

A DIMENSÃO LÚDICA DA EXPERIÊNCIA DE INFÂNCIA NA MEMÓRIA DE VELHOS: A BRINCADEIRA COM REFERÊNCIA NO MUNDO ADULTO ACADÊMICAS

Recebido em: 14/11/2012

Aceito em: 25/05/2012

*Francisco Emílio de Medeiros*¹
Prefeitura Municipal de Florianópolis
Florianópolis – SC – Brasil

*Ana Márcia Silva*²
Universidade Federal de Goiás
Goiânia – GO – Brasil

*Maurício Roberto da Silva*³
UNOCHAPECÓ
Chapecó – SC – Brasil

RESUMO: Este artigo aborda a brincadeira com referência no mundo adulto a partir da dimensão lúdica da experiência de infância na memória de velhos. A partir de princípios da História Oral, foram entrevistados 19 velhos moradores da Ilha de Santa Catarina (Brasil) e de Açores (Portugal) onde passaram suas infâncias no espaço e tempo entre 1930 e 1950, tendo por referência os registros de brincadeiras e brinquedos contidos na obra do folclorista Franklin Cascaes. No campo investigado, dentre os achados da pesquisa encontra-se uma dimensão lúdica da experiência de infância que diz respeito à recriação ou à transformação do brinquedo, realizada pela criança, na relação que estabelece com o mundo adulto do qual o brinquedo se origina e que lhe impõe determinações contínuas.

PALAVRAS CHAVE: Memória. Atividades de Lazer. Idoso.

THE PLAYFUL DIMENSIONS IN THE CHILDHOOD EXPERIENCE IN THE ELDER'S MEMORY: GAMES AS REFERENCE INTO THE ADULT'S WORLD

ABSTRACT: This article discusses games as references into the adult world from the playful dimension of childhood experience in elder people's memory. Starting with the Principle of Oral History, it was interviewed nineteen elderly residents from the Island

¹ Doutor em Educação Física pelo PPGEF/UFSC. Professor da rede municipal de ensino.

² Doutora em Ciências Humanas pelo PPGICH/UFSC. Professora da FEF/UFG e líder do *Labphysics/UFG*.

³ Doutor em Educação pela PPGE/UNICAMP. Professor da UNOCHAPECÓ e editor da *Motrivivência/Labomídia/UFSC*.

of Santa Catarina (Brazil) and the Azores (Portugal) where they spent their childhood, in a time and space frame between the 1930's and the 1950's, having as reference the records of games and toys contained in the work of folklorist Franklin Cascaes. In the investigated field, among the research's findings there is a playful dimension from the childhood experience used as a reference to the recreation or transformation of the toy, made by the child, in the relationship that the child establishes with the adult world of which the toy originates and imposes continuous determinations.

KEYWORDS: Memory. Leisure Activities. Aged.

Introdução

Este artigo discute a brincadeira com referência no mundo adulto a partir da dimensão lúdica da experiência de infância na memória de velhos. Trata-se de uma reflexão sobre a experiência como algo que permite aos indivíduos apropriar-se de suas vidas e que parece estar à margem ou em declínio na contemporaneidade (BENJAMIN, 2002). É neste contexto maior que se situa o presente artigo, cujo recorte mais específico se origina de um dos tópicos, da pesquisa de doutoramento⁴: *As Dimensões Lúdicas da Experiência de Infância: entre os registros de brinquedos e brincadeiras da obra de Franklin Cascaes e a memória de velhos moradores da Ilha de Santa Catarina e de velhos açorianos de "Além-Mar"*.

Esta pesquisa foi norteada pela seguinte questão investigativa: *que dimensões lúdicas da experiência de infância podem ser evocadas na memória de velhos moradores da Ilha de Santa Catarina (BR) e de Açores (PT), tendo por referência os registros de brincadeiras e brinquedos contidos na obra de Franklin Cascaes (1908 – 1983)?* Para tanto, visando buscar respostas a esta questão, o processo de investigação perseguiu os seguintes objetivos: caracterizar as dimensões lúdicas da experiência de

⁴ Este artigo constitui parte da tese de doutorado do primeiro autor, sob orientação dos dois co-autores, defendida no PPGEF/UFSC em 29/08/2011 e disponível em <http://www.tede.ufsc.br/teses/PGEF0293-T.pdf>. Esta pesquisa contou com financiamento da Capes para a realização do Estágio de Doutorado no Exterior (PDEE - Bolsa Sanduíche), no Instituto de Educação da Universidade do Minho (PT), sob a co-orientação do Prof. Dr. Manuel Sarmento.

infância escavadas na memória de velhos moradores da Ilha de Santa Catarina e dos Açores, a partir dos registros de brinquedos e brincadeiras da obra de Franklin Cascaes; e, também, perceber se os sujeitos investigados conheciam ou compartilhavam da cultura lúdica registrada por Franklin Cascaes, bem como conhecer ainda outros brinquedos e outras brincadeiras presentes na memória dos velhos entrevistados, além dos registros realizados por este estudioso da cultura açoriana da Ilha de Santa Catarina.

