

APRENDENDO HISTÓRIA COM AS BRINCADEIRAS E OS BRINQUEDOS INFANTIS DE HOJE E DE OUTRAS ÉPOCAS: Uma Proposta Pedagógica

Eliana Aparecida CARLETO¹

Resumo: Este artigo trata da importância do resgate das brincadeiras infantis de hoje e de outras épocas que, há muito tempo, vêm se perdendo, pela introdução dos brinquedos modernos. Ressalta-se como é relevante e possível esse resgate, na sala de aula dos anos iniciais do Ensino Fundamental, pelo professor, favorecendo a aprendizagem, pois podem ser trabalhadas com uma abordagem interdisciplinar, ou seja, abrangendo diferentes áreas do conhecimento. As atividades foram desenvolvidas com uma turma de terceiro ano do Ensino fundamental da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia. Nas atividades, promovemos a discussão sobre o ensino de História, focando a história de brinquedos e brincadeiras de hoje e de outras épocas, memória e narrativa. Nas aulas, valemo-nos de metodologias que favorecessem a narração, tais como: entrevistas com pessoas de diferentes idades, apreciação de fotografias, exposição, confecção de brinquedos. Na proposição de atividades e discussões teóricas, recorremos das contribuições de Carleto (2004), Fonseca (2009), Piaget (1975), Vygotsky (1998), dentre outros. As atividades desenvolvidas evidenciaram a importância do resgate de brincadeiras e brinquedos de outras épocas, fazendo um contraponto com as brincadeiras e brinquedos de hoje, haja vista o interesse demonstrado pelos alunos e as aprendizagens adquiridas por meio das diversas narrativas realizadas.

Palavras-chave: brincadeiras infantis, aprendizagem, proposta pedagógica.

***Abstract:** This article deals with the importance of the rescue of children's play today and other times that long ago, have been lost by the introduction of modern toys. Emphasizes how relevant and possible introduction of such redemption, in the classroom of the early years of elementary school, the teacher, promoting learning, because they can be worked with an interdisciplinary approach, ie covering different areas of knowledge. The activities were conducted with a group of third year of Elementary School of Basic Education, Federal University of Uberlândia. Activities, promote the discussion about the teaching of history, focusing on the history of toys and games today and other times, memory and narrative. In class, we make use of methodologies that favored the narration, such as interviews with people of different ages, appreciation of photographs, exhibition, making toys. In proposing activities and theoretical discussions, we use the contributions of Carleto (2004), Fonseca (2009), Piaget (1975), Vygotsky (1998), among others. The activities highlighted the importance of redemption games and toys of other times, a counterpoint to the games and toys of today, given the interest shown by the students and the learning acquired through the various narratives performed.*

¹ Possui Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Uberlândia (1985) e Mestrado em Educação pela Universidade Federal de Uberlândia (2000). É professora da Área de Alfabetização Inicial da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia e Doutoranda na Linha de Pesquisa "Saberes e Práticas Educativas" do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia.

Keywords: *children's play, learning, pedagogical proposal.*

Introdução

Pela brincadeira, a criança aprende a movimentar-se, a falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas. A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais e integrando o pensamento intuitivo. Por sua vez, os brinquedos têm o seu significado desde a mais tenra idade. Eles desafiam as crianças, permitem que elas conheçam com mais clareza importantes funções mentais, como o desenvolvimento do raciocínio abstrato e da linguagem. Dessa forma, mediante uma abordagem interdisciplinar, tencionamos estabelecer uma relação entre brincadeiras e brinquedos de hoje e de outras épocas.

Em um primeiro momento, vamos nos reportar à importância dos brinquedos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Posteriormente, apresentaremos uma prática pedagógica vivenciada com uma turma de vinte e cinco alunos do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia. Nesse item, serão relatadas atividades que foram estruturadas de forma a dar oportunidade ao aluno de refletir sobre a sua realidade, comparando-a com outras realidades, em outros tempos e espaços, estabelecendo relações entre o presente e o passado. Por fim, as considerações finais, com as quais desejamos contribuir para a reflexão, nas diferentes áreas do ensino, sobre aprender História com as brincadeiras e os brinquedos infantis de hoje e de outras épocas.

