

## UM UNIVERSO A DESCORTINAR SOBRE O BRINCAR E AS CULTURAS (LÚDICAS) INFANTIS NO CONTEXTO URBANO E INDÍGENA

Evandro Salvador Alves de Oliveira<sup>1</sup>

Laudinéa de Souza Rodrigues<sup>2</sup>

Raquel Gonçalves Salgado<sup>3</sup>

Sílvia de Fátima Pilegi Rodrigues<sup>4</sup>

**Resumo:** Este artigo objetiva analisar o brincar e a produção de culturas lúdicas infantis, considerando as brincadeiras produzidas em dois contextos: a cidade<sup>5</sup>, onde se encontravam crianças de uma turma da Educação Infantil de uma instituição pública, e a Aldeia Igarapé Lourdes<sup>6</sup>, onde viviam crianças Gavião Ikolen. As elaborações teóricas ancoram-se nos estudos de pesquisadores da Sociologia da Infância e da Antropologia da Criança, entre eles, Brougère (2002, 2010), Corsaro (2011) e Sarmiento (2005). Trata-se de uma proposta alicerçada na abordagem qualitativa, cujos dados provêm da apropriação de instrumentos metodológicos tanto da pesquisa intervenção quanto da etnografia. As conclusões apontam que a cultura da cidade fabrica brinquedos com o intuito de atingir as crianças urbanas que, na apropriação das referências simbólicas, ressignificam suas formas de brincar. Contudo, a partir do intenso contato com a sociedade não indígena, as crianças Gavião também se apropriam de brinquedos urbanos, agregando novos elementos ao seu brincar e às suas culturas infantis.

**Palavras-chave:** culturas infantis. Crianças urbanas. Crianças indígenas.

**Abstract:** This article aims to analyze the play and the production of children playful cultures, considering the games produced in two contexts: the city, where children from an Early Childhood Education class of a public institution were found, and the Igarapé Lourdes Village, where children of Gavião Ikolen lived. The theoretical elaborations are anchored in the studies of researchers of Sociology of Childhood and Anthropology of Children, among them, Brougère (2002, 2010), Corsaro (2011) and Sarmiento (2005). It is a proposal based on a qualitative approach, whose data come from the appropriation of methodological instruments from both intervention research and ethnography. The conclusions point out that city's culture manufactures toys in order to reach urban children who, in the appropriation of symbolic references, give new meaning to their ways of playing. However, from the intense contact with non-indigenous society, Gavião children also appropriate urban toys, adding new elements to their play and their childhood cultures.

**Keywords:** children's cultures. Urban children. Indigenous children.

### Introdução

<sup>1</sup> Professor Titular no Centro Universitário de Mineiros – UNIFIMES; Pós Doutorado pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Contato: evandro@unifimes.edu.br

<sup>2</sup> Professora na Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso e Secretaria Municipal de Educação de Rondonópolis; Mestra em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso. Contato: laudineasouza@hotmail.com

<sup>3</sup> Professora Associada na Universidade Federal de Rondonópolis; Pós Doutorado em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense. Contato: ramidan@terra.com.br

<sup>4</sup> Professora Associada IV na Universidade Federal de Rondonópolis; Pós Doutorado pela Universidade Estadual Paulista. Contato: silviapilegi@gmail.com

<sup>5</sup> Trata-se de Rondonópolis, cidade situada no sul do Estado de Mato Grosso.

<sup>6</sup> Aldeia pertencente à Etnia Gavião Ikolen, situada no Município de Ji-Paraná, Rondônia.

Quando o brincar e os brinquedos produzidos e comercializados na cidade se tornam parte do cotidiano de crianças indígenas, as brincadeiras tipicamente urbanas extrapolam suas fronteiras e chegam às aldeias sem pedir licença. A presença das tecnologias digitais de informação e comunicação nesses cotidianos, sobretudo a televisão, agrega, então, novos elementos ao brincar das crianças da cidade<sup>7</sup> e das indígenas e, conseqüentemente, às suas culturas infantis. Isto se dá porque elas estabelecem relações com personagens, heróis e heroínas que o universo da virtualidade oferece e permite abrir muitas janelas. Para além de construir relações com as figuras midiáticas que circulam na cultura digital, as crianças incorporam em suas brincadeiras e ações sociais discursos que se fazem presentes nesse mundo à parte.

Se, por um lado, a cidade, cada vez mais, deixa de possuir “muralhas” que impedem a expansão de suas culturas a partir de um fenômeno inaugurado pela indústria cultural no século passado, por outro, a Aldeia, em um contato cada vez mais intenso com a sociedade não indígena, tem vivenciado maiores possibilidades de conhecimento e apropriação das culturas que são produzidas na cidade. Nesta direção, há um entrecruzamento cultural na vida das crianças que pesquisadores situados no campo da educação trazem ao debate por reconhecer que se trata de um assunto indispensável e que muito contribui para a educação de crianças, sobretudo quando se ressalta a importância do trabalho com a diversidade étnico-cultural.

Assim, vale destacar que, neste artigo, o conceito de cultura é ancorado em Geertz (2011), que a compreende como uma teia de significados. Neste sentido, as culturas infantis aqui evidenciadas são também carregadas de significados construídos e reconstruídos pelas crianças por meio do brincar. Tendo isso em vista, este trabalho objetiva analisar o brincar e a produção de culturas (lúdicas) infantis, considerando as brincadeiras produzidas em dois contextos distintos: o primeiro refere-se a um grupo de crianças da cidade e o segundo, a crianças indígenas de uma aldeia.

