

**BRINCAR COMO ANTÍDOTO:
REFLEXÕES SOBRE O DOCUMENTÁRIO ‘TARJA BRANCA’**

**PLAYING AS AN ANTIDOTE:
REFLECTIONS ON THE DOCUMENTARY 'WHITE BELT'**

Carlos Aparecido Soares Filho

João Vitor Santos Silva

Jennifer Florindo de Aguiar

Maria Aparecida Augusto Satto Vilela

RESUMO

O presente trabalho tem como intuito tecer reflexões sobre a cultura lúdica. Neste sentido, pretendemos tratar, com mais ênfase, sobre a cultura lúdica infantil, que é construída a partir das experiências que as crianças têm com o brincar. As reflexões advindas dessas leituras contribuíram para a construção da pergunta que direciona este artigo: Como o brincar se constitui em antídoto para combater a sociedade adultocêntrica que nos assola? A partir dessa questão, temos como objetivo principal identificar como o brincar pode contribuir para que as crianças se constituam como seres humanos em formação, mais felizes, éticos e não como adultos em miniatura. Os procedimentos metodológicos perpassam pela análise textual do documentário Tarja Branca – A Revolução que faltava (2014), sob direção de Cacau Rhoden. Nessa perspectiva, a análise do filme, com base no referencial teórico, contribuiu para reflexões sobre o poder do lúdico: dos jogos e das brincadeiras na vida do ser humano. Em relação às crianças é necessário entendê-las como protagonistas dessas experiências, pois não apenas reproduzem os valores culturais de seu convívio, elas também os transformam e modificam, produzindo cultura. Por fim, é pelo brincar que conseguem se desenvolver integralmente, assim como se relacionam com o meio no qual estão inseridas, sobretudo para criarem seus próprios modos de intervir no mundo da cultura.

Palavras-chave: Criança. Cultura. Cultura lúdica. Brincar.

ABSTRACT

The present work here aims to weave reflections on the ludic culture. In this sense, we intend to deal with more emphasis on children's playful culture, which is built from the experiences that children have with playing. The reflections arising from these readings contributed to the construction of the question that guides this article: How does playing constitute an antidote to combat the adult-centric society that plagues us? Based on this question, our main objective is to identify how play can help children become happier, more ethical human beings in formation, rather than miniature adults. The methodological procedures include textual analysis of the documentary Tarja Branca - A Revolução que faltava (2014), directed by Cacau Rhoden. In this perspective, the analysis of the film, based on the theoretical framework, contributed to reflections on the power of play: of games and games in the life of the human being. In relation to children, it is necessary to understand them as protagonists of these experiences, because they not only reproduce the cultural values of their coexistence, they also transform and modify them, producing culture. Finally, it is through play that they are able to develop integrally, as well as relate to the environment in which they are inserted, above all, to create their own ways of intervening in the world of culture.

Keywords: Children. Culture. Ludic culture. Playing.

INTRODUÇÃO

A presente produção tem como foco tecer reflexões sobre a cultura lúdica, entendida como o “conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo.” (BROUGÈRE, 1998, p. 2). Nessa perspectiva, pretendemos tratar, com mais ênfase, sobre a cultura lúdica infantil, que é construída a partir das experiências que as crianças têm com o brincar (BROUGÈRE, 1998). Esta se constitui pelo acúmulo de vivências, “[...] começando pelas primeiras brincadeiras de bebê [...]. [...] adquirida pela participação em jogos com os companheiros, pela observação de outras crianças [...], pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo.” (BROUGÈRE, 1998, p. 4).

Subsidiando-nos ainda no livro “Cultura – um conceito antropológico”, especificamente na segunda parte intitulada como “Como opera a cultura”, de Roque Laraia (2001). Ele discorre acerca da interferência cultural no modo de vida das pessoas, influenciando seus comportamentos, tendo em vista o contexto social em que vivem, suas experiências, contextos geográficos, dentre outros fatores. Também nos fundamentamos no artigo de Daniel Valentim “Entre brincadeiras e trocados: fragmentos etnográficos das experiências lúdicas de crianças em situação de rua em Fortaleza-CE” (2007). Nele, o autor trata sobre os relatos das crianças que vivem em situação de rua e como elas, apesar de não terem condições socioeconômicas de comprar brinquedos industrializados, conseguem se divertir e criar brincadeiras.