Metodologicamente, foi delimitado um campo empírico para a memória lúdica de infância de velhos moradores da Ilha de Santa Catarina, tendo na História Oral o suporte para o registro da memória destes sujeitos. Os seus doze distritos administrativos constituíram o lócus da pesquisa, ou seja, o lugar onde os velhos ilhéus passaram suas infâncias, num tempo e espaço entre 1930 e 1950. O número de entrevistados⁵ compreendeu uma amostra de natureza qualitativa, limitada pela recorrência das informações obtidas nas quinze entrevistas realizadas. Um campo empírico complementar foi realizado com mais quatro entrevistas com velhos moradores dos Açores, totalizando dezenove. A obra de Franklin Cascaes⁶ foi consultada para buscar documentos, imagens e objetos relativos à cultura lúdica daquele tempo histórico da Ilha de Santa Catarina.

Dentre as respostas e achados encontrados para a questão da pesquisa, escavadas na memória dos velhos moradores da Ilha de Santa Catarina e de Açores e derivadas da interpretação do quadro síntese das unidades temáticas (categorias) de análise, destaca-se, para o presente artigo, a dimensão lúdica da experiência de infância que foi

⁵ Os depoimentos dos entrevistados foram obtidos mediante Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e a pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFSC. Os nomes dos entrevistados citados nesse artigo são fictícios para preservar o sigilo de suas identidades.

⁶ Folclorista estudioso da cultura tradicional da Ilha de Santa Catarina que deixou grande acervo constituído de mais de 2.700 peças – entre desenhos, manuscritos e conjuntos de esculturas em argila - atualmente sobre a guarda do Museu Universitário “Oswaldo Rodrigues Cabral”, vinculado à Universidade Federal de Santa Catarina (BR).

sistematizada na seguinte unidade temática (categoria) de análise: *a brincadeira com referência no mundo adulto*.

A brincadeira com referência no mundo adulto

“E brincava mesmo na areia da praia fazendo
mesmo como se fosse pescador...”
(Seu Virgilino).

Uma possibilidade de se pensar a brincadeira⁷ com referência no mundo do adulto está colocada nos estudos de Benjamin (2002) que, ao refletir sobre brinquedos e jogos, assinala que assim como o mundo da infância está repleto das marcas do mundo adulto com o qual as crianças se relacionam, o mesmo acontece com seus jogos e suas brincadeiras. De acordo com este autor, o brinquedo,

[...] mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. Pois quem senão o adulto fornece primeiramente à criança os seus brinquedos? E embora reste a ela uma certa liberdade em aceitar ou recusar as coisas, não poucos dos mais antigos brinquedos (bola, arco, roda de penas, pipa) terão sido de certa forma impostos à criança como objetos de culto, aos quais só mais tarde, e certamente graças à força da imaginação infantil, transformaram-se em brinquedos (BENJAMIN, 2002, p. 96).

Esta reflexão de Benjamin traz à tona muitos elementos, dentre os quais a tríplice relação entre brinquedo, criança e adulto, ao enfatizar que são os adultos os primeiros a apresentar os brinquedos às crianças. Tal fato demonstra que as crianças

⁷ Brincadeira e brinquedo são concebidos aqui conforme a conceituação apresentada por Kishimoto (2002, p. 26-27): “O brinquedo contém sempre referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo ‘brinquedo’ não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Como objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento. E a *brincadeira*? É ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma, *brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo*.”

fazem parte de um determinado contexto sócio-cultural e por viverem em relação e em confronto com esse mesmo contexto são capazes de produzir cultura frente aos brinquedos por força e expressão da sua imaginação. Fica evidente, em Benjamin (2002), que o brinquedo que é colocado à criança pelo adulto só adquire conotação de brinquedo quando ela interage com sua força imaginativa, que é despertada ou desenvolvida pela tensão que trava com o brinquedo. Esta ideia é complementada por Almeida (2006, p. 544) que, ao estudar o brinquedo e a cultura lúdica do brincar, fundamentando-se em Benjamin, ressalta que a natureza de múltiplas faces do brinquedo “[...] imprime-lhe um caráter mais que material: a simbologia deste instrumento de brincar atravessa a fronteira do físico em direção ao espiritual e faz dele um instrumento que promove interação, diálogo [...]”, além de possibilidades lúdicas e de sociabilidade.

A ideia do filósofo, da tríplice relação entre o brinquedo, à criança e o adulto, está presente nos depoimentos dos velhos moradores, tanto da Ilha de Santa Catarina quanto de Açores, com narrativas bem contundentes, como a que segue: “[...] naquela época com aquele **carrinho de quatro rodas**, descia do morro, né? Nós ia tirar lenha, botava ela em cima e depois descia o morro (Seu Bento – Cacupé - em 04/07/2009 – grifo nosso)”.

O mundo do adulto, no presente caso, o mundo do tempo de infância dos velhos entrevistados, era um mundo muito próximo do mundo das crianças, pois naquele período, entre 1930 e 1950, a vida acontecia no entorno das moradias. A maioria das famílias produzia sua subsistência nas roças e nos engenhos de farinha e açúcar, ou no mar, com a pesca, e as crianças, desde cedo já participavam, de alguma forma, destas atividades de subsistência. Assim sendo, o carrinho de quatro rodas, uma imitação do carro de bois ou da carroça de cavalos, ambos empregados nos afazeres dos adultos, constituía uma brincadeira com referência no mundo do adulto. Ele também compunha

o mundo das crianças para trabalhar, no exemplo aqui apresentado, para a tarefa de “tirar lenha”, mas apesar de ligado a esta dimensão do mundo adulto, ou seja, de que as crianças tinham que participar das atividades de subsistência do grupo familiar, havia também o interesse, por parte delas, em brincar com o carrinho de quatro rodas na diversão que era a de correr morro abaixo. Seu Bento contou que era muito comum, na sua época de criança, participar das atividades de subsistência da família, que tinham lugar no entorno da moradia. Subir o morro com seus irmãos, puxando o carrinho de quatro rodas à busca de lenha para a casa, era uma tarefa rotineira e nela encontravam espaço para brincar, especialmente quando desciam o morro correndo, com o carrinho cheio de lenha.

