

Antonio Cicero Nobre
Claudimeire de Oliveira França
Danielle Auxiliadora Viana Santos
Giselly de Paula Silva
Jaqueline Miranda de Sena
Maria da Glória Soares Varanda de Sousa
Vanaiá Aparecida Luz



1ª
Edição



A INFÂNCIA E O BRINCAR

ISBN - 978-65-84809-47-5
SÃO PAULO | 2022

Antonio Cicero Nobre
Claudimeire de Oliveira França
Danielle Auxiliadora Viana Santos
Giselly de Paula Silva
Jaqueline Miranda de Sena
Maria da Glória Soares Varanda de Sousa
Uanaia Aparecida Luz



1ª
Edição



A INFÂNCIA E O BRINCAR

ISBN - 978-65-84809-47-5
SÃO PAULO | 2022

Antonio Cicero Nobre
Claudimeire de Oliveira França
Danielle Auxiliadora Viana Santos
Giselly de Paula Silva
Jaqueline Miranda de Sena
Maria da Glória Soares Varanda de Sousa
Uanaia Aparecida Luz

A INFÂNCIA E O BRINCAR

ISBN: 978-65-84809-47-5



Antonio Cícero Nobre
Claudimeire de Oliveira França
Danielle Auxiliadora Viana Santos
Giselly de Paula Silva
Jaqueline Miranda de Sena
Maria da Glória Soares Varanda de Sousa
Uanaia Aparecida Luz

A INFÂNCIA E O BRINCAR

1ª edição

SÃO PAULO
EDITORA ARCHE
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

I43 A infância e o brincar / Antonio Cicero Nobre... [et al.]. – São Paulo, SP: Arche, 2022.
82 p. : il. ; 16 x 23 cm

Inclui bibliografia
ISBN 978-65-84809-47-5

1. Educação de crianças. 2. Crianças – Desenvolvimento. 3. Brincadeiras – Aspectos sociais. I. Nobre, Antonio Cicero. II. França, Claudimeire de Oliveira. III. Santos, Danielle Auxiliadora Viana. IV. Silva, Giselly de Paula. V. Sena, Jaqueline Miranda de. VI. Sousa, Maria da Glória Soares Varanda de. VII. Luz, Uanaia Aparecida.
CDD 372.21

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Revista REASE chancelada pela Editora Arche.
São Paulo- SP
Telefone: +55 (11) 94920-0020
<https://periodicorease.pro.br>
contato@periodicorease.pro.br

Copyright © dos autores e das autoras.

Todos os direitos garantidos. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado. Este trabalho está licenciado com uma LicençaCreative Commons Internacional (CC BY- NC 4.0).



1ª Edição - Copyright© 2022 dos autores.

Direito de Edição reservado à Revista REASE.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do(s) seu(s) respectivo(s) autor(es).

As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referencial bibliográfico são prerrogativas de cada autor(es).

Editora-Chefe Dra. Patrícia S. Ribeiro

Revisão Os autores

Projeto Gráfico Ana Cláudia Néri Bastos/ Talita Tainá Pereira Batista

Conselho Editorial Alfredo Oliviera Neto, UFRPE

José Faijard

Jussara C. d

Maria Vale

Comahue, A

Uaiana Prat

José Benedit

Pablo Guadarrama González, Universidad Central de Las Villas, Cuba

Maritza Montero, Universidad Central de Venezuela, Venezuela

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores se responsabilizam publicamente pelo conteúdo desta obra, garantindo que o mesmo é de autoria própria, assumindo integral responsabilidade diante de terceiros, quer de natureza moral ou patrimonial, em razão de seu conteúdo, declarando que o trabalho é original, livre de plágio acadêmico e que não infringe quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros. Os autores declaram não haver qualquer interesse comercial ou irregularidade que comprometa a integridade desta obra.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 01.....	14
CAPÍTULO 02.....	39
CAPÍTULO 03.....	53
ÍNDICE REMISSIVO	77

APRESENTAÇÃO

Este livro procura estabelecer uma relação entre o brincar, a infância imersa em um contexto de consumo e o mundo tecnológico da sociedade moderna e discute o papel da escola nesse ambiente. Nesse sentido, queremos analisar a relação entre o brincar na sociedade atual e, assim, a relação entre os objetos lúdicos na vida das crianças de hoje e seus pais.

Hoje, onde a lógica do consumo está fortemente presente, as crianças são vistas como consumidoras naturais, e isso é preocupante, pois são seduzidas por mercadorias, brinquedos industriais, perdem a liberdade e autonomia na criação de seu próprio mundo e tornam-se homogêneas. Acreditamos que este trabalho contribui para a proteção do brincar como principal atividade da vida das crianças, e os objetos utilizados para isso devem ser remarcados, o que,

entre outras coisas, potencializa a criatividade, a ludicidade, a mobilidade, a autonomia.

Na sociedade atual, é fácil perceber como a tecnologia mudou a vida, os hábitos e as escolhas das pessoas. A vida moderna acarreta uma certa dependência do homem em relação às inovações tecnológicas. Não podemos mais imaginar nosso trabalho, estudo ou lazer sem um celular ou um computador com conexão à internet por perto, entre outros aparelhos que quase podemos classificar como uma extensão do nosso corpo. Essas inovações também estão presentes na vida e nas atividades das crianças e, principalmente, nos brinquedos e brincadeiras infantis.

Ao falar sobre a tecnologia atual e principalmente sobre a relação da criança com ela, é importante remeter à ideia da lógica do consumo. Isso significa que não podemos esquecer que a sociedade em que vivemos é capitalista e, portanto, somos consumidores, e as crianças não são diferentes.

As crianças são cada vez mais o alvo da indústria de produtos infantis. Alguns comerciais de TV têm como alvo as crianças, seja comida, roupas e principalmente brinquedos.

As crianças passam a maior parte do tempo imersas no mundo tecnológico, principalmente no vórtice da propaganda voltada para o consumo, que desempenha um papel importante nas escolhas e atitudes das crianças. No impulso incontrolável de acumular, não só a criança deve “pegar”, mas os pais se esforçam para ter um padrão de vida melhor e poder proporcionar aos filhos o que não tiveram na infância. Na verdade, os pais culpados tentam compensar o tempo longe dos filhos comprando brinquedos, roupas e alimentos que antes não podiam pagar. uma lição de consumismo que durará o resto de sua vida.

Também é importante saber caracterizar uma criança nesse contexto, pois a cultura de consumo acaba por

homogeneizar as pessoas. A individualidade, a identidade é mascarada em meio aos valores da sociedade marcados por produtos e mercadorias. Cada vez mais brinquedos modernos com um novo visual têm vozes, formas e praticamente não usam a imaginação da criança para dirigir. Atividades como criar, desenhar, imaginar ficam em segundo plano. O pensamento e a criatividade de uma criança são posteriormente desvalorizados.

Nesse contexto, o objetivo deste livro foi estabelecer uma relação entre a infância imersa na brincadeira, um contexto de consumo, e o mundo tecnológico da sociedade moderna, questionando o papel da escola nesse ambiente e, assim, refletindo sobre o papel da escola. Nas áreas lúdicas das crianças de 4 a 5 anos, também enfatizamos a compreensão dos pais sobre o brincar na infância e, a partir desse pressuposto, coletamos informações que ajudam a compreender as diferenças entre os pais e a infância de seus filhos.

Esperamos também que este livro ajude os professores que trabalham com crianças pequenas e que têm tantas dificuldades para conciliar a tecnologia moderna com a proposta de incentivar os processos criativos em sala de aula, utilizando o brincar como método de ensino e envolvendo a criança.

