

Desenhando autobiografias corporais: o brincar na perspectiva de crianças de uma instituição de Educação Infantil

Drawing body autobiographies: playing from the perspective of children from a early Childhood Education institution

Dibujar autobiografías corporales: jugar desde la perspectiva de niños de una institución de Educación Infantil

Brunna Fernanda da Rocha Barbosa¹
 <https://orcid.org/0000-0003-3344-2000>
Nathália Jansen Castelo Branco²
 <https://orcid.org/0009-0000-6989-9702>
Adriano Lopes de Souza³
 <https://orcid.org/0000-0002-9217-044X>
Mayrhon José Abrantes Farias⁴
 <https://orcid.org/0000-0002-1641-1950>

RESUMO: O objetivo da pesquisa é mapear a perspectiva de crianças em uma instituição de Educação Infantil, alocada em uma região periférica da ilha de São Luís do Maranhão, acerca do brincar por meio da produção de desenhos. A metodologia utilizada para o presente estudo reporta-se a uma pesquisa de campo, de natureza qualitativa, em nível descritivo, baseada em experiências realizadas durante do Estágio Curricular Supervisionado I, do curso de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Para tanto, fundamentou-se na abordagem crítico-emancipatória da Educação Física, a partir do conceito de “Se-movimentar” e nos estudos sociais da infância, abrangendo as produções provenientes do universo infantil. A partir da análise dos desenhos das crianças, emergiram quatro categorias: 1- Brincadeiras com animais domésticos e com brinquedos; 2- Brincadeiras tradicionais; 3- Brincadeiras esportivas; 4- Brincadeiras em locais diversos. Os resultados apontaram que, ao brincarem, as crianças da pesquisa vivenciam o mundo ao redor delas e constroem, de forma particular, suas compreensões em torno do cotidiano. Assim, as brincadeiras caracterizadas pelas crianças nos desenhos revelaram emoções, interesses, desejos e perspectivas, expressando cenários, formas, tonalidades e tramas para suas autobiografias, desenhadas com/sobre/no corpo, o qual assume

¹ Graduada em Educação Física Licenciatura pela Universidade Federal do Maranhão. E-mail: brunna.frb@discente.ufma.br.

² Graduanda em Educação Física Licenciatura pela Universidade Federal do Maranhão. E-mail: nathalia.jansen@discente.ufma.br.

³ Doutor em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo. Docente da Universidade Federal do Norte do Tocantins. E-mail: adriano.souza@ufnt.edu.br.

⁴ Doutor em Educação Física pela Universidade de Brasília; Docente da Universidade Federal do Maranhão. E-mail: mayrhon.farias@ufma.br.

um lugar de destaque, interagindo e (re)significando os espaços sociais

PALAVRAS-CHAVE: Infância; Corpo; Brincadeira; Desenho.

ABSTRACT: The aim of this research is to map the perspective of children in an Early Childhood Education institution, located in a peripheral region of the island of São Luís do Maranhão, regarding play through the production of drawings. The methodology used for this study refers to field research, of a qualitative nature, at a descriptive level, based on experiences carried out during the Supervised Curricular Internship I of the Physical Education course at the Federal University of Maranhão (UFMA). It is based on the critical-emancipatory approach of Physical Education, from the concept of "Self-movement," and in the social studies of childhood, encompassing productions derived from the children's universe. From the analysis of children's drawings, four categories emerged: 1- Play with domestic animals and toys; 2- Traditional games; 3- Sports games; 4- Play in various places. The results showed that, through play, the children in the study experience the world around them and build, in their own way, their understanding of everyday life. Thus, the play characterized by the children in their drawings revealed emotions, interests, desires, and perspectives, expressing scenes, shapes, tones, and plots for their autobiographies, drawn with/on/in the body, which takes a prominent place, interacting and (re)signifying social spaces.

KEYWORDS: Childhood; Body; Joke; Design.

RESUMEN: El objetivo de esta investigación es mapear la perspectiva de los niños en una institución de Educación Infantil, ubicada en una región periférica de la isla de São Luís do Maranhão, sobre el juego a través de la producción de dibujos. La metodología utilizada para este estudio se refiere a una investigación de campo, de naturaleza cualitativa, a nivel descriptivo, basada en experiencias realizadas durante la Práctica Curricular Supervisada I del curso de Educación Física de la Universidad Federal de Maranhão (UFMA). Para ello, se fundamentó en el enfoque crítico-emancipador de la Educación Física, a partir del concepto de "Auto-movimiento" y en los estudios sociales de la infancia, abarcando las producciones provenientes del universo infantil. A partir del análisis de los dibujos de los niños, emergieron cuatro categorías: 1- Juegos con animales domésticos y juguetes; 2- Juegos tradicionales; 3- Juegos deportivos; 4- Juegos en varios lugares. Los resultados mostraron que, al jugar, los niños de la investigación experimentan el mundo que los rodea y construyen, de manera particular, su comprensión de la vida cotidiana. Así, los juegos caracterizados por los niños en sus dibujos revelaron emociones, intereses, deseos y perspectivas, expresando escenas, formas, tonos y tramas para sus autobiografías, dibujadas con/sobre/en el cuerpo, el cual asume un lugar destacado, interactuando y (re)significando los espacios sociales.