Müller e Redin (2007, p. 20) corroboram com esta interpretação ao dizerem que as crianças não apenas “[...] recordam ou imitam o mundo dos adultos, mas dele se aproximam criativamente dando-lhe outro sentido.” E outro trecho da narrativa de Seu Bento constitui exemplo disso:

E botava a canoinha de um lado e esperava no outro lado da praia. Outros faziam barquinho. Nessa época a gente brincava, de maré cheia, tinha vento [...] **Sim, nós imitava, brincava, né? Pegava a madeirinha, botava uma vela, fazia parecido, né?** As vezes levava uma surra porque pegava um pedaço de lençol pra fazer a vela, né? (Seu Bento – Cacupé - em 04/07/2009 - grifo nosso).

O fato das crianças do tempo de Seu Bento construírem um brinquedo que imitava o mundo do adulto demonstra esta capacidade imaginativa e criativa da criança. É interessante notar ainda que as crianças sentem uma espécie de atração pelo mundo do adulto, entretanto, não se trata de uma cópia em miniatura simplesmente e sim de um mundo re-criado para os seus interesses de brincadeira. Em relação a esse aspecto, Amado (2007, p. 88), estudioso português dos brinquedos populares, argumenta que estes, de modo geral, “[...] traduzem uma espécie de miniaturização do mundo dos

adultos produzida pelas próprias crianças, mas com grande margem de liberdade, imaginação e criatividade.” A narrativa a seguir, de Seu Virgilino, é bem ilustrativa da ideia trazida pelo pesquisador lusitano e também mostra a tríplice relação, apontada por Benjamin, entre brinquedo, criança e adulto: “Barco... eu tinha... eu tinha barco assim, barquinho pequeno assim feito canoa [...] e **brincava mesmo na areia da praia fazendo mesmo como se fosse pescador** (risos) (Seu Virgilino – Barra da Lagoa - em 07/09/2009 – grifo nosso)”.

“- *Sou um homem do mar!*” Assim, Seu Virgilino, se referiu a si mesmo várias vezes durante a entrevista. Na imagem que segue, da FIG. 1, ele aparece conduzindo o leme de sua embarcação, chegando após mais um dia de pesca no mar. É interessante destacar que o pai de Seu Virgilino era um dos vários narradores aos quais Franklin Cascaes recorria, com certa frequência, para ouvir histórias da localidade da Barra da Lagoa e região a fim de realizar seu trabalho de registro da cultura açoriana na Ilha de Santa Catarina.

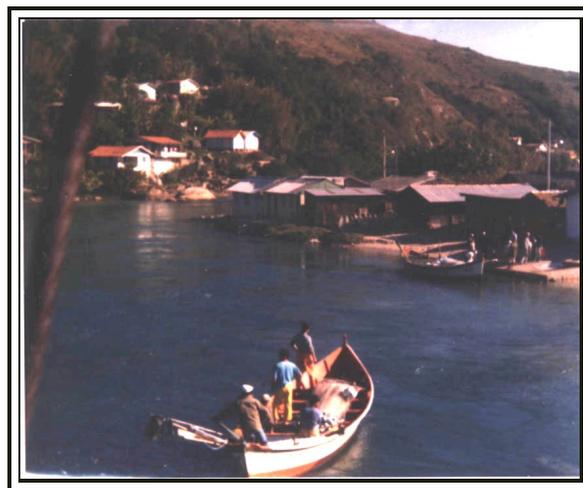


FIGURA 1 – Barco de pescadores.

Fonte: Fotografia cedida do acervo particular de Seu Virgilino (s/d).

O depoimento de Seu Virgilino traz à lembrança um episódio ocorrido em uma aula de Educação Física que ministrei⁸ há tempos para um grupo de crianças numa praia ao norte da Ilha de Santa Catarina. Numa grande área de areia da praia, um grupo de 20 crianças, aproximadamente, começou a brincar de “rede-peixe”, denominação local para uma variante da tradicional brincadeira de pega-pega. Neste tipo de pega-pega, um pegador corre atrás de todos os participantes e quem for pego se junta a ele e então passam a ficar de mãos dadas, formando uma espécie de rede para tentar pegar os demais, cercando-os. Passado um determinado tempo de evolução e entrega de todos à brincadeira, uma criança chamou a atenção das demais, dizendo que olhassem para o mar, pois alguns pescadores locais realizavam um “cerco” de rede a um cardume de tainhas. Estas duas passagens, a das crianças brincando de “rede-peixe” e dos pescadores realizando o “cerco” ao cardume, constituem exemplos de indícios de que muitas brincadeiras de infância têm uma referência no mundo adulto. A FIG. 2, apresentada na sequência, traz uma fotografia das crianças observando o “cerco” de rede.