As crianças da cidade pertenciam a uma turma da Educação Infantil de uma instituição pública do município de Rondonópolis, Mato Grosso (MT), Brasil, e as crianças indígenas viviam na Aldeia Igarapé Lourdes, pertencente à Etnia Gavião Ikolen, no município de Ji-paraná, Rondônia (RO), também no Brasil. Tais pesquisas alicerçam-se nos pressupostos

---

<sup>7</sup> O entendimento aqui atribuído por crianças da cidade diz respeito àquelas que não pertencem a um grupo indígena e que habitam o meio urbano.

da abordagem qualitativa, cujos dados provêm da apropriação de instrumentos metodológicos tanto da pesquisa intervenção quanto da etnografia.

Ambas as pesquisas apresentam análises pertinentes ao brincar de crianças da cidade e da Aldeia, considerando os objetos que têm se tornado fiéis brinquedos das crianças, sendo que estes, cada vez mais, são aqueles divulgados pela mídia, especialmente a televisão (OLIVEIRA, 2014), que, na contemporaneidade, possui papel significativo na constituição das culturas lúdicas que são elaboradas nos diferentes espaços.

Neste sentido, para compreender a conjuntura da cultura infantil das crianças Gavião Ikolen e a maneira como ela tem se modificado a partir do contato com a sociedade não indígena – seja ele direto ou por intermédio dos recursos tecnológicos presentes na aldeia – faz-se necessário, de antemão, refletir sobre a cultura das meninas e meninos da cidade, percebendo como se constitui a cultura lúdica deste grupo, tendo em vista a constante presença das tecnologias digitais em seu cotidiano.

A configuração deste trabalho começa pelos percursos metodológicos das duas pesquisas que o geram. Mais adiante, é abordada a contextualização das crianças urbanas, bem como das relações que estas estabelecem com a cidade e a cultura midiática. Posteriormente, há uma descrição do brincar observado entre as crianças indígenas Ikolen na Aldeia Igarapé Lourdes, analisando os espaços, objetos, tempo e modos de brincar que constituem as culturas infantis daquele lugar, a partir dos relatos de diário de campo e das entrevistas realizadas com os professores indígenas da Aldeia. Em seguida, são tecidas algumas análises e reflexões acerca dos aspectos elencados neste trabalho a partir dos conceitos de culturas infantis, cultura lúdica, brincar, brinquedo – compreendidos nos estudos da Sociologia da Infância, com base nas análises de autores, como Brougère (2002; 2010), Corsaro (2011) e Sarmiento (2005).

### **Caminhos trilhados para as pesquisas**

Os dados aqui apresentados são provenientes de duas pesquisas realizadas em programa de pós-graduação stricto sensu no Estado do Mato Grosso, mais especificamente na Universidade Federal do Mato Grosso, no período de 2012 a 2014. Apesar de as duas investigações possuírem diferentes objetivos, ambas têm em comum a discussão teórica que

permeia as infâncias e as culturas lúdicas produzidas nos seus contextos, tanto na cidade quanto em grupos nativos.

A pesquisa que trata de crianças na cidade teve como objetivo principal compreender os significados que as crianças constroem sobre os discursos da mídia e como estes se expressam em seus modos de ser, agir e se relacionar com o outro em contextos educativos. A coleta de dados foi no município de Rondonópolis (MT), em uma instituição pública de Educação Infantil e no Laboratório de Ludicidade (Brinquedoteca) da Universidade Federal de Mato Grosso, frequentado quinzenalmente pelas crianças participantes da pesquisa.

A metodologia adotada nesta pesquisa, com caráter de intervenção, teve como principais recursos oficinas desenvolvidas com as crianças, entrevistas e registros em diário de campo<sup>8</sup>. Os discursos tecidos pelas crianças nesses contextos foram analisados sob a ótica da teoria bakhtianiana, tendo como base os conceitos de dialogismo e alteridade.

A interação estabelecida com as crianças, pesquisador e professora, tanto na escola quanto na Brinquedoteca, foi a principal característica da pesquisa de campo, além da intervenção nas atividades lúdicas infantis, sobretudo porque um dos focos de análise referia-se à cultura lúdica que as crianças produziam a partir do contato que estabeleciam com as personagens da mídia. Nestas interações, foi possível compreender tanto os diálogos vividos entre as próprias crianças quanto entre elas e os adultos, pesquisador e professora da turma.

Evidências científicas (OLIVEIRA, 2014; BROUGÈRE, 2010; BUCKINGHAM, 2007; SALGADO, 2005) permitem constatar como as crianças trazem à tona assuntos que circulam na mídia e o quanto esta consiste, para elas, em uma importante fonte de referências simbólicas que compõem o acervo de significados que são compartilhados em suas mais diversas interações sociais, sobretudo em suas brincadeiras. Nos momentos em que as crianças brincam em espaços urbanos, com ou sem a presença do adulto, utilizando objetos eletrônicos, digitais ou não, elas incorporam características, comportamentos e discursos das personagens que se fazem presentes na cultura midiática, principalmente os super-heróis. Desse modo, suas culturas lúdicas são produzidas e reproduzidas a partir desse estreito contato com as referências com as quais se deparam no mundo virtual e digital.