CAPÍTULO 01

INFÂNCIA E O CONSUMO

Para entender a infância na sociedade contemporânea devemos pensar inicialmente em como a mesma se configurou no decorrer da história, ou seja, as crianças existiram em todos os períodos da humanidade, a relação das mesmas com a sociedade e seus membros é o que traz o conceito de infância em diferentes períodos. De acordo com Sarmiento e Pinto (1997, p. 13) foi na Idade Moderna que a infância se constituiu como uma categoria social:

Com efeito, crianças existiram desde sempre, desde o primeiro ser humano, e infância como construção social — a propósito da qual se construiu um conjunto de representações sociais e de crenças e para a qual se estruturaram dispositivos de socialização e controle que a instituíram como categoria social própria — existe desde os séculos XVII e XVIII.

Hoje a sociedade contemporânea é marcada pelo capitalismo e pela predominância tecnológica. Esse marco

que sobressai há muitos anos, influencia diretamente no modo de pensar a criança nessa sociedade. A presença e a participação da criança na sociedade formam-se com as mudanças sociais, econômicas, culturais e as mudanças tecnológicas que concebem a infância com características e funções próprias, porém isso pode mudar segundo a cultura, sociedade e família. A criança acaba tornando-se alvo fácil perante o excesso de estímulos propiciados pelo uso exagerado das tecnologias informatizadas. Visto que este mundo tecnológico que a cerca, torna-se parte do seu cotidiano naturalizado.

A dinâmica social destes tempos modernos traz consigo supostas justificativas dos pais como: cansaço, “milhões” de tarefas para serem feitas em casa, “falta de tempo”, entre outras coisas, que acabam por deixar seus filhos horas na televisão, no videogame, no computador ou em meio aos montes de brinquedos jogados pelo quarto que, por vezes, transformam-se nos únicos amigos para brincar.

Diante da iminência de uma sociedade individualista, os pais são compilados a comprar a compensação de sua ausência na participação da vida de seus filhos.

Vemos, desse modo, crianças sendo submetidas ao consumo sem controle, acreditando e produzindo formas individuais do pensamento voltados somente à lógica consumista. Tudo o que se deseja parece resolver em poucos minutos, seja com um cartão de crédito, um cheque, um parcelamento. Pais tornam-se vítimas de seus próprios filhos, que seduzidos pela mercadoria e o que ela pode oferecer através de seus apelos midiáticos, tem repercutido em leituras desconectadas do que deva ser a infância e a própria manifestação lúdica do brincar (OLIVEIRA E GASPARIN, 2011, p. 7573).

Os meios midiáticos estão conseguindo isolar as crianças do mundo real, já que nessa faixa etária a criança precisa interagir com seu mundo e com os demais que estão a sua volta. Estamos diante de uma geração “fast-food” e do descartável, ou seja, quando a criança não está gostando de algo, troca. Troca como alguém que aperta o “ENTER” ou

“DEL”. Numa sociedade marcada pelo consumo, os brinquedos até mesmo os mais sofisticados são descartados diariamente por um mais moderno como se outro brinquedo trouxesse a imagem da felicidade que nunca é encontrada. A criança ganha um brinquedo e fica feliz num dia, no dia seguinte já quer a felicidade em outro brinquedo que viu passando em alguma propaganda de TV.

Esse ajustamento da criança ao produto provém do exterior. Na ordem do consumo predomina o querer algo que o outro tem e, assim, sem restrições ou limites, ocupar seu lugar nessa ordem. Situações cotidianas podem melhor esclarecer essas ideias: crianças compram tais produtos porque seus amigos os consomem. Isso evidencia o desejo de consumir, desejo esse produzido pelo uso e pela manipulação da imagem e do mundo exterior. A imagem se torna instrumento significativo na construção da lógica consumista. Adultos e crianças, independentemente, são todos os dias seduzidos por imagens, veiculadas na televisão, outdoors, computador, panfletos, jornais, revistas, etc. A própria formação do pensamento infantil está

conformada para esse fim (OLIVEIRA E GASPARIN, 2011, p. 7577).

Quando as crianças não conseguem superar algum obstáculo ou tem dificuldades em manipular algum brinquedo ou objeto descartam e desistem em vez de buscar alternativas para a superação das dificuldades. Elas têm muita dificuldade de lidar com as frustrações. Talvez pelo próprio desenvolvimento tecnológico presente nos brinquedos modernos, fazendo-os objetos com vida própria. Os brinquedos trazem em si as próprias regras do brincar em seu manual de uso, ou seja, o objeto de brincar faz tudo sozinho, sem ajuda do dono, ao invés de estimular a criatividade da criança para manipulá-lo e encontrar finalidades diferentes daquelas escritas na embalagem.

Atualmente, o confinamento da criança em casa ou na escola por conta da falta de segurança nas cidades, bairros, casas, também é um dos fatores dela se envolver tanto com essa tecnologia informatizada. Não se vê mais crianças

brincando nas ruas, utilizando de brincadeiras e brinquedos que lhe permitam usar da imaginação, do movimento, da motricidade e da criatividade. É difícil pensar que as crianças estão cada dia mais dependentes disso, e que o faz de conta não mais faz parte dessa nova geração contemporânea.

A visão contemporânea de infância se depara com uma série de mudanças, novos olhares e algumas rupturas com o modelo de infância concebido até então. A nova visão de infância possui outras características, novos interesses e necessidades que não existiam antes. Essas necessidades estão atreladas ao novo sistema vigente, o capitalismo, o consumismo e a globalização (GUIMARÃES, 2008, p. 16).

Se estamos diante de um novo conceito de infância como a autora coloca, não podemos perder de vista que mesmo que as transformações sociais e tecnológicas interfiram nesta nova concepção, a infância sempre estará aliada a necessidade do indivíduo ser sujeito de sua história, poder construir seu mundo através da relação com ele. Por isso, a criança precisa agir através da sua imaginação e

criatividade para assim desenhar seu caminho, resolver e entender melhor os problemas que a vida for trazendo.

A transformação do brinquedo industrializado é marcada pelo seu sintoma imediato: o distanciamento entre pais e filhos. Antes, os brinquedos eram feitos, eram produzidos de forma artesanal e simples até, e assim pais e filhos tinham tempo para aprender uns com os outros, agora o contexto da contemporaneidade tira totalmente a participação dos mesmos na construção do objeto, pois a indústria já desenvolve este papel de forma rápida e significativamente atrativa.

Quando ganham um brinquedo novo, as crianças, muitas vezes, sentem-se atraídas pela caixa (pela embalagem) do que pelo próprio objeto. Podemos perceber que um brinquedo que não é industrializado também chama atenção das mesmas, pois esses brinquedos facilmente podem ser construídos e desconstruídos, a criança age sobre o objeto, ela inventa, ela cria opções de brincar, não ficando

estável a situação da brincadeira.

As robóticas com a criação de instrumentos robotizados já fazem parte do nosso cotidiano como nos eletrodomésticos, celulares, automóveis, internet e no universo infantil e já se estendeu ao campo dos brinquedos, através dos jogos virtuais como videogames, jogos interativos pela internet, nos simples dispositivos presentes nos carrinhos de controle remoto, nas bonecas que falam, nos mini lap top entre outros. A prerrogativa destes brinquedos tecnológicos é a habilidade manual que leva a rapidez de apertar botões para que a brincadeira se faça por si só. Só pelo toque dos dedos nos levam para determinadas escolhas ou níveis mais avançados de normas pré-estabelecidas num ciclo metonímico sem história a não ser uma sequência de ações e reações repetitivas (SILVA, 2012, p. 21).