FIGURA 2 – Crianças observando o “cerco” de rede.
Fonte: Acervo próprio (2001).

⁸Desde 1993, leciono Educação Física na Rede Municipal de Ensino de Florianópolis (SC). Nesta trajetória profissional de professor tomei contato com quatro localidades da Ilha de Santa Catarina (Ponta das Canas, Santo Antônio de Lisboa, Barra da Lagoa e João Paulo) e tive a oportunidade de conhecer, observar e interagir com as características, histórias, pessoas e peculiaridades destes lugares.

Outro fato interessante, ainda referente a esta mesma aula, é que a cena descrita ocorreu num contexto de educação escolarizada, de uma aula de Educação Física em que uma brincadeira tradicional, no caso descrito, um tipo de pega-pega, apareceu como conteúdo desse componente curricular. Embora, na ocasião, este conteúdo tenha sido contemplado no planejamento anual de Educação Física, a possibilidade de uma compreensão teórico-didática mais aprofundada em relação aos jogos e brinquedos populares tradicionais ainda não fazia parte deste planejamento. Na verdade, apenas após a chamada da menina para olhar os pescadores é que surgiu meu interesse em refletir mais sobre a especificidade da Educação Física escolar, sobre as relações de distanciamento e proximidade entre os conteúdos da educação escolarizada e o contexto sócio-histórico-cultural em que as escolas se encontram inseridas.

Entretanto, tempos depois, lecionando numa outra escola, foi possível fazer experiências didáticas com enfoque na rememoração da cultura lúdica de gerações anteriores. Da experiência destes jogos tradicionais nas aulas de Educação Física e da tarefa investigativa feita pelos alunos juntos aos seus pais e avós resultaram desenhos, realizados pelos estudantes e apresentados à turma, sobre as suas brincadeiras preferidas e as de seus pais e avós.

Há ainda outros depoimentos ilustrativos da brincadeira com referência no mundo do adulto que são dignos de interpretação e que forneceram uma ideia da cultura lúdica de infância no período entre 1930 e 1950 na Ilha de Santa Catarina e nos Açores. Alguns destes depoimentos são aqui apresentados:

E também **cavalinho daquela cana da índia mais grossa**, aí a gente..., fazia uma espécie de uma cabeça assim mais grossa botava e **saía vadiando por aí**. [...] mas aqui nós é da vara da cana do reino, conhece? E aqui na frente a gente botava umas orelhas assim pra trás e

a gente botava uma rediazinha [...] (Seu Valdemar – Centro, Morro do 25 - em 03/08/2009 – grifos nossos).

Aí de primeiro quando tinha gente aqui, aí a gente brincava com isso!

Arrumava um laço quando o boi passava, era com um velho pedaço de pau, que era o galho do boi, eles laçavam. (Seu Joaquim – Campeche - em 07/09/2009 - grifo nosso).

Ah, o brinquedo, não..., **o brinquedo era um pedaço de corda, um fazia a vez do boi e o outro fazia a vez botava numa corda e lá ia.**

[...] as vez botava de um lugar pra outro, né? (Seu Noquinha – Campeche - em 26/09/2009 - grifo nosso).

Nestes trechos de narrativas fica evidenciado que o cavalo e o boi eram dois animais de referência na lida diária na época (entre 1930 e 1950) de infância do conjunto de entrevistados, sendo usados tanto para o trabalho como para o transporte das pessoas que queriam se locomover entre as várias localidades e o centro histórico-administrativo da Ilha de Santa Catarina ou então “*ir à cidade*”, como se referem ainda hoje os velhos ilhéus. Também nesta época da infância dos entrevistados era muito comum ocorrer, em várias localidades da Ilha de Santa Catarina, a brincadeira do boi do campo e a corrida ou carreira de cavalos, como os moradores costumavam denominar esta última.

A presença e importância do boi e do cavalo no modo de vida das pessoas que viveram nos tempos anteriores à crescente urbanização das localidades interioranas da Ilha de Santa Catarina estabelece uma relação com o interesse das crianças desta época em re-criarem esta faceta do mundo adulto no universo da cultura lúdica de infância. Como observam Müller e Redin (2007, p.20), as crianças “[...] estão ligadas ao mundo muito mais do que pensamos, captam sua essência, sentem-se atraídas pelas atividades adultas, sem deixar de criar um mundo simbólico que alimenta seu imaginário.”

Desse modo, quando o Seu Valdemar diz, na passagem apresentada anteriormente: “*saí vadiando por aí*”, ele transmite uma ideia de liberdade e imaginação das crianças, a de poderem reverenciar, via brinquedo, as proezas dos cavaleiros e seus

cavalos, que eram referências cotidianas em seu mundo real, no contexto cultural de existência da sua localidade. Inclusive, muitas das crianças que viveram suas infâncias nas localidades mais interioranas da Ilha de Santa Catarina podiam cavalgar em pêlo, acompanhando cavaleiros adultos nas atividades ligadas à subsistência ou simplesmente montando para brincar, como parece sugerir a fotografia da (FIG. 3).

