

O RESGATE DAS BRINCADEIRAS INFANTIS COM BASE NAS OBRAS DE CÂNDIDO PORTINARI

Christy Ellen Alves **ARAÚJO**¹

Prof. Esp. Maria Clélia **MOREIRA**

RESUMO

Esse artigo aborda obras de arte de um grande pintor brasileiro Cândido Portinari, um dos principais nomes do modernismo, conhecido internacionalmente por mais de 5 mil obras, entre elas telas, afrescos, painéis, ilustrações e livros. As obras que aqui serão vistas se referem a brincadeiras infantis de sua época, como soltar pião, soltar pipa, ciranda de roda, etc... Que fazem parte da história cultural brasileira do nosso folclore, promovendo assim o resgate dessa memória mostrando sua importância para as crianças, à falta que faz no imaginário infantil e nas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas e sociais. Essas brincadeiras que remetem a infância de nossos pais e avós, que fazem parte da nossa cultura, do nosso folclore brasileiro que está se perdendo nessa era digital que se vive hoje em dia, e fará falta a nossas crianças no futuro.

PALAVRA – CHAVE

Brincadeiras; Lúdico; Educação Infantil.

1. Introdução

Será abordado neste artigo, a falta de brincadeiras que fazem parte da história cultural brasileira, com o passar dos anos se nota, cada vez mais a escassez no meio infantil, uma fase muito importante na educação, em que as crianças aprendem de várias formas o brincar acrescentando mais em seus conhecimentos físicos e cognitivos.

Além de trazer para sala de aula o brincar e o apreciar obras, juntando à arte e a brincadeira, expondo para as crianças o lúdico, o brincar, o aprender e o expressar através das obras de Cândido Portinari.

¹ Graduando em Artes – FIRA – Faculdades Integradas Regionais de Avaré- 18700-902 – Avaré – SP- Brasil – E-mail: christy.araujo@hotmail.com

Hoje a brincadeira se faz tão necessária que as emissoras de tv estão utilizando-as para produzir entretenimento, tentando apresentar essas brincadeiras de forma real, não somente pela televisão, além de benefícios intelectuais, o ato de brincar traz também benefícios ao corpo.

Este artigo apresentará definições de brincadeira por grandes estudiosos da área, um breve histórico do brincar até os dias atuais, ressaltando a importância do resgate e de sua própria essência para a criança.

Na educação infantil serão expostas algumas formas de introduzir em atividades as obras escolhidas de Portinari que passeia pelos três pilares da arte (apreciação artística, contextualização e fazer artístico), ao qual auxiliam neste propósito de resgatar o brincar infantil.

Utilizamos também documentos normativos com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil, que propõe a brincadeira como eixo estruturante de ensino para educação básica da criança.

Entretanto será que isso ocorre de fato dentro das salas de aulas brasileira? Será que as escolas e professores seguem o que os documentos expõem? Existe certa resistência por parte dos professores e equipe gestora, em utilizar a brincadeira como facilitador da aprendizagem? A partir desses questionamentos apresentamos formas de trabalhar em sala de aula utilizando o lúdico e em paralelo fazer o resgate das brincadeiras infantis através de Cândido Portinari.

2. História do brincar

Nos tempos antigos o lúdico, e as brincadeiras eram consideradas culturais, fazendo parte do riso, folclore e carnaval. A brincadeira era um ato coletivo, um fenômeno social, entretanto com o passar dos anos se tornou individual perdendo seu vínculo comunitário.

A partir do Renascimento, durante os séculos XIV e XV, os jogos ganham outra visão, sendo como algo de distração no dia a dia das crianças.

Kishimoto (2002, p. 62) afirma que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

No início século XVI os gregos e romanos utilizaram a brincadeira com intuito de ensinar letras, através de uma educação à base da memorização e disciplina.

Com a alta do cristianismo houve a banalização da brincadeira, pois havia um pensamento de que o jogo e a brincadeira levavam a libertinagem.

Segundo Brougère (2004), nos primórdios a brincadeira tinha como utilidade somente a distração, era considerada fútil, sem sentido algum e em certo momento era vista como algo ruim.

Entre os séculos XVI e XVII houve o início da mentalidade de que a educação poderia tornar as crianças um ser de honra, sendo finalmente percebidas como seres distintos dos adultos, entretanto a separação somente ocorreu de fato no século XVIII.