Não afirmamos que as crianças não possam ter brinquedos industrializados, porém se pensarmos nos ganhos e nas perdas que envolvem esses tipos de objetos do brincar, iremos perceber que as crianças perdem mais do que ganham, a autora mesmo nos dá sinais dessa perda, um objeto que propicia para a criança somente sequência de

ações e reações repetitivas o que está acrescentando para a imaginação, criação e ludicidade da mesma? Nestes termos nada. Se na própria educação escolar os métodos tradicionais de memorização, e ações repetitivas são condenadas, pois essencialmente acredita-se numa educação que pense em todo o processo de aquisição de conhecimento, levando o aluno a criticidade de suas ações, assim também podemos pensar nos mesmos objetivos para o processo de brincar e na utilização do objeto. O universo do consumo está afastando as interações que a criança tem com o mundo, em outras palavras, o brinquedo domina a criança e ela não tem poder sobre ele.

O consumo configura a sociedade de massa; esse ato faz com que os indivíduos participem socialmente e se integrem ao seu meio social e cultural. Ao consumir, as pessoas satisfazem necessidades que foram fixadas culturalmente, integram-se ou distinguem-se de outros. Em uma sociedade excludente, individualista e desigual, consumir tornou-se uma forma de participar de modo ativo, como também uma

maneira de ordenar os desejos que podem ser concretizados em algum objeto (OLIVEIRA, 2012, p. 3).

Silva (2012, p. 21), também vem falar desse mundo dos brinquedos, do brinquedo robotizado para ela:

A indústria do brincar tem a ciência como sua grande aliada na criação de criaturas robotizadas e virtuais que se materializam nos games interativos ou na modernização dos brinquedos tradicionais que ao transformarem-se em simulacros do humano suscitam mais o desejo dos pequenos consumidores. A delirante dimensão vai criando corpo na velocidade em que as tecnologias vão invadindo o mundo moderno e materializando o abismo entre o homem e seu mundo real.

Nessa fala, a autora já trata não somente sobre os brinquedos e suas funções na contemporaneidade como também já sucinta a ideia de crianças consumidoras, ou seja, de uma indústria do brincar, de um mundo criado especificamente para o consumo infantil.

Em se tratando das relações de produção e de consumo na sociedade contemporânea, temos acompanhado mudanças nas relações estabelecidas entre adultos e crianças, bem como a descoberta de um mundo infantil consumidor, mediado e incentivado pelas famílias de renda média e alta da sociedade. É, necessariamente, o momento crucial da história, no qual o alargamento do capital é visível, unindo a indústria de brinquedos e dos super-heróis a interesses incessantemente criados, como produtos de grande atração para a infância, sem esquecer a geração de iogurtes, balas, enlatados para bebês (OLIVEIRA E GASPARIN, 2011, p. 7575).

O mundo midiático vê a criança como um sujeito consumidor, mais do que isso, vê a criança como aquela que não só consome como incentiva, estimula o consumo. Oliveira e Gasparin (2011, p. 7575) discorrem desse mundo consumidor da criança quando dizem:

Desde muito cedo as crianças assistem a programas de televisão, têm acesso às músicas do momento transmitidas pelas rádios, veem vídeos e estão atentas aos noticiários e propagandas entre outras informações

carregadas de significados explícitos ou implícitos. Nessas mediações ocorrem relações, reconhecimentos, formação de opinião, desejos e experiências singulares, o que configura aprendizados e reconhecimentos, bem como a constituição das formas individuais do pensamento que se estabelecem pela lógica padronizada do consumo: ‘é necessário consumir’. Nesse espaço configuram-se novas formas de brincar e de se interagir, socialmente.

Não temos como escapar da propaganda, ela foi gerada para motivar a vontade de consumir. E se para nós adultos já é difícil lidar com as tentações, imaginem como se torna difícil para as crianças que ainda não estão preparadas para decidir algumas coisas sozinhas, elas também não estão preparadas para lidar com suas frustrações, além de ser alvo mais fácil para esse mundo midiático. Apesar do olhar da indústria infantil estar em alta na contemporaneidade, os avanços para que as propagandas sigam regras ao anunciar para o público infantil é significativo. Sendo assim, a lei é a

forma mais eficaz de orientação para esse setor econômico. E, se tratando de leis, o Código de Autorregulamentação Publicitária (CAP) é o mais detalhado e o principal conjunto de normas sobre a publicidade dirigida às crianças e a ONG responsável por fazer valer esse código é o CONAR (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária).

Em meio a esse contexto a ABAP (Associação Brasileira de Agências de Publicidade) criou uma campanha intitulada “Somos Todos Responsáveis” que por meio de cartilhas explica e informa os leitores sobre o que é preciso saber e o que se pode fazer sobre as leis, publicidades e crianças. Nessa cartilha além de citar o CAP, nos mostra também outros documentos legais que normatizam a publicidade para o público infantil.

A Constituição Federal em seu texto fala sobre a proteção à pessoa e da família diante da programação de meios eletrônicos em relação à boa qualidade cultural e educativa, respeito aos valores éticos e sociais (ABAP).

Mais detalhadamente na Constituição Federal em seu artigo 227:

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 a convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988).

Podemos perceber que o artigo acima traz indiretamente em seu texto a questão da publicidade, pois ao falar que a criança deve estar a salvo de toda forma de discriminação, exploração, etc. já indica a preocupação com esse público facilmente manipulado. A ABAP traz também em sua cartilha outra lei que atende a essas questões, segundo a mesma o “estatuto da criança e do adolescente (ECA) Define até que idade (12 anos) considerasse o público

infantil e tem uma referência explícita à publicidade”. Em seu artigo 79, explicita:

As revistas e publicações destinadas ao público infanto-juvenil não poderão conter ilustrações, fotografias, legendas, crônicas ou anúncios de bebidas alcoólicas, tabaco, armas e munições, e deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família (BRASIL, 1990).

O ECA é a lei federal específica que trata sobre os direitos das crianças e dos adolescentes, o que garante assim uma maior segurança se tratando da publicidade infantil. Outra lei também citada na cartilha da ABAP é o Código de Defesa do consumidor, que “proíbe toda propaganda enganosa, abusiva e define a pena para essas irregularidades”, e que complementa ainda em seu artigo 37, §2º:

É abusiva, dentre outras, a publicidade discriminatória de qualquer natureza, a que incite à violência, explore o medo ou superstição, se aproveite da deficiência de

juízo e experiência da criança, despreze valores ambientais, ou que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança (CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR, 1990).

Uma última legislação citada ainda na Cartilha da ABAP é o Código de ética da Publicidade, que tratando especificamente dos profissionais da propaganda, “destaca que o publicitário deve utilizar seu conhecimento de persuasão apenas em campanhas que visem o consumo de bons serviços, progresso de boas instituições e difusão de ideias sadias”.

Diante desse acelerado crescimento da publicidade no nosso país se fez necessário à criação dessas leis específicas, onde podemos ter um maior controle dessa atividade em relação ao contexto social, isso torna complicada a situação de uma pessoa/empresa que trabalha com um tipo de publicidade que afetaria à saúde e o desenvolvimento intelectual infantil, trazendo um consumo exagerado e

precoce, entre outras consequências que este tipo de publicidade produz.

O crescimento do mercado do consumo foi criado pelo aumento do mercado publicitário, e isso pode ser visualizado facilmente nas famílias contemporâneas. Hoje a criança tem uma grande percentagem nas decisões de compras, tanto relacionadas a eles próprios, ou de comum à família. Os pais muitas vezes são “reféns” dos próprios filhos, a criança não só influencia diretamente na escolha do produto, como também na marca.

A atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural de hoje não tem necessidade de ser explicada em termos psicológicos. Os próprios produtores, desde o mais típico, o filme sonoro, paralisam aquelas faculdades pela sua própria constituição objetiva. Eles são feitos de modo que sua apreensão adequada se exige, por um lado, rapidez de percepção, capacidade de observação e competência específica, por outro lado é feita de modo a vetar, de fato, a atividade mental do espectador, se ele não quiser perder os fatos que, rapidamente, se desenrolam à sua frente.