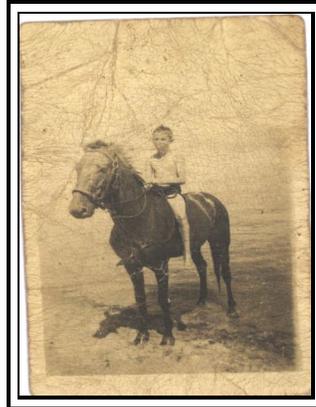


FIGURA 3 – O menino e o cavalo.
Fonte: Acervo próprio (década de 1940).

Nesse sentido, Brougère (2008), ao discorrer sobre o papel do brinquedo na vida da criança, destaca que a infância se traduz num

[...] momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo é, com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe, também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados (BROUGÈRE, 2008, p. 40-41).

A apropriação da cultura pela criança, por intermédio do brinquedo, está presente em outros depoimentos dos entrevistados e ilustra bem esta ideia de Brougère segundo a qual o brinquedo fornece elementos de ação, de comportamento lúdico, bem como símbolos do universo cultural em que as crianças estão inseridas. É o caso dos depoimentos a seguir, que trazem a tradição da renda de bilro, um trabalho típico das

mulheres de diferentes localidades interioranas da Ilha de Santa Catarina, tradição esta que era e, por vezes, ainda hoje é repassada às novas gerações de mulheres⁹:

De tardinha eu fazia renda, comecei a fazer renda de bilro com seis anos. A minha mãe não queria que eu fizesse porque ela era professora das rendeiras. Ela não queria que eu fizesse porque eu era muito pequena, mas eu queria. **Aí nós aprendemo a fazer renda, eu e a Pequeninha... era [...] tirava a linha, a linha da bananeira, né? Com ela seca e botava os pauzinhos ali. Ali nós aprendemo. Depois nós queria fazer renda mesmo [...]** (Dona Lucimar – Ponta das Canas - em 06/08/2009 - grifo nosso).

Brincava de tudo na praia, eu mais a minha irmã e mais duas, **fazia renda na praia, fazia ali na praia, mas era aquelas almofadinhas de areia** e faziam pra poder, as vez nós fazia nós mesmo [...] **eu ensinei oito meninas a fazer renda, porque não sabiam fazer**, eu ensinei pra elas. Ah, eu fiz muita renda, oh! Rendarada, coisa mais linda! (Dona Cota – Pântano do Sul - 16/10/2009 – grifos nossos).

Há, nestes depoimentos, outro elemento importante da cultura lúdica inserida no contexto da época de infância dos entrevistados, entre 1930 e 1950. Trata-se do material utilizado pelas crianças nas brincadeiras daquele tempo. Em geral, elas se apropriavam de restos do meio natural, disponíveis em abundância, dando significado lúdico a estes elementos. Assim, em algumas localidades, a folha de bananeira e os gravetos se transformavam em linha e bilro, respectivamente, para as crianças brincarem de fazer renda de bilro. Já em outras freguesias pesqueiras da Ilha de Santa Catarina, povoados construídos junto às praias, as crianças faziam um monte de areia e esculpiam uma almofada para brincarem igualmente de renda de bilro. Isto significa que uma mesma

⁹ Sobre este repassar da tradição da renda de bilro às novas gerações de mulheres, Dona Lindalva, que participa de um projeto da Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes (órgão de fomento à cultura da Prefeitura Municipal de Florianópolis) destinado a promover os ensinamentos da renda de bilro às novas gerações, para não cair no esquecimento, diz que, infelizmente, estas novas gerações descendentes de antigos moradores da Ilha não demonstram interesse em aprender esta tradição. Admirada, ressalta que as pessoas que aparecem no projeto são os novos moradores da Ilha, que vieram de fora e por acharem a renda de bilro uma bela expressão da cultura local se interessam por apreendê-la melhor, em sua técnica e história.

brincadeira podia realizar-se em distintas localidades da Ilha de Santa Catarina, mudando apenas o material necessário para efetivá-la.

Benjamin (2002) traz a ideia da criança como uma especialista em brincar com as sobras e os restos do mundo adulto ao dizer que elas se sentem

[...] irresistivelmente atraídas pelos detritos que se originam da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. Nesses produtos residuais elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e somente para elas. Neles, estão menos empenhadas em reproduzir as obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma relação nova e incoerente. Com isso as crianças formam o seu próprio mundo de coisas, um pequeno mundo inserido no grande (BENJAMIN, 2002, p. 104).

Tal dimensão criadora, colocada por Benjamin, também estava presente na vida das crianças do tempo de infância dos ilhéus entrevistados. Elas tinham a capacidade de criar seus brinquedos espelhando-se nas atividades do adulto, mas segundo seus interesses lúdicos. A memória de infância destes velhos entrevistados remete à outra observação pertinente de Brougère (2008), segundo a qual o

[...] brinquedo parece afastado da reprodução do mundo real constantemente evocado por ele. É um universo espelhado que, longe de reproduzir, produz, por modificação, transformações imaginárias. A criança não se encontra diante de uma reprodução fiel do mundo real, mas sim de uma imagem cultural que lhe é particularmente destinada. Antes mesmo da manipulação lúdica, descobrimos objetos culturais e sociais portadores de significações. Portanto, manipular brinquedos remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade (BROUGÈRE, 2008, p. 43).

Para o autor citado o brinquedo constitui um universo espelhado do mundo adulto transformado imaginariamente pela criança. Assim, é possível pensar que a brincadeira com referência no mundo adulto não implica numa imitação fiel deste

mundo, pela criança, embora apareça, segundo o autor, como um “universo espelhado” do mundo real, e o que é mais interessante, o mundo real, no mundo da criança, sofre “transformações imaginárias”.