Entre os séculos XVII e XVIII surge a ideia moderna em relação aos jogos, ao qual preserva o aspecto moral e psicológico da infância, proibem-se jogos adultos e priorizam-se jogos e brincadeiras de movimento, a partir daí surge a separação entre adultos e crianças, porém em relação aos brinquedos seguia sem distinção.

Segundo Kishimoto (1999), os jogos tradicionais infantis são parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são repassados, sobretudo, pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. Possuem ligação com o folclore pelo anonimato e tradicionalismo.

Também no século XVIII não havia distinção alguma entre as brincadeiras adultas para as brincadeiras infantis, todos utilizavam os mesmos brinquedos e jogos, assim como não havia diferença entre brinquedos e roupas de meninos e meninas, somente anos depois houve uma devida separação.

(...) a boneca não se destinava apenas às meninas. Os meninos também brincavam com elas. Dentro dos limites da primeira infância, a discriminação moderna entre meninos e meninas era menos nítida: ambos os sexos usavam o mesmo traje, o mesmo vestido. (ARIÈS, 1981 *ibid.*, pp. 91-92)

Ainda no século XVIII durante a revolução industrial o trabalho e a produção veio com muita força o homo faber (homens que trabalhavam nas fábricas durante a

revolução industrial) sobre o homo ludens (homens que brincavam), onde se teve uma redução no tempo dedicado ao brincar.

Partindo para o mundo contemporâneo ainda existe essa dicotomia, entretanto temos superado e vemos o fortalecer do brincar, lúdico, jogo, através da possibilidade de criar e mudar o mundo.

O avanço da tecnologia fez com que as crianças perdessem o interesse por estes momentos de sua infância dando prioridade ao que a mídia oferece. Um dos maiores problemas são as influências dentro da casa, onde os pais acabam cedendo para as crianças pelo fácil acesso, tirando o momento lúdico e criativo, que precisa ser trabalhado desde a infância, para que elas cresçam sabendo a sua subjetividade, em vez de acompanhar a objetividade cultural, ou seja, as culturas diferentes que estão a sua volta.

Houve uma perda gigantesca de espaços apropriados ao brincar com os avanços dos anos e inovações do mercado infantil que acarretou no esquecimento gradativo das brincadeiras já que muitas são transmitidas de forma oral.

Segundo Kishimoto (1999), a brincadeira tradicional infantil desenvolve modos de convívio social, permite a transmissão da cultura e garante o lado lúdico e a situação imaginária.

É complexo discorrer sobre esse tema, porém acaba se influenciando pelos meios de comunicação e deixam de lado a pré-disposição de uma criança da sua idade, fazendo com que eles sigam o que a mídia impõe, causando maiores transtornos não só para a criança, mais no cognitivo, físico e comportamental, mas também dentro de casa e seu meio.

A responsabilidade dos pais, de atentarem para as brincadeiras das suas crianças, o acesso que lhe é dado a essas brincadeiras, é de suma importância.

3. Importância de brincar e o seu resgate

Hoje se faz muito necessário o resgate e dar importância ao brincar que teóricos pontuam como sendo uma ação livre de regras, ato de mero prazer.

Mas de fato o que significa a brincadeira, o brincar? Segundo o dicionário Aurélio: Brincar é dizer ou fazer algo pelo prazer da brincadeira e Brincadeira é a ação ou efeito do brincar.

O brincar é livre não tem regras, tempo, espaço, a crianças só precisam ter a liberdade de flutuar no campo imagético que Walter Benjamin defende.

Para Walter Benjamin (2002) o brincar é sinônimo de liberdade. Que fica muito bem representado na obra (figura 1) ``meninos brincando `` de Cândido Portinari.



Figura 1: Meninos brincando – 1955

<Disponíveis em: www.portalportinari.org.br/MeninosBrincando>

(Acessado em 07 set 2021)

A obra expressa a plena liberdade que Walter cita em sua obra, o espontaneísmo, o divertimento sem regras algo genuíno da cultura infantil.

O brincar e a brincadeira são indissociáveis uma não ocorre sem a outra, Winnicott (1975) vê o brincar como a possibilidade de explorar a criatividade e de conhecer coisas novas, ampliando seu repertório, assim pode reproduzir vivências, resignificando-as quer tenham sido prazerosas ou não, desenvolvendo o autoconhecimento.

