

A arte e o brincar: uma inter-relação necessária em tempos de pandemia

Art and play: a necessary inter-relationship in pandemic times

Janete Santos da Silva Monteiro de Camargo⁵¹

Resumo: O tema da presente pesquisa surgiu a partir de vivências pedagógicas realizadas remotamente. Esta investigação pretende ressaltar a importância do brincar e sua inter-relação com a Arte e analisar dados coletados sobre as brincadeiras favoritas dos responsáveis e das crianças pesquisadas. A práxis ocorreu na disciplina de Arte, com cento e oitenta estudantes, do sétimo ano, do ensino fundamental II, de um colégio da rede pública. Nos utilizamos dos métodos de revisão bibliográfica e pesquisa qualitativa. Nos resultados, verificamos que algumas brincadeiras perpassaram gerações, enquanto outras não perduraram. Conclui-se que a inter-relação entre a arte e a brincadeira é importante e necessária, principalmente no contexto atual.

Palavras-chave: arte, brincar, inter-relação, pandemia.

Abstract: *The theme of this research arose from pedagogical experiences carried out remotely. This investigation intends to emphasize the importance of playing and its interrelation with Art and also to analyze data collected on the favorite games of the responsible and of the children researched. The praxis took place in the discipline of Art, with one hundred and eighty students, from the seventh year, from elementary school II, from a public school. We use the methods of literature review and qualitative and quantitative research. In the results we verified that some games passed through generations, while others did not last. We conclude that the interrelationship between art and play is important and necessary, especially in the context we are living in thus promoting relaxation and interaction between families.*

Keywords: *art, play, interrelationship, pandemic.*

⁵¹ Universidade Estadual de Maringá. ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3673-3639> Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5640008806550863> E-mail: janetessmc@gmail.com

Introdução

A presente pesquisa é o resultado de várias aulas remotas com o tema brincadeiras relacionadas à Arte. Os educandos envolvidos nesta investigação, estão cursando o sétimo ano, do Ensino Fundamental II, têm em média onze anos e de acordo com o Estatuto da criança e adolescente, ainda são crianças.

Destacamos e analisamos, nesta investigação, uma pesquisa qualitativa acerca das brincadeiras favoritas na infância dos responsáveis e na infância atual. Ressaltamos a necessidade de brincar, mesmo em tempos de pandemia. A práxis relatada foi desenvolvida através de conteúdos acerca das linguagens visual e teatral, com análises de obras de Arte que promovesse um diálogo entre as linguagens artísticas e as brincadeiras, enfatizando a necessidade de brincar, mesmo diante do cenário contemporâneo.

A importância do brincar

De acordo com Florentino et al (2013) a palavra brincar origina-se do latim *vinculum* e quer dizer união, laço, sendo uma atividade fundamental entre as crianças. Assim, praticar a brincadeira proporciona aspectos diversos na criança, ajudando no seu desenvolvimento biopsicossocial, sendo essencial para uma formação sólida e completa.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular), documento que norteia o processo de ensino aprendizagem do Ensino Fundamental, ressalta a importância do brincar.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BNCC, 2017, p.37)

Desta forma, fica evidente a importância das brincadeiras, pois auxiliam no desenvolvimento integral da criança, através delas é possível identificar afetos, mediar frustrações, resolver os conflitos e regular as emoções.

Os brinquedos e brincadeiras se modificam com a história

Kishimoto (2017) afirma que povos distintos e antigos brincavam de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e, até hoje, as crianças fazem quase da mesma forma. Muitas brincadeiras permanecem na sua estrutura inicial, enquanto outras se modificaram. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Como manifestação livre da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

Percebemos, então, que algumas brincadeiras mudam com o tempo, enquanto outras, consideradas tradicionais, se perpetuam e, através delas, há uma convivência social que desperta o prazer de brincar. Nesta pesquisa, promovemos essa interação social entre os integrantes da própria família, fortalecendo assim os laços afetivos.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço - ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer - e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo. (VYGOTSKI, 1991, p. 66)

Vygotski enfatiza as regras das brincadeiras e argumenta que, com a absorção delas, há, conseqüentemente, um desenvolvimento infantil e, na sujeição e a renúncia à ação impulsiva, se constitui um caminho para o prazer no brinquedo. Assim, entende-se que a absorção das regras da brincadeira leva ao prazer. O autor também comenta sobre a imaginação

da criança, entendida como emancipação. Na arte, a imaginação é sempre aguçada através de debates, leitura de imagens e, principalmente, em produções artísticas.

