
ponencia "PRIMER ELBRIT"

REGINA MARCIA MOURA TAVARES

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS INFANTIS: UM CAMINHO PARA A PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL E A CIDADANIA.

Os brinquedos e as brincadeiras criados e praticados pelas crianças do mundo ao longo dos séculos já foram abordados por especialistas de várias áreas do conhecimento com diferentes objetivos. Musicistas, pedagogos, psicólogos, recreacionistas, terapeutas ocupacionais, antropólogos, sociólogos e outros tantos, em algum momento de suas vidas profissionais entraram por esse amplo universo lúdico na busca de respostas para suas inquietações ou apoio para suas atividades educacionais.

Te sido raro deitar-se o olhar sobre o conjunto dos fazeres espontâneos da criança, no espaço da casa ou da rua, enquanto uma cultura - um patrimônio criativo elaborado, preservado e transmitido por uma faixa etária das múltiplas sociedades humanas com o claro objeto de ajustar os recém-chegados à Vida biológica, psicológica, social e culturalmente.

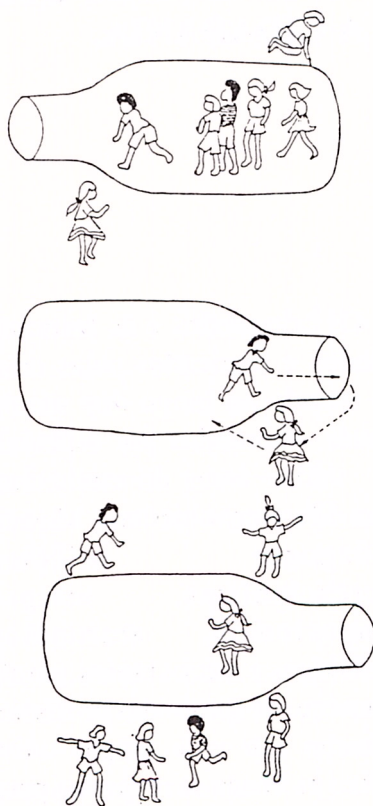
De há muito, já se observou a semelhança e a permanência de um sem número de brinquedos e brincadeiras a nível mundial. Mais

do que pelo contacto e pela aculturação, provavelmente, tal fenómeno se justifica exatamente pela função que essa cultura desempenha na adaptação inicial do Homo Sapiens ao seu habitat planetário. A confecção artesanal de brinquedos e inúmeras brincadeiras desenvolvem coordenação motora grossa/fina, equilíbrio, acuidade visual, bipedalidade, força muscular, habilidade manual, sensibilidades tátil, olfativa e auditiva, enfim, especializações essenciais à sobrevivência da espécie.

Por outro lado, com a expressão mágica “faz-de-conta” a criança aperta o “enter” de seu computador biológico, o cérebro, e registra em seu “winchester” natural toda a informação necessária ao desempenho de papéis sociais futuros, sem que a mesma passe a se incorporar imediatamente ao seu comportamento. Talvez neste fato resida a impossibilidade de se reconhecer equivalência entre o brincar e a prática do esporte para a vida da criança.

No primeiro era transcende a realidade e nesse espaço simbólico irrereal faz um treinamento antecipado

dos talentos que necessitará para conviver e sobreviver na Terra dos Homens. Sempre, ao fim de cada atividade o encantamento se desfaz e a liderança, a agressividade, a solidariedade, a competitividade estimuladas, assim como os modelos de masculinidade, feminilidade, as noções de hierarquia e de vida comunitária incorporados através



desse fazer lúdico serão acessados somente quando forem necessários na vida adulta.

No esporte, ao contrário, a ação se passa no mundo real, é mais restrita e nada fica para depois. Em termos de adaptação futura, a perda para o sujeito que não brincou, coletivamente, é tão significativa quanto a de quem não ouviu estórias na infância; enquanto estas últimas trabalham, miticamente, a estrutura social e a cosmogonia das sociedades, as brincadeiras revelam as virtudes para o jogo social-existencial, preparando a “performance” dos jogadores através de, por exemplo: ABCD, Adoletá, Batata quente, Boca de forno, Balanço de corda, Cabo de guerra, Cemitério, Coelhoinho sai de toca, Detetive, Fita, Lobo mau, Mamãe rica, Mãe de rua, Mestre, Passo de animais, Periquito voa, Passa-passa cavaleiro, Papagaio louro, Polícia e ladrão, Pular corda, Queimada, roba Bandeira, Telefone sem fio, Pé-de-lata, Bolinha de gude, Pedrinha, Pião, Pipa, Alerta, Alfândega, Barra manteiga, Brigadeiro, Bets, Cachorro Gato, Elástico, Elefantinho Col., Garrafa Venenosa, Garrafão, Gato mia, Laranja Havaina, Mês, Morto vivo,

Ovo Choco, Passa anel, Rocambolé, Rolefa, Stop, Trim, Rebatida.

Pensamos que um patrimônio cultural de tal magnitude deva constar do rol de interesses, entre outros, dos Museus contemporâneos, já mais preocupados em serem espaços de relação dos indivíduos e das comunidades com seus patrimônios e elos de integração social, do que meros templos do “exótico”, do “raro” e do “belo”, aonde se perpetuam os valores aristocráticos.

Com essa ótica, nos anos de 1987/88 o Museu Universitario PUCCAMP foi a campo e documentou cerca de 150 brinquedos e brincadeiras em, aproximadamente, 25 bairros de classes sociais distintas na cidade de Campinas: 500 fotos foram tiradas, 20 fitas cassetes gravadas, 384 crianças entrevistadas e 80 relatórios elaborados, além do diário de campo. A opção metodológica pela pesquisa-ação nos fez iniciar em fins de 1988 a restituição sistemática do conteúdo pesquisado à população infantil da cidade, através do aparato escolar, das creches, dos parques, das exposições itinerantes, dos cursos de treinamento para professores da rede

escolar, para recreacionistas em geral e por intermédio dos próprios pais.

O projeto vem tendo continuidade com a Oficina “Preservar Brincando”, a qual trabalha a cultura da infância dialeticamente, enfatizando a dimensão patrimonial desse acervo e a necessidade de sua preservação por parte de quem o concebe e o modifica através dos séculos e dos continentes.

Estamos convictos de que este pode ser um caminho para, primeiramente resgatar-se a infância e a dignidade da criança numa sociedade industrial que estabeleceu a primazia do intelecto sobre o corpo, e da razão sobre a intuição, além de impor a adaptação progressiva do homem mais ao tempo cronológico do que ao tempo biológico, mais às exigências da máquina do que às injunções da natureza; segundo, para levar a criança a se perceber enquanto agente cultural, construtora de um patrimônio importante para o desenvolvimento da vida na sociedade dos homens e o qual lhe dá identidade.

Finalmente, ousamos pensar que

com esa atuação museológica poderemos estar contribuindo para que, nesse momento de aceleração da história, da queda das fronteiras ideológicas e políticas, da planetarização da cultura, possam ser clareadas as consciências relativamente ao papel que tem o cidadão na construção do futuro de sua própria sociedade e, principalmente, quanto aos limites que deverão ser impostos à “modernização” num mundo aonde a afirmação das diferenças não deverá, jamais, justificar dominação. ■