PALABRAS CLAVE: Infancia; Cuerpo; Broma; Diseño.

Introdução

Entre os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta o brincar como um meio indispensável de vivência do cotidiano, abrangendo sua pluralidade de formas, espaços, tempos e parcerias (Brasil, 2018). Com efeito, apesar de não ser objeto de reflexão no referido documento, se considerarmos que há uma intencionalidade no movimento humano significativo, ou no Semovimentar, conforme pontuado por Kunz (2005), as brincadeiras que partem da experiência pessoal das crianças, podem conduzir a um (re)encontro delas com o mundo ao redor e com suas próprias histórias de vida.

Kunz e Costa (2015) apontam que o brincar na escola pode ser compreendido a partir de duas maneiras: o brincar espontâneo e o brincar didático. Para os autores, este último é o que detém grande parte do destaque das pesquisas que tratam sobre o assunto, pois se refere a um contexto de aplicação prática. Nessas pesquisas, em via de regra, percebe-se uma maior preocupação com o conteúdo manipulado pelo/a professor/a, do que com a própria criança que brinca, tratando-o apenas como meio de conquistar/aprender algo, não como algo que possui um fim em si mesmo (Kunz; Costa, 2015).

Na esteira dessa reflexão, Sayão (2002) argumenta que a insistência de que a brincadeira precisa ter uma função 'pedagógica' está inserida em uma lógica produtivista, limitando as possibilidades de as crianças recriarem constantemente novas formas de brincar e de se expressar. Afinal, quando as crianças brincam, elas buscam satisfazer uma necessidade básica que é viver a brincadeira, de tal modo que, para elas, brincar já representa o que elas fazem de mais sério (Sarmiento, 2004).

Sendo assim, para uma melhor compreensão dos aspectos que constituem a Educação Infantil, é imperativo realizar pesquisas que contemplem as histórias de vida dos principais sujeitos envolvidos, nesse caso as crianças, permitindo-lhes compartilharem as suas experiências pessoais, revelando nuances do ser criança e de suas trajetórias de formação humana. Nesse sentido, considerando que tais histórias não são facilmente captáveis pelos olhares adultos, cabe, muitas vezes, reportar-se às estratégias que permitam uma maior aproximação das narrativas infantis. Nesse ensejo, o corpo assume lugar de destaque, ao passo que ele também é alicerce das práticas sociais e pivô no cruzamento das diversas instâncias da cultura (Le Breton, 2006).

A partir das reflexões anteriormente suscitadas, observou-se um desprestígio do ponto de vistas das crianças e de suas (auto) biografias nas vivências ocorridas ao longo de 3 meses, em uma instituição de Educação Infantil correlata ao período de Estágio Curricular Supervisionado I, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Para tanto, recorreu-se aos desenhos por serem artefatos sociais e testemunhos intrínsecos de uma cultura que se exprime na materialidade dos produtos em que se comunica. Sendo assim, essa manifestação das culturas infantis tem um lugar central como produção simbólica das crianças, uma vez que, ao desenhar, elas se utilizam de aspectos como a imaginação, a expressão e a interpretação do mundo que as cercam (Sarmiento, 2011).

Nessa conjuntura, o objetivo do trabalho é mapear a perspectiva de crianças em uma instituição de Educação infantil, alocada em uma região periférica da ilha de São Luís do Maranhão, acerca do brincar por meio da produção de desenhos. Destarte, conhecer as narrativas das crianças, transpassa a cultura corporal local, podendo incidir em possibilidades de reflexões acerca da autobiografia na formação docente na área, com destaque na interlocução entre o cotidiano e a prática docente.

Delineamentos Metodológicos

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa de campo, de abordagem qualitativa e tipo descritivo (Marconi; Lakatos, 2017). A pesquisa de campo foi realizada em um contexto de vivências do Estágio Curricular Supervisionado I, do curso de Educação Física da UFMA, Campus Dom Delgado, São Luís. A instituição elencada para as vivências é uma escola comunitária, de Educação Infantil, alocada em uma região periférica da ilha de São Luís – MA.

A turma em que a pesquisa ocorreu foi de infantil I e II⁵, no turno vespertino, com 22 crianças matriculadas, sendo nove meninos e treze meninas. Sublinha-se que três crianças dispunham de diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista (TEA) e uma estava em processo de avaliação com equipe especializada.

Como técnica principal de produção de informações utilizou-se os desenhos produzidos pelas crianças na primeira intervenção de estágio em sala de aula, com a temática “Minhas brincadeiras favoritas”, como forma de reconhecimento dos seus pontos de vista acerca do cotidiano (Gobbi, 2012). Para mais, ressalta-se o fato de que os desenhos também contribuíram no processo de mediação e adaptação junto às crianças na rotina do estágio na escola.