Em sua obra Brougère (2010) a brincadeira é uma ação livre diante da escolha do sujeito participante, sendo que o brinquedo é um objeto o qual a criança manipula livremente.

Hoje existem muitos brinquedos criados pelas indústrias, porém antigamente não existia toda essa variedades de brinquedos, a brincadeira apoiava-se no que era criado ou imaginado por alguém, sempre ligado ao folclore e nunca com um ``dono`` específico.

As brincadeiras tradicionais são ligadas ao folclore devido à mentalidade popular, por não ter um criador, às brincadeiras, o anonimato faz parte do viés folclórico e é o

registro histórico de uma época, como representado por Portinari na obra *Brincadeira de Crianças* (figura 2).

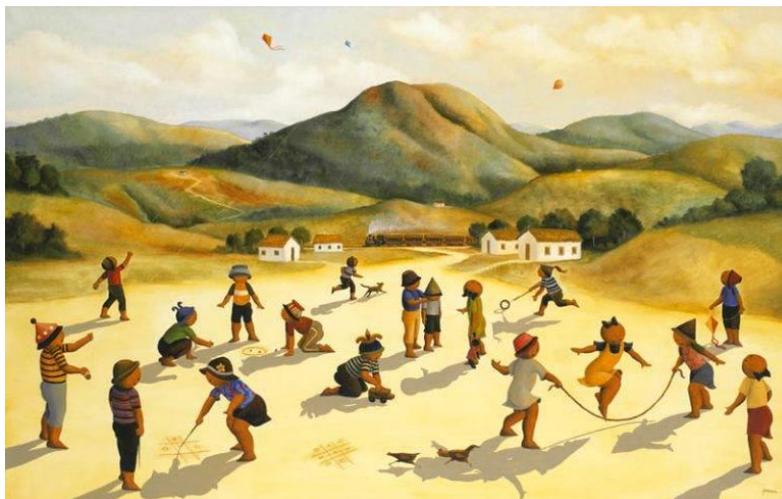


Figura 2: Brincadeiras de crianças – sem data-

<Disponível em: [O Brincar em tempos de infâncias \(gazetadopovo.com.br\)](http://OBrincar.em.tempos.de.infancias.gazetadopovo.com.br)>

(Acessado em 07 set 2021)

Segundo Kishimoto, (2002, p. 15):

Não se conhece a origem destes jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas que são provenientes de praticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mito e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como o da Grécia e oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e ate hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Estes jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Toda criança brinca, faz parte da sua essência participar de um mundo que é só seu, e compartilhar com seus colegas estes momentos que os adultos não entendem a partir da frase do poeta Pablo Neruda podemos sintetizar isso ele diz, ``criança que não brinca não é criança. ``

A criança brinca e inicia o ato de brincar em seu primeiro ano de vida utilizando o corpo, Piaget (1976), constatou em seus estudos já que nos primeiros anos a criança não consegue representar os elementos externos.

O autor cita o desenvolvimento infantil através de jogos e brincadeiras que possibilita a assimilação (reconhecimento de informações), acomodação (registro de das informações) e interferência na sua realidade.

Oliveira (2000 p. 07 e 08): diz que o brincar introduz ao mundo sócio-histórico-cultural;

(...) é brincando que a criança se humaniza aprendendo a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros. (...) o brincar abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

O desenvolvimento das capacidades físicas, motoras, sociais, afetivas, cognitivas e linguísticas, é importante por fazerem parte do patrimônio lúdico afirma Friedmann (1995).

É brincando que a criança aprende a se expressar, porque e a partir da brincadeira se reúne com seu meio e socializam com eles, adquirindo movimentos novos, palavras específicas do mundo infantil, que adultos não entende, sentimentos como raiva, felicidade, competitividade, prazer e etc..., é neste momento que eles podem tudo, pois estão vivendo um mundo sem regras formais.

Segundo Fantin (2000), Resgatar a história de jogos tradicionais infantis, como a expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar, e, sobretudo, maneiras de brincar e interagir. Configurando-se em presença viva de um passado no presente.

Com o resgate da cultura lúdica mantém vivo todo o tradicionalismo infantil de brincadeiras folclóricas que estão ligadas a um momento específico da vida de quem brinca e joga como citado acima por Fantin.