1- Brincadeiras e brinquedos no universo infantil

Nas últimas décadas do século XX e inícios do XXI observamos mudanças significativas na história da humanidade, transformações que se tornaram, em parte, possíveis pelos inúmeros avanços científicos e tecnológicos da nova era, variações essas que nos influenciam em nosso fazer diário nos mais distintos aspectos, sejam estes culturais, econômicos ou políticos.

Nesse contexto, a prática pedagógica que segundo Pereira et al (1991, p.290) “[...] pressupõe uma intencionalidade para a aquisição de um novo saber, pressupõe, portanto, o ensino”. Precisa ter como um de seus princípios uma reorganização pedagógica que priorize a prática formadora de sujeitos para o desenvolvimento autônomo. Deve oferecer uma formação intelectual que vise a uma educação integral e integradora de conhecimentos.

O professor, considerando que sua prática pedagógica em sala de aula tem papel fundamental no desenvolvimento de seus alunos, pode ter uma atitude norteadora do processo de ensino e aprendizagem, tornando-se um mediador do conhecimento diante o aluno que é sujeito de sua própria formação.

Apesar de ciente das limitações presentes nos sistemas educacionais, em nossa prática profissional, como docente dos anos iniciais do Ensino Fundamental, temos a percepção de que muitos especialistas e educadores vêm a cada dia mais se preocupando e se ocupando em buscar, para a educação escolar, novas perspectivas e caminhos que respondam às exigências de um mundo em acelerada mutação. Busca-se encontrar não apenas novos rumos teóricos, mas metodologias e instrumentos que possibilitem e garantam a real interação entre a vida escolar e a experiência fora da escola.

Um dos princípios prioritários na busca de soluções, segundo Carleto (2004, p. 126),

É a percepção de que a Educação, fundamentada de acordo com as necessidades e interesses dos próprios alunos e a partir delas, torna a escola muito mais atrativa e envolvente. A escola, como local onde os saberes entre os sujeitos devem ser trocados, renovados, tem um papel a exercer: cuidar para que o aprender seja uma conquista nem sempre fácil, mas que pode ser prazerosa.

Para tanto, como instrumento essencial, o lúdico coloca-se como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro, daí a sua riqueza. Vemos, nessas atividades, a possibilidade de aprender com o diálogo, questionamentos, cooperação, dentre outros.

Diante desse contexto, por termos em nossas mãos alunos participantes, é preciso que haja mudanças na formação desses alunos para a vida e não apenas para o mero acúmulo de informações. É preciso, também, conscientizar os professores para a pertinência do desenvolvimento desses alunos em seu todo, com sua afetividade, suas percepções, sua expressão, seu sentido, sua crítica, sua criatividade. Enfim, urge trabalhar as diferentes linguagens: escrita, corporal, sonora, dramática, artística, dentre outras, as quais permitem ao aluno ampliar seus referenciais de mundo.

As atividades lúdicas desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando a criança para enfrentar desafios. Como afirma Carleto (2004, p. 139),

utilizando atividades lúdicas, não estaremos privilegiando apenas o intelecto – os sujeitos ao aprenderem não o fazem apenas como meros assimiladores de conhecimento - mas, também os aspectos afetivos e sociais, além de estarmos rompendo o cerco da mesmice.

O jogo, a brincadeira e o brinquedo constituem-se em fontes pertinentes de desenvolvimento, porque despertam as curiosidades da criança, favorecendo constantes descobertas. Nesse sentido, Piaget (1975), além de salientar a importância

da ação, propõe que o ensino seja adequado, progressivo, diversificado e global. Ele preocupa-se com o desenvolvimento do raciocínio, isto é, com a capacidade do sujeito de identificar, associar e estabelecer relações cada vez mais complexas. E para que isso aconteça, é necessário que o ensino se desenvolva numa perspectiva de pesquisas concretas e vivenciais.

Os brinquedos e as brincadeiras são, por princípio, educativos, pois por meio deles as crianças aprendem inúmeras lições. Mas devemos nos lembrar, também, do prazer que essas atividades proporcionam ao participante, ainda que enfrente obstáculos, porque é por seu intermédio que elas satisfazem a sua necessidade de ação.