Em se tratando de pesquisas com crianças, a utilização dos desenhos permite-nos proceder com uma reflexão em torno de aspectos como linguagem, imaginação, percepção, memória, emoção e significação, ou seja, atravessa os processos psicológicos envolvidos/constituídos no processo de desenhar e que não podem ser analisados de forma isolada, visto que são interdependentes (Silveira; Farias; Souza, 2023).

Ademais, importa-nos ressaltar que a produção de desenhos possui uma relação consonante com o propósito da autonarrativa, consubstanciando-se não apenas como um registro gráfico, mas, como um instrumento de expressão e apropriação das coisas que

⁵ Pelo quantitativo de crianças ser pequeno, a gestão da escola e a professora regente fizeram a junção de duas turmas com idades diferentes, porém, próximas.

compõem o nosso universo de experiências particulares (Tshako, 2016). Porquanto, por expressarem marcas do vivido, os desenhos podem ser também denominados, a título de exemplo, como “narrativas pictóricas”, ao passo que retratam um dado contexto, com um conjunto de personagens em atuação (Santos; Nacarato, 2022), tal como o fazem os desenhos infantis apresentados nesta pesquisa.

Desta forma, o aporte teórico-metodológico inspirou-se em uma abordagem crítico-emancipatória da Educação Física, a partir do conceito de “Se-movimentar” (Kunz, 2015) e da Sociologia da infância, abrangendo as produções provenientes do universo infantil e alargando as possibilidades teóricas de pensar a criança para além de paradigmas teóricos hegemônicos (Faria; Finco, 2011; Corsaro, 2011).

Assim, os registros produzidos em campo foram analisados de forma qualitativa, buscando a triangulação de informações entre os pontos de vista dos sujeitos, dos pesquisadores e da literatura (Molina Neto, 2004). Sublinha-se que no transcurso da pesquisa em campo, buscou-se respeitar as prerrogativas éticas de pesquisa com crianças, desde os momentos de abordagem, orientação, interações, até a produção de registros (Warschauer, 1993).

Resultados e discussões

O brincar na perspectiva das crianças

No primeiro dia de intervenção de estágio em campo, foi solicitado que cada criança elaborasse um desenho retratando as suas brincadeiras favoritas. Durante a análise preliminar de cada desenho, percebeu-se grande influência da rotina dos sujeitos na escolha de suas brincadeiras favoritas e a própria (re)criação das mesmas. Nesse bojo, destaca-se o que Corsaro (2002) prevê como reprodução interpretativa, isto é, a capacidade que a criança tem de reproduzir à sua maneira o que é disponibilizado pelo ambiente adulto.

Sendo assim, ao brincar com animais domésticos e/ou artefatos presentes em seu cotidiano, por exemplo, percebe-se uma conversão ao universo do lúdico, sendo incorporadas representações particulares das experiências vividas, com forte apelo ao faz-de-conta. Ademais, como as brincadeiras são atividades que caracterizam as próprias culturas infantis, “compreendê-las, por meio de desenhos, possibilita um alcance que reverbera nas diferentes práticas sociais do brincar, bem como na potencialização da infância enquanto geração que é vivenciada por uma pluralidade de atores sociais (Ferreira, Nunes e Wiggers, 2023).

Nesse sentido, os desenhos produzidos pelas crianças reúnem uma grande diversidade

de brincadeiras. Observou-se que tais sujeitos recorreram ao imaginário, apresentando desenhos que se encaixavam em diferentes categorias, a saber: a) Brincar com animais domésticos (cabo de guerra e casinha) e com brinquedos (blocos de montar e carrinhos); b) Brincadeiras tradicionais (empinar pipa, pular corda, cantigas de roda); c) Brincadeiras esportivas (futebol); d) Brincadeiras em locais diversos (piscinas de bolinha, parque de diversão, piscina aquática e pula-pula), conforme demonstrado na Tabela 1.

Tabela 1 - Quantitativo de desenhos com o tema “Minha brincadeira favorita” conforme as categorias e tipos

Categorias	Quantidade	Tipos	Quantidade
Brincadeiras com brinquedos e animais domésticos	4	Brincadeiras com animais domésticos	2
		Brincadeiras com brinquedos	2
Brincadeiras tradicionais	6	Pipa	1
		Pular corda	3
		Cantigas de roda	2
Brincadeiras esportivas	1	Futebol	1
Brincadeiras em locais diversos	3	Parque de diversões	1
		Piscina	2
Total de desenhos	14		14

Fonte: Elaborado pelos autores.

Para Gobbi (2014), é perceptível o lugar da imaginação na composição de desenhos infantis, já que se encontra nesse processo uma rica oportunidade que as crianças possuem para se expressarem, narrando e criando histórias para elas e a partir delas. Logo, o desenho, como um dos elementos característicos da infância, se manifesta como uma possibilidade de expressão original e singular. Assim, atua como um facilitador da comunicação, estimulando o protagonismo das crianças em cena, o que passa a contribuir para a produção de sentidos e significados de cada experiência vivida (Goldberg; Frota, 2018).

