-Graduação *Stricto*

MAIA, Janaina Nogueira. Concepções de criança, infância e educação dos professores de Educação Infantil. Campo Grande: **UCDB**, 2012.

MOMO, Mariangela. **As crianças de hoje não são mais como antigamente! Implicações culturais do mundo contemporâneo para os modos de ser criança e de viver a infância.** **TEXTURA-Revista de Educação e Letras**, v. 16, n. 32, 2014.

Richardson, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas**/Roberto Jarry Richardson; colaboradores José Augusto de Souza Peres (*et al*). – São Paulo: Atlas, 1999.

SCHLINDWEIN, Luciane Maria; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila. **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola.** Florianópolis: NUP, 2017.

TOMAZ, Renata. **Youtubers mirins:** como a produção de conteúdo on-line por crianças sinaliza uma cultura lúdica digital. Encontro anual da associação nacional de pós-graduação e pesquisa em ciências sociais, v. 41, 2017.

_____ **O que você vai ser antes de crescer:** Youtubers, Infância e Celebridade / Renata Tomaz. -- Rio de Janeiro, 2017.