Além disso, o brinquedo preenche necessidades da criança, e como tal, Vygotsky (1998) entende que por meio do brinquedo a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, relaciona-se e s agrega-se culturalmente. Além de que, por meio dele, a criança também aprende a agir numa esfera cognitiva e, assim, avança em sua capacidade cognitiva.

Só podemos entender o avanço da criança, de um estágio de desenvolvimento para outro, se compreendermos o mecanismo que a coloca em ação, pois todo avanço está ligado a mudanças nas motivações, tendências e incentivos. Isso leva as crianças a interesses diversos, dependendo da sua faixa etária, o que é relevante pelo fato de a criança satisfazer algumas de suas necessidades no brinquedo.

Vygotsky acredita que o brinquedo não é o aspecto predominante da infância, uma vez que a criança precisa satisfazer necessidades básicas da vida, mas é um fator muito importante do desenvolvimento. Por meio dele a criança se desenvolve. No brinquedo, ela se conduz para além do comportamento habitual de sua idade: “no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. O brinquedo contém todas

as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele uma grande fonte de desenvolvimento” (VYGOTSKY, 1998, p. 134).

Esse mesmo autor traça um paralelo entre o brincar e a instrução escolar, afirmando que ambos criam uma zona de desenvolvimento proximal. Segundo Vygotsky (1998, p.112),

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.

Para ele, nos dois contextos – brincar e instrução escolar -, a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que passará a internalizar, pois aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã, ou seja, aquilo que a criança faz com auxílio hoje será capaz de fazer sozinha amanhã. Entretanto, se o meio ambiente não desafiar, exigir e estimular o raciocínio da criança, esse processo poderá atrasar-se e até mesmo não se completar. Logo, na perspectiva vygotskiana, é papel do professor ser o mediador do processo ensino e aprendizagem, pois o aprendiz é o responsável por promover a zona de desenvolvimento proximal, à medida que, em interação com outras pessoas, a criança seja capaz de colocar em movimento diversos processos de desenvolvimento que, sem a ajuda externa, seriam difíceis de ocorrer.

Durante as brincadeiras, todos os aspectos da vida da criança tornam-se temas de jogos e, sendo assim, na escola, tanto o conteúdo a ser ensinado quanto o papel do adulto, especialmente formado para ensinar, deve ser cuidadosamente planejado para atender às reais necessidades da criança.

De acordo com Bandet e Sarazanas (1973), os brinquedos são instrumentos, simultaneamente, inspiradores e acessórios do jogo. As autoras defendem a

importância de todos os meios de educação se informarem sobre os objetos que possam ajudá-los nessa atividade construtiva, que é a brincadeira. Elas acreditam que as brincadeiras são grandes aliadas para o conhecimento do caráter da criança e que não se pode conhecer nem educar uma criança sem saber porque e como ela brinca. Também não se pode esquecer que a brincadeira é pertence à criança, é uma necessidade vital. Dizem elas: “um objetivo do educador é ensinar a criança a jogar bem o jogo da infância” (BANDET E SARAZANAS, 1973, p. 27).

Segundo as autoras supracitadas, tanto a criança como o adulto podem executar atividades lúdicas sem lançar mão de suporte material. O bebê, por exemplo, usa seu próprio corpo nas suas primeiras brincadeiras; ele ri agitando simplesmente as mãos e os pés.

O que é brinquedo para uns pode não o ser para outros, ou é ainda desviado da função para a qual foi intencionalmente construído. Como registra Bandet e Sarazanas (1973, p.30),

A boneca converte-se em fetiche; o soldado de chumbo em objeto de coleção, a publicidade utiliza comercialmente brinquedos muito diversos; alguns, como os antigos autômatos, tornam-se obras de arte; comboios elétricos e tudo a que se chama brinquedo ‘estruturado’ conduzem a exercícios técnicos: estamos nesse caso perante o jogo educativo.

Um fato para o qual as autoras chamam atenção – e concordamos – é que os brinquedos nunca morrem completamente, apenas evoluem, tomam formas diferentes, basta apenas um desejo, um determinado momento para ressuscitá-los.