Com efeito, após a identificação das principais categorias relacionadas às brincadeiras favoritas das crianças, percebeu-se maior destaque para as brincadeiras com brinquedos e animais de estimação, junto com as brincadeiras tradicionais. Logo, os desenhos infantis foram analisados e discutidos, ressaltando as (auto)biografias e os componentes imaginários articulados com o seu respectivo cotidiano. A seguir apresentaremos os pormenores das referidas categorias.

Brincar com brinquedos e animais domésticos

O brinquedo é definido como algo que já vem pronto e acabado, e pede para ser usado

dentro das funções em que foi designado e, desta forma, não desenvolve a imaginação criativa que leva a produzir novas formas e diferentes funções. Nessa perspectiva, destaca-se que para o adulto tudo que se faz e oferece para as crianças precisa ter uma razão e um significado. No entanto, para elas, o brinquedo tem fim em si mesmo, isto é, não possui nenhuma motivação externa (Santin, 2001).

No que se refere ao brincar com animais de estimação, por sua vez, Wurdig (2014) assinala que este tipo constitui-se como um traço significativo na construção da cultura lúdica, já que as crianças estabelecem diferentes relações cotidianas com seus animais de estimação, intentando brincar e se divertir. Por isso, o autor argumenta que as brincadeiras entre as crianças com os seus respectivos animais e os vínculos que decorrem dessa relação mereceria uma maior atenção dos pesquisadores da cultura infantil (Wurdig, 2014).

Com efeito, observamos que alguns desenhos das crianças retrataram brincadeiras com os animais, particularmente, gatos e cachorros. Também nos chamou a atenção a evidência de brincadeiras como cabo de guerra, esconde-esconde e casinha nas mesmas produções, tal como ilustrado na Figura abaixo.

Figura 1 - Brincadeiras com animais domésticos



Fonte: Registros de campo.

Do lado esquerdo, é possível verificar a representação de diversos cenários e personagens, entre eles, o cabo de guerra sendo jogado apenas entre cachorros, o esconde-esconde brincado por gatos, além do sol e estrelas, que compõem os detalhes do cenário. Do lado direito, o desenho retrata quatro gatos e uma criança. Vale destacar que durante a confecção do desenho, a autoria citou que gostava de brincar de roda com seu animal de estimação preferido e que tentava representar em seu desenho. Os corações coloridos e espalhados complementam o espaço.

Sintomaticamente, compreende-se que os animais podem assumir a forma de brinquedo, apesar de que normalmente as crianças brincam com eles. O cachorro, por exemplo, não é um objeto que ganha vida por meio das crianças, ainda que ele possa ser envolvido no faz de conta das suas brincadeiras e até adquirir outras formas, tamanhos e cores (Lauwe, 1991; Würdig, 2014).

Nessa conjuntura, Brougère (1997) esclarece que os brinquedos são definidos no que concerne à brincadeira e à representação social. Sendo que no primeiro, o brinquedo é um artefato utilizado como apoio para um determinado tipo de brincadeira, representando, assim, um objeto produzido por quem exerce o ato de brincar, que só tem valor durante a brincadeira. Já o brinquedo, como representação social, é reconhecido pelo consumidor conforme os seus traços e o lugar que lhe é destinado no sistema social de distribuição de objetos. Assim, pode-se pensar que os animais de estimação não são meros brinquedos, mas, parceiros das brincadeiras das crianças.

Em seguida, tem-se a representação das brincadeiras com brinquedos, com ênfase no brincar com blocos de montar e com carrinhos (Figura 2). Durante a confecção e análise do desenho da esquerda, o entendimento inicial era que se tratava de uma brincadeira com brinquedos, mais especificamente blocos de montar. Entretanto, ao ser questionada, a autoria afirmou se tratar dos blocos do quintal de casa. Assim, concluímos que um artefato presente em seu cotidiano, acabou se transformando em um objeto lúdico, o que nos fez refletir como o imaginário da criança pode ser um forte aliado no que diz respeito à capacidade de transgredir conceitos.

Figura 2 - Brincadeiras com brinquedos



Fonte: Registros de campo.

Para mais, ao possibilitar momentos em que a criança se sinta estimulada a construir

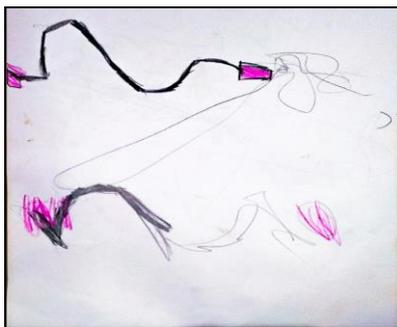
pontes entre as atividades desenvolvidas e o universo espacial, social e cultural em que ela está inserida, o professor/a fomenta processos de aprendizagem e associação da rotina na escola com o cotidiano fora dela. No caso do desenho do lado direito da Figura acima, observa-se a ilustração de uma competição de carros, onde os movimentos circulares representam os caminhos percorridos pelos competidores. Nesse desenho, ao ser questionado, a autoria reproduziu sons como de um carro acelerando, enquanto fazia da borracha um dos brinquedos desenhados.