Destacamos que, de acordo com Kishimoto (2001, p. 11), a brincadeira “É a 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.” É a atividade do brincar, por meio da qual se constitui o ser e o existir criança na sua interconexão com os seres humanos e o mundo natural.

Esse referencial teórico possibilita compreendermos as crianças como seres únicos, com opinião própria, criatividade, senso crítico, autonomia, com desejos e vontades próprias. Por isso, é necessário propiciar que elas possam ser partícipes do processo educativo por meio do contato com a cultura lúdica, a qual possibilita que as crianças explorem suas próprias experiências e interajam com o meio físico e social em que estão inseridas.

As reflexões advindas dessas leituras contribuíram para a construção da pergunta que direciona este artigo: Como o brincar se constitui em antídoto para combater a sociedade adultocêntrica que nos assola? A partir dessa questão, temos como objetivo principal identificar

como o brincar pode contribuir para que as crianças se constituam como seres humanos em formação, mais felizes, éticos e não como adultos(as) em miniatura.

Com esse intuito, utilizamos, como fonte de análise, o documentário brasileiro Tarja Branca – A Revolução que faltava (2014), sob direção de Cacau Rhoden. O referido filme trata sobre o brincar como uma necessidade humana, não apenas como uma ação infantil. Este constitui a construção identitária das crianças, uma vez que, por meio das brincadeiras, elas lidam com o mundo que as rodeia, e se desenvolvem intelectual, motora, moral, social e afetivamente.

Realizamos uma análise textual do filme, considerando-o “[...] como um texto, [...] [pois ela] dá importância aos códigos de cada filme” (PENAFRIA, 2009, p. 6). Dentre eles destacamos os códigos “perceptivos”, por meio dos quais identificamos elementos/objetos específicos a serem destacados (PENAFRIA, 2009) neste trabalho. Tendo em vista os procedimentos metodológicos, salientamos que o documentário foi tratado como um artefato cultural oriundo de um processo de produção social. “Nessa perspectiva, as revistas, programas de televisão, músicas, imagens, livros, filmes, jornais, entre outros são considerados artefatos culturais, pois são constituídos por representações produzidas a partir de significados que circulam na cultura.” (MAGALHÃES; RIBEIRO, 2013, p. 45)

Ao entender a película selecionada como um artefato cultural, foi possível realizar uma leitura sobre a temática em questão, dentre outras possíveis. Nesse sentido, as reflexões apresentadas pautaram-se pelo diálogo e compreensão do universo infantil e da cultura da criança (COHN, 2005), engendrada a partir das vivências que ela tem acesso no contexto em que vive e se relaciona.

Após as considerações iniciais, na seção seguinte tratamos a respeito de características da cultura e funções desta na sociedade. Posteriormente, discutimos sobre a criança como produtora de cultura, o que se revela na relação com o brincar. Em seguida, problematizamos a importância do lúdico na vida das crianças, por meio de reflexões acerca do documentário Tarja Branca. E, por fim, nas considerações finais, refletimos sobre possíveis respostas à problemática em questão.

CULTURA(S), CRIANÇAS E SOCIEDADE: ENTRELAÇAMENTOS E TESSITURAS

Na obra literária "Cultura – um conceito antropológico", Laraia (2001) explana sobre o poder da cultura na nossa construção identitária, definindo a nossa visão de sociedade, tendo em vista o contexto histórico em que estamos inseridos. E, conseqüentemente, na maioria das vezes, julgamos outras culturas tendo como referência a nossa, que direciona o que vestimos, nossos comportamentos e cosmovisões. Contudo, ela impacta também na dimensão biológica dos seres humanos, condicionando quando comemos, ou seja, o horário em que sentimos fome e o que comemos, por exemplo.

O autor também destaca que não há como ter contato com todos os elementos da cultura, uma vez que esta é dinâmica, ressignifica-se com o passar do tempo, convivendo com valores ancestrais, mas também introduzindo novos costumes. Nesse sentido, há uma necessidade humana de caracterizá-la, mas a cultura não é uniforme, tendo em vista que precisa atender, em certa medida, às transformações sociais. (LARAIA, 2001).