2 - Prática pedagógica

Atualmente, as crianças e os jovens crescem num contexto cultural em constante movimento, bastante complexo e incerto, submerso por uma mudança de

valores e rodeado pelos diversos canais de informação. Estamos numa época marcada por novas tecnologias, em que os efeitos fantásticos produzidos pela linguagem audiovisual seduzem e atraem de tal forma que a preferência universal da infância é estar junto à TV, ao vídeo game ou ao computador.

Ainda que a tecnologia, a globalização e a informatização tenham papéis fundamentais no desenvolvimento cultural de um povo e estão presentes em diferentes espaços lúdicos, é oportuno indagar: como será que eram os brinquedos e as brincadeiras de crianças que viveram em outros tempos? Será que eram muito diferentes dos que existem hoje?

Tais questionamentos nos possibilitam relatar momentos vivenciados em uma turma de vinte e cinco alunos do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia. Tivemos a oportunidade de trabalhar, no conteúdo de História, o tema brincadeiras e brinquedos. O desenvolvimento dessa temática trouxe significações especiais para os alunos e também permitiu que relembrássemos e revivêssemos momentos de nossa infância. Conforme Le Goff (1996, p.477), “a memória onde cresce a história, que por sua vez a alimenta, procura salvar o passado para servir o presente e o futuro”.

Acreditando que alfabetizar significa muito mais que simplesmente ensinar a traçar letras ou decodificar palavras, corroboramos com Fonseca (2009, p.255) quando assegura ele que “não é necessário primeiro alfabetizar a crianças (ensinar a ler e escrever no sentido estrito) para depois ensinar História, conforme preconizam alguns educadores, mas ao contrário a proposta é alfabetizar ensinando História”.

A alfabetização é um processo que pressupõe intrincadas relações entre a oralidade e a escrita, ou seja, trata-se de um processo em que a língua escrita torna-se uma habilidade que se acrescenta às formas de comunicação da criança e, ao mesmo tempo, as transforma. Acreditando, assim, que a temática “brincadeiras e brinquedos

de hoje e de outras épocas” contribui para a formação histórica da criança. Por meio da referida temática, foi possível desenvolver atividades em que a criança pôde se apropriar do sistema de escrita, ao mesmo tempo em que foi conhecendo a linguagem escrita, ou seja, os diversos tipos de textos presentes na sociedade. Os alunos pesquisaram brincadeiras e brinquedos da infância de seus pais e /ou avós, fizeram entrevistas com pessoas da comunidade, confeccionaram brinquedos, produziram textos. Enfim, o trabalho se desenvolveu por meio de diferentes conteúdos curriculares conforme o relato a seguir.

3- Descrevendo a experiência

A princípio, solicitamos que os alunos levantassem suas hipóteses sobre o significado da palavra brincar. Dentre os significados relatados podemos citar: brincar significa aprender e ter sabedoria; brincar é alegria, felicidade e emoção; brincar é divertir, é aprender coisas novas; é divertir, animar e rir; é fazer novas amizades e é gostoso. .

Estabelecemos um diálogo sobre os significados apresentados. Perguntamos aos alunos, por exemplo, o que significava as palavras aprender e sabedoria. A cada novo argumento apresentava novas indagações, por entender, conforme Fonseca (2003, p.103), que

os alunos (no plural) são pessoas que têm histórias de vida diferentes, culturas e valores diversos. Por isso, não são mais considerados no singular, meras “tábuas rasas”. Seus conhecimentos prévios, seus interesses, suas motivações, seus comportamentos e suas habilidades são importantes contribuições não apenas como ponto de partida, mas como componente de todo o processo educativo. Como sujeitos, os alunos não apenas contribuem, mas participam, negociam, constroem, interagem ativamente com os outros alunos, os professores e o conhecimento.

Aproveitamos os significados da palavra “brincar” e fizemos cartazes afixando-os em espaços diferenciados de nossa escola. Em seguida, apresentamos à turma os seguintes questionamentos: será que os homens brincam? Será que apenas as crianças

brincam? E as crianças de outros séculos, que viveram há muito tempo, será que elas brincavam? Você se lembra de alguma brincadeira que você fazia quando tinha 1, 2, 3, 4, 5,6 e 7 anos de idade? E seus brinquedos, nessa época, como eram?