Desse modo, é importante frisar o sentido que as crianças concedem ao brinquedo e às brincadeiras por meio da sua imaginação, já que, por vezes, utilizam implementos do seu cotidiano para transformá-los em um brinquedo. Por conseguinte, percebe-se como o imaginário da criança pode ser um forte aliado à sua capacidade de conceber conceitos, já que uma mesa pode virar um campo, uma tampa de panela pode virar um volante de um carro ou uma tampa de garrafa pet e/ou borracha passa a ser um carrinho de corrida. Por isso, Souza, Donadel e Kunz (2017) discutem que com o brinquedo pronto a criança não consegue desenvolver amplamente a sua curiosidade, visto que a sua função já foi previamente definida, não sendo necessárias novas explorações das diferentes maneiras com que o brinquedo pode ser brincado.

Brincadeiras tradicionais

As brincadeiras tradicionais são aquelas caracterizadas por elementos culturais e históricos, passadas de geração em geração. Outrossim, se caracterizam pelas variações nas formas de brincar e regras estabelecidas, de acordo com a transmissão entre as gerações e características regionais, bem como interações entre os pares. Cabe destacar que tais brincadeiras podem ser praticadas nos mais diversos espaços, como na rua, na escola, dentro de casa e sem a necessidade de materiais especializados (Ferreira; Nunes; Wiggers, 2023; França; Gomes, 2021). Ao analisar os desenhos, observamos que as brincadeiras tradicionais foram representadas, por exemplo, pelo duelo de “empinar pipa”, em que duas crianças, cada uma com uma pipa, fazem um movimento conhecido por “lanceada”, tal como ilustrado na Figura abaixo.

Figuras 3 - Brincadeira de “Empinar Pipa”



Fonte: Registros de campo.

Para Oliveira (2022), a pipa, também conhecida como papagaio, pandorga ou raia, é um brinquedo que voa, usando a força do vento, é feita utilizando varetas de bambu ou fibra, papel ou plástico e linha. As cores que predominam na imagem são rosa e preto. Durante sua confecção, a autoria do desenho acima afirmou que empinar pipa com seus amigos na rua era o momento de maior diversão no seu dia.

A Figura 4, por sua vez, ilustra um conjunto de três desenhos que retratam a brincadeira de pular corda em contextos similares, mas apresentando as suas especificidades. Os desenhos das duas extremidades abordam uma realidade do brincar sozinho/a, sem companhias, enquanto no desenho do meio nota-se a participação de quatro crianças, incluindo a autoria do desenho. Tal fato foi questionado para cada um dos autores, que afirmaram gostar ou não de brincar acompanhados, o que nos faz refletir sobre como os comportamentos do seu contexto familiar podem influenciar suas relações com os demais grupos sociais em que se inserem. Logo, ponderamos que, por meio dos desenhos, é possível identificar pistas a respeito do mundo em que a criança se enxerga e refletir sobre as práticas presentes em seu cotidiano.

Figura 4 - Brincadeiras de Pular corda



Fonte: Registros de campo.

Em um estudo recente, Costa *et al.* (2024) identificaram que o pula-corda é uma brincadeira que faz parte da cultura lúdica local, além de destacarem sobre a importância da

promoção das brincadeiras tradicionais de forma planejada e adequada ao contexto cultural da escola, como forma de garantir um ambiente inventivo, cheio de significados e, ao mesmo tempo, seguro e inclusivo. Não obstante, apesar dos referidos sujeitos considerarem essas brincadeiras como as suas favoritas, autores como França e Gomes (2021) destacam que as brincadeiras tradicionais que fizeram parte da infância de várias gerações estão cada vez menos presentes no cotidiano das crianças. Por isso faz-se necessária à sua abordagem nas escolas para garantir o seu acesso para as gerações seguintes (França; Gomes, 2021).

Por último, observamos a brincadeira de Roda, a qual consiste em um tipo de brincadeira relacionada ao folclore, ou seja, filiada ao campo da cultura popular (Santos; Pereira, 2019). Os desenhos que compõem a Figura 5 representam um grupo de crianças de mãos dadas e de corpo inteiro, por meio de traços finos e triangulares, cujas cores presentes são rosa, amarelo, verde, laranja, azul, marrom, vermelho, roxo e preto (desenho da esquerda), e tons diferentes de rosa, azul, roxo, vermelho, verde, preto, amarelo e cinza (desenho da direita). Neste último também é feita a representação de um castelo de princesas (descrito pela autoria do desenho), além dos corações, contribuindo para a montagem do cenário e denotando a afetividade existente entre tais personagens.

Figura 5 - Brincadeiras de roda



Fonte: Registros de campo.

De acordo com Santos e Pereira (2019), as brincadeiras de roda apresentam como principais características a transmissão oral e o anonimato da autoria, além de ser transmitida de geração em geração. Por isso, sofre variações e incorporações, o que não lhe retira nenhum valor, pelo contrário, só reforça o caráter dinâmico da cultura. Em suma, as brincadeiras tradicionais nos convidam a refletir sobre a atuação das crianças com os seus pares no contexto de sua cultura.