4. Brincadeira na educação

Quando se fala em educação por meio de brincadeiras existe muita resistência por parte dos pais, uma pequena parcela dos professores tem medo de entregar o ensino de forma lúdica, talvez pela pressão da equipe gestora e pedagógica em seguir o material ao qual a instituição de ensino aderiu, negando a ação lúdica em suas aulas, o lúdico é parte integrante da instituição escolar:

Segundo Vasconcelos (2006 p.72);

Negar o universo simbólico lúdico, sob o argumento de que esse não é o papel da instituição escolar, é negar o trajeto do desenvolvimento humano e sua inserção cultural. É desviar a função da escola do processo de construção de valores e de um sujeito crítico, autônomo e democrático. É negar, principalmente, as possibilidades da criatividade humana.

Hoje nos documentos que embasam a educação brasileira apontam que brincar é sim importante para o aprendizado escolar.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), (2018 p. 40);

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Utilizando as obras de Cândido Portinari na escola observa - se uma maior facilidade em trabalhar o ato de brincar em sala.



Figura 3: Menino com pião - 1947

<Disponível em: www.portalportinari.org.br/meninocompião>

(Acessado em 07 set 2021)

Com a obra (figura 3) explora-se a coordenação através da confecção do chapéu em dobradura, a criatividade nas formas de representar o pião ou a obra em si, que pode ser em forma física, obtendo objetos que simulam o próprio pião ou de forma plástica através de pintura, releitura etc..., assim acontece a prática da brincadeira, além do fomento e o resgate dessa brincadeira infantil.



Figura 4: Meninos soltando pipas – 1943 –
<Disponível em: www.portalportinari.org.br/meninossoltandopipas>
(Acessado em 07 set 2021)

Outra forma de resgatar a brincadeira (figura 4) é a produção da pipa que cada aluno fez, além de ser divertida, treina coordenação motora fina, criatividade, atenção e a própria prática de soltar pipa.



Figura 5: Roda Infantil -1932 -
<Disponível em: www.portalportinari.org.br/rodainfantil>
(Acessado em 07 set 2021)

No currículo atual do fundamental 1 trabalha-se muito ciranda (figura 5), como forma de resgate dessa brincadeira folclórica, resgates de cantigas de roda e inteiração entre as crianças em sala de aula trazendo o contexto da época anteriores.

Florestan Fernandes (1979) comenta que, onde as cantigas de roda, os causos e as diversas brincadeiras de rua e grupais imbuía o contexto lúdico das crianças daquela época.

É interessante também o professor trazer essas obras sobre brincadeiras em uma roda de conversa, fazer alguns questionamentos como: Vocês conhecem o autor, ou pintor dessa obra? Alguém já brincou? Alguém conhece? Etc., além de trabalhar a interpretação de imagem, o professor pode e deve discorrer sobre o artista, a história por trás das obras, materiais utilizados, para que os alunos fiquem familiarizados e entrosados com a obra e o tema em questão.

5. Cândido Portinari



Figura 6: Autorretrato – 1957

<Disponível em: www.portalportinari.org.br/autorretrato>

(Acessado em 07 set de 2021)

Candido Portinari nasce em 30 de dezembro de 1903, numa fazenda de café perto do pequeno povoado de Brodowski, no estado de São Paulo. Filho de imigrantes italianos, de origem humilde, tem uma infância pobre. Recebe apenas a instrução primária. Desde criança manifesta sua vocação artística. Começa a pintar aos 9 anos. E – do cafezal às Nações Unidas – ele se torna um dos maiores pintores do seu tempo.

Aos quinze anos parte para o Rio de Janeiro. Matricula-se na Escola Nacional de Belas-Artes. Em 1928 conquista o Prêmio de Viagem à Europa, com o Retrato de Olegário Mariano. Esse fato é um marco decisivo na trajetória artística e existencial do jovem pintor. Permanece em Paris durante todo o ano de 1930. À distância, pode ver melhor a sua terra. Decide: Vou pintar aquela gente com aquela roupa e com essa cor...

Portinari retorna saudosos de sua pátria, em 1931. Põe em prática a decisão de retratar suas telas o Brasil – a história, o povo, a cultura, a flora, uma fauna. Sua expressão plástica, aos poucos, vai superando o academicismo de sua formação, fundindo a ciência antiga da pintura a uma personalidade experimentalista moderna.