Por meio dos questionamentos, os alunos perceberam que as brincadeiras e os brinquedos com que brincavam, quando eram bem menores, já não são os mesmos que brincam hoje. Para efetivar nosso diálogo, os alunos fizeram uma entrevista com pais, avós ou outra pessoa idosa. Na oportunidade, foi feito um levantamento para definirmos quem seria entrevistado. Vários alunos trouxeram nomes e idades de pessoas que estavam dispostas a contribuir com nosso trabalho. Definimos por entrevistar um senhor que morava próximo à escola e que tinha 90 anos de idade. Os alunos também levariam o roteiro da entrevista para que um membro de sua família pudesse responder; dessa forma, teríamos a oportunidade de conhecermos outras brincadeiras e outros brinquedos. Anteriormente à elaboração do roteiro de entrevista, conversamos com a turma sobre a valorização de pessoas idosas e suas memórias, pois o trabalho com a memória aproxima diferentes gerações. Segundo Schneider e Irigaray (2008, p.591) " a idade em si não determina o envelhecimento, ela é apenas um dos elementos presentes no processo de desenvolvimento, servindo como uma referência da passagem do tempo".

Com a entrevista, os alunos puderam conhecer um pouco do passado de cada um deles, dialogando com seus familiares para descobrir quais eram as brincadeiras e os brinquedos com que eles brincavam e hoje não brincam mais.

Utilizando as informações trazidas, foi produzido um texto coletivo no qual foi assinalado o fato de todos os seres vivos brincarem, inclusive os animais (gato, cachorro...). Além de que, os alunos vivenciaram pelos relatos de seus familiares, momentos do passado, ou seja, puderam observar a sua realidade no presente e o

conhecimento de aspectos do seu passado. Isso pode ser retratado com os dizeres de Fonseca (2009, p.259): “o estudo da História integrado à alfabetização com base na problematização das vivências de professores e alunos, no diálogo com textos e imagens possibilita a recuperação do presente e do passado de forma dinâmica e processual”.

É preciso lembrar que vivemos numa sociedade em que o saber construído pelos idosos, durante a vida, ainda não é muito compartilhado com as pessoas mais jovens. Para Schneider e Irigaray (2008, p.586), “na época contemporânea, florescer do século XXI, ao mesmo tempo em que a sociedade potencializa a longevidade, ela nega aos velhos o seu valor e sua importância social”. Assim, o trabalho com a memória permite a troca de experiências. Segundo Le Goff (1996, p.453), “a memória é um glorioso e admirável dom da natureza, através do qual revocamos as coisas passadas, abraçamos as presentes e contemplamos as futuras, graças à sua semelhança com as passadas”.

3.1- Brinquedos e brincadeiras de infância: como eram? Como são?

Para que os alunos entrassem em contato com a experiência e com as memórias da infância, as brincadeiras e brinquedos de outros tempos, foi realizada a entrevista mencionada anteriormente. Para tanto, elaboramos, juntamente com os alunos, o seguinte roteiro:

- a- Qual é o seu nome?
- b- Qual é a sua idade?
- c- Em sua infância, você gostava de brincar?
- d- Quais eram as suas brincadeiras e seus brinquedos preferidos?
- e- De que brinquedo você gostava mais? Por quê?

- f- Com quem você gostava de brincar?
- g- Como eram as brincadeiras dos meninos e das meninas?
- h- Em algum momento, os meninos brincavam com as meninas?
- i- Como você se sentia quando não podia brincar?
- j- Você construiu algum brinquedo? Qual?
- k- Os adultos brincavam com as crianças? Quais eram as brincadeiras?
- l- Você gostaria de voltar a ser criança para brincar de tudo que brincou em sua infância? Justifique sua resposta.
- m- Você gostaria que os brinquedos que existem hoje tivessem existido em sua infância? Justifique sua resposta.
- n- E hoje, você gosta de brincar? Justifique sua resposta.
- o- Você acha importante brincar? Justifique sua resposta.
- p- Que recado você pode dar para as crianças de hoje sobre a importância de brincar?
- q- Você gostaria de contar algo que não lhe perguntei?