Essa compreensão não descarta que há, em todo constructo cultural, processos impositivos pelos quais os sujeitos passam, o que pode “apagar” identidades. A história da colonização no território brasileiro revela essa problemática, uma vez que houve imposição da cultura europeia, de modo que, ao final da segunda década do século XXI, ainda há traços significativos de uma perspectiva eurocêntrica que se revela no currículo escolar, no enaltecimento da língua inglesa, e desvalorização da cultura indígena, africana e afro-brasileira, por exemplo. Ainda, em muitos aspectos, as manifestações não europeias são vistas com exotismo e com menos valor intelectual e simbólico, influenciando em como os adultos ensinam as crianças, e em como estas têm (ou não têm) acesso a determinados costumes, crenças e valores.

Esses aspectos citados se revelam também no contexto geográfico em que as pessoas residem ou transitam. A localização interfere no acesso aos conhecimentos culturais ancestrais, aos conhecimentos tecnológicos mais avançados, dentre outros, afetando a todos; e a criança não escapa desse processo. Ressaltamos que, pela fluidez e heterogeneidade de relações e interrelações estabelecidas entre as pessoas, as crianças podem ter contato com elementos de outras culturas com mais rapidez. Portanto, não estão imunes a outros modos de vida, outras perspectivas de mundo, outros símbolos e signos culturais etc.

Tendo em vista sua complexidade, esta (cultura) também contribui para a construção dos papéis sociais, pois molda os comportamentos humanos – e é moldada por eles -, como a

cultura religiosa que possui doutrinas e regras a serem cumpridas pelos fiéis. Quando nos deparamos com um adulto que, de alguma forma, tem um comportamento diferente do que é esperado socialmente, o tratamos como “louco” ou “imaturo” na maioria das vezes. Por isso, deixamos as atividades prazerosas em segundo plano com o objetivo de alcançarmos o prestígio social, que requer trabalho e seriedade, menos ócio e riso. Laraia (2001) explica esse comportamento ao afirmar que:

A nossa herança cultural, desenvolvida através de inúmeras gerações, sempre nos condicionou a reagir depreciativamente em relação ao comportamento daqueles que agem fora dos padrões aceitos pela maioria da comunidade. Por isto, discriminamos o comportamento desviante. (LARAIA, 2001, p. 67).

Esse estranhamento às diferenças, ao que não estamos habituados, configura-se pela padronização cultural, expressando-se de diferentes modos, pela hierarquização de algumas formas de vida em relação a outras, na qual uma cultura se sobrepõe às demais, indicando o que é melhor, o que é mais civilizado, racional e os lugares sociais que alguns devem ocupar. Também identificamos pela marginalização de grupos e pessoas do convívio com outras, bem como do contato com o patrimônio material e imaterial de uma sociedade.

Nesse sentido, as culturas podem ser tanto fator de libertação quanto de dominação/sujeição de alguns seres humanos em relação a outros. Frutos também, de intercâmbios entre povos, estas se constituem como essenciais em qualquer sociedade, visto que se reconfiguram nas relações interpessoais, propiciando identificações e estranhamentos. De acordo com Freire,

Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante, transformador, criador, realizador de sonhos, capaz de ter raiva porque capaz de amar. Assumir-se como sujeito porque capaz de reconhecer-se como objeto. A assunção de nós mesmos não significa a exclusão dos outros. É a “outredade” do “não eu”, ou do tu, que me faz assumir a radicalidade de meu eu. (FREIRE, 2002, p.18).

A outredade coloca em suspeição os nossos conhecimentos, a nossa explicação sobre/para o mundo, descentrando a nossa compreensão sobre os fenômenos humanos. Nessa perspectiva, reconhecemos a condição dos outros, o que produzem de saberes, os seus valores, costumes etc. Com base nesse entendimento, compreendemos melhor quem somos, nossas singularidades, mas também nossas similaridades com as demais pessoas. Assim, a cultura pode tornar-se instrumento de liberdade, pois revisitamos nossas raízes e temos acesso a diferentes manifestações e movimentos culturais.

Esse processo de identidade/alteridade possibilita sair do discurso superficial que valoriza a riqueza material em detrimento de outras características mais importantes, como a humanização das pessoas, o processo de autoconhecimento destas, as relações sociais e a ancestralidade cultural. No que se refere às crianças, destacamos ainda, a necessidade de práticas familiares e escolares que as coloquem em situações de solidariedade, ética, trabalho coletivo e autonomia. Assim, salientamos o protagonismo que a criança deve ter ao construir sua história, uma vez que ela também produz símbolos, linguagens, modos específicos de lidar com o mundo, enfim, produz cultura.