É uma tensão tão automática que nos casos individuais não há sequer necessidade de ser atualizado para que afaste a imaginação (HORKHEIMER E ADORNO, 1978, p. 165).

Os autores anteriormente citados buscam explicar de maneira simplificada, como na sociedade atual as coisas acontecem muito rápido, o consumidor através do chamativo mundo da publicidade, tende a formar opiniões, desejos, e experiências particulares, o que na verdade representaria aprendizados, como também formas peculiares do pensamento. Isso se dá geralmente por consequências da padronização do consumo. Não só a criança, mas principalmente ela, está vivendo uma época em que quanto mais igual for de algo ou alguém melhor. Para estes autores “a civilização atual a tudo confere um ar de semelhança” Horkheimer e Adorno (1978, p. 159).

O menino de rua faz qualquer coisa para não carregar o símbolo individual da pobreza, que é a roupa rasgada, suja, etc. A não ser que ele precise usar isso como estratégia de

sobrevivência na rua. Caso contrário, ele quer é o boné da moda, o tênis mais caro, porque ele quer ser igual aos outros, ou seja, ele quer ter a capacidade de demonstrar possibilidade de consumo igual à de qualquer outra criança (GARCIA, 1997, p. 21).

Essa realidade gritante nos dias atuais, onde crianças são expostas ingenuamente ao mundo consumidor, que querem algo não por necessidade efetiva, e tentam de qualquer forma negar sua condição humana diante da sociedade.

Com efeito, quando a espera é retirada do querer e o querer da espera, a capacidade de consumo dos consumidores pode ser esticada muito além dos limites estabelecidos por quaisquer necessidades naturais ou adquiridas; também a durabilidade física dos objetos do desejo não é mais exigida. A relação tradicional entre necessidades e sua satisfação é revertida: a promessa e a esperança de satisfação precedem a necessidade que se promete satisfazer e serão sempre mais intensas e atraentes que as necessidades efetivas (BAUMAN, 1999, p. 89).

O autor vem nos falar exatamente isso, aquela criança,

pobre, que vive na rua, não quer o objeto em questão somente por necessidades efetivas, por exemplo, ele não quer um tênis porque está precisando, necessitando efetivamente, mas sim porque sente a necessidade satisfatória de poder ter o mesmo que outra pessoa tem. O pior disso tudo é que a necessidade daquele momento é saciada tão rapidamente, que logo a necessidade vira esquecimento.

A necessária redução do tempo é mais bem alcançada se os consumidores não puderem prestar atenção ou concentrar o desejo por muito tempo em qualquer objeto; isto é, se forem impacientes, impetuosos, indóceis e, acima de tudo, facilmente instigáveis e também se facilmente perderem o interesse. A cultura da sociedade de consumo envolve sobretudo o esquecimento, não o aprendizado (BAUMAN, 1999, p. 89).

Essa fala já deixa a entender o como a sociedade do consumo rotula as pessoas como sendo “seres não pensantes”, pois de certa forma acaba moldando a vida das

pessoas. Todos nós nascemos livres, porém somos submetidos pela sociedade do consumo, o ato de comprar torna-se natural entre os nós.

Para os bons consumidores não é a satisfação das necessidades que atormenta a pessoa, mas os tormentos dos desejos ainda não percebidos nem suspeitados que fazem a promessa ser tão tentadora (BAUMAN, 1999, p.89-90).

Aqui podemos dar um exemplo bem simples para essa fala: quando uma pessoa acaba de comprar um determinado objeto sem marca, no outro dia ela vê uma propaganda do mesmo objeto só que de uma marca mais famosa, o que acontece muitas vezes, essa propaganda vai passar somente coisas atrativas, como bom preço, conforto, segurança, excelência em qualidade, etc. os tormentos do desejo para comprar este objeto tornam-se tentadores e a mídia consegue alcançar seu objetivo.

Para os consumidores da sociedade de consumo, estar em movimento — procurar, buscar, não encontrar ou, mais

precisamente, não encontrar ainda — não é sinônimo de mal-estar, mas promessa de bem-aventurança, talvez a própria bem-aventurança. Seu tipo de viagem esperançosa faz da chegada uma maldição (BAUMAN, 1999, p. 90).

Voltamos a analisar a sociedade do consumo somente em relação à criança, e percebemos que estas são facilmente atraídas a consumir e além disso, são crianças e podem ser “manipuladas”, já que o processo de aquisição do pensamento crítico está em construção, ou seja, a criança é alvo mais fácil para a mídia.

Ora, a infância não se oferece mais como categoria que proporciona felicidade e inocência. A infância muda seu lugar social: sai do lugar de inapta, incompleta, para o de consumidora, transformando sobremaneira sua forma de inserir-se no mundo. Ao mesmo tempo, a criança se encontra num lugar dúbio, incompleto, necessitando, contudo, da escola para a aprendizagem legitimada da sociedade e, paralelamente, encontram-se mais aptos que seus pais e professores para lidar com as novas tecnologias da vida cotidiana (OLIVEIRA e GASPARIN, 2011, p.7577-7578).

A criança assume um papel tão importante na sociedade hoje como consumidora que nos esquecemos do quão indispensável é a criança ser criança.

O meio ambiente facilitador é aquele que permite à criança ser criança, usando seu corpo, seus movimentos, seus cinco sentidos e sua intuição para usufruir a liberdade de escolha para brincar (MACHADO, 1995, p. 22).

Ela precisa de tempo e espaço para poder brincar, chutar, criar, correr, pular, extravasar, esta deveria ser a atividade principal da mesma e não o ato de comprar desenfreado. Para Fernandes (2009, p. 73): “O brincar pode ser então considerado uma prática social capaz de ordenação social e assim de definição nos processos de constituição do grupo”. Para entendermos melhor a importância do brincar para a criança pequena, vamos fazer uma exploração maior a cerca do assunto, revelando assim não somente sua importância no sentido literal da palavra, mas uma análise do que a criança pode estar

perdendo ou ganhando nesta história.

CAPÍTULO 02

O BRINCAR E A ESCOLA

O brincar sempre foi a atividade principal da criança pequena, mas será que estamos dando a devida importância para essa atividade? Muitos autores vêm defendendo o direito da criança de um brincar significativo. E isso é o que nos fala Silva e Santos (2009, p.12), quando afirma que:

Temos várias razões para brincar, pois sabemos que é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É brincando que a criança expressa vontades e desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais oportunidades a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento [...].

Para Silva e Santos (2009, p. 13 apud Cunha, 1994):

[...] o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, é gostoso e dá felicidade. Além disso, ser feliz e aprender a se relacionar com o outro e a partilhar fraternalmente, são outros pontos positivos dessa prática.

Hoje a maioria das crianças passam mais tempo em instituições de ensino do que na própria casa, pois os pais precisam trabalhar e não dispõem de muito tempo para se dedicarem as atividades lúdicas com os filhos. Neste sentido, percebemos que a escola precisa dar a devida importância e entender que a finalidade do brincar, não deve se limitar à aprendizagem, mas também ao desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Neste contexto a brincadeira da criança encontra papel fundamental na educação infantil, pois as crianças se desenvolvem e conhecem o mundo a partir das interações estabelecidas com a história e cultura de outras crianças, de seus pais, de seus professores e das pessoas envolvidas na instituição escolar [...] (GUIMARÃES, 2009, p. 29).