Após a entrevista, elaboramos um relatório sobre o que ouvimos e registramos nossa opinião sobre a atividade realizada. Também vivenciamos várias das brincadeiras citadas pelas pessoas entrevistadas. Na oportunidade, foi possível dialogarmos sobre a questão: *onde brincar?* Ouvimos as hipóteses dos alunos e explicamos o papel da rua no passado, como espaço comunitário, onde ocorriam os jogos, brincadeiras, integrações, festas e o seu papel atual, estabelecemos semelhanças e diferenças. Conversamos, ainda, sobre os espaços que são disponibilizados para realizarmos nossas brincadeiras, em casa e na escola. Além de situarmos diferenças de crianças que moram e estudam em escolas localizadas em uma cidade pequena, com poucos moradores.

Essa atividade permitiu aos alunos trabalhar com o que eles já sabiam sobre a temática e também com a linguagem escrita e oral. Foi possível lembrá-los de que há momentos para falar e para ouvir, para ler e para escrever. Com os diferentes tipos de registros (roteiro de entrevista e produção de texto), os alunos aprenderam um pouco mais sobre a sintetização de informações, além de perceberem a importância de se falar ou escrever de forma adequada, para que possam se fazer compreendidos e valorizar o resgate de brinquedos e brincadeiras, comparando-os no espaço e no tempo. Um fato expressivo foi a participação de todos os alunos, mesmo aqueles que ainda não escreviam convencionalmente. Neste caso, fomos escriba para um aluno, nos momentos em que ele não conseguiu registrar seu pensamento.

Concomitante a essa atividade, trabalhamos um texto do jornal local, *Correio de Uberlândia*, de 21 de maio de 1995, cujo título era *Ser criança antigamente era mais simples*. A ideia principal do texto era informar que, com menos opção de brinquedos nas lojas, as crianças inventavam brinquedos criativos e divertidos. As imagens que ilustravam o texto foram analisadas e optamos por confeccionarmos alguns brinquedos sugeridos no texto. Agendamos o dia e os alunos trouxeram de casa: botões, cordão, palitos de fósforos já usados, caixa de sapatos, legumes (cenoura, chuchu, batatinha, jiló), retalhos de tecidos, fita adesiva, e a imaginação fluiu rapidamente.

Com os legumes, por exemplo, confeccionaram vaquinhas, cachorrinhos, porco espinho, palhaços, bonecas. Ao espetar o palito de fósforo no legume, para algumas crianças foi uma surpresa, descobriram que saía uma quantidade pequena de líquido. Fizeram perninhas, rabinho e outras partes do corpo. Para o bichinho ficar mais realista, pintaram a boca com tinta guache e caneta hidrocor.

Já com os botões, confeccionaram o *botão veloz*, foi só introduzir um pedaço de linha forte (ou uma linha comum dobrada para ficar mais forte) ou cordão de, aproximadamente, 60 centímetros por um dos buracos. Passar a ponta pelo buraco do botão e amarrar as duas extremidades da linha. Pegavam as pontas do círculo de linha e puxavam, conduzindo o botão para o centro. Depois, era só fazer movimentos circulares com a mão, fazendo o botão girar no ar, até que as duas partes da linha ficassem bem enroladinhas. Puxando e soltando as pontas, em movimentos suaves, o aluno ia fazendo o botão girar em torno de si mesmo, em alta velocidade, produzindo um barulhinho.

Depois de confeccionados os brinquedos, foi feita uma exposição dos trabalhos, produzimos textos; exploramos a alimentação, habitat e cuidados com cada animal construído, falamos sobre a preservação do meio ambiente e também sobre o cuidado que devemos ter para protegê-lo.

Tendo por base a confecção dos brinquedos, inserimos a importância do trabalho artesanal, para isso, utilizamos o texto de Rocha (1994, p.145), *Artesãos fazem mágica com pano, papel e lata*. Depois de trabalharmos os brinquedos artesanais, dirigimo-nos aos industrializados. Fizemos um levantamento de hipóteses sobre o que os alunos sabiam sobre industrialização de brinquedos. Conversamos sobre o significado de matéria-prima, operários e máquinas. Analisamos imagens de trabalhadores industriais, fizemos comparações entre objetos industrializados e artesanais. Lançando mão do trabalho de Rocha (1994, p.149), foi possível analisar o processo utilizado para a fabricação de uma boneca, tanto a produção industrial como artesanal.