---

<sup>8</sup> Primeiramente, as crianças foram convidadas a participar da pesquisa. Elas aceitaram. Posteriormente seus responsáveis assinaram um termo de consentimento, autorizando a participação das crianças. Aprovação do comitê de ética 09846412.7.0000.5541. Com o intuito de preservar a identidade das crianças, optou-se por utilizar pseudônimos, escolhidos por elas, que aparecerão ao longo deste artigo.

O ato de brincar com as crianças e compreender como elas compunham os enredos e como se organizavam para brincar permitiu criar possibilidades para realizar as oficinas lúdicas. Tanto na escola quanto na Brinquedoteca, a observação participante ganhou importância no processo de pesquisa, pois também foi registrado em diário de campo o que se processou naquele contexto – com densidade de detalhes.

Por outro lado, a segunda investigação aqui mencionada remete à temática indígena, cujo foco foi investigar se havia a presença de discussões acerca da infância e criança indígena nos dois cursos de formação indígena para a docência ofertados no Estado de Rondônia – a Licenciatura em Educação Básica Intercultural, oferecida pela Universidade Federal de Rondônia (UNIR), e o Magistério Indígena Projeto Açaí II, oferecido pela Secretaria de Estado da Educação de Rondônia (SEDUC – RO). Tais cursos atendiam diversos grupos indígenas da região, portanto, a pesquisa limitou-se a trabalhar apenas com o Povo Gavião Ikolen.

O Povo Gavião autodenomina-se Ikolen, que quer dizer “gavião” em sua língua. Os Ikolen habitam a Terra Indígena (T. I.) Igarapé Lourdes, localizada na bacia do Igarapé Lourdes, um dos afluentes do Rio Machado, no município de Ji-Paraná, Rondônia. Os primeiros registros de contato com os Ikolen são de 1940. Entre as aldeias dessa Etnia, encontra-se a Igarapé Lourdes – locus dessa investigação –, com distância média de Ji-Paraná de 100 km pela estrada que corta a área indígena, ou 130 km por água, via Rio Machado.

Com relação à metodologia, a etnografia deu subsídios para que a pesquisa se desenvolvesse de maneira que fossem aproveitadas as possibilidades de exploração e compreensão do contexto daquele grupo, tendo como ponto central o que Geertz (2011) chama de “descrição densa” das estruturas da realidade investigada. Assim, a pesquisa de campo permitiu a construção de um caderno com anotações minuciosas sobre as culturas infantis das crianças Gavião da Aldeia Igarapé Lourdes. Além disso, entrevistas semiestruturadas realizadas com os professores indígenas da Aldeia trouxeram informações sobre as crianças e suas brincadeiras, que aqui se tornam objeto de análise, discussão e reflexão.

Ainda que estas pesquisas tragam objetivos diferentes e tenham traçado caminhos metodológicos um pouco distintos, os dois processos de investigação expressam a constituição de culturas infantis em espaços que são permeados pela presença de elementos

culturais da contemporaneidade, fortemente atravessada pela cultura midiática potencializada pela virtualidade e pelos recursos digitais de informação e comunicação.

Em ambas as pesquisas, independente do percurso metodológico trilhado, são encontrados fatos, relatos, objetos midiáticos, discursos, modos de ser e maneiras de brincar, assumidos pelas crianças, que vão ao encontro daquilo que denominamos de nova era cultural e de urbanização, que tem sido subsidiada, por um lado, pela presença da mídia e pela busca por consumir produtos culturais da contemporaneidade, e, por outro, pelas marcas que essa mesma cultura midiática imprime na vida das pessoas que convivem na Aldeia, capaz de agregar, modificar e transformar, principalmente se considerarmos as crianças, suas culturas lúdicas e seus modos de brincar, ser e agir.

### **As crianças urbanas, suas relações com a cidade e as tecnologias digitais**

O estudo investigativo de Buckingham (2007) mostrou que as crianças da cultura contemporânea crescem e brincam em uma sociedade que busca protegê-las dos “perigos” existentes nas ruas. Os pais, por sua vez, disponibilizam às crianças uma infinidade de equipamentos eletrônicos e digitais como forma de apresentá-las e também para que elas brinquem em lugares mais seguros, como as residências.

Assim, com o objetivo de identificar quais objetos, jogos e brinquedos, utensílios e serviços de mídia as crianças urbanas possuíam em suas casas e, conseqüentemente, utilizavam em seu cotidiano, foi desenvolvida uma entrevista em formato de oficina. Consistindo em um jogo de perguntas e respostas, as próprias crianças respondiam as questões levantadas pelo pesquisador. Na videoteca da instituição escolar escolhida para a pesquisa, imagens de diversos objetos eram apresentadas às crianças e estas apontavam aqueles que existiam em sua residência.

Na oficina, notou-se que grande parte das crianças possuía em seus lares dispositivos eletrônicos e digitais, como televisão, aparelho de DVD, máquina digital e celular. Se, por um lado, existem famílias que disponibilizam e reconhecem a televisão como recurso pontencial e que se faz presente nos processos de aprendizagem das crianças, por outro, ainda existem aquelas que assumem que a televisão influencia de modo negativo a vida das crianças, pois havia crianças (duas) que não possuíam esse aparelho em casa.