Conceber o mundo adulto como um universo espelhado no mundo da criança significa inferir que as crianças constituem-se como sujeitos ativos diante da realidade cultural que as cerca, ao mesmo tempo em que sofrem determinações do mundo real. Na expressão da Dona Lucimar: “[...] tirava a linha, a linha da bananeira, né? Com ela seca e botava os pauzinhos ali. Ali nós aprendemo. Depois nós queria fazer renda mesmo [...]”, há a evidência deste universo espelhado do mundo real no mundo da criança onde a brincadeira aparece referenciada numa atividade do mundo adulto, porém a criança realiza mudanças significativas na atividade para atender aos seus interesses lúdicos.

Desse modo, dizer que o mundo real passa por transformações imaginárias no mundo da criança implica conceber que, de fato, a criança constitui-se num sujeito ativo em interação constante consigo, com os outros e com o mundo em seu entorno. Por exemplo, transformar imaginariamente um monte de areia numa almofada de fazer renda de bilro, como expressa Dona Cota: “[...] fazia renda na praia, fazia ali na praia, mas era aquelas almofadinhas de areia [...]”, denota a capacidade imagética da criança para criar e atribuir significações às suas realizações, mesmo quando espelhadas no mundo adulto. E é esta capacidade de imaginação da criança que dá ao brinquedo vida, ação, enfim, dá materialidade e significação à atividade de brincar na infância. O depoimento a seguir ilustra essa constatação:

Os meninos brincavam com os tais carrinhos na rua, agora nós meninas íamos pru quintal brincar, o quintal era grande, ahn... as vezes até trazíamos um bocadinho de terra, cultivávamos ali, não dava nada (risos), **mas era como se fôssemos à terra cavar e a gente semeava ali coisinhas, plantávamos ervinhas [...]** nós brincávamos

muito! (Dona Inácia – Ponta Delgada/Açores - em 12/12/2009 – grifo nosso).

A referência ao mundo adulto no universo da cultura lúdica de infância também pode ser analisada na perspectiva de Vigotski (2008) que, ao pesquisar sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento infantil, salienta que na infância a criança

[...] envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas [...]. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação (VIGOTSKI, 2008, p. 109).

Ora, a fala da Dona Inácia, “*mas era como se fôssemos à terra cavar e a gente semeava ali coisinhas, plantávamos ervinhas*”, está carregada dessa dimensão da capacidade imaginativa das crianças, pois talvez estivesse aí manifesto o desejo de acompanhar os adultos no trabalho da lavoura e quando isso não ocorria, em contrapartida, re-criavam essa atividade no quintal de casa. Nessa perspectiva, Vigotski (2008, p. 123 -124) se manifesta, dizendo que, em certo sentido, “[...] no brinquedo a criança é livre para determinar suas próprias ações. No entanto, em outro sentido, é uma liberdade ilusória, pois suas ações são, de fato, subordinadas aos significados dos objetos, e a criança age de acordo com eles.”

Tanto em Benjamin quanto em Müller e Redin, Amado, Brougère e Vigotski, a capacidade imaginativa infantil em relação ao brinquedo é concebida como uma possibilidade de livre ação da criança sobre o mesmo, com perspectiva de chegar à sua re-criação, porém esta livre ação também está sujeita às influências dos sentidos culturais do brinquedo originários das determinações da sociedade. Perrotti (1990)

esclarece que a criança produz cultura e história a partir de seus brinquedos, de seus jogos e de suas brincadeiras. Segundo o autor, a criança não constitui um ser passivo diante da cultura, ela “[...] cria cultura, ainda que seu trabalho não seja reconhecido pelos adultos, uma vez que, [...] na sociedade capitalista somente os que produzem e reproduzem o sistema econômico são passíveis de reconhecimento, de identificação.” (PERROTTI, 1990, p. 23).

A esta altura já é possível inferir algumas considerações pertinentes à *brincadeira com referência no mundo adulto*: uma, que diz respeito à re-criação ou à transformação imaginária do brinquedo, realizada pela criança, em relação ao mundo real adulto do qual o brinquedo se origina e que lhe impõe determinações contínuas; outra, que se relaciona à brincadeira como uma preparação para a vida adulta; e ainda outra, relacionada à ideia de cultura lúdica contida na brincadeira com referência no mundo adulto.

A re-criação ou transformação imaginária do brinquedo, realizada pela criança, destaca-se no campo empírico investigado como uma dimensão determinante na brincadeira com referência no mundo adulto. A capacidade imaginativa e criativa aparece na lembrança da infância dos velhos ilhéus entrevistados como uma expressão marcante em seus brinquedos e em suas brincadeiras, conforme atesta a fala que segue:

Tempo de criança é que a gente brincava aí na... não tinha nada, né? **Naquele tempo não existia nada, né?** [...] É, eu... **a gente brincava com uma canoa, uma canoinha de pau, né? Aqui na, na, aqui na praia...** [...] De cercar, de cercar assim, a roda, o arame que era o..., o arame que era onde botava os peixe, **os peixe que era tudo de pedra, né? O dinheiro era tudo folha de capinzeiro.** [...] É, com folha de capinzeiro é que nós brincava. (Seu Antônio – Pântano do Sul - em 16/10/2009 - grifos nossos).

