

# Brincadeira é coisa séria

Dra. Regina Márcia  
Moura Tavares



<a href="https://pngtree.com/ko/seis">Seis.png de .pngtree.com/</a>

[www.reginamarciaultura.com.br](http://www.reginamarciaultura.com.br)

Na “Semana do Brincar” em Campinas, ocorreu-me falar um pouco de um trabalho de pesquisa, documentação e difusão que venho desenvolvendo há mais de 30 anos nesta cidade, no país, na América Latina e em outras partes do mundo, na esperança de sensibilizar pais, educadores, administradores públicos e população em geral para a importância de se resgatar a rua, as praças e outros espaços públicos das cidades para as crianças poderem se encontrar e brincar livremente. Contra o argumento de ser impossível, no momento presente, em virtude do trânsito caótico e da violência generalizada, devo dizer que somos nós, cidadãos, que fazemos as mudanças na trajetória da História e que tudo pode ser mudado, se assim o desejarmos.

Com a clara convicção de que aos que trabalham com a Preservação do Patrimônio Cultural compete a tarefa de mobilizar as populações no sentido da identificação e reconhecimento do patrimônio cultural que elas mesmas constroem ao longo de sucessivas gerações, entre outros, como condição básica para ensejarem um projeto de desenvolvimento em bases próprias, concebi o projeto



**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: PATRIMÔNIO CULTURAL DA HUMANIDADE** o qual se desenvolveu em suas fases preliminares nos anos de 1987 e 1988, na cidade de Campinas, com apoio da Universidade onde eu trabalhava e da Fapesp.

Escolhi BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS do Município de Campinas como alvo de nossa investigação por considerar esse tema com possibilidades de mostrar à população, em geral, que um patrimônio cultural significativo não se encontra só em bibliotecas, arquivos, museus, centros de memória ou academias da cidade, região ou país. Minha pretensão foi colocar em evidência que o simples **ato de brincar de determinadas formas, no espaço da rua, constitui-se, ele mesmo num patrimônio cultural relevante**, seja produzido nos bairros periféricos de baixa renda e com grande concentração de imigrantes, seja pelos membros da classe média - alta.

Moveu-me a ideia de **sensibilizar a população, desde a fase infantil, para o fato de que ela é uma produtora cultural permanente** e, a partir daí, levá-la a assumir uma posição consciente de guardiã de sua própria produção, dando-lhe desta forma o fermento necessário ao exercício da cidadania . Mobilizou-me a proposta de provocar uma intervenção social não mutiladora, na medida que o tempo social de cada grupo investigado foi respeitado e a própria ação se realimentou, a cada momento, no processo interativo da pesquisa.



Finalmente, agiu como força motriz do projeto a busca de aspectos culturais do cotidiano das crianças e dos adultos, capazes esses de lhes darem uma identidade cultural local, cada vez mais ameaçada pela ação uniformizadora da indústria cultural transnacional.

O Museu Universitário PUCCAMP à época, sob minha direção, estava fortemente comprometido com a preservação fora de seus muros, **uma prática educativo-cultural capaz de restabelecer um diálogo com a população.**

**Nossa pesquisa desenvolveu-se durante 2 anos, em 25 bairros da cidade de Campinas**, tendo como universo as praças, parques e ruas de Campinas, **sendo o objeto de pesquisa as atividades espontâneas das crianças.** Isso eliminou a Escola como local de análise. Foram inúmeras manhãs e tardes em que a equipe por mim orientada ficou nas ruas de Campinas vendo as crianças brincarem, gravando suas canções e depoimentos, colhendo seus desenhos, brincando junto para aprender.

Dentro do possível retornamos três vezes a cada local sendo a documentação feita em 500 fotografias, 20 fitas cassetes - material de que dispúnhamos à época, 80 relatórios, além do diário de campo. Ao todo foram entrevistadas trezentas e oitenta e quatro crianças, entre 6 e 16 anos em bairros de classe alta, média e baixa, numa amostra aleatória estatisticamente significante.



Encerrada essa primeira etapa de campo, a documentação audiovisual, assim como os relatórios foram estudados e elaborada uma ficha para cada brincadeira, com o seguinte modelo:

Descrição da regra básica (ou mais frequente):

Bairros em que foi achada:

Variações: (A brincadeira tradicional caracteriza-se, justamente, pela ausência de regras fixas, pela flexibilidade regional).

Em maio de 1988, começamos a etapa de restituição sistemática, ou seja, a **dinâmica comunitária**, ponto essencial de nosso projeto, devolvendo à comunidade o conjunto de brincadeiras coletadas, de modo a fazê-la compreender a importância da produção cultural da infância, bem como motivá-la à revitalização e perpetuação delas no cotidiano dos bairros.

Para atingirmos nossos objetivos nesta fase, trabalhamos com várias instituições, a saber: associações de bairros, núcleos municipais de atendimento ao menor carente, congregações e escolas, seguindo, em todas, duas linhas de trabalho: diretamente com as crianças e treinando lideranças e educadores.