Ao verificar quais eram os objetos, jogos/brinquedos e utensílios preferidos, o que foi revelado pelas crianças escapava da ideia de um brincar afastado das tecnologias digitais. Os quatro primeiros itens escolhidos foram considerados dispositivos eletrônicos e midiáticos com os quais elas brincavam, construíam novos mapeamentos em suas práticas sociais, inclusive em suas culturas lúdicas. A televisão liderou o ranking, seguida do videogame, celular, computador e notebook, e, por fim, as revistas impressas. Embora o videogame não fosse um objeto que a maioria possuía em suas casas, este apareceu em segundo lugar, pois conforme as crianças relataram, brincavam com esse suporte na casa de um vizinho ou de um parente. Ao brincar com esses objetos, as crianças constroem ciberespaços que constituem novas possibilidades de conduzir, produzir e/ou modificar suas brincadeiras.

Em um diálogo com Moranguinho<sup>9</sup>, em que produtos da marca “Moranguinho” ganhavam destaque, ficou evidente a intensa influência que a mídia exerce sobre a cultura lúdica das crianças no meio urbano:

Moranguinho: Eu sou igual a ela, eu gosto de ser. Minha mãe falou pra mim que ia comprar pra mim uma blusa dela, uma bolsa, um caderno, um montão de coisas só dela [da personagem Moranguinho].

Pesquisador: O que mais você queria ter da Moranguinho? Ou queria fazer como ela...

Moranguinho: Um capacete, só que eu não tenho moto. Eu gosto de ser ela, sempre eu gosto dela, eu já assisti o filme dela. Eu tenho um montão de roupa dela (OLIVEIRA, 2014, p. 68).

Na cidade, as crianças são convidadas a conhecer o mundo do consumo que a televisão não mede esforços para apresentar. O acesso a esses objetos torna-se cada vez mais fácil, pois no contexto da cidade a busca pelo consumo se torna um fenômeno valorado e praticado também pelas crianças com maior frequência.

Nesta direção, faz sentido o que Brougère (2010, p. 56) argumenta, posto que, para ele, “pelas ficções, pelas diversas imagens que mostra, a televisão fornece às crianças conteúdo para suas brincadeiras. Elas se transformam, através das brincadeiras, em personagens vistos na televisão”. Desse modo, as novelas e reality shows, por exemplo, lançam vários personagens midiáticos que se destacam e exibem comportamentos que se tornam referências nos processos de subjetivação e nas relações sociais. Em um curto espaço

---

<sup>9</sup> Pseudônimo escolhido pela própria criança, conforme citado em nota de rodapé anterior.

de tempo, esses comportamentos passam a ser compartilhados nos mais diversos contextos sociais, inclusive na escola.

Brincar de ser alguém, ou de incorporar uma personagem, é bastante comum nas rotinas infantis. Durante o processo investigativo, foram percebidos vários fenômenos que permitiram confirmar o quanto esse aspecto é forte nas culturas infantis.

No espaço da Brinquedoteca, quando as crianças chegam nela, logo pela manhã, a primeira coisa que os meninos fazem é se fantasiarem com as roupas dos personagens de super-heróis de desenhos animados e filmes de ação, como Super Man, Ben 10, Homem Aranha, entre outros. As meninas correm para o cantinho das joias, vestem roupas de princesa, disputam pela coroa de rainha (OLIVEIRA, 2014, p. 33).

Neste sentido, observou-se que a criança convive com conteúdos que não apenas transitam na mídia, mas vai além disso, elas estabelecem diálogos com tais personagens que se apresentam como referências simbólicas importantes na composição de suas brincadeiras e culturas lúdicas. Além disso, observa-se a demarcação das brincadeiras por gêneros normativos, nos modos como as crianças se organizam socialmente a partir da seleção de brinquedos e referências midiáticas. Ressaltam-se, assim, processos de aprendizagem de feminilização e masculinização dos corpos infantis que se fazem notar nas preferências dos meninos pelos artefatos dos super-heróis e das meninas, pelas joias e roupas das princesas (RIBEIRO, 2011; VIANNA; FINCO, 2009).

A relação da infância com o brincar, advinda do que a criança observa na mídia e dos significados que constrói a partir dos elementos que se destacam a partir dessas observações, permite-nos apontar o quanto tem se expandido tanto a presença da cultura midiática na vida das crianças como o mercado de consumo a elas dirigido, o que ilustra muito bem o argumento a seguir:

As brincadeiras hoje se constituem conectadas aos desenhos animados, aos videogames, aos filmes, websites, jogos de cartas, brinquedos, revistas, compondo um sistema de comunicação e informações, ao mesmo tempo coeso e de muitas interfaces. [...] a cultura lúdica que se configura nessa rede transmídia é tecida no entrecruzamento de informações, saberes e significados que circulam, simultaneamente, em diversos suportes tecnológicos cujas narrativas complementam-se (JOBIM E SOUZA; SALGADO, 2008, p. 210).

As narrativas que compõem esse sistema de comunicação e informações, cada vez mais, são apresentadas às crianças como algo inovador, principalmente porque na cidade esse fenômeno subsidiado pela mídia acontece com uma velocidade que é difícil medir e calcular, além de ser interessante e de fácil acesso, uma vez que, por causa do contato com esses meios, novas janelas são abertas para que a criança tenha o encontro com o mundo expressivo de referências simbólicas que estão em seu entorno. É possível inferir, portanto, que estamos diante do descortinamento de novas formas e possibilidades de brincar e da produção de culturas (lúdicas) infantis.