Brincar é uma importante forma de comunicação, e é por meio desse ato que a criança pode reproduzir fatos do seu dia a dia. Entre as contribuições que são promovidas por esse ato pode-se destacar, a reflexão, a criatividade, a

autonomia, a socialização etc. Segundo Bueno (2010), “pode-se observar que as brincadeiras não são apenas recreações, é mais do que isso, é uma das formas de comunicação e interação da criança, consigo mesma, com as outras e com o mundo” (p. 24). É importante pontuar aqui, que as brincadeiras e os brinquedos acompanham as crianças desde os tempos antigos. Mas percebemos que eram mais bem construídos pelas crianças e também aproveitados. O ato do brincar vem se revelando desde sempre a ferramenta, o objeto principal da criança para a compreensão do mundo e ação na sua vida.

Brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância ele é ainda mais essencial: não é apenas um entretenimento, mas, também, aprendizagem. A criança, ao brincar, expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, as quais estão repletas de significados, visto que ela investe sua afetividade nessa atividade (ROLIM, GUERRA E TASSIGNY, 2008, p. 176).

Na brincadeira o mais significativo é a expressão, a

vivência afetuosa, a manifestação, a produção e os novos significados que as próprias crianças depositam no objeto de brincar.

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente queo cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade (RIBEIRO, 2002, p. 56).

O brincar em uma sociedade contemporânea, ultrapassa a ideia somente de um faz de conta.

[...] não podemos deixar de alertar o quanto, na sociedade contemporânea o brincar vem se modificando, afastando as crianças das atividades lúdicas e criativas ao ar livre e confinando-as em recintos fechados ladeadas pelos mais sofisticados equipamentos de diversão tecnológica (SILVA, 2012, p. 15).

Este brincar relaciona-se intimamente com questões econômicas e sociais. A sociedade contemporânea ladeada pela tecnologia, está moldando o jeito de pensar e brincar, cada dia mais o verdadeiro significado do mesmo fica para segundo plano. A educação escolar tenta caminhar pela contramão desta realidade e busca caminhos para garantir o direito da criança se desenvolver com liberdade e ludicidade.

Para tal, foram criadas legislações referentes à educação que assegura esse direito do brincar, como é o caso do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI), que aponta os vários aspectos a serem contemplados na infância, dentre eles o brincar. Segundo esse documento:

A qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania, respeitando-se as especificidades afetivas,

emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, devem estar embasadas nos seguintes princípios: O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas, etc.; O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; O acesso das crianças aos bens sócio culturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação, ao pensamento, à ética e à ciência. A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (BRASIL, 1998, p. 13).

Ainda, de acordo com o mesmo documento:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da

realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23).

As Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil em seu artigo 9º, inciso Idiz em seu texto:

As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira, garantindo experiências que: I — promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança (BRASIL, 2009).

Os documentos evidenciam ainda mais a importância do brincar, das brincadeiras no desenvolvimento da criança pequena, em todos os aspectos: cognitivo, motor, afetivo, psicológico e social da criança em formação.

Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideias e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem, se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que denominamos “brinquedo”, a criança brinca com a cultura (MACHADO, 1995, p. 21-22).

Aqui o autor nos revela motivos maiores para esse brincar na infância, o que nos beneficiaria no processo de formação até a fase adulta. Como nos mostra a seguir:

Brincar é, para a criança pequena, o que trabalhar deveria ser para o adulto: fonte de autodescoberta, prazer e crescimento. Se os adultos ao redor fossem pessoas mais felizes no trabalho, podendo fazer a ponte entre a atividade lúdica da criança e a possibilidade lúdica do trabalho, as crianças não cresceriam dividindo ciência e poesia, arte e conhecimento, trabalho e lazer, dias da semana e finais de semana...E os adolescentes talvez pudessem ter menos medo e mais vontade de participar da comunidade adulta se enxergassem adultos mais inteiros internamente e integrados socialmente, trabalhando no que gostam e procurando

enriquecer, humanizar e personalizar a realidade — o que as crianças normalmente conseguem por meio de suas brincadeira (MACHADO, 1995, p. 18).

Imaginem o que a brincadeira pode trazer de benefícios se entendida como primordial na infância, para a fase adulta? Adultos mais seguros de si, autônomos, criativos, críticos, menos frustrados, pois aprenderão a perder, percebendo que terão novas oportunidades de ganhar etc.

O brincar deve ser visto como algo extremamente importante na vida da criança, principalmente na criança pequena. Diante dessa situação atual, onde a criança torna-se alvo fácil de manipulação das mídias e propagandas, a mesma prefere “ter” a “ser”. Isso quer dizer, é mais fácil a criança ser aceita em um grupo social por possuir tal brinquedo mesmo não fazendo sentido para ela, do que ser aceita por si só. Quando pensamos neste brincar, nos remete instantaneamente à ideia dos brinquedos e sua

relevância.

[...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 2005, p. 18).

O que o autor quis dizer é que o brinquedo pode ser usado da maneira que a criança acreditar ser melhor, não tem regras, não tem limite quanto a sua utilização. O mesmo autor complementa o significado de brinquedo, dizendo:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade. Não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, bonecos e robôs. A imagem

representada não é uma cópia idêntica da realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho, formas delicadas e simples, estilizadas ou, ainda antropomórficas, relacionadas à idade e gênero do público ao qual é destinado (KISHIMOTO, 2005, p. 18).

E se tratando de brinquedos vale tudo.

[...] Pedras e folhas coletadas por uma criança no quintal e no parquetambém são brinquedos”. E mais “Nas mãos da criança saudável, qualquer coisa pode tornar-se um brinquedo: os objetos em si, isoladamente, não importam (MACHADO, 1995, p. 35).

Apesar de não ser regra, hoje os brinquedos são extremamente estruturados, ou seja, os brinquedos eletrônicos, os brinquedos da modernidade, já contêm na própria embalagem um manual de instruções com o modo de brincar, as regras, etc. Deixando a criança assim apenas como telespectadora.

A valorização pelo adulto dos brinquedos prontos, sofisticados e caros, “da moda”, poderá levar a criança a crer que o mundo exterior (da

realidade compartilhada, das coisas materiais, dos fatos, do dinheiro) é mais importante que seu mundo interior, ou ela mesma (sua vivência afetiva da brincadeira como processo de expressão, descoberta e realização [...]) (MACHADO, 1995, p. 44).

A escola, como já comentamos acima, é o local mais bem estruturado, que consegue propiciar um brincar mais significativo, um brincar onde a criança consiga agir sobre o objeto, sobre o espaço. E principalmente um lugar que possa fornecer subsídios suficientemente bons para o desenvolvimento criativo da criança.

Assim, o lugar da criatividade é o do inter-relacionamento da pessoa com o meio; da criança com o meio ambiente criado pelo professora sala de aula e a resposta dos outros a esse meio também”.Elaborar situações em que a criança não dependa de brinquedos “prontos”, brinquedos que fazem tudo sozinho, é a grande tarefa parao professor (MACHADO, 1995, p. 66).

A mesma autora complementa:

A criatividade pode estar tanto na brincadeira

exploratória como na brincadeira construtiva; pode estar na criança e no meio ambiente; pode estar em mim bem como em você. Cabe a nós pesquisá-la e desenvolvê-la, por meio de sua exploração e da sua construção, com o sentir e o pensar. Somos adultos e temos capacidade de nos envolver e nos distanciar, de ir e voltar, de praticar e refletir. Depois responderemos às crianças de um jeito pessoal, único e original sobre essas questões — sem precisar usar palavras [...]. (MACHADO, 1995, p. 66).

Como nos mostra a autora, a criatividade é essencial na vida da criança, ela ajuda muito nas etapas futuras da vida em sociedade. E por essa e outras razões que vamos aprofundar a questão da criança criativa, mostrando as dificuldades e também a importância do professor nesse processo.