As crianças trouxeram brinquedos industrializados de casa e dialogamos sobre eles, fizemos pesquisas para descobrirmos a matéria-prima utilizada para

confeccioná-los, comparamos com os brinquedos que construímos em sala de aula. Confeccionamos murais com diferentes tipos de brinquedos: artesanais e industrializados. As crianças recortaram imagens de revistas, panfletos de propaganda e também desenharam brinquedos industrializados e artesanais, colaram em folhas de papel A3 que afixamos em nossa sala de aula.

Gradativamente, fomos inserindo novos diálogos sobre o brincar. Falamos sobre as descobertas feitas e aprendemos que as brincadeiras infantis mudaram em relação ao passado. As crianças de hoje se divertem com computadores e *videogames*, fazendo com que as brincadeiras de antigamente não chamem mais a atenção. A informação, hoje em dia, é em tempo real, o aprendizado das crianças é mais rápido, não existem barreiras de tempo ou de distância para que saibamos o que está acontecendo. Muitas de nossas crianças vivem alojadas dentro de casa, não raro, num espaço limitado onde há uma TV ou um computador, ficando a opção de ligar um dos dois aparelhos. Não temos dúvida de que esses meios têm suas vantagens: conhecimentos, enriquecimento de vocabulário, dentre outros, porém a substituição das atividades tidas como tradicionais por estas novas tecnologias tem vindo modificar os hábitos da ludicidade da criança.

Com o diálogo proporcionado pela inserção da tecnologia, fizemos uma nova pesquisa em sala de aula. Procuramos saber quem tinha computador em casa, em que momento era utilizado e quais as brincadeiras/jogos os alunos costumavam utilizar.

Após o levantamento, fizemos uma comparação com os brinquedos artesanais que foram confeccionados ou conhecidos pelo grupo, os brinquedos industrializados que trouxeram de casa e também os videogames. Dos vinte e cinco alunos, alguns deles, 20%, manifestaram desejo de continuar brincando com *videogames* ou assistindo TV, justificaram que não têm com quem brincar e “brincar sozinho às

vezes é bom e outras não”. Outros 50% disseram que foi surpreendente brincar com brinquedos que eles mesmos confeccionaram e que vão continuar construindo novos brinquedos. Por sua vez, 30% alegaram que preferem ganhar presentes de seus pais, porque os brinquedos podem andar sozinhos, falam é só apertar o botãozinho. A partir desse diálogo, outras questões foram surgindo, um aluno questionava o outro: “o brinquedo que você aperta o botãozinho precisa de pilha, e pilha não é caro? Ih, não é pilha é bateria?...” Esses questionamentos possibilitaram novas ações. Elaboramos situações problema contemplando diferentes conteúdos curriculares: sistema monetário brasileiro, preservação do meio ambiente, produções de textos, dentre outros.

Enfim, os *games*, jogos virtuais, não têm a mesma dimensão simbólica de brinquedos artesanais. Prescindem da presença do outro e da materialidade dos brinquedos. O certo é que a história de cada brinquedo se entrelaça à história de cada professor e de cada criança que dele se apropria. O interessante é que haja mais trocas lúdicas entre professores e crianças para que não se perca a dimensão da cultura de um povo, resgatando brincadeiras, brinquedos de outras épocas.

Considerações finais

Ao concluir essa proposta pedagógica, valendo de momentos vivenciados com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental e alguns autores de referência na área, reafirmamos nossa defesa: é possível aprender História com as brincadeiras e brinquedos infantis de hoje e de outras épocas por meio de uma abordagem interdisciplinar.

A temática “brincadeiras e brinquedos infantis de hoje e de outras épocas” pode colocar o aluno em diversas situações, em que ele pesquise e experimente, fazendo com que ele conheça habilidades e limitações, que exercite o diálogo, que responda a desafios, que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Quais, como e quando usar estes instrumentos lúdicos é tarefa do professor, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los.