Em seu depoimento, Seu Antônio, morador do Pântano do Sul, uma localidade tipicamente pesqueira que fica ao sul da Ilha de Santa Catarina, testemunha que teve a vida marcada pela atividade da pesca desde criança. As marcas desta atividade estão registradas, principalmente, em sua pele queimada pela longa exposição ao sal e ao sol, porém nos dedos de suas mãos é que estão os sinais mais contundentes de sua história com o mar e a pesca. O envolvimento de Seu Antônio nesta prática laboral, ao longo dos tempos, implicou numa perda considerável da flexibilidade e movimentação dos seus dedos que, aos poucos, foram se atrofiando e enrijecendo.

Seu Antônio lembra que no seu tempo de criança se brincava com o que se tinha ao redor: “[...] *naquele tempo não existia nada, né?*” Ora, diante da fartura de brinquedos à disposição das crianças na época atual, algo inexistente em épocas remotas, e também do fato de que não é possível esquecer que as determinações do presente interferem na narrativa da memória de infância do entrevistado, para o velho pescador parece pertinente ressaltar e valorizar as alternativas das crianças de seu tempo de infância, que tinham na imaginação uma saída para efetivar seus brinquedos e brincadeiras: “*a gente brincava com uma canoa, uma canoinha de pau, né? Aqui na, na, aqui na praia [...]*”. Além da canoinha feita de pau, dos peixes de pedras e do dinheiro de folhas de capim, tudo no entorno das crianças de seu tempo estava sujeito à intervenção e ao poder da imaginação infantil, como frisa Benjamin (2002, p. 93): “A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou guarda.”

Este poder da imaginação infantil parece estar se perdendo nas gerações atuais de crianças, pois elas estão muito mais sujeitas à influência ideológica dos padrões culturais estabelecidos pelo consumo de brinquedos produzidos pela indústria cultural

do que as crianças de gerações passadas. Oliveira (1986, p. 57) ressalta este aspecto ao argumentar que os “[...] brinquedos são elementos da cultura material que cristalizam valores.” O autor ainda sustenta a ideia de que as gerações atuais de crianças são concebidas pela indústria cultural como consumidores de brinquedos, além de se buscar transformá-las em “[...] sujeitos passivos da ação.” (OLIVEIRA, 1986, p. 91).

A vinculação da brincadeira com uma preparação para a vida adulta ou a brincadeira espelhada no mundo adulto foi outra perspectiva colocada para o brinquedo com referência no mundo adulto. Dona Idalina traz na sua narrativa, a seguir, esta ideia de que a infância é tempo de ser criança, mas também é tempo de aprender o que os adultos fazem. A anciã assim se expressa:

[...] E há agulhas de fazer malhas, as duas agulhas, eu também fiz muita malha... **pois é tal coisa como sempre foi: é ser criança, mas adulto, a... aprender o que os adultos faziam e não brincar com coisas que se deviam brincar.** [...] depois começamos a crescer, era ajudar a [...] o milho, **amarrar o milho, era ajudar a catar o milho pra [...] no varal pendurar o milho pra secar pra durante o ano e começamos a trabalhar nesses trabalhos da terra**, mas em casa, nunca fomos, nunca fomos pra terra, não, nunca fomos pra terra, era [...] (Dona Idalina – Angra do Heroísmo/Açores – em 14/12/2009 - grifos nossos).

Fica visível que a infância, no contexto de época da depoente, constituía um tempo de ser criança, portanto, de brincar, mas também era um tempo de aprendizagem de coisas da vida adulta.

Por sua vez, Seu Manuel apresentou uma narrativa diferente em relação à brincadeira. Nascido e criado no centro histórico da Ilha de Santa Catarina traz consigo as marcas de um tempo de infância vivido no meio urbano e, por conta disto e de uma boa posição sócio-econômica de sua família, pôde acessar um alto nível de instrução e formação profissional, chegando a ser professor de instituição de ensino superior e

tendo outras ocupações em cargos da administração pública da cidade. Este senhor vinculou à brincadeira de seu tempo de infância uma dimensão preparatória à vida adulta, como que indutora de valores morais e de comportamentos, ao dizer que

[...] **todo folguedo infantil, que toda história infantil, todas as narrativas tinham o objetivo de induzir comportamentos**, tudo tinha objetivo de criar comportamentos, então era uma ação essencialmente pedagógica, tudo era pedagógico, vamos ensinar o jovem a ser obediente, a ser disciplinado, a ser respeitador, então, a saber a idade certa de namorar, a saber a idade certa de como se vestir, de como se comportar em sociedade, todos os folgedos que eu pelo menos consegui conhecer ou conviver tinham essa pedagogia, todos que é a pedagogia da educação, aquisição de comportamentos. (Seu Manuel – Centro, Rua Major Costa - 25/09/2008 – grifo nosso).

Em sua narrativa, Seu Manuel evidencia o brinquedo e a brincadeira como um ato pedagógico realizado com a finalidade de gerar comportamentos desejados. Neste caso, o brinquedo e a brincadeira tinham a função específica de educar as crianças para serem futuros adultos, portanto, o brincar, aqui, aparece nitidamente como um meio para atingir fins educativos. Quer dizer, esta concepção parece sublimar outra dimensão característica do brincar para a criança, muito mais relacionada à ideia de que o brinquedo está para a criança “[...] como momento de experiência e que no processo de constituição subjetiva pode se apresentar como testemunho precioso de um momento lógico de estruturação do sujeito-criança.” (ROURE, 2010, p. 7).