CAPÍTULO 3

O BRINCAR E A CRIATIVIDADE

Falar sobre a criatividade das crianças não é fácil. Principalmente porque é difícil encontrar estudos, textos e livros sobre esse tema. Uma criança nasce com potencial criativo e se desenvolve a partir das relações sociais que existem em seu cotidiano. No contato familiar, a criança começa a transformar suas primeiras habilidades, personalidade, motivação e estímulo em habilidades criativas. E isso só acontecerá se as pessoas que convivem com a criança estiverem preparadas para estimular todas essas qualidades, principalmente incentivando diversas atividades e brincadeiras.

O processo criativo e as atividades do indivíduo moderno estão mudando devido ao impacto de todas as novas tecnologias que entram na vida.

É bem verdade que no nível da tecnologia moderna e das complexidades de nossa sociedade, exige-se dos indivíduos uma especialização extraordinária. Esta, todavia, pouco tem de imaginativo. De um modo geral restringe-se, praticamente em todos os setores de trabalho, a processos de adestramento técnico, ignorando no indivíduo a sensibilidade e a inteligência espontânea do seu fazer. Isso absolutamente, não corresponde ao ser criativo (OSTROWER, 1978, p. 38).

A sensação é a de que a modernidade acaba uniformizando a imaginação da criança pequena, ou seja, retira da mesma a grandeza da criatividade, coletividade e ludicidade.

[...] nas crianças, a criatividade se manifesta em todo o seu fazer solto, difuso, espontâneo, imaginativo, no brincar, no sonhar, no associar, no simbolizar, no fingir da realidade e que no fundo não é senão o real (OSTROWER, 1978, p. 127).

A criatividade é inerente à condição humana, porque o homem é dotado da potencialidade da sensibilidade, é um

ser criativo por natureza e o processo de criação artística significa a possibilidade de uma ampliação da consciência e um processo de crescimento contínuo.

É preciso estimular essa condição característica do indivíduo. A criatividade precisa ser exercitada com persistência, buscando desenvolver na criança atitudes de autoconfiança e aptidões para conhecer suas limitações pessoais. Hoje encontramos crianças que ao transformar-se em super-herói, buscam identificar-se com a imagem produzida pela mídia e indústria cultural e no processo de transformação.

Ostrower (1978, p. 136) diz que? “é o novo, o inédito, o insólito que se procura não para o bem da humanidade e para satisfazer uma necessidade real, mas “novo pelo novo”, a substituição apenas pela substituição”. A fala da autora nos faz pensar exatamente isso, hoje a criança quer o novo pelo novo, quer “comer” o lanche somente para ganhar o brinquedo e quando já tem o

brinquedo, estão em busca do próximo lançamento.

A escola tem se apresentado como um instrumento de limitação do processo criativo, à medida que age como um mecanismo de reprodução e desintegração cultural provocado pela contemporaneidade e pela indústria cultural. As atividades escolares limitam-se a brinquedos e brincadeiras sem a mediação do professor ou com auxílio do que a produção editorial (apostilas, cópias, etc.), sites de busca, disponíveis na internet oferecem reprimindo e manipulando nossos sentidos, interferindo na percepção que a criança tem do mundo e impondo obstáculos aos processos criativos.

A escola, tem um papel fundamental de caminhar na contramão deste contexto para propiciar oportunidades de desenvolvimento da atividade criadora da criança vislumbrando possibilidades de resistência à padronização imposta pela sociedade contemporânea, principalmente com relação às brincadeiras das mesmas, no mundo do faz-

de-conta. As crianças a todo o momento precisam sem estimuladas a criar, a desenvolver seu lado imaginativo e a escola é um dos lugares ideal para isto. Em sala de aula são várias as maneiras que o professor pode proporcionar isso, como por exemplo, é comum na sala de educação infantil a criança em certo momento de uma brincadeira tentar imitar o adulto na relação social que tem com ele, não só imitar, mas também construir, criar, etc. Geralmente o faz de conta aparece em brincadeiras de “salão de beleza”, “professora”, “restaurante”, “fazendas” etc.

O jogo e a brincadeira de criança são carregados de comportamentos simbólicos e miméticos que não se limitam à imitação de pessoas, mas somam também reelaboração e construção. As crianças não brincam apenas, mas transformam-se. Não se limitam à encenação de ser professores, médicos, comerciantes, mamãe ou papai, mas também, transformam-se em trens, aviões, cavalos, gatos; ou seja, elas imitam o real tornando-se ou sendo aquilo que sua imaginação realmente desejar — pessoa, animal ou coisa. O que fica preservado é a linguagem, a narração e a imaginação criativa (SILVA, 2007,

p. 98).

Se oportunizarmos o exercício da criatividade da criança, contribuímos para que ela construa sua própria história, suas relações com os outros e com o seu mundo, trazendo uma bagagem de conhecimento que através do brincar de faz-de- conta, poderão usar essas novas relações para ampliar e estimular falas, acontecimentos, gestos, movimentos que antes eram limitados.

Ao criar, procuramos atingir uma realidade mais profunda do conhecimento das coisas. Ganhamos concomitantemente um sentimento de estruturação interior maior; sentimos que nos estamos desenvolvendo em algo de essencial para o nosso ser (OSTROWER, 1978, p. 143).

Se falarmos em escola, também devemos pensar nos professores e como estes desenvolvem o papel de estimulador e mediador da criatividade, superando a rotina diária que devem seguir na escola. O grande incentivador nesse processo de criação deve ser o professor, afinal as

crianças passam o maior tempo dentro da escola. E algumas atitudes básicas podem ajudá-lo a desenvolver esse papel, como por exemplo: mostrar interesse por aquilo que a criança criou, proporcionar situações criativas tendo o papel de mediador, valorizar algo não convencional, dar espaço de autoconhecimento e principalmente elogiar a criação das crianças, seja em um momento de brincadeira, ou pintura, desenho, etc.

O professor assim estará além de tudo ajudando as crianças a construírem seu universo particular, dando outro significado ao mundo que os cerca. Benjamim (1984) colabora nos dizendo em seu livro *Reflexões: a criança o brinquedo a educação*, desse universo “não real”, porém muito significativo para as crianças, pois elas acabam mostrando a sensibilidade que tem pelo mundo dos objetos, ele trata nos escritos de “Rua de mão única”:

Criança escondida. Já conhece todos os

esconderijos da casa e retorna para eles como a um lugar onde se está seguro de encontrar tudo como antes. O coração palpita, ela prende a respiração. Aqui a criança está refugiada no mundo material. Este se lhe torna extraordinariamente nítido, acerca-se dela em silêncio. Somente o enforcado, no momento da execução, se dá conta do que significa cordas e madeira. Atrás do cortinado, a criança transforma-se, ela mesma, em algo branco e que sopra como o vento, converte-se em fantasma. A mesa de jantar, debaixo da qual ela pôs-se de cócoras, deixa-a transformar-se em ídolo de madeira em um templo onde as pernas talhadas são as quatro colunas. E por detrás de uma porta ela própria é porta, carrega-a consigo como uma pesada máscara e enfeitiçará, como um sacerdote mágico, todas as pessoas que entrarem desprevenidas. Por nenhum preço ela pode ser encontrada. Quando ela faz caretas, dizem-lhe que basta o relógio bater as horas e a careta ficará pata sempre. O que há de verdade nisso tudo, a criança sabe-o em seu esconderijo [...] (BENJAMIN, 1984, p. 80).

A criatividade que traduz a espontânea atividade que a criança pratica na sua relação com o mundo, durante a infância atravessará um período de importante definição. Ao

criar, a criança pode escolher algumas dentre as várias possibilidades miméticas existentes e misturar, criando algo novo.