Brincadeiras e brinquedos são reconhecidos como linguagens que permitem aos alunos compartilhar os significados da cultura e construir sua identidade social e pessoal. Há uma necessidade de recuperar as brincadeiras e os brinquedos do passado: os nossos, os de nossos pais e avós; conhecê-los e trazê-los de volta constitui um material fundamental para o conhecimento e a preservação de nossa cultura. Assim como outras manifestações culturais de um país, os brinquedos e as brincadeiras sofrem constantes transformações, por constituírem uma obra de criação coletiva, por serem transmitidos de forma expressiva, verbal, de uma geração para outra, correndo, inclusive o risco de desaparecerem. Trazer de volta as brincadeiras tradicionais para o espaço escolar possibilita revivê-los por meio de adaptações às condições contemporâneas (espaços e materiais diferentes) e por intermédio dos veículos de comunicação.

Os brinquedos e brincadeiras infantis de outras épocas devem ser revividos, pois dão prazer ao aluno; fazem parte da cultura infantil e utilizá-los é mais uma forma de resgatá-los; são atividades que auxiliam o aluno na percepção de que as histórias individuais e coletivas participam da construção da história da sociedade e são fontes valiosas para o conhecimento histórico; ajudam a situar o aluno no momento histórico em que vive, estabelecendo relações entre a dinâmica de tempos próximos e distantes, numa multiplicidade temporal.

Em suma, há uma infinidade de brinquedos e brincadeiras infantis que ultrapassaram o tempo e permanecem vivos na memória de todos nós. Como se pode ver, a experiência vivenciada foi fruto de um trabalho que proporcionou aos alunos conhecer novos brinquedos e brincadeiras, atuais e de outros tempos e lugares; identificar culturas e modos de vida em diferentes épocas; observar a evolução dos brinquedos e a influência da indústria na criação de novos brinquedos, percebendo o avanço tecnológico; pesquisar, brincar e confeccionar brinquedos, vivenciando experiências positivas de confronto, de projetar-se no tempo mediante o planejamento de suas ações e de seus aprendizados, assumindo responsabilidades como agentes na construção de seus próprios conhecimentos.

Foi uma experiência que possibilitou a turma a organizar-se, a estabelecer regras de convivência e de funcionamento, a gerir seu espaço, seu tempo, a construir saberes e competências com prazer e significado. A conjunção desses fatores favoreceu a construção da autonomia e da autodisciplina por meio de situações criadas em sala de aula, em tomada de decisões (que brinquedo construir), a observância de combinados (regras das brincadeiras), críticas e avaliação do trabalho em andamento, proporcionando a nós - professora e alunos-, ainda, a implementação de nosso compromisso com o social, tornando-nos sujeitos atuantes em nosso contexto.

Referências

BANDET, Jeanne; SARAZANAS, Rejane. **A criança e os brinquedos**. Trad. Maria Manuel Tinoco. Lisboa: Estampa, 1973.

CARLETO, Eliana Aparecida. ATIVIDADES Lúdicas: rompendo o cerco da mesmice. In: SILVA, Maria Vieira; CUNHA, Myrtes Dias da (Org.). **Políticas e práticas docentes: alternativas em construção**. Edufu, 2004, p.125- 140.

FONSECA, Selva Guimarães. É possível alfabetizar sem História? Ou... Como ensinar História alfabetizando. In: _____. (Org.). **Ensino fundamental: conteúdos, metodologias e práticas**. Campinas: Alínea, 2009, cap.9, p. 241- 265.

_____. **Didática e prática de ensino de História**. Campinas: Papirus, 2003.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Trad. Bernardo Leitão [et al]. 4 ed. Campinas. São Paulo. Editora da UNICAMP, 1996.

PEREIRA, Maria Clara Infante; LEITE, Maria Tereza de Moura; CAVOUR, Regina Maria Annibal. A interdisciplinaridade no fazer pedagógico. **Educação e Sociedade**. Campinas, v. 12, n.39, ago/ 1991, p.286-296.

PIAGET, Jean. O jogo – 2ª parte. In: **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975, p.115-274.

ROCHA, Denise Michaloskey e outros, **Produzindo texto e leitura**. São Paulo: Braga, 1994, p.145.

SCHNEIDER, Rodolfo Herberto; IRIGARAY, Tatiana Quarti. **O envelhecimento na atualidade: aspectos cronológicos, biológicos, psicológicos e sociais**. 2008, p. 585-593. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-166X2008000400013&script=sci_arttext (acesso 20/03/2011).

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Trad. José Cipolla Neto, Luis Silveira M. Barreto e Solange Castro Afeche. 6ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.