Ora, durante o empinar pipa, pular corda ou nas brincadeiras de roda, por exemplo, ocorre a possibilidade de trocas, diversidades e pluralidades da infância. Dessa forma, revelam situações e regras que as crianças compartilham entre si, a partir de um protagonismo coletivo. Portanto, ratifica-se a importância de a escola representar um espaço para a difusão das culturas infantis, onde as crianças podem apreciar as brincadeiras tradicionais (Ferreira; Nunes e Wiggers, 2023).

Brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária (Fontana; Cruz, 1997, p. 115).

Com efeito, conforme fora destacado por autores de diferentes áreas (incluindo da Pedagogia e da Psicologia educacional), as brincadeiras têm um reconhecido potencial para promover o desenvolvimento de habilidades motoras, sociais e cognitivas das crianças (Fontana; Cruz, 1997; Moyles, 2002; Almeida, 2003; Maluf, 2003; Kishimoto, 2005).

Brincadeiras esportivas

As brincadeiras esportivas são aquelas inspiradas em esportes, sendo caracterizadas por atividades que se respaldam em técnicas específicas, partidas entre equipes, além de outros elementos como a competição (Ferreira; Nunes; Wiggers, 2023). Um dos desenhos que se enquadra nessa categoria diz respeito à prática de uma partida de Futebol na rua, em que duas crianças representam dois times adversários (Figura 6).

Figura 6 - Brincadeira de Futebol na rua



Fonte: Registros de campo.

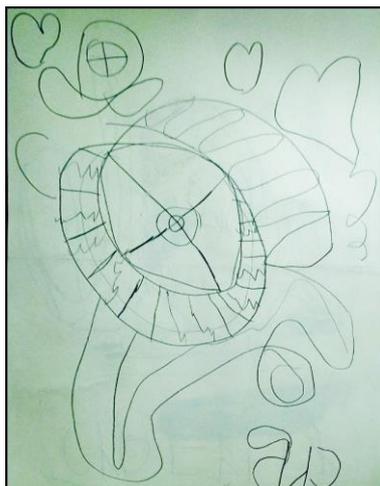
Observa-se no desenho acima que o enquadramento da brincadeira preenche todo o espaço da folha de papel A4. Segundo a autoria do desenho, foi retratado um carro na composição do cenário, pois enquanto brincava de Futebol na rua, passavam diversos veículos. Já a pintura de um dos rostos na cor marrom, foi para representar o seu tom de pele.

Nessa conjuntura, Gobbi (2012) afirma que considerar os desenhos das crianças como parte da trama social permite compreender não só a infância e suas falas, mas também a possibilidade de conseguir identificar as suas elaborações durante uma brincadeira. Assim, percebe-se que as crianças interligam o Futebol com outras práticas, já que o espaço e o modo de jogá-lo são diversos, sobretudo, porque as culturas infantis permitem adaptações e organizações singulares, sejam estas nos espaços ou na quantidade de jogadores, como é o caso do Futebol de cinco, de dois (travinha), ou até mesmo o um contra um, praticados em quadras, campos ou ruas.

Brincadeiras em locais diversos

O brincar espontâneo pode ser realizado em diversos locais, contextos e implementos. Assim, promove uma relação entre as crianças e conseqüentemente uma apropriação coletiva aos espaços/contextos possíveis para brincar. Por isso, esse momento não pode limitar-se apenas aos espaços de casa ou da escola (Almeida, 2012). Dessa forma, a partir dos desenhos que se enquadram nessa categoria, percebemos o brincar presente no cotidiano das crianças nos mais diversos espaços/locais. Na figura 7, por exemplo, a autoria aborda o cenário de um parque de diversões, onde há menção dos brinquedos roda gigante e montanha russa. No momento da realização do desenho, foi destacado que os traços representam a trajetória percorrida pela montanha russa. Cabe sublinhar que não houve a sua representação como participante da brincadeira, mas apenas dos brinquedos que compunham o cenário. Os traços são finos e predominam as formas circulares.

Figura 7 - Brincadeira em parques de diversões



Fonte: Registros de campo.

A Figura 8, por sua vez, retrata dois desenhos correlatos ao brincar em piscina, no caso do desenho à esquerda, em uma piscina de bolinhas, onde novamente percebe-se o brincar sozinho, cujo integrante do cenário é o próprio autor do desenho, em traços finos (membros), circulares (cabeça) e triangulares (corpo), bem como a representação da própria piscina e das bolinhas em formato circular; no caso do desenho à direita, observa-se duas crianças brincando em piscinas aquáticas diferentes. A este respeito a autoria afirmou que tentava representar uma piscina, por meio de figura circular, de menor tamanho e profundidade para seu irmão mais novo e, para ele próprio, uma piscina maior, correspondente ao seu tamanho. Assim, percebe-se o conhecimento de tamanhos e dimensões por parte da criança. As cores predominantes são amarelo e dois tons diferentes de azul.

Figura 8 - Brincadeiras em piscinas



Fonte: Registros de campo.