No artigo “Entre brincadeiras e trocados: fragmentos etnográficos das experiências lúdicas de crianças em situação de rua em Fortaleza-CE”, Daniel Valentim (2007) apresenta crianças que, mesmo em condições socioeconômicas adversas, organizam modos próprios de se divertirem nas ruas. Um exemplo dessa organização são as regras das brincadeiras como a da “castanha”, que, segundo o autor, é mais comum nas escolas frequentadas por muitas crianças participantes da pesquisa; as que não frequentavam, aprenderam por meio das interações sociais.

A regra dessa brincadeira consistia nos participantes, ao se sentarem ou levantarem, falarem a palavra “castanha”. O descumprimento da regra acarretava castigo. No entanto, não se punia a todos que errassem, como é apresentado nesse trecho:

A brincadeira de "castanha" tem início, mas não tem um fim previsto. Ela deixa os meninos sempre em estado de alerta. Como uma tentativa de interpretação, acredito que o objetivo final desta brincadeira quase sem fim não é o safanão no infrator das regras, afinal é comum que os meninos menores e os meninos sob efeito de psicoativos, por exemplo, sejam perdoados e se livrem da punição que o jogo impõe. Acredito que o principal objetivo desta brincadeira é a regulamentação da violência. Ninguém é obrigado a participar da brincadeira. Mas ao participar fica implícito que você aceita tacitamente a única regra desse jogo. Revidar um safanão levado dentro das regras de sociabilidade das ruas é extremamente transgressor e pode levar a sérias discussões. (VALENTIM, 2007, p. 102)

É importante salientar que, no caso das crianças em situação de rua, o brincar não se dava de maneira livre, sem regras, como Valentim (2007) destacou em sua pesquisa. Para que acontecesse de modo que todos se divertissem, a anuência às regras era necessária para que houvesse respeito entre os participantes da brincadeira. O “safanão” era o fruto da “desobediência” e o revide era compreendido como violação das normas. Ou seja, o respeito à lógica da brincadeira se configurava como fator de formação social e humana.

Muitas vezes, no ato de brincar de imitação, as crianças expressam o que vivenciam cotidianamente, evidenciando os modos como os adultos e as relações das crianças entre si impactam no modo como se comportam e apreendem o mundo. Segundo Cohn (2005, p.27-28),

A criança atuante é aquela que tem um papel ativo na constituição das relações sociais em que se engaja, não sendo, portanto, passiva na incorporação de papéis e comportamentos sociais. [...] ela interage ativamente com os adultos e as outras crianças, com o mundo, sendo parte importante na consolidação dos papéis que assume e de suas relações.

Assim, elas apropriam-se de personagens, desempenham papéis sociais e desenvolvem noções de negociação, principalmente no brincar compartilhado. Entretanto, no brincar individual, a criança também desenvolve certas noções, como a de liberdade, autonomia, interação com o mundo físico, reconhecendo-se nele também.

Destacamos ainda que, seja nos momentos livres ou dirigidos, principalmente aqueles escolhidos pelas próprias crianças, elas estão produzindo cultura. Segundo Laraia (2001), a cultura condiciona a cosmovisão dos seres humanos, que podem ou não reproduzir os costumes, os valores e crenças individualmente, mas também podem produzi-la, ressignificá-la e transformá-la. Nesse sentido,

[...] as crianças não são apenas produzidas pelas culturas, mas também produtoras de cultura. Elas elaboram sentidos para o mundo e suas experiências compartilhando plenamente de uma cultura. Esses sentidos têm uma particularidade, e não se confundem e nem podem ser reduzidos àqueles elaborados pelos adultos; as crianças têm autonomia cultural em relação ao adulto. Essa autonomia deve ser reconhecida; mas também relativizada: digamos, portanto, que elas têm uma relativa autonomia cultural. Os sentidos que elabora partem de um sistema simbólico compartilhado com os adultos. Negá-lo seria ir de um extremo ao outro; seria afirmar a particularidade da experiência infantil sob o custo de cunhar uma nova, e dessa vez irredutível, cisão entre os mundos. Seria tornar esses mundos incomunicáveis. (COHN, 2005, p.35).

Com base nas contribuições de Cohn (2005), sinalizamos que as relações com a cultura, com outras crianças e adultos e o ambiente físico no qual transitam, pavimentam a recriação das regras de um jogo, a imitação de um comportamento, o faz de conta, a criação de novas brincadeiras, dentre outras. Essa interação com o meio físico e social é a liga que sedimenta as condições de criação e atuação das crianças ao longo da infância.

