



As consequências da arte e do brincar na infância

MAJUI MENDES TAVARES¹; CAROLINE BONILHA²

¹Universidade Federal de Pelotas – majui.tavares@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – bonilhacaroline@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho procura destacar como a arte e o brincar são expressões que se mostram necessárias na infância de um indivíduo, por favorecerem criações e reflexões diante do contexto cultural vivido por crianças.

O brincar é uma atividade que instiga a criatividade espontânea e assim as crianças têm a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos. Além de ajudar no processo de socialização, por auxiliar a autoconfiança e a superar obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, entre outros.

Essa atividade, na maioria das vezes, dispõe do uso de brinquedos, que são objetos destinados ao universo infantil e apresentam uma elaboração e função social, que propicia o desenvolvimento simbólico, mas também se mostra um modo de inserir valores sociais e estéticos manipulados pelo mercado.

O brinquedo se apresenta como uma parcela de cultura posta ao alcance da criança, o manuseio do brinquedo leva a criança à ação e a representação, a fazer e a imaginar. Assim como a arte, que quando apresentada a crianças, transforma o conteúdo oferecida pela natureza e pela cultura, de modo que estimule a reflexão e a linguagem criativa. A partir da reflexão sobre as consequências que a arte e o brincar na infância causam, produzi uma série de trabalhos que tratam desse assunto e que estabelecem relação com os teóricos estudados.

2. METODOLOGIA

O desenvolvimento do trabalho começou a partir de uma proposta da disciplina de Ateliê Livre II ofertada pelo curso de Artes Visuais Bacharelado, na qual foi executada uma série de trabalhos que busca tratar das consequências da arte, do brinquedo e do brincar na infância e evidenciar aspectos simbólicos relativos ao incentivo às relações de poder, valores de beleza e consumo, que estão representados nos brinquedos.

Tive como principal fonte de pesquisa, textos de teóricos e estudiosos do assunto, como Piaget, que aborda o jogo simbólico que há no brincar e Vygotsky, que discuti as possíveis contribuições da arte no desenvolvimento humano com base na teoria histórico-social e a relação que há entre situações no pensamento e situações reais que é gerada no brincar.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Manipulação, posse, consumo são operações que o brinquedo introduz a criança em associação ao objeto, a relação dessa associação do brinquedo com a criança revela-se ser a integração dela a uma cultura específica. Como quando faço uso de um caminhão de brinquedo e bois coloridos de plástico no meu trabalho, num arranjo onde o centro é o caminhão que apresenta uma cabeça de

homem sob o topo e bois dentro e envolta dele, como forma de mostrar o quanto o gado, animais criados e domesticados para produção, é incorporado aos hábitos de um indivíduo.



Poder da Alienação (2017)
30x15x18cm



Domínio (2017)
50x40x10cm



Domesticidade (2017)
20x8cm

Assim como quando utilizo um tanque militar de brinquedo, blocos de encaixe e um quebra cabeça de mapa mundi, para indicar o valor de limite, de controle que o homem possui sobre o território global. Ou como no caso do valor de beleza e consumo, faço uso de um liquidificador de brinquedo com um líquido aquoso vermelho e uma cabeça de boneca branca com traços bem delineados dentro dele, de maneira a apontar o papel da mulher dentro de uma sociedade que visa bens de consumo, como eletrodomésticos, e um padrão de beleza.

A percepção infantil está impregnada em toda parte pelas marcas da geração mais velha. E quem senão o adulto fornece primeiramente à criança os seus primeiros brinquedos? De certa forma impostos à criança como objetos de adoração, os quais só mais tarde, por virtude da imaginação infantil, se transformaram em brinquedos.

O brincar da criança não se constitui somente no presente, mas também tenta resolver problemas do passado e ao mesmo tempo que se projeta para o futuro. Como quando a menina brinca com a boneca, ela antecipa sua possível maternidade, pois a boneca representa intimamente a relação da menina com a mãe.

A prática do brincar apresenta o jogo simbólico, no qual elas podem ter controle que lhes falta da realidade, podendo passar do papel passivo para o ativo e aplicar a uma outra pessoa, criança ou boneca o que foi feito com ela.