[...] as crianças são inclinadas de modo especial a procurar todo e qualquer lugar de trabalho onde visivelmente transcorre a atividade sobre as coisas. Sentem-se irresistivelmente atraídas pelo resíduo que surge na construção, no trabalho de jardinagem ou doméstico, na costura ou na marcenaria. Em produtos residuais reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas e para elas unicamente [...] com isso as crianças formam para si seu mundo de coisas, um pequeno no grande, elas mesmas (BENJAMIN, 1995, p.18-19).

A capacidade da criança de criar um mundo paralelo ao real é muito social. Ela consegue através da brincadeira transformar objetos em outros e compreender a realidade de maneira mais crítica. Ao passar por um trajeto várias vezes, por exemplo, casa/escola, a criança tanto observa o real, como cria um mundo próprio. Através da imaginação

ela consegue criar naquele trajeto um mundo que deseja assim as ruas de paralelepípedo se transformam em ruas de areia, os prédios em árvores, animais dóceis em animais selvagens, pessoas em criaturas assustadoras, etc. Depois elas voltam à realidade como num passe de mágica, e possivelmente como vitoriosa aquela que passou por vários obstáculos, porém conseguiu vencer. É essa imaginação, criatividade que devemos proporcionar a criança.

Silva (2007 p. 100) nos mostra que: “[...] a criança se lança a uma aprendizagem paralela, clandestina pela qual mantém no lúdico, no criativo, na arte, na imaginação, na experiência uma estreita relação entre si”.

Criança desordeira. Cada pedra que ela encontra, cada flor colhida e cada borboleta capturada já é para ela princípio de uma coleção, e tudo que ela possui, em geral, constitui para ela uma seleção única. Nela essa paixão mostra sua verdadeira face, o rigoroso olhar índio, que nos antiquários, pesquisadores, bibliômanos, só continua ainda arder turvado e maníaco. Mal entra na vida, ela é caçador. Caça os espíritos

cujo rastro fareja nas coisas; entre espíritos e coisas ela gasta anos, nos quais seu campo de visão permanece livre de seres humanos. Para ela tudo se passa como em sonhos: ela não conhece nada de permanente; tudo lhe acontece, pensa ela, vai-lhe de encontro, atropela-a. Seus anos de nômade são horas na floresta de sonho. De lá ela arrasta a presa para casa, para limpá-la, fixá-la, desenfiteçá-la. Suas gavetas têm de tornar-se casa de armas e zoológico, museu criminal e cripta. “Arrumar” significaria aniquilar uma construção cheia de castanhas espinhosas que são maçãs medievais, papéis de estanho que são um tesouro de prata, cubos demadeira que são ataúdes, cactos que são totens e tostões de cobre que são escudos. No armário de roupas de casa da mãe, na biblioteca do pai, ali a criança já ajuda há muito tempo, quando no próprio distrito ainda é sempre anfitrião inconstante, aguerrido (BENJAMIN, 1987, p. 39).

É possível considerar a criança criativa como aquela que é menos convencional, menos relutante às mudanças e tem maior autonomia. Se considerarmos a criança criativa desta maneira, temos que pensar em todosos aspectos que cercam a mesma, ou seja, levar em conta o ambiente

motivador desse processo, as circunstâncias envolventes, as diferentes formas de processo, etc., pois se fizermos o contrário podemos dificultar limitar ou matar a criatividade. Benjamin (1984), vem mostrando que desde tempos antigos alguns brinquedos e formas de brincar desprezam a máscara imaginativa, e hoje podemos ver isso com mais frequência. Para o filósofo “A criança quer puxar alguma coisa e tornar-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se ladrão ou guarda.” (p. 70). Ou seja, para ele não há limites, criar não é “obrigação”, mais é um aspecto natural do mundo infantil. O autor ainda contribui ao dizer que:

Mas uma coisa devemos ter sempre em mente: jamais são os adultos que executam a correção mais eficaz dos brinquedos — sejam eles pedagogos, fabricantes ou literatos — mas as próprias crianças, durante as brincadeiras. Uma vez perdida, quebrada e reparada mesmo uma boneca principesca transforma-se numa eficiente camarada proletária na comuna lúdica das crianças (BENJAMIN, 1984, p. 65).

Podemos dizer aqui que crianças criativas tendem a ser criativas em todos os aspectos e usam dos mais diferentes meios para soltar a imaginação. Por exemplo: A professora conta um conto clássico na sala de aula “Chapeuzinho Vermelho”, dias depois uma criança de educação infantil pega esse mesmo livro para folhear, ver as imagens, já que não compreende os sinais gráficos. Essa criança lembra-se da história do jeito que a professora leu, porém naquele momento, ela cria, reinventa a história, troca os personagens, inventa conversas, etc. A criatividade vem à tona, a imaginação borbulha na cabeça da mesma. Se o nível de criatividade dessa criança fosse baixo, ela somente conseguiria reproduzir o que a professora lhe contou.

Tão importante como a criatividade no indivíduo, são as formas de oportunizar essa criação, imaginação. Para Silva (2007, p. 98) “[...] a forma peculiar pela qual a criança é capaz de lidar com o mundo objetivo nos permite uma compreensão mais profunda dos mecanismos da atividade

criadora no homem”. O resultado para este processo de criação, fantasia e imaginação, será muito mais satisfatório se desde a infância a criança tiver contato com brinquedos e brincadeiras que permitam interações sociais e a manifestação do pensamento criativo e inventivo.

Ao longo desse livro destacamos várias questões que cercam o mundo do brincar, brincadeiras e brinquedos. Se voltarmos um pouco na história podemos perceber que a evolução destes foi grande e que as diferenças do que os pais brincavam para o que o filho brinca hoje se distanciam e muito.

Benjamim (1984) em seu livro *Reflexões: a criança o brinquedo a educação*, a evolução dos brinquedos, quem criou, do que são feitos, etc. trata sobre isso nos escritos de “História cultural do brinquedo”, aponta que boa parte dos brinquedos antigos que vemos em museus foram feitos na Alemanha, como o soldadinho de chumbo da cidade de Nuremberg.

[...] tais brinquedos não foram em seus primórdios invenções de fabricantes especializados; eles nasceram sobretudo nas oficinas de entalhadores em madeira, fundidores de estanho etc. Antes do século XIX a produção de brinquedos não era função de uma única indústria. O estilo e a beleza das peças mais antigas explicam-se pela circunstância de que o brinquedo representava antigamente um produto secundário das diversas indústrias manufatureiras, as quais, restringidas pelos estatutos corporativos, só podiam fabricar aquilo que competia a seu ramo (BENJAMIN, 1984, p. 67).

Podemos entender como o brinquedo mudou, e para melhor analisar o contexto dessa mudança, foi analisado um questionário para este trabalho com alguns pais de crianças de quatro e cinco anos. destes, bem como a observação “dia do brinquedo na escola”.

CONCLUSÃO

Mais do que construir seu próprio brinquedo, quando o professor utiliza o lixo em sala de aula, o professor proporciona à criança um conhecimento mais profundo das relações que existem na sociedade em que vive.

Além da construção dos brinquedos, é importante que o professor observe as brincadeiras que possibilitam as manifestações físicas das crianças. Os jogos tradicionais se desvaneceram com o passar dos anos, principalmente com a ascensão da tecnologia, que fez com que as crianças gastassem mais e se tornassem mais individualistas. Falando sobre o individualismo dessa criança, não se pode pensar que a criança simplesmente não queira se comunicar com os outros voluntariamente, mas aqui vale ressaltar que a própria circunstância o obriga a fazê-lo, independentemente da vontade do sujeito. Além disso, os brinquedos tecnológicos fazem com que as crianças fiquem em pé por

longos períodos de tempo mesmo quando estão focadas no trabalho, o que não é recomendado para essa faixa etária.