Os menores utilizam o brincar como um modo de lidar com a realidade por meio do faz de conta, do jogo simbólico, reinterpretando e reinventando as situações vividas no cotidiano. Para isso, utilizam-se da imaginação, criatividade, capacidade cognitiva de racionalizar, de pensar sobre as suas experiências, pois não são uma folha em branco, ou simplesmente adultos em miniatura. Eles são pessoas com experiências socioculturais, históricas e geográficas que contribuem para o modo como lidam e lidarão com seus sonhos, interesses, gostos, frustrações, medos etc.

O LÚDICO NA VIDA DAS CRIANÇAS: O DOCUMENTÁRIO TARJA BRANCA

Lançado em 2014, o documentário brasileiro Tarja Branca, com 80 minutos de duração, tem direção de Cacau Rhoden. Ele trata sobre a emergência do brincar, que se constitui como essencial em nossa formação humana, com destaque para a importância de preservarmos a criança que existe em nós, aquela que se divertia e tinha tempo para ser livre. Refere-se à cultura lúdica não restrita à infância, pois não podemos deixar que a criança existente em cada um de nós seja extinta. Entretanto, para que a criança interior sobreviva, a infância precisa ser um momento da vida que possibilite experimentar sensações, sorrir, criar, imaginar. Sem essas condições, os futuros adultos serão infelizes e frustrados, tendo em vista que suas subjetividades brincantes terão se esfacelado.

O lúdico, portanto, torna-se o “remédio” para os males da vida adulta e a possibilidade de salvar as crianças antes que adoeçam. Dialogando com a pesquisa de Valentim (2007), verificamos que

Sustentar que crianças em situação de rua não brincam, ou que perdem sua infância, ou ainda que estão a um passo da degradação humana, é, para dizer o mínimo, deixar de ver um mundo de significados e atitudes em jogo. Mesmo a título de denúncia, as assertivas acima parecem pouco válidas. É comum pesquisadores não enxergarem as brincadeiras e os jogos dessas crianças, afirmando erroneamente que crianças em situação de rua não brincam. Compreendemos que ao reconhecer na criança em situação de rua o “ser brincante” estamos dando um importante passo para uma melhor compreensão de suas vidas.

Rosane Almeida, diretora artística do Instituto Brincante¹, em seu relato no documentário, afirmou que o ato de brincar compõe a construção da criança que se perpetua

¹ “O instituto nasceu inicialmente com o nome de Teatro Escola Brincante em uma casa na rua Purpurina, na Vila Madalena. A sede foi inaugurada com o espetáculo Brincante (1992), que foi seguido por Figural (1993), Segundas Histórias (1994) e Na Pancada do Ganzá (1996), peças históricas que até hoje reverberam dentro e fora do Instituto.

em suas vivências (TARJA BRANCA, 2014). Em outro momento do filme, umas das fundadoras do Instituto Brincante, a pedagoga Ana Lúcia Villela, destaca que “a criança, além de se reconhecer, [...] se compreende, enxergando seu lugar e o lugar do/a outro/a em sua diferença sociocultural” (TARJA BRANCA, 2014).

Nessa perspectiva, o lúdico constitui-se como um importante elemento para a construção identitária dos pequenos, como seres em construção, que se transformam na relação com seus pares, nas brincadeiras, no entendimento de que têm particularidades e pontos em comum. Por meio da ludicidade,

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente "transportada" de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da "realidade habitual". Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é "imaginação", no sentido original do termo. (HUIZINGA, 2000, p. 14)

Para as crianças, brincar é constituinte de quem são, também é uma forma de fruição, na qual não percebem a contribuição que as brincadeiras representam na formação e desenvolvimento enquanto atores sociais. Ou seja, o brincar faz parte de um mundo que é só delas, pois determinam as regras das brincadeiras, sendo protagonistas e fazendo escolhas. Muitas vezes, os mais velhos tratam o brincar como instrumento de preparação para a fase adulta, desvalorizam sua função ou retiram dele a possibilidade de ser um fenômeno essencial na vida das crianças, por meio do qual apresentam e (re)presentam o que sentem, o que são e o que querem ser.