A relação da arte e do brincar tem em comum o desenvolvimento da psique humana, pois assumem ser um meio indispensável para a união do indivíduo como o todo, reflete a capacidade humana para a associação e para suceder experiências e ideias. Além de serem meios de apropriação e de objetivação, se tratando disso, é importante abordar a respeito da generalização, que expressa a capacidade de poder apreender o real e, até mesmo intervir sobre ele, a partir do que lhe é conhecido. Podemos dizer que a arte e o brincar, como meios de experiência e informação, são estruturas que detêm significados e características humanas geradas social e historicamente.

Para Piaget (1990), no brincar, a criança assimila o mundo a sua maneira, sua interação com o objeto não depende da natureza dele, mas da função que a criança lhe atribui, ele apresenta essa interação como jogo simbólico, quando há a representação de um objeto por outro, o qual mostra o seu apogeu entre 2 e 4



anos e possibilita a origem dos devaneios na fase adulta. A simbolização através dos objetos funciona como pré-condição para o aparecimento do jogo de papéis propriamente dito, que surge após essa idade, quando a criança começa a dar grandes instruções aos brinquedos e agir “como se” estivesse procurando dominar dificuldades, isso apresenta qualidade social no sentido simbólico, que engloba características e situações no espaço e no tempo.

O brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados. É um mecanismo comportamental que possibilita uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. Bettelheim, através das brincadeiras de “faz de conta”, concluiu que as crianças podem começar a compensar as pressões que sofrem na realidade. Seus desejos de grandeza, dominação, estão procurando a satisfação indireta por meio de devaneios irrealis. Demonstrando serem experiências de caráter primordial, que por através delas nos tornamos mais controladores de nós mesmos e menos vulneráveis.

Para Vygotsky (1999), todas as funções da consciência surge originalmente da ação, o brincar é uma situação imaginária criada pela criança, só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. No brinquedo, o significado conferido ao objeto torna-se o mais importante. Essa qualidade não difere muito da arte, na condição de terem relação com a realidade objetiva e de provocar alterações no psiquismo dos sujeitos.

A arte pode ser considerada tão antiga quanto o homem porque ela figura a necessidade de expressar a experiência humana, no entanto a obra de arte não se constitui em cópia fiel da realidade objetiva, mas em algo novo, como resultado da ação criativa que se transforma em produto cultural e como mediadora entre o indivíduo e o gênero humano. Ele destaca no livro *Psicologia da Arte* (Vygotsky, 1999), que a arte possibilita assimilar e deixar registrada de modo criativo as experiências e relações humanas travadas, além de contribuir para o refinamento dos sentidos, tornando o ser humano ainda mais livre dos instintos e das necessidades imediatas, dando liberdade de criar sob novos princípios.

E a partir dessas informações e do uso de brinquedos como: carrinhos militares, soldadinhos de exército, liquidificador de plástico e entre outros desenvolvi os trabalhos, transformando tais brinquedos, que são vistos com normalidade pelos pais e por toda uma sociedade, em objetos de arte, como forma de provocar a reflexão acerca do que eles podem simbolizar e possibilitar na percepção de um indivíduo.

4. CONCLUSÕES

Entende-se então, que o brincar é uma atividade que colabora no desenvolvimento psíquico e social do indivíduo na infância, e que muitas vezes se utiliza do brinquedo, que quanto mais atraentes são, no sentido usual, mais se afastam dos instrumentos de brincar e quanto mais eles imitam, mais longe eles estão da brincadeira viva. A imitação está em seu elemento na brincadeira, e não no brinquedo. São partes do povo e da classe a que pertencem, comumente condicionado pela cultura econômica, o brinquedo infantil é um diálogo baseado em signo, entre a criança e a sociedade.

Há um grande equívoco na suposição de que são simplesmente as próprias crianças, movidas pelas suas necessidades que determinam todos os brinquedos. O brincar tem sido visto em demasia a partir da perspectiva do adulto, exclusivamente sob o ponto de vista da imitação.



É notória a função da arte e do brincar, por sua estrutura específica e condição de objeto cultural, por trazer nova organização psíquica ao indivíduo, considerando que oportuniza a vivência indireta de emoções, sentimentos e relações sociais.

O estudo está em sua fase inicial, foi observado a relevante contribuição para desenvolvimento dos trabalhos já realizados.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN. W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2009.

BOMTEMPO. E. **Brinquedo, linguagem e desenvolvimento**. In Azevedo, M. A. (org) *Pretextos de Alfabetização Escolar: algumas fronteiras do conhecimento*. CODAC/USP. Vol. 2. 1988.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança – imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1990.

TIBURI. M. **Como conversar com um fascista**. São Paulo: Record, 2015.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.