No tocante aos espaços do brincar apresentados nesta categoria, nos chamou a atenção a forma pela qual as autorias dos respectivos desenhos se apropriam dos conhecimentos da

cultura, ao retratar espaços vazios ou somente com elas próprias, como parques de diversão e piscinas (vistas possivelmente em clubes), em detrimento do espaço democrático e socializante da rua, em que as crianças se encontravam, brincavam e cuidavam umas das outras, denotando as especificidades do brincar na atualidade (Schneider, 2004).

Considerações finais

O presente estudo teve como objetivo mapear a perspectiva de crianças em uma instituição de Educação infantil, alocada em uma região periférica da ilha de São Luís do Maranhão, acerca do brincar por meio da produção de desenhos. Destaca-se que para a realização de pesquisas com crianças é essencial fazer escolhas metodológicas que valorizem a expressão das diferentes linguagens infantis, diminuindo as diferenças entre o/a pesquisador/a e os/as participantes das pesquisas.

Assim, no presente trabalho, a produção de desenhos mostrou-se uma alternativa indispensável, pois proporcionou o protagonismo das crianças logo no processo inicial de inserção no campo de estágio. Nesse ensejo, delineou-se um cenário de construção de narrativas embrenhadas de autobiografias, desvelando o cotidiano dos sujeitos, com implicações que favorecem a compreensão das construções identitárias e culturais de crianças a partir de suas expressões artísticas.

Assim, no que se refere aos desenhos tematizados por “Minha brincadeira favorita”, foram representadas as mais diversas brincadeiras, divididas em quatro categorias: 1- brincar com brinquedos e animais domésticos; 2- brincadeiras tradicionais; 3- brincadeiras esportivas; e 4- brincar em locais diversos. Nesse cenário, ao analisar todas as produções, percebe-se que uma das principais características é o componente imaginário, o faz-de-conta, que é indispensável no processo de compreensão das histórias de vida das crianças. Já que a história é, antes de tudo, imaginária, e as brincadeiras são atividades que caracterizam as culturas infantis.

Ademais, percebeu-se que apesar das diferenças culturais e regionais das brincadeiras representadas nos desenhos da coleção, existe uma intersecção das culturas infantis no cotidiano. À vista disso, por mais que a nomenclatura ou a regra de cada uma das brincadeiras representadas seja diferente, as intencionalidades e as vivências são expostas nas percepções das crianças, uma vez que demonstram os corpos que brincam.

Portanto, evidenciou-se que, ao falar das crianças e suas linguagens, as brincadeiras nos desenhos expuseram-se como potências narrativas para a compreensão das histórias de vida das crianças, para além de meros rabiscos em uma folha em branco, ou de traços coloridos que representam animais, personagens, etc. Assim, pode-se concluir que as brincadeiras caracterizadas nos desenhos revelaram emoções, interesses, desejos e perspectivas, em que as crianças, enquanto sujeitos, escolheram cenários, formas, tonalidades e tramas para suas autobiografias, desenhadas com/sobre/no corpo.

Por fim, no que diz respeito à aplicabilidade dos achados deste estudo, destacamos o reconhecimento e a valorização da brincadeira como estratégia pedagógica para promover uma melhor compreensão das culturas infantis. Destarte, como sugestão, as escolas poderiam incluir em suas reuniões pedagógicas e formações continuadas temáticas que abrangessem a importância do brincar, ferramentas para uma melhor aproximação e observação do mundo das crianças, bem como discussões sobre como documentar essas observações. Ações como essas poderiam ajudar os educadores e demais sujeitos escolares a refletirem sobre como a cultura lúdica contribui para o amplo desenvolvimento das crianças e ajustar o planejamento pedagógico de forma colaborativa.

Referências

- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. *O brincar das crianças em espaços públicos*. 2012. 451 f. Tese (Doutorado em Pedagogia) - Faculdade de Pedagogia, Universidade de Barcelona, Barcelona, 2012.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2003.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- BROUGÈRE, Gilles; WAJSKOP, Gisela. *Brinquedo e cultura*. 2a ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- CORSARO, William Arnold. A reprodução interpretativa no brincar ao "faz-de-conta" das crianças. *Educação, Sociedade e Cultura: Revista da Associação de Sociologia e Antropologia da Educação*, Porto, v. 17, p. 113-134, 2002.
- CORSARO, William Arnold. *Sociologia da Infância*. 2a ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- COSTA, Bruno Rodrigues; FARIAS, Mayrhone José Abrantes; SOUZA, Adrielle Lopes de; SOUZA, Adriano Lopes de. As brincadeiras tradicionais no Bico do Papagaio: um relato de experiência na Educação Física escolar. *Conexões*, Campinas, v. 22, n. 00, p. 1-18, abr. 2024.
- FARIA, Ana Lúcia de; FINCO, Daniela. *Sociologia da infância no Brasil*. Campinas: Autores Associados LTDA, 2011.
- FERREIRA, Higor Ramos; NUNES, Anielly Luiza Silveira; WIGGERS, Ingrid Dittrich. "1, 2,

3 salve eu”: interpretando desenhos sobre brincadeiras preferidas. *Licere*, Belo Horizonte, v. 26, n.4, dez. 2023.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. *Psicologia e trabalho pedagógico*. São Paulo: Atual, 1997.