Ressaltamos aqui que o objetivo não é apenas mostrar os aspectos negativos do uso da tecnologia em jogos/brinquedos, mas destacar o quanto esse problema empobrece a relação do brincar.

Com base na análise de conteúdo bibliográfico, podemos concluir que falta criatividade, ludicidade e imaginação na sociedade atual. Os brinquedos industriais ameaçam a autonomia, a reflexão e o pensamento crítico das crianças, e com o passar dos anos o prejuízo é ainda maior. A liberação dos sujeitos não ocorre nesse contexto de inovação tecnológica desenfreada, pois é mais fácil contê-los e adaptá-los em uma sociedade contraditória do que participar da construção do conhecimento.

As instituições de educação infantil podem e devem oferecer pequenas áreas de liberdade em tudo: correr, pular, desenhar, criar, imaginar, expressar no espaço. Desde a

infância, vivem em um mundo superficialmente sistematizado de conteúdos e conhecimentos compreensivos, mas também sobrecarregados por programas infantis como balé, computadores, inglês etc., e fazem uma pequena pausa entre as atividades. Desde cedo, essas crianças perdem um momento importante para esse desenvolvimento.

Uma professora de Educação Infantil que conhece e acompanha como as crianças brincam hoje, focando principalmente na relação pais/filhos.

Esperamos também que este trabalho ajude os professores que trabalham com crianças pequenas e que têm tantas dificuldades para conciliar a tecnologia moderna com a proposta de incentivar os processos criativos em sala de aula, utilizando o brincar como método de ensino e envolvendo a criança.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE. São Paulo. Disponível em <http://www.somostodosresponsaveis.com.br/cartilhas>. Acesso em 14/11/2022.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: As consequências humanas**. Tradução: Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

BENJAMIN, W. **Rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 1987. p.9-70. (ObrasEscolhidas, v.2).

BENJAMIN, W. **Obras escolhidas II**. São Paulo: Editora brasiliense, 1995.

BRASIL. **Constituição Federal**. Promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/ConstituicaoCompilado.htm. Acesso em 14/11/2022.

BRASIL. **Código de Defesa do Consumidor**. Lei Federal 8078 de 11 de setembro de 1990. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8078.htm. Acesso em 14/11/2022.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei Federal nº8069 de 13 de julho de 1990. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm. Acesso em 14/11/2022.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. I.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**: ensinando de forma lúdica. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) p. 21-27. Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2010.

CARDOSO, Ivna Ximenes Frota. **A influência da televisão sobre as crianças: uma polêmica**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social — Habilitação em Publicidade e Propaganda). Faculdade 7 de setembro. Fortaleza, 2008.

Diretrizes Curriculares da Educação Infantil. RESOLUÇÃO Nº 5, DE 17 DE DEZEMBRO DE 2009. Disponível em <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em 14/11/2022.

FERNANDES, Cinthia Votto. **Eu gosto de brincar com os do meu tamanho: culturas infantis e cultura escolar – entrelaçamentos para o pertencimento etário na instituição escolar.** Porto Alegre - RS, p.72-73,76. 2009. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Dissertação (mestrado).

GARCIA, Cláudia Amorim; CASTRO, Lucia; JOBIM e SOUZA, Solange. **Infância, cinema e sociedade.** Rio de Janeiro, Ravil, 1997.

GASPARIN, João Luiz; OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. **As formas Individuais do Pensamento Infantil a partir da Lógica Consumista na Sociedade Contemporânea.** In; X EDUCERE - Congresso Nacional de Educação – PUCPR – Curitiba/PR – 2011.

GUIMARÃES, Aline Fernandes. **A importância do**

brincar no cotidiano das crianças na Educação Infantil. Bauru — SP, p. 26; 28-29-30. 2008. UNESP. Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

OLIVEIRA, Marta Furlan de. **A infância e a cultura do consumo na sociedade contemporânea.** In; XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas /S.P- 2012.

OSTROWER, Faiga. **Criatividade e processos de criação.** 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1978.

RIBEIRO, Paula Simon. Jogos e brinquedos tradicionais. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no**

desenvolvimento infantil. In: Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul. /dez. 2008.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. **As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo.** In: PINTO, Manuel; SARMENTO, Manuel Jacinto. As crianças contextos e identidades. Braga: Centro de Estudos da Criança, 1997.

SILVA, Aline Fernandes Felix; SANTOS, Ellen Costa Machado. **A importância do brincar na educação infantil.** Mesquita — RJ, p. 9-13, 2009. UFRRJ. (Curso de especialização).

SILVA, Anilde Tombolato Tavares da. **A infância e o Brincar na era tecnológica: A escola em questão.** In; XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas /SP. 2012.

SILVA, Anilde Tombolato Tavares da. **Infância, Experiência e Trabalho Docente.** 2007. 160 págs. Tese. (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Marília.

ÍNDICE REMISSIVO

A

A infância, 3
ABAP, 31
Apelos midiáticos, 19
Aprendizagem, 44
Aquisição do pensamento,
39
Áreas lúdicas, 15
Arte, 66
Associação Brasileira de
Agências de Publicidade,
30
Atividade, 64
Autodescoberta,, 50
Autonomia, 45
Autônomos, 51

B

Balé, 75
Brincadeira, 14
Brincar, 40
Brincar, 3, 5, 43, 57
Brincar na infância, 15
Brincar significativo, 43
Brinquedo robotizado, 26
Brinquedos, 12
Brinquedos da
modernidade, 53
Brinquedos modernos, 14

C

Caçador, 67
Capitalismo, 18
Cartilha da ABAP, 32
Código de

Autorregulamentação
Publicitária, 29

Código de ética da
Publicidade, 33

Comportamentos
simbólicos, 61

Computadores, 75

Comunicação, 48

Constituição Federal, 30

Construções humanas, 52

Consumidores,, 13

Consumo, 13

Consumo infantil, 27

Contemporaneidade, 23

Correr, 74

Crianças de 4 a 5 anos, 15

Crianças felizes, 49

Crianças pequenas, 15

Criar, 14

Criatividade, 12

D

Desenho, 63

Desenvolvimento
intelectual infantil, 33

Dinâmica social, 18

E

ECA, 32

Educação Infantil, 75

Escola, 14

Espaço, 54

Expressão, 46

F

Família, 34

Famílias contemporâneas,
34

Ferramenta, 45

Filhos, 13

Forma de cultura, 50

Frustrações., 21

G

Gênero, 53

H

Habilidades, 57

História, 17

I

Idade Moderna, 17

Imaginação, 14

Infância, 13

Inglês, 75

J

Jogo, 52

Jogos tradicionais, 73

L

Lazer, 51

Legislação, 32

Liberdade, 47

Livro, 11

Ludicidade, 25

M

Manipulação das mídias, 51

Método de ensino, 15, 76

Mídia, 59

Mundo, 11

Mundo consumidor, 36

Mundo paralelo, 65

Mundo próprio, 66

N

Narração, 62

Nível da tecnologia, 58

O

Opções de brincar, 24

Os pais, 15

P

Pensamento crítico, 39

Pintura, 63

Práticas pedagógicas, 49

Processos criativos, 15, 75

Produtos, 14

Professor, 60

Professora, 75

Programas de televisão,,
28

Propaganda, 28

Propaganda de TV, 20

Q

Qualidade, 38

R

Recreações, 45

Reflexão, 45

Relação do brincar., 74

Relação pais/filhos, 75

S

Saúde, 33

Sequência de ações, 24

Sinais gráficos, 69

Socialização, 45

Sociedade contemporânea,
46

Sociedade do consumo, 37

TV, 20

T

Tecnologia, 22

Tecnologia moderna, 15,
75

Transformações sociais, 22

V

Valorização, 54

Vida, 14



9786584809475