Assim, refletimos o quão tem sido evidente o fato de as crianças da contemporaneidade interagirem com a múltipla gama de recursos tecnológicos e digitais que atualmente se fazem presentes na sociedade. É na cidade, sobretudo na escola, que é possível observar como as crianças constroem novos modos de brincar e, assim, novas formas de sentir, conhecer, se relacionar e se posicionar no mundo. Quando essas novas tecnologias de mídia entram em contato com as crianças da cidade ou da Aldeia, estão suscetíveis e abertas a mudanças, ao passo que novas significações se constituem nessa interação, logo, outras subjetividades com culturas diversas.

### **As crianças Gavião Ikolen, seu brincar e seus brinquedos**

Há algumas décadas, o Povo Gavião Ikolen, como outros grupos nativos, praticavam suas danças, rituais, cantos, coleta, caça e pesca à maneira dos mais velhos. O modo de vida deste Povo não recebia grandes interferências da sociedade abrangente. Entretanto, o contato cada vez mais intenso com pessoas não indígenas apresentou e, conseqüentemente, agregou novas características à cultura dos Gavião Ikolen, gerando modificações que se apresentam não só no cotidiano dos adultos da Aldeia Igarapé Lourdes, mas, também, nas rotinas infantis das meninas e meninos daquele lugar.

Sem a pretensão de comparar o antigo com o novo ou ainda estabelecer julgamentos sobre o modo de vida indígena, destacamos os elementos materiais e as formas do brincar que constituem as culturas infantis das crianças Ikolen da Aldeia Igarapé Lourdes. Durante o trabalho de campo foi possível notar que os Ikolen permitiam que suas crianças explorassem os espaços da Aldeia com grande liberdade, desenvolvendo suas brincadeiras, suas relações e

aprendizado com seus pares. Um trecho do caderno de campo descreve uma situação em que um grupo de meninos brincava pelo pátio da Aldeia.

Avistei meninos que caçavam insetos. Um com “*düj düj<sup>10</sup>*”, outro com algo parecido a um **pedaço de cano ou talvez bambu** em que colocava a boca em uma extremidade e assoprava um espinho. Ora o “*düj düj*” era apontado para borboletas, ora para alguma folha com inseto (RODRIGUES, 2014, p. 65. Grifos nossos).

Em um segundo momento da pesquisa de campo, foi observado outro grupo de meninos:

Durante a tarde vi que um grupo de cinco ou seis meninos não se separavam, andavam perto da escola e casa de apoio. Às vezes **brincavam de luta**, davam socos, rolavam agarrados pelo chão. Pouco depois, aqueles que possuíam **estilingues** esticavam os braços, puxavam a borracha e, ao soltá-la, acertavam a mira (RODRIGUES, 2014, p. 83. Grifos nossos).

Na situação da caça, o grupo de meninos circulava em vários espaços: rodeava as casas, ia à margem do Igarapé, sempre pelo mato alto das laterais do pátio da Aldeia. A captura dos insetos ou pássaros foi diária e realizada apenas pelos meninos com seus estilingues, *düj düj* ou arco e flecha. Se, por um lado, os meninos exploravam a arte da caça com seus instrumentos artesanais nos arredores da Aldeia, por outro, as meninas restringiam-se a brincar de boneca ou lavar panelas no Igarapé. Uma cena comum refere-se a elas descerem ao Igarapé com pilhas de panelas para lavar, organizadas dentro de bacias ou carrinhos de mão, o que não significa que tais objetos não servissem de brinquedo para um brincar elaborado no momento que também era de uma tarefa doméstica.<sup>11</sup>

Mesmo nessas ocasiões, havia a brincadeira, pois, visivelmente os utensílios que lavavam no Igarapé, muitas vezes, incorporavam outro sentido em suas ações. Panelas, talheres, canecas plásticas e bacias entravam no “faz de conta” que só os grupos de meninas conheciam e compreendiam, por serem suas inventoras. Ainda que realizando um trabalho

<sup>10</sup> Brinquedo utilizado por meninos para caçar insetos. Espécie de atiradeira feita com pedaço de bambu ou taboca, possuía dois furos seguidos onde eram encaixadas as pontas de uma lasca da mesma planta. Colocava-se um espinho ou pedrinha dentro e atirava no alvo/inseto. A pronúncia da grafia se parece com “*dêi dêi*”.

<sup>11</sup> Trata-se de uma questão de gênero identificada na pesquisa de campo e que, em razão do objetivo central da investigação, não foi aprofundado. No entanto, essa questão será discutida em trabalhos futuros, dada a relevância sobre a temática em questão.

que tinha por finalidade a limpeza dos utensílios da escola ou da própria casa, as meninas mergulhavam na ficção para elaborar suas brincadeiras nos momentos de labor.

Outra ocupação das crianças, inclusive meninas, referia-se à pesca no Igarapé Lourdes. Diariamente, meninas e meninos desciam ao Igarapé para, além de brincar, prover parte ou toda a refeição do dia, principalmente no fim da tarde. Na caça aos insetos e na pesca, existiam no grupo crianças de menor idade que outras, que, sem muitas conversas, acompanhavam as mais velhas imitando, fazendo tentativas, na maioria das vezes sem sucesso, mas que, no brincar, se apropriavam e reproduziam práticas essenciais de subsistência na comunidade.