A relação existente entre a Arte e o brincar

De acordo com Corsino (2006), a Arte, nas suas mais diferentes manifestações, – desenho, pintura, escultura, cinema, música, teatro, literatura, dança, etc – traz a riqueza como indivíduo e como parte de um contexto sociocultural, pois a obra de arte tem um caráter particular e universal, contém o todo e a parte, ao mesmo tempo que é uma criação individual, também é um ponto de vista frente à realidade e uma produção cultural de uma determinada época e grupo social. Além de um conhecimento de mundo e autoconhecimento, a obra provoca descoberta e transformação de ideias, emoções e formas de reagir e agir, ao e no mundo, pelos sentidos construídos. Uma educação humanista não pode prescindir da construção de um olhar sensível sobre a realidade, um olhar que inclua as pessoas, as produções artísticas e culturais e os elementos da natureza.

A Arte, sem dúvida, perpassa diversas formas de manifestações e, em cada uma delas, há o particular e o universal. A arte provoca descobertas, emoções e reações. Podemos perceber o ponto de vista dos artistas frente a uma realidade e desenvolver nosso ponto de vista sobre a realidade mostrada na obra de Arte.

Na BNCC, encontramos respaldo científico para o brincar, mesmo no Ensino Fundamental II:

Nessa nova etapa da educação básica, o ensino de arte deve assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à educação infantil. Dessa maneira, é importante que, nas quatro linguagens da Arte, integrada pelas seis dimensões do conhecimento artístico – as experiências e vivências artísticas estejam centradas nos interesses das crianças e das culturas infantis. (BRASIL, 2017, p.199)

Desta forma, a pesquisa apresentada corrobora o documento mais atual que norteia o processo de ensino e aprendizagem, ressaltando a importância do brincar, pois, por meio da ludicidade, é possível desenvolver a criatividade e o fazer investigativo. As brincadeiras inter-relacionadas com a Arte, nas mais diversas formas de manifestações, sem dúvida proporcionam um grande potencial criador e, com isso, é possível haver um grande desenvolvimento pessoal e interpessoal.

A BNCC (2017) nos diz que as linguagens artísticas como a música, dança, teatro e artes visuais constituem uma unidade temática que reúne objeto de conhecimento e habilidades articulados, conectados às seis dimensões artísticas trabalhadas no documento. Também há uma última unidade temática, denominada Artes integradas, a qual explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação. (BRASIL, 2020, p.197).

As seis dimensões artísticas que devem estar conectadas com as linguagens artísticas destacadas acima são: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão. O trabalho com essas dimensões facilita o processo de ensino e aprendizagem em Arte, uma vez que os conhecimentos e as experiências artísticas são constituídos pelas materialidades verbais e não-verbais, sensíveis, corporais, visuais, plásticas e sonoras, levando em conta sempre a vivência, a experiência e a subjetividade. (BRASIL, 2017, pp.194-195).

Desta forma, nesta experiência, há destaque para as linguagens das artes visuais e artes cênicas, não deixando de lado de forma alguma as linguagens musicais e da dança.

A primeira obra de Arte que trabalhamos foi a “Polytope”, de Ludimila Rodrigues. De acordo com Palma (2018) “Polytope é uma estrutura leve e articulada que chama o público para uma experiência espaço-corporal e dá liberdade à forma de se mover e, através desses movimentos, há uma ação performática. A obra foi exposta no Festival Internacional de

Linguagem Eletrônica, o FILE, que ocorreu em São Paulo, no ano de 2018. O título do festival foi “O Corpo é mensagem”.

Nesse sentido, a mensagem é transmitida pelo corpo que dá vida à obra de arte e, assim, há uma brincadeira performática. Para aproximar a obra de arte da realidade das crianças, associamos a obra “Polytope” com o jogo cama-de-gato. Bonetto (2017, p. 08), no subtítulo do seu artigo “Brincadeiras de povos indígenas”, aponta que a brincadeira cama-de-gato se origina da *ketinho mitselü*, brincada pelos indígenas Yudjas. Trata-se de uma brincadeira realizada em duplas, na qual um dos participantes entrelaça o barbante nos dez dedos das mãos e um outro participante vai retirando o barbante. Com relação à arte, nesta brincadeira, foi possível trabalhar com os elementos formais das artes visuais: linha, ponto, cor, forma, textura, simetria. É uma brincadeira simples, divertida e que proporciona muita aprendizagem.