Nesse sentido, é importante valorizar a potencialidade do brincar, pois também proporciona a socialização de conhecimentos com e entre as crianças, garantindo-lhes a possibilidade de pensar sobre suas realidades e expressarem suas próprias convicções e visões de mundo. Também contribui para o desenvolvimento de seus próprios projetos de brincadeiras, pois o lúdico faz parte da vida delas. Sobre o ambiente lúdico e o brincar, Kishimoto (2010, p. 1) afirma que é

[...] Em 2001, o Teatro Escola Brincante é transformado no Instituto Brincante. Anos mais tarde, em 2016, o instituto ganha uma sede nova, a poucos metros da antiga casa, onde continua com os espetáculos, shows, cursos, projetos sociais e também o Brincante Itinerante, que promove atividades em escolas, empresas e instituições. O instituto é um espaço de conhecimento, assimilação e recriação das inúmeras manifestações artísticas do país, celebrando a riqueza da cultura nacional e a importância da sua diversidade, o que proporciona às pessoas outro modo de pensar as relações na sociedade contemporânea.” (INSTITUTO BRINCANTE, 2023)

[...] a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver.

Diante dessas considerações é possível contemplar a função que ocupa o brincar no cotidiano das crianças, e por isso é preciso que tenham contato com um ambiente que as estimulem e as motivem a explorar o ambiente que as rodeia, assim como ampliar suas experiências e vivências. Por essas razões, o lúdico evidencia as crianças como seres sociais, criativos, pesquisadores, repletos de vontades, inquietações, com valores e gostos a serem explorados.

Por outro lado, a ludicidade não deveria se restringir à infância, sendo negada na vida adulta, considerada como falta de seriedade e vinculada à imaturidade (TARJA BRANCA, 2014). Ela consiste em um traço da humanidade, uma vez que, por meio dela, podemos entender nossas próprias limitações, podemos lidar melhor com as emoções e sentimentos. O brincar, na visão de mundo dos adultos, acontece nas manifestações culturais como congada, folia de reis, nas danças, no toque de um instrumento, dentre outras ações. Quando se faz algo com alegria, o brincar se manifesta e representa o nosso prazer com os detalhes e “pequenos” elementos da vida.

Por isso, é importante salientar a necessidade de compreendermos as crianças como seres de opinião própria, criativas, argumentativas, com senso crítico, autônomas, que possuem desejos e vontades e nós, enquanto pedagogos(as), precisamos propiciar metodologias que estimulem o imaginário delas, sendo a cultura lúdica um caminho. Desse modo, é necessário propiciar que elas possam ser partícipes do processo educativo, para que sejam sujeitas emancipadas e possam explorar suas próprias experiências.

Para mais, deve haver uma atenção por parte dos adultos em estabelecer o contato das crianças com um ambiente estimulador, que se constitua por diversas manifestações artísticas, uma vez que contribuem com seu desenvolvimento e possibilitam que tenham experiências

culturais diversificadas. Proporcionar novas experiências para a criança também é uma forma de auxiliá-la na sua aproximação com outras crianças. Kishimoto (2010) salienta que:

Cada criança utiliza seu acervo de experiências, que serve como ferramenta para fazer amizades e brincar em conjunto. Para promover o relacionamento e a interação entre as crianças, cabe à instituição infantil oferecer experiências culturais diversificadas. (KISHIMOTO, 2010, p. 12).

Assim, a interação social se configura como elemento importante tanto no processo de ensino e aprendizagem quanto para o próprio desenvolvimento pessoal, pois o brincar promove a interação com outras crianças, com os brinquedos e materiais, com o ambiente e com a família. Nesse aspecto, refletimos que a criança aprende brincando, contribuindo significativamente para a reprodução², produção, inovação e recriação de novas brincadeiras e visões acerca de sua realidade.

O documentário Tarja Branca (2014) materializa a ludicidade do adulto quando a esposa de um engenheiro afirma que, ao ver seu projeto pronto, este parece “criança”. Contudo, a maturidade nega a capacidade de brincar que está em todos nós, uma vez que temos que desempenhar papéis sociais, representar, mas de forma diferente das crianças. A ausência do brincar afeta diretamente nossa dimensão psíquica, pois em muitas situações realizamos atividades de forma automática, sem sentir o prazer no que fazemos. É preciso que haja satisfação, e se for no ambiente de trabalho, a ludicidade influi diretamente na produtividade, pois é preciso ter prazer naquilo que desenvolvemos, como as crianças fazem, na maioria das vezes, quando estão brincando.