Ainda que, em grande parte, o brincar das crianças Gavião se constituísse com brinquedos típicos da cultura daquele Povo e fosse confeccionado pelas próprias crianças, havia também a presença de brinquedos industrializados típicos da sociedade não indígena. Isto se evidencia não só nas observações de campo, mas, também, na fala de professores indígenas que foram entrevistados.

Menina brinca de **boneca**. Tem carrinho hoje que vem da cidade que alguma criança brinca também. Tem **espingarda** que faz com pedaço de madeira, o menino brinca disso aí. [...] Os meninos brincam de **carrinho e flecha** também. Outra criança consegue matar passarinho com **estilingue** (RODRIGUES, 2014, p. 78. Grifos nossos).

Outros brinquedos bastante utilizados pelos meninos eram um barquinho feito de madeira, pipa e bolinha de gude. Juntos, meninas e meninos brincavam frequentemente de futebol e vôlei, visto que na Aldeia existiam espaços específicos para tais atividades e que também são utilizados por adultos. Lá não havia a presença de um professor de Educação Física, o que demonstra que as práticas esportivas e utilização de regras, como o futebol e o vôlei, chegavam de alguma forma à Aldeia por intermédio das interações com o dispositivo midiático que tem se tornado cada vez mais global, a televisão.

Assim, diante da visibilidade que o brinquedo possuía nas atividades cotidianas das crianças da Aldeia Igarapé Lourdes, não seria possível tratá-lo como um simples objeto vazio de sentido. Para Brougère (2010), ele possui funções sociais que lhe conferem uma razão de ser e são alguns membros da sociedade – neste caso, as crianças – que dão sentido à sua produção e consumo.

É possível constatar que havia uma fusão entre brincadeiras e brinquedos típicos de sociedades nativas com aqueles produzidos por não indígenas, eles partilhavam os mesmos espaços e dividiam a atenção dos sujeitos. No entanto, os brinquedos industrializados não substituíam aqueles cuja finalidade era similar ao trabalho adulto tradicional do Povo Gavião, como o arco e flecha e o düj düj.

Um ponto em comum nas elaborações dos enredos lúdicos das crianças – quando usavam brinquedos tradicionais ou industrializados – era a presença da natureza atravessando o brincar, os corpos, as práticas corporais, os fazeres, os objetos, os cenários e tudo o que compunha as culturas infantis das meninas e meninos Ikolen.

As crianças da Aldeia Igarapé Lourdes tinham acesso a brinquedos industrializados, mas, também fabricavam alguns a partir de recursos da natureza. Espingarda, carrinhos, arco e flecha, estilingue e canoas eram produzidos com galhos de árvores ou com talo de bananeira. Todos estes brinquedos faziam parte do cotidiano de subsistência do Povo Gavião, pois serviam para caça, pesca e deslocamento para a realização de tais atividades.

A possibilidade de produzir seu próprio brinquedo é extremamente rica e desafiadora para a criança. Observar, planejar, tentar, errar, acertar, pensar sobre o brinquedo que quer fabricar dá a ela a liberdade e o aparato para construir diversos conhecimentos e desenvolver habilidades que serão necessárias ao longo da vida.

Além dos instrumentos de caça, a natureza ofertava também os recursos necessários para as brincadeiras de cozinha. Geralmente realizadas pelas meninas, faziam a chicha que é uma bebida feita com a mandioca fermentada e consumida com muita frequência na Aldeia. Esse destaque dado à natureza não é apenas com o intuito de remeter às árvores, rio, terra e demais matérias, mas, também, aos sentimentos que elas provocam quando são experimentadas, quebradas, deleitadas, perdidas, conquistadas.

Quando as meninas e meninos da Aldeia Igarapé Lourdes realizam suas atividades em grupos ou sozinhas, além de deleitarem-se nas sensações que o brinquedo e a brincadeira proporcionam, também manipulam, apropriam-se e ressignificam os elementos culturais do seu Povo. Ao brincar, entravam em uma cultura particular que existia naquele momento entre os Ikolen e a relacionavam com sua própria cultura.

### **Na cidade e na Aldeia: o brinquedo e o brincar nas culturas (lúdicas) infantis**

Ainda que a infância não seja um conceito conhecido e utilizado em todas as sociedades, sempre haverá crianças nos diferentes grupos sociais, protagonizando novas formas de compreender, vivenciar e produzir novas culturas que se evidenciam em um conjunto de rotinas, atividades, objetos e valores que são compartilhados entre as próprias crianças. Contudo,

Estas actividades e formas culturais não nascem espontaneamente; elas constituem-se no mútuo reflexo das produções culturais dos adultos para as crianças e das produções culturais geradas pelas crianças nas suas interações. [...] São acções, significações e artefactos produzidos pelas crianças que estão profundamente enraizados na sociedade e nos modos de administração simbólica da infância [...]. As culturas da infância são resultantes da convergência desigual de factores que se localizam, numa primeira instância, nas relações sociais globalmente consideradas e, numa segunda instância, nas relações inter e intrageracionais. Essa convergência ocorre na acção concreta de cada criança, nas condições sociais (estruturais e simbólicas) que produzem a possibilidade da sua constituição como sujeito e actor social. Este processo é criativo tanto quanto reprodutivo (SARMENTO, 2005, p. 373).