Por fim, a dimensão lúdica da experiência de infância contida na unidade temática (categoria) de análise, a *brincadeira com referência no mundo adulto*, pode ser caracterizada, num só tempo, como lugar de imaginação e de elaboração de brinquedos. Seu Deni reafirma estas duas dimensões do brincar quando enaltece o ambiente da carpintaria de seu pai como um lugar especial e marcante para as suas experiências na infância:

[...] O meu pai tinha uma [...] uma carpintaria, serralheria e eu vivi nessa, nesse ambiente e foi assim que... tinha lá um espírito vivo e gostava de brincar. Quer dizer, eu trabalhei, eu fiz jogos eu fiz brincadeiras que nunca mais vi! Só no museu. [...] uma coisa que existe... que existe só no museu e que nunca mais apareceu. [...] É o Carro de Lemos. (Seu Deni – Vila Franca do Campo/Açores - em 10/12/2009 - grifo nosso).

Nesta narrativa, Seu Deni destaca e enfatiza a ideia do ambiente e de pessoas que criam um “espírito vivo” que é capaz de propiciar o aparecimento de dimensões humanas, como a imaginação, indispensável ao processo criativo.

Considerações finais

No campo investigado *a brincadeira com referência no mundo adulto* traduziu-se numa unidade temática (categoria) de análise com as seguintes dimensões lúdicas da experiência de infância: uma, que diz respeito à re-criação ou à transformação imaginária do brinquedo, realizada pela criança, em relação ao mundo real adulto do qual o brinquedo se origina e que lhe impõe determinações contínuas; outra, relacionada à brincadeira como uma preparação para a vida adulta; e também a ideia de cultura lúdica caracterizada, num só tempo, como lugar de imaginação e de elaboração de brinquedos e brincadeiras.

A re-criação ou transformação imaginária do brinquedo, realizada pela criança, destaca-se no campo empírico investigado como uma dimensão determinante na brincadeira com referência no mundo adulto. A capacidade imaginativa e criativa aparece na rememoração da infância dos velhos ilhéus entrevistados como uma expressão marcante em seus brinquedos e em suas brincadeiras

Este poder da imaginação infantil parece estar se perdendo nas gerações atuais de crianças, pois elas estão muito mais sujeitas à influência ideológica dos padrões culturais estabelecidos pelo consumo de brinquedos produzidos pela indústria cultural do que as crianças de gerações passadas. Esta é apenas uma faceta das conclusões e achados no processo investigativo, uma vez que urge considerar que, de outro lado, as crianças, apesar da indústria cultural e do consumo, apresentam sinais de transgressão e resistência sócio-cultural. Este fato se consubstancia no modo como constroem o tempo, a cultura e a história (PERROTI, 1990), para além da lógica das determinações do capitalismo.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Danielle B. L. de. Sobre brinquedos e infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 27, n. 95, p. 541-551, mai./ago. 2006.
- AMADO, João. **Universo dos brinquedos populares**. 2. ed. Coimbra: Editora Quarteto, 2007.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- MEDEIROS, Francisco Emílio de. **As Dimensões Lúdicas da Experiência de Infância**: entre os registros de brinquedos e brincadeiras da obra de Franklin Cascaes e a memória de velhos moradores da Ilha de Santa Catarina e de velhos açorianos de “Além-Mar”. 2011. 240 f. Tese (Doutorado) – UFSC, Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Florianópolis, 2011.
- MÜLLER, Fernanda; REDIN, Marita M.. Sobre as crianças, a infância e as práticas escolares. In: REDIN, Euclides; MÜLLER, Fernanda; REDIN, Marita M.. (Org.). **Infâncias, cidades e escolas amigas das crianças**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2007.
- OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986.

Francisco Emilio de Medeiros, A Dimensão Lúdica da Experiência de Infância na Memória de Velhos
Ana Marica Silva e
Maurício Roberto da Silva

PERROTTI, Edmir. A criança e a produção cultural. In: ZILBERMAN, Regina. (Org.). **A produção cultural para a criança**. 4. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.

ROURE, Glacy Queiroz de. Infância, experiência, linguagem e brinquedo. In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 33., 2010, Caxambu. **Anais...** Caxambu: Educação no Brasil: o balanço de uma década, 2010.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

Endereço dos Autores:

Francisco Emílio de Medeiros
Rodovia Admar Gonzaga, 1663, apto 307 B
Residencial Green Park - Itacorubi
88034-000 – Florianópolis - SC
Endereço Eletrônico: medeiros09@yahoo.com.br

Ana Marcia Silva
Labphysis - Laboratório Physis de Pesquisa em Educação Física, Sociedade e Natureza
Faculdade de Educação Física - Campus Samambaia, Caixa Postal 131
74001-970 - Goiânia – GO
Endereço Eletrônico: amarciasi@gmail.com.br

Maurício Roberto da Silva
Caixa Postal 5035 - Agencia Campus Universitário- UFSC - Trindade
88.040-970 – Florianópolis – SC
Endereço Eletrônico: mauransilva@gmail.com