Entendemos que o brincar, elemento da cultura lúdica, e produção humana, também sofre alterações por seu caráter histórico, social e político. O lúdico é o elemento da vida da criança que está presente em seu processo de construção e concepção de mundo, sendo ela um ser criativo, curioso, aventureiro, crítico e intuitivo. Além do mais, permite que ela tenha acesso à diversidade sociocultural, contribuindo para a sua formação humana, por meio do respeito e convivência com as diferenças, bem como aprendizagem e socialização com os diversos grupos étnicos, etários, dentre outros.

² Em uma perspectiva vigotskiana, “Reprodução não tem aqui o sentido negativo que lhe atribuem os críticos da escola como reprodutivista. Com esse termo nos referimos ao fato de que cada novo ser humano precisa se apropriar das qualidades humanas que foram criadas pelos homens ao longo da história humana. Esse não é um processo de invenção de novas qualidades, mas de reprodução das já existentes e a partir das quais se faz possível a criação de novas.” (MELLO, 2004, p. 141)

De acordo com o documentário, as crianças dos anos de 1960 viviam brincando nas ruas, pois ainda não havia tantos brinquedos eletrônicos, o que permitia que muitas pudessem explorar a sua imaginação e assim construir seus brinquedos, o que não acontece em pleno século XXI. As crianças estão cada vez mais acomodadas, jogando em computadores, tablets e celulares. O brincar se informatizou, a socialização das crianças feita pelo contato direto e presencial diminuiu e as relações virtuais se intensificaram. (TARJA BRANCA, 2014).

Outro aspecto a ser considerado é o fator socioeconômico, o qual interfere na relação com o brincar, que está vinculado fortemente ao consumo na nossa sociedade capitalista, impactando as crianças menos favorecidas financeiramente. Elas acabam por produzir menos alegria, criatividade e interações sociais e mais consumo de ansiedade, passividade e interações virtuais com as máquinas. (TARJA BRANCA, 2014).

É preciso que, mesmo em condições desfavoráveis, conserve-se o desejo e o interesse pela brincadeira, pelo jogo, pelo prazer de vivenciar experiências lúdicas, uma vez que “[...] quando você perde a capacidade de brincar, eu acho que você perde a conexão com sua essência [...]” (TARJA BRANCA, 2014). A compreensão da ancestralidade engloba o entendimento do papel do adulto nesse contexto contemporâneo. O que fazemos para que as crianças que temos e que ainda vivem a infância não percam a esperança, não percam o que há de mais fundamental em suas vidas?

Marcelino Freire, escritor e colaborador no documentário, destaca que se construir culturalmente é se deixar levar por algo que move a humanidade “para uma felicidade extrema, a paixão” (TARJA BRANCA, 2014). A falta de expressão do nosso interior leva às frustrações que podem ser geradas a partir dessa ausência de consideração conosco e com o outro. Essas frustrações podem acarretar transtornos mentais que também podem ser oriundos do contexto de violência, competição, comparação entre os seres humanos e uma busca incessante, ou manutenção de uma aparente vida perfeita e feliz.

Tendo em vista esse cenário, questionamos: é isso que queremos para as nossas crianças quando se tornarem adultas? Queremos que elas sejam seres humanos motivados, em busca de sonhos, de possibilidades, capazes de se construírem e reconstruírem ao longo da vida? Se sim, o que fazemos hoje para que as respostas a essas perguntas sejam positivas?

Finalizamos evidenciando que brincar é o ato de dar voz ao interior, ao que cultivamos dentro de nós, pois é a possibilidade da criança e dos adultos se (re)conhecerem. É a problematização do que fazemos ao longo da vida, na relação conosco e nas relações com os

outros, de modo a buscarmos a nossa humanização. E também o movimento de valorizarmos nossa história, ocupar nosso lugar no mundo, para que possamos alcançar a transformação social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pergunta que direcionou este trabalho foi: Como o brincar se constitui em antídoto para combater a sociedade adultocêntrica que nos assola? O adultocentrismo, destacado por Valentim (2007), salienta que as fontes da pesquisa etnográfica foram as concepções e modos de perceber o mundo do adulto, desvalorizando a visão da criança e silenciando seus saberes.