Ainda na perspectiva de Sarmento (2005) sobre as culturas da infância, reconhecemos que é visível a capacidade que as crianças possuem de, à sua maneira, interpretar as pessoas e as coisas que estão no mundo. Constantemente, formulam hipóteses para responder às suas próprias indagações e, assim, produzem outros conhecimentos, outras culturas e outros sentidos. Um dos elementos que constituem as culturas infantis diz respeito ao brincar, momento privilegiado em que emergem e se consolidam as interpretações que as crianças fazem sobre as coisas, fenômenos e relações que acontecem no seu entorno. É no brincar, assumindo papéis do contexto social a que pertencem, que as crianças vivenciam as experiências do mundo adulto, inclusive seus conflitos, alegrias, trabalhos, responsabilidades e prazeres.

Nessas experiências, as crianças agregam ao brincar objetos, artefatos e significados para viverem, de outros modos, o que está posto no mundo real. Tais objetos, que oferecem um suporte à brincadeira e à produção de suas culturas lúdicas, tornam-se brinquedos que poderão ganhar novos significados quando utilizados pelas crianças. Conforme pontua Brougère (2010, p. 8), “o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura”.

O brinquedo é também um dos elementos que constitui a cultura lúdica das crianças, visto que ele é parte das brincadeiras e jogos que elas desenvolvem a partir das interações que estabelecem com seus pares, com o mundo adulto e com os objetos materiais. É salutar reforçar que Brougère (2002) compreende a cultura lúdica como um conjunto de brincadeiras, costumes lúdicos e regras, que não está isolado da cultura geral. Nesta perspectiva, é possível averiguar que, cada vez mais, esta cultura tem sido influenciada pelas mídias digitais, com maior destaque para a televisão.

A mídia televisiva tem se configurado como um dispositivo capaz de veicular conteúdos produzidos para atingir o público infantil, entre os quais, estão os desenhos animados e as propagandas. Assim, a televisão, como instrumento privilegiado entre as preferências das crianças, assume um papel importante ao trazer para o brincar elementos advindos da cultura midiática, que se fazem presentes nas culturas lúdicas que elas produzem.

Para Brougère (2010), as propagandas na televisão, a publicidade de modo geral, bem como os desenhos animados que dão origem a personagens de brinquedos, contribuem para aumentar sua dimensão expressiva e simbólica. Nesta perspectiva, devido à presença das mídias nas brincadeiras, a infância vem sofrendo transformações quanto à constituição das suas culturas lúdicas que não se limitam apenas aos espaços chamados urbanos, mas, também, expandem-se àqueles pertencentes à comunidades étnicas, como os Gavião Ikolen.

Assim como as crianças da cidade agregam ao seu brincar elementos vistos na televisão, videogame e internet, as crianças da Aldeia Igarapé Lourdes também apresentam práticas sociais que não eram tradicionalmente próprias do seu Povo. O contato com o comércio local e o acesso cada vez mais frequente aos conteúdos televisivos levam ao brincar das crianças Ikolen objetos industrializados e comercializados na cidade e, com eles, significados que não são de pertencimento daquele Povo.

Nos dados apresentados anteriormente, fica evidente a presença de objetos produzidos na cidade, como o carrinho, a boneca, a pipa, bola de gude, espingarda de madeira, além de brincadeiras como o futebol, vôlei e luta. Estes objetos, situações e práticas brincantes/lúdicas exemplificam o quanto a cidade tem entrado na Aldeia, levando às crianças novas configurações que não ressaltam e valorizam seu pertencimento étnico. Isto não significa que há uma perda cultural, mas uma agregação de novos elementos às culturas infantis daquela Aldeia, visto que estes brinquedos representam uma realidade que não era, até então, a típica daquelas crianças.

De acordo com Brougère (2010, p. 15), “o objeto deve significar, deve traduzir um universo real ou imaginário que será a fonte da brincadeira”. Assim, quando as crianças Ikolen utilizavam brinquedos da cidade, representavam uma realidade recentemente compartilhada por seu Povo. O menino que puxava seu carrinho pelo pátio da Aldeia talvez ainda não soubesse que, há poucas décadas, a locomoção era feita a pé, que a espingarda utilizada na caça foi – e ainda é – também um instrumento do homem branco para exterminar muitos dos seus “parentes”. A menina que brincava de boneca, trocando suas roupinhas, talvez não tenha notado que algumas mães na Aldeia ainda deixam os bebês sem qualquer vestimenta em determinados momentos e que a produção do corpo das crianças era permeada por crenças em mitos, lendas e cuidados com a alma dos pequenos.

A esse respeito, Corsaro (2011), ao propor a noção de “reprodução interpretativa”, afirma que a criança não só internaliza a cultura, mas se apropria dela ao reinventá-la e reproduzi-la. Para o autor, é imprescindível o reconhecimento da participação da criança em atividades coletivas em que elas dividem e criam novas culturas, tanto em suas relações com adultos quanto com seus parceiros de idade compatível, isto é, seus pares.

Ora, se as crianças são também produtoras de culturas, é de se considerar que as crianças Ikolen, em suas formas de brincar com os brinquedos da cidade, produzem culturas infantis que agregam novas marcas à cultura maior do seu Povo. E as crianças da cidade, que atualmente brincam com objetos modernos e eletrônicos produzidos pela indústria cultural, diferentes daqueles produzidos e utilizados em séculos passados, tal como Benjamin (1987) mostra ao narrar a histórica cultural do brinquedo, constroem novas culturas lúdicas a partir de interações com o mundo virtual e digital, bem como agregam no enredo de seus jogos e brincadeiras os produtos/objetos que fazem parte do atual contexto da sociedade.