O brincar também está presente na produção artística do Grupo Trupe olho da rua, que é um grupo teatral de São Paulo, formado no ano de 2002, que explora sua arte nas ruas. No Brasil, é realizada, em geral, por coletivos que se identificam com essa prática, ou seja, que buscam investigar formas de criação cênica e modos de convívio social. (CAMPOS; SANTOS, 2018, p.122).

Através da leitura da obra de arte “*A Terrible fate*” (Um destino terrível), da americana Sita Navas, percebemos a brincadeira presente na imagem visual da tela do videogame e nas máscaras da civilização maia. Na obra, há uma mistura de brincadeira e história da arte. (FERRARI et al, 2018, p.94). Percebemos, na obra de Sita Navas, a mistura do “novo”, com o videogame, e o antigo, que são as máscaras da civilização Maia, havendo uma interação entre a arte e o jogo, um tipo de brincadeira contemporânea.

Na escultura de Belíria Boni, da qual realizamos leitura, aparece a representação de dois adultos batendo corda e uma criança, ao centro, pulando, contempla a arte do brincar e a interação dos adultos na brincadeira. Para a confecção desta obra, a artista usou materiais sustentáveis e por meio da utilização de objetos e materiais descartados,

nas mãos da artista, esses materiais passam por um processo de metamorfose e renasce com um novo significado, rompe o tempo e nos traz lembranças e o convite para que cada um à sua maneira faça uma apreciação estética. (ÁVILA, 2018).

Procedimentos metodológicos e resultados

Os métodos utilizados para a presente pesquisa foram a revisão bibliográfica e uma pesquisa quali-quantitativa, importante para a obtenção e tabulação dos dados coletados.

Tabela 01 - Brincadeiras preferidas pelos estudantes

Nome das brincadeiras preferidas	Quantidade de votos
Esconde-esconde	34
pega-pega	24
jogar bola/futebol	20
soltar pipa, queima	08
jogar videogame	05
pular corda	04
basquete, amarelinha, andar de bicicleta	02
stop, corrida, barata no ar, pingue-pongue, vôlei,	02

Fonte: Elaborada pela autora, com base em pesquisa, 2020.

Tabela 02-brincadeiras preferidas dos responsáveis

Nome das brincadeiras preferidas	Quantidade de votos
bets	20
esconde-esconde	20
pega-pega	17
pular elástico	13
jogar bola/futebol	12
pular corda	10
boneca	08
bolinha de gude	07
mãe da rua, carrinho de rolemã, volei	04
caí no poço, balança caixão, queima, soltar pipa, passar anel,	03
peteca, pião, andar de bicicleta, salva	02
polícia e ladrão, pé na lata	01

Fonte: Elaborada pela autora com base em pesquisa, 2020

Na tabela 01, verificamos que as brincadeiras favoritas dos estudantes foram: esconde-esconde, pega-pega, jogar bola/ futebol e soltar pipa. Não

aparecem na pesquisa as brincadeiras que foram votadas somente uma vez que são: uma palavra uma música, dois toques é bobo, jogos de tabuleiro, jogar *Gta*, lutinha, rouba bandeira, polícia e ladrão, pique esconde, vela, alerta, balanço, brincar com o cachorro, uno, mamãe e filhinha, lutinha, boneca, mexer no celular.

Ao observarmos a tabela 02, verificamos que as brincadeiras mais votadas foram: bets, esconde-esconde, jogar bola/futebol e pega-pega. Salientamos que não apareceram na tabela as brincadeiras que tiveram apenas um voto que são: pular tábua, cinco marias, garrafão, escolinha, rouba bandeira, ciranda cirandinha, stop, cabra-cega, carro, pula sela, casinha, escolinha, videogame, mãe do disco, elefante colorido, batata quente.

Desta maneira, constatamos, nitidamente, que as brincadeiras esconde-esconde, jogar bola/futebol e pega-pega foram as preferidas dos responsáveis e dos estudantes, infere-se que as mesmas resistiram ao tempo e continuam sendo brincadas e favoritas pelas crianças na contemporaneidade, enquanto a brincadeira bets, foi a mais brincada pelos responsáveis na infância, porém não resistiu ao tempo.

Verificamos que uma infinidade de brincadeiras antigas deixaram de ser brincadas e uma outra variedade surgiram ou foram modificadas na atualidade, e isso é inevitável, uma vez que a sociedade está sempre aberta a mudanças e com isso as transformações são constantes. Também é interessante perceber o quanto a criatividade está explícita nestas brincadeiras.