Como adultos, é urgente que as atividades lúdicas façam parte do nosso cotidiano, e isso deve ser levado a sério, considerando que afetam diretamente nossa saúde física e psíquica. Salientamos que o ato de brincar de forma alguma deve estar presente somente na infância, e nem ser tratado como algo realizado por pessoas imaturas, já que viver é jogar (HUIZINGA, 2000) e o ser humano é lúdico, exercendo a ludicidade de diferentes modos.

As brincadeiras se modificam em função do contexto histórico em que vivemos, pois em 2023 é possível ter acesso a brinquedos eletrônicos, o que não acontecia em 1980, pois as brincadeiras eram outras, os brinquedos eram feitos com outras finalidades e materiais. Sendo assim, o convívio com diferentes culturas contribui para nossa construção identitária, para nossa tomada de consciência e reconhecimento da existência de outros modos de entender o mundo, que não se pautam apenas pelo consumo de brinquedos e uso de tecnologias de informação e comunicação, como computadores, tablets etc.

Por isso, a denominação de Tarja Branca para o documentário justifica-se porque é o “medicamento” mais natural para fazer as pessoas felizes, ele advém do ser criança, substituindo os remédios [tarja preta] que embotam e tiram a alegria e o prazer das pessoas. Nessa perspectiva, é importante que as crianças tenham tempo ocioso, conforme foi tratado no documentário Tarja Branca (2014). Elas precisam fazer o que tiverem interesse, ou até não fazerem nada, pois o “nada” é importante também, ao revelar um posicionamento, uma escolha, e precisa ser respeitado quando se propõe um tempo livre para as crianças.

A análise do filme, com base no referencial teórico, contribuiu para reflexões sobre o poder do lúdico: dos jogos e das brincadeiras na vida do ser humano. Em relação às crianças é necessário entendê-las como protagonistas dessas experiências, pois não apenas reproduzem os valores culturais de seu convívio, elas também os transformam e modificam, produzindo

cultura, uma vez que elaboram “[...] sentido ao mundo que a[s] rodeia.” (COHN, 2005, p.33). Por fim, é pelo brincar que conseguem se desenvolver integralmente, assim como se relacionam com o meio no qual estão inseridas, sobretudo para criarem seus próprios modos de intervir no mundo da cultura.

Percebemos as especificidades humanas presentes na infinidade de manifestações e expressões humanas. Por isso, compreender o outro é um exercício necessário e imprescindível que nos mobiliza, como adultos, para evitar pré-julgamentos, juízos de valor e discriminações, como o entendimento das culturas das crianças, entrelaçadas com seus modos de vida, suas histórias e percepções singulares sobre a vida.

REFERÊNCIAS

BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica, *Revista da Faculdade de Educação*, 24 (2), p. 1-9, Julho/1998. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>. Acesso em: 12 dez. 2023.

COHN, Clarice. *Antropologia da criança*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4.ed. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSTITUTO BRINCANTE. Conheça o Brincante. Disponível em: <https://institutobrincante.org.br/sobre/>. Acesso em: 11 dez. 2023.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a Educação Infantil*. In: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil do Brasil. *Cadernos de educação de infância*, n. 90, p. 4-7, maio/agosto 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 11 dez. 2023.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. p. 35-52.

MAGALHÃES, J.C; RIBEIRO, P.R.C. Artefatos culturais: algumas possibilidades para promoção de uma educação para sexualidade. *Revista Diversidade e Educação*, v.1, n.1, p.45-46, jan./jun. 2013. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/divedu/article/download/6232/4325/18920>. Acesso em: 05 jul. 2023.

MELLO, Suely Amaral. A escola de Vygotsky. In: CARRARA, Kester (Org.). *Introdução à psicologia da educação: seis abordagens*. São Paulo: Avercamp, 2004. p.135-155.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes - Conceitos e metodologia (s). CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - SOPCOM, 6, *Anais...*, abril de 2009.

TARJA BRANCA, Cacau Rhoden, Maria Farinha FILMES, 19 de junho de 2014. Disponível em: <https://vimeo.com/185171112>. Acesso em: 10 dez. 2023.

VALENTIM, Daniel Costa. Entre brincadeiras e trocados: fragmentos etnográficos das experiências lúdicas de crianças em situação de rua em Fortaleza-CE. *Revista Três Pontos*, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, v.4, n.2, p. 97-104, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistatrespontos/article/view/3226/2011>. Acesso em: 10 dez. 2023.

Submetido em: 26 de maio de 2024.

Aprovado em: 20 de agosto de 2024.

Publicado em: 22 de setembro de 2024.