**À cada experiência fomos percebendo estarmos tendo a oportunidade de devolver a verdadeira e necessária infância às crianças!**



A partir daí, esta ação cultural ganhou projeção nacional e internacional, recebendo em 1990 o selo da Unesco “**DÉCADA CULTURAL MUNDIAL**”. Em 2002 a UNESCO destinou uma verba ao projeto a qual nos permitiu reeditar o livro ‘**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: PATRIMÔNIO CULTURAL DA HUMANIDADE**’ em 2004, com um fascículo complementar em 4 línguas (Port., Esp., Fr. e Ing.) a pedido deste organismo internacional.

**A atividade lúdica está presente em todas as sociedades humanas, independentemente de sistemas econômicos, políticos e sociais.** Que funções sociais eles cumprem, para que sejam imbuídos desse caráter da universalidade? É certo que os animais também brincam; mas a diferença fundamental é que os homens criam regras e inventam instrumentos para brincar, em todas as partes do mundo e muito semelhantes entre si. São quase sempre criações coletivas, de domínio público, de origem dificilmente identificável e transmitidas oralmente pelos membros da sociedade. Nessa perspectiva de universalidade é que jogos e brincadeiras tradicionais devem ser pensados para que sejam percebidos como **patrimônios culturais de toda a humanidade**. Uma mesma brincadeira - a exemplo do cabo de guerra - pode ser encontrada na Birmânia, na Coréia e entre os esquimós. A amarelinha já era praticada na Roma Antiga e hoje jogada na Europa, na América, Rússia, Índia e China.



Jogos e brincadeiras constituem-se em uma linguagem específica Inter e entre grupal. São meios de comunicação eficazes, que carregam em si o imaginário social, ou seja, os conteúdos que compõem a visão de mundo que o grupo tem sobre si e sobre o mundo. São, portanto, espaços que refletem simbolicamente as regras e parâmetros da sociedade. Nesse sentido, talvez se possa afirmar que uma de suas funções mais importantes seja o fato de se constituírem em uma linguagem através da qual os homens podem se comunicar, manipulando símbolos que alcançam seu pleno significado apenas nesse momento mágico do faz-de-conta. Quando uma criança interioriza uma brincadeira, ela está incorporando e tendo a oportunidade de reformular uma série de conhecimentos e parâmetros que compõem o patrimônio cultural da sociedade a que pertence. E, o mais importante, é que tudo acontece no plano lúdico, com se a própria vida tivesse em si um prazer implícito. Na situação do faz-de-conta a criança se relaciona com o real e se prepara para o desempenho de papéis sociais futuros. No plano da fantasia elimina-se a vida cotidiana e elabora-se uma representação dela, através de um jogo dramático que não só expressa padrões de comportamento e valores que repousam no imaginário social, como também permite uma reelaboração simbólica das regras sociais, com a possibilidade, sempre presente, da transgressão e do inusitado.



Por outro lado, jogos e brincadeiras, organizam os indivíduos em grupos, estabelecendo regras de convivência, vínculos sociais e afetivos e formas de se elaborarem ludicamente a fantasia, o medo, a agressão e, até o sexo. Colocam as crianças em contato físico estreito, possibilitam a elas o manuseio de diferentes materiais (pedra, metal, cereal, fibra, papel etc.), que permitam, inclusive, a descoberta de leis e princípios que regem a natureza, desenvolvem a habilidade motora, o espírito sadio de competição, a força, a destreza, a percepção sensorial, a memória, a atenção, a musicalidade, a sociabilidade, a consciência de grupo etc.

Nos bairros onde realizamos nossa pesquisa, pudemos observar que existe uma relação estreita entre o fato de as crianças brincarem nas ruas e os pais se conhecerem. **A rua é o espaço de socialização dos indivíduos humanos, seres sociais que, por excelência, somos.** É nela que reside um tipo de saber que não está nos livros, nos bancos escolares e nos veículos de comunicação.

Nesse sentido, vale a pena refletirmos seriamente sobre qual preparo para a vida adulta poderá ter alguém, hoje, que passa a infância diante de um IPad, convive somente com seus iguais num clube recreativo ou na escola, surfa na internet, várias horas por dia, mandando fotos e memes ou joga em videogames com seu arsenal de armas e super-heróis galácticos.

**Semana do Brincar, não!  
Brincadeiras o ano todo!**





Dra. Regina Márcia Moura  
Tavares

Antropóloga, profa.  
Universitária aposentada,  
consultora acadêmica para  
América Latina e Caribe, escritora, palestrante,  
membro da Academia Campinense de Letras,  
do Instituto Histórico, Geográfico e Genealógico  
de Campinas e de outros similares.

[www.reginamarciaultura.com.br](http://www.reginamarciacultura.com.br)