### **Algumas considerações**

No artigo, buscamos analisar o brincar e a produção de culturas (lúdicas) infantis, considerando as brincadeiras produzidas em dois contextos distintos. Constatamos que as brincadeiras e culturas infantis, seja com as crianças da cidade ou as da Aldeia, têm sido permeadas por referências simbólicas que estão presentes na cultura abrangente que as interpelam diretamente em suas ações. Essas referências materializam-se quando, em suas brincadeiras, aparecem elementos da cultura midiática. Assim, tanto na cidade, como na

Aldeia Igarapé Lourdes, as culturas infantis se aproximam, à medida que as culturas lúdicas produzidas pelas crianças possuem denominadores comuns – a mídia e as novas tecnologias digitais.

Como o desafio lançado neste artigo configurou-se em analisar as culturas infantis a partir de elementos que constituem o brincar de crianças urbanas e que, de certo modo, ultrapassam as fronteiras da cidade, é possível compreender, por um lado, o rompimento das cercas que resguardavam formas de brincar em ambientes característicos da cidade e atualmente passaram a fazer parte também do brincar de meninas e meninos da etnia Gavião Ikolen como um processo natural da humanidade. Por outro lado, os dados apresentados demonstram que a mídia, em especial a televisão, bem como os brinquedos da cidade que adentraram na Aldeia, se caracterizam como um importante suporte que permite, especialmente com as crianças indígenas, agregar e modificar as culturas infantis por meio dos brinquedos e das brincadeiras que têm sido configuradas no contemporâneo.

É perceptível que as crianças da cidade compõem novos enredos para brincar a partir das relações estabelecidas com a televisão, principalmente com as programações e com os discursos midiáticos que são compartilhados nessas interações. Nesse sentido e por meio do contato com as tecnologias digitais no contexto indígena, as crianças da Aldeia também apresentam características que não são exclusivamente próprias do seu Povo. O acesso cada vez mais constante aos conteúdos televisivos levam ao brincar das crianças Ikolen objetos industrializados e comercializados na cidade e, com eles, significados que, apesar de não pertencerem ao Povo, passaram a fazer parte do seu convívio.

Nota-se, ainda, que existe o rompimento de possíveis paradigmas, bem como a diluição das fronteiras entre a cultura da cidade e a cultura indígena. Na Aldeia, em se tratando da presença de alguns objetos, brinquedos e jogos, como o carrinho, a boneca, a pipa, bola de gude, espingarda de madeira, além de brincadeiras e práticas esportivas como o futebol, vôlei e luta, é exemplificado o quanto a cidade tem penetrado nela, levando às crianças à construção de novas culturas lúdicas.

É pertinente destacar que isto não tem representado uma perda cultural daquele Povo pelo fato de agregar elementos da mídia em suas novas práticas sociais. Trata-se de uma agregação de novos elementos às culturas infantis daquela Aldeia, visto que estes brinquedos carregam referências simbólicas que não correspondem à cultura daquelas crianças, mas, ainda assim, se fazem presentes em suas produções lúdicas. Portanto, a cidade, bem como os

aspectos culturais atrelados a ela, acabam se fazendo presentes na Aldeia, à medida que elementos urbanos adentram seu espaço e permitem a construção de novos modos de vida, novas práticas e novas culturas.

Por fim, ao descortinar e explorar questões e aspectos sobre o brincar e a produção de culturas (lúdicas) infantis de crianças da cidade e da Aldeia, percebemos o quão vasto e abrangente podem ser as discussões, problematizações e reflexões que permeiam essa temática. Neste artigo, procuramos tratar especialmente do brincar, no entanto, salientamos que outros temas atrelados a este se fazem necessários, no sentido de amplificar as pesquisas no campo da infância.

## Referências

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: Kishimoto, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez. (Coleções questões da nossa época; v. 20), 2010.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era dos media eletrônicas**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

CORSARO, W. A. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

JOBIM & SOUZA, S.; SALGADO, R. G. (2009). A criança na idade mídia: reflexões sobre cultura lúdica, capitalismo e educação. In: Sarmiento, M. J.; Gouvea, M. C. S. (orgs.). **Estudos da infância: educação e práticas sociais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

RIBEIRO, C. M. Crianças, gênero e sexualidade: realidade e fantasia possibilitando problematizações. **Estudos Feministas**, vol. 19, n. 2, p. 605-614, 2011.

RODRIGUES, L. S. (2014). **Xíxihra Ikólóéhj**: a criança na perspectiva da formação de professores indígenas Gavião. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Programa de Pós-Graduação em Educação, Rondonópolis, Mato Grosso – Brasil, 2014.

SALGADO, R. G. (2005). **Ser criança e herói no jogo e na vida**: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Rio de Janeiro – Brasil.

SARMENTO, M. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 26, n. 91, p. 361-378, maio/agosto, 2005.

OLIVEIRA, E. S. A. **Infância e cultura contemporânea**: os diálogos das crianças com a mídia em contextos educativos. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Programa de Pós-Graduação em Educação, Rondonópolis, Mato Grosso – Brasil, 2014.

VIANNA, C.; FINCO, D. Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder. **Cadernos Pagu**, n. 33, p. 265-283, 2009.