FRANÇA, Filipe Gabriel Ribeiro; GOMES, Luciana de Freitas. Educação Física escolar em tempos de pandemia: O trabalho em uma escola com jogos e brincadeiras tradicionais durante o regime especial de atividades não presenciais na rede estadual de ensino de Minas Gerais. *Revista Ponto de Vista*, Viçosa, v. 10, n. 1, p. 01-09, 2021.

GOBBI, Marcia Aparecida. Desenhos e fotografias: marcas sociais de infâncias. *Educar em Revista*, Curitiba, n. 43, p. 135-147, jan./mar. 2012.

GOBBI, Marcia Aparecida. Mundos na ponta do lápis: desenhos de crianças pequenas ou de como estranhar o familiar quando o assunto é criação infantil. *Linhas críticas*, Brasília, v. 20, n. 41, p. 147-165, jan./abr. 2014.

GOLDBERG, Luciane. FROTA, Ana Maria Monte Coelho. O desenho infantil como escuta sensível na pesquisa com crianças: inquietude, invenção e transgressão na elaboração do mundo. *Revista de Humanidades*, Fortaleza, v. 32, n. 2, p. 172-179, jul./dez. 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*; 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KUNZ, Elenor. Se-movimentar. In: GONZÁLES, Fernando Jaime.; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. (Orgs.). *Dicionário Crítico de Educação Física*. Ijuí: Unijuí, 2005.

KUNZ, Elenor; COSTA, Andrize Ramires. A imprescindível e vital necessidade da criança: brincar e se-movimentar. In: KUNZ, Elenor. *Brincar & Se-movimentar: tempos e espaços na vida da criança*. Ijuí: Unijuí, 2015.

KUNZ, Elenor. *Brincar & Se-movimentar: tempos e espaços na vida da criança*. Ijuí: Ed. Unijuí, 2015.

LAUWE, Maria José Chombart de. *Um outro mundo: a infância*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

LE BRETON, David. *A Sociologia do corpo*. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. *Brincar: prazer e aprendizado*. Petrópolis: Vozes, 2003.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MOLINA NETO, Vicente. Etnografia: uma opção metodológica para alguns problemas de investigação no âmbito da Educação Física. In: MOLINA NETO, V.; TRIVIÑOS, A. N. S. (org.). *A pesquisa qualitativa na Educação Física: alternativas metodológicas*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004. p.107-140.

MOYLES, Janet R. *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Caroline Gomes de. Pipa no céu é pensamento que avôa: reflexões sobre uma unidade didática de jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas de Educação Física em tempos de pandemia. *Cadernos de formação RBCE*, v. 13, n. 1, p. 48-59, mar. 2022.

SANTIN, Silvino. *Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre: EST, 2001.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na educação. *Rev. Eletrônica pesquiseduca*, Santos, v. 11, n. 25, p. 480-493, set/dez, 2019.

SANTOS, Hellen Cássia Cruz; NACARATO, Adair Mendes. Narrativas de crianças do 1.o ano do Ensino Fundamental sobre a cor da pele. *Revista de Educação PUC-Campinas*, v. 27, e225384, 2022.

SARMENTO, Manuel Jacinto. “Conhecer a infância: os desenhos das crianças como produções simbólicas”, In: Martins Filho, A.J; Prado, P.D. (orgs). *Das Pesquisas com Crianças à Complexidade da Infância*. Campinas: Autores Associados; 2011, p. 27- 60.

SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, A. B. (org.). *Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação*. Portugal: Edições Asa, 2004. p. 9-34.

SAYÃO, Débora Thomé. Educação Física na educação infantil: riscos, conflitos e controvérsias. *Motrivivência*, Florianópolis, n. 13, p. 221–236, 1999.

SCHNEIDER, Maria Luísa. *Brincar é um modo de dizer: Um estudo de caso em uma escola pública*. 2004. 240 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.

SILVEIRA, Ian Melo; FARIAS, Mayrhone José Abrantes; DE SOUZA, Adriano Lopes. Narrando experiências de estágio em educação física na educação infantil: a timidez e agressividade em foco. *Revista Brasileira de Educação do Campo*, v. 8, p. 1-21, 2023.

SOUZA, Cícera Andreia de; DONADEL, Tamara Biase; KUNZ, Elenor. Sobre como tolhemos a curiosidade das crianças. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 29, n. 51, p. 192- 204, jul. 2017.

TSUHAKO, Yaeko Nakadakari. *O ensino do desenho como linguagem: em busca da poética pessoal*. 2016. 215f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2016.

WARSCHAUER, Cecília. *A roda e registro: uma parceria entre professor, alunos e conhecimento*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

WÜRDIG, Rodrigo Costa. As crianças, os animais e suas brincadeiras: um traço importante da cultura lúdica. *Aleph*, Fluminense, n. 22, p. 265-279, 2014.

*Recebido em: 02 out. 2024.
Aprovado em: 30 out. 2024.*

*Revisor(a) de língua portuguesa: os autores
Revisor(a) de língua inglesa: os autores
Revisor(a) de língua espanhola: o autores*