Dois dados levantados, alguns pontos chamaram bastante a atenção, o primeiro deles é que apenas cinco crianças responderam que a brincadeira favorita delas é jogar videogame e uma apenas respondeu que a brincadeira favorita é mexer no celular, nos surpreendemos com isso porque estas crianças já nasceram na era tecnológica, mas o fato é justificado porque as crianças pesquisadas moram e estudam na periferia da cidade e a maioria das famílias apresentam pouco poder aquisitivo.

O outro dado que chamou bastante atenção foi que algumas crianças responderam que não gostam de brincar e os responsáveis de uma criança responderam que não tiveram infância. O não gostar de brincar, com certeza está relacionado a idade das crianças pesquisadas, com isso inferimos que algumas crianças estão deixando a infância de lado muito cedo. Acredita-se que o fato de os responsáveis responderem que não tiveram infância o fato de terem que trabalhar muito cedo. Dois fatos lamentáveis, mas presente no contexto da infância.

No entanto, nesta experiência pedagógica os objetivos foram alcançados com muito sucesso, houve envolvimento dos estudantes e dos pais nas atividades, os estudantes perceberam que a inter-relação da Arte com as brincadeiras é possível e necessária, principalmente em tempos de pandemia. Também puderam apreciar a presença das brincadeiras em diferentes linguagens artísticas.

Considerações

É importante ressaltar que as atividades foram trabalhadas remotamente, via *classroom*, e atividades impressas.

Com a presente pesquisa foi importante perceber a relação que a disciplina de Arte tem com as brincadeiras e a importância de resgatá-las, embora estejamos em isolamento social, o brincar não pode parar.

A pesquisa realizada com as famílias norteou o levantamento de dados importantes que revelaram que algumas crianças já não querem brincar, nos fazendo acreditar que elas estão deixando de brincar cada vez mais cedo. Com a coleta de dados houve uma maior interação entre os familiares, reafirmando laços afetivos, promovendo assim um desenvolvimento socioemocional.

A arte e o brincar, desempenham um papel social muito importante e estão presentes nas diversas linguagens artísticas, possibilitando assim um desenvolvendo integral do educando.

Referências

- ÁVILA, Mia. **A imaginação é o nome da exposição de Berília Boni no MAB.** Disponível em: <https://www.blumenau.sc.gov.br/secretarias/fundacao-cultural/fcblu/imaginaacao-ae-o-nome-da-exposiacao-de-belairia-boni-que-chega-ao-mab76#:~:text=Artista%20blumenauense%20%C3%A9%20uma%20das,de%20objetos%20e%20materiais%20descartados,2018>. Acesso em 07 set.2020.
- BONETTO, Pedro Xavier Russo. **Brincadeiras de Todo “mundo”, mas “todo mundo” Quem?**, USP, 2017.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.
- CAMPOS, Cecília Lauritzen Jácome; SANTOS, Vera Lucia Bertoni dos. **Teatro de Grupo no Brasil e suas relações com práticas pedagógicas de formação, manutenção e fomento.** CANTIERO, Lucineia; SANTOS, Fernando Freitas dos; FERNANDES, Matheus Vinícius de S. *Pedagogia do teatro prática, teoria e trajetórias de formação docente.* Natal: EDUFRN,2018, p.120-135.
- CORSINO, Patrícia. **O Cotidiano na Educação Infantil.** O Cotidiano na Educação Infantil, Mec, 2006, p.3-13.
- FERRARI, Solange dos Santos Utari. **Por Toda Parte: 7º ano: ensino fundamental.** 2. ed. São Paulo: Ftd, 2018. 208 p.
- FLORENTINO, Márcia et all. **A importância do brincar associado à arte.** Centro de Ciências da Saúde/Departamento de Morfologia/PROBEX, 2013.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a educação infantil. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Tizuco M. Kishimoto - organizadora. São Paulo:Cortez, 2017.
- PALMA, Isabela. **Na arte interativa, o corpo é a mensagem.** Comunica Uem, 2018. Disponível em: <http://www.dfe.uem.br/comunicauem/2018/08/07/na-arte-interativa-o-corpo-e-a-mensagem/>. Acesso em: 29 out.2020.
- VYGOTSKI, L. S. **A formação social da Mente.** trad. Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos - Departamento de Ciências Biomédias USP, 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes,1991.

Trabalho recebido em: 13 de novembro de 2020.

Aprovado em: 30 de dezembro de 2020.

Como citar este relato de experiência:

CAMARGO, J. S. da S. M. de. A arte e o brincar: uma inter-relação necessária em tempos de pandemia. **Revista do Colóquio.** Recuperado de <https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/33223>