O tema essencial da obra de Candido Portinari é o Homem. Seu aspecto mais conhecido do grande público é à força de sua temática social. Embora menos conhecido, há também o Portinari lírico. Essa outra vertente é povoada por elementos das reminiscências de infância em sua terra natal: os meninos de Brodowski com suas brincadeiras, suas danças, seus cantos; o circo; os namorados; os camponeses... O ser humano em situações de ternura, solidariedade, paz.

Pela importância de sua produção estética e pela atuação consciente na vida cultural e política brasileira, Candido Portinari alcança reconhecimento dentro e para fora a do seu País.

Reconhecido também pelos seus exímios murais como Guerra e Paz (figura 7) na sede Organizações das Nações Unidas (ONU) e obras como o mural da igreja de São Francisco de Assis (figura 8) no complexo moderno da Pampulha.



Figura 7: Mural Guerra e Paz – 1952-1956

<Disponível em: War and Peace Restored in the UN Headquarters - The Talon (gradedtalon.com)>
(Acessado 07 set de 2021)



Figura 8: Mural externo Igreja de São Francisco de Assis – 1945

<Disponível em: Conjunto moderno da Pampulha é Patrimônio Cultural da Humanidade – Latino News
Brasil USA>
(Acessado 07 set de 2021)

Candido Portinari morre com 58 anos, no dia 6 de fevereiro de 1962, vítima de intoxicação pelas tintas.

6. Conclusão

Com esse artigo consegue-se visualizar a gigantesca importância do brincar, da brincadeira infantil desde primórdios, para o desenvolvimento da criança desde a criatividade, a importância de se brincar e produzir brinquedos e brincadeiras, de se movimentar, socializar, se expressar.

Foi apresentada a evolução do brincar, a ideia de que criança deve ser criança e não um pequeno adulto como se tinha antigamente, respeito a essa fase tão importante na construção da criança.

Tem-se a através das obras de Cândido Portinari o pintor que adorava pintar sua infância, que ficou evidente que criança deve brincar para manter o mundo infantil sempre ativo, que somente pode ser transmitido de criança para criança como forma de manutenção da cultura popular, também fazer com que os olhos dos pequenos brilhem e

leve ao brincar real, brincar de verdade, não somente atrás de computadores, smartphones e etc...

O artista nos ajudou a fazer o resgate na sala de aula utilizando-se dos pilares artísticos. É de grande relevância a vida infantil e prioridade na escola, já que documentos como a BNCC citado no texto garante e recomenda o uso de brincadeiras e jogos desde o início da idade escolar.

Apresentamos também um pouco de sua vida enquanto artista até sua morte, para entender um pouco sobre o percurso feito por esse grande pintor.

Finalizo esse artigo fazendo o uso de uma frase de Portinari retirado da obra contando a arte de Portinari, que resume e exemplifica todo esse trabalho ``Se há tantos meninos em minha obra em balanços, gangorras é que seria meu desejo fazer com que eles fossem lançados ao ar a virarem belos anjos...``

7. Referências

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 a ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2002
CAPRA, Fritjof. *A teia da vida*. São Paulo: Editora Cultrix, 2001.

BRASIL, **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

FABBRI, Angelica Policeno. **Contando a arte de Portinari**. São Paulo- Noovha America; 1ª edição (1 janeiro 2005)

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa**. 3 ed. totalmente rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FERNANDES, Florestan. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. Petrópolis, RJ. Vozes, 1979.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais. Série Idéias**, São Paulo: FDE, n.7, p. 54-61. 1995.

NERUDA, Pablo. **Confesso que vivi**. Buenos Aires: Paidós, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **O brincar e suas teorias**. SÃO PAULO: PIONEIRATHONSON Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, **Jogos infantins: o jogo, a criança e a educação**. 10 ed. Petrópolis: Vozes, 2003

OLIVEIRA, Vera B. (org.). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1976.

Projeto Portinari- **Candido Portinari**, www.portalportinari.org.br
Disponível em: Portal Portinari - Candido Portinari - Apresentação
(acessado em 07 set de 2021)

VASCONCELOS, Mario Sérgio. **Ousar Brincar**. In: ARANTES, Valéria Amorim (org.). Humor e alegria na educação. São Paulo: Summus, 2006.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.