

## I - A INVESTIGAÇÃO

---

“Brincava a criança  
com um carro de bois.  
Sentiu-se brincando  
E disse, eu sou dois!

Há um a brincar

E há outro a saber.”  
(Pessoa, 1965, p.510)

Esta dissertação traz os resultados de uma investigação circunscrita à área da educação, que buscou no conceitual antropológico e na pesquisa participante uma forma de estabelecer um caminho profícuo para a construção de uma análise das brincadeiras infantis. Assim, as estratégias de pesquisa aqui utilizadas buscaram ampliar as possibilidades de análise do objeto de estudo deste trabalho, o jogo infantil, a partir da interpretação daquilo que se observou durante o trabalho de campo no contexto da Escola Municipal de Ensino Fundamental Antonio de Sampaio Dória.

A idéia de cultura como sistema simbólico, como um texto que pode ser lido dentro de um contexto maior (dentro de um conjunto de textos) e a perspectiva etnográfica propostas pelo antropólogo Clifford Geertz (1989) orientaram meu olhar durante este trabalho.

Segundo Geertz (1989), culturas são sistemas simbólicos cujo conhecimento não pode ser separado do processo de interação social, já que, como sistemas entrelaçados de signos interpretáveis, “(...) é um contexto, algo dentro do qual os significados podem ser descritos de forma inteligível, isto é, descritos com densidade” (p.10). Em outras palavras, para este autor, os símbolos que constituem uma cultura são veículos de concepções do processo social, ou seja, articulam como é o mundo e oferecem diretrizes sobre como agir nele. Segundo o autor (Ibid, p.4):

O conceito de cultura que eu defendo, e cuja utilidade os ensaios abaixo tentam demonstrar, é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. É justamente uma explicação que eu procuro, ao construir expressões sociais enigmáticas na sua superfície. Todavia, essa afirmativa, uma doutrina numa cláusula, requer por si mesma uma explicação.

Geertz entende que a dimensão simbólica da prática social pode ser apreendida pelo pesquisador, mas nunca de forma completa e acabada. Nessa perspectiva, o trabalho etnográfico traz a possibilidade de colocar à disposição as respostas que outros deram, incluí-las no registro de consultas sobre o que o homem falou (Ibid; p.21) e, assim, alargar o universo do discurso humano (Ibid;p.10). Nesse sentido, este autor apresenta uma visão da afirmativa etnográfica como algo “essencialmente contestável”:

A cultura de um povo é um conjunto de textos, eles mesmos conjuntos, que o antropólogo tenta ler por sobre os ombros daqueles a quem eles pertencem. Existem enormes dificuldades em tal empreendimento, abismos metodológicos que abalariam um freudiano, além de algumas perplexidades morais. Esta não é a única maneira de se ligar sociologicamente com as formas simbólicas. O funcionalismo ainda vive, e o mesmo acontece com o psicologismo. Mas olhar essas formas como “dizer alguma coisa sobre algo”, e dizer isso a alguém, é pelo menos entrever a possibilidade de uma análise que atenda à sua substância, em vez de fórmulas redutivas que professam dar conta dela (Ibid, p.213).

O desafio proposto neste trabalho, desde seu início, foi elaborar, por meio de uma perspectiva etnográfica, uma descrição densa da brincadeira. Ou seja, observá-la como um sistema de signos interpretáveis, cujos significados são passíveis de serem descritos de forma inteligível, a fim de contribuir para uma interpretação do jogo infantil e alargar o universo do discurso sobre as crianças e suas práticas sociais.

Toda a trajetória da pesquisa buscou uma leitura “por sobre os ombros das crianças” ou, dito de outro modo, uma interpretação que teve como mote o que as próprias crianças foram capazes de contar (por meio de seus gestos, músicas, mitos, desenhos e palavras) sobre suas práticas cotidianas, nos espaços da escola e nas ruas do bairro onde moram.

O trajeto de pesquisa e a construção do objeto de estudo constituem-se a partir do conhecimento prévio que possuíamos do campo, bem como daqueles adquiridos posteriormente, após o contato com o outro. Durante este estudo etnográfico, ficou evidente que o que parecia, a princípio, ser um modelo linear de método para a produção de um conhecimento, apresentou-se entrecortado por sobressaltos, idas e vindas, decepções, angústias e surpresas, que necessitaram de muito investimento pessoal e ajuste dos instrumentos teórico-metodológicos.

Atuando em um campo que me era bastante familiar (já que passei parte de minha infância no bairro estudado e, mais tarde, cheguei a lecionar por quase dois anos

em turmas do ensino fundamental desta escola), a construção de meu objeto de estudo se deu a partir do exercício do deslocamento da posição de professora para a de pesquisadora, e da necessidade de transformar os eventos observados diariamente no meu cotidiano docente em um fato etnográfico.

Dado o caráter da pesquisa, procurei construir uma relação que me possibilitasse o necessário exercício de alteridade, a fim de não confundir o meu próprio ponto de vista com o olhar de meus informantes. Em outras palavras, busquei o “estranhamento” naquilo que me era familiar e, desta forma, tentei modificar o olhar sobre o que me era habitual e cotidiano.

Nesse percurso metodológico, as estratégias de pesquisa utilizadas buscaram obter respostas às seguintes questões:

— O que faz com que as crianças observadas qualifiquem determinadas atividades e relações sociais como brincadeiras? Dito de outro modo, o que faz do “sarro”, do exercício durante a educação física, dos desenhos no caderno e de expressividades corporais como chutes e tapas uma espécie de jogo?

E ainda:

— Como os alunos vivenciam o lúdico no espaço social dessa escola? O que esse contexto me diz sobre o jogo, de forma que eu possa ampliar o leque de interpretações sobre essa prática infantil?

Na busca de respostas para essas questões, a observação participante se mostrou a principal ferramenta de pesquisa, e o caderno de campo como seu maior suporte. Tal método etnográfico, cabe assinalar, foi entendido como um modo de apreensão, e não como um conjunto de técnicas, pois o texto etnográfico não é aquele que apresenta um grande número de detalhes, mas o que busca neles a compreensão do esquema simbólico do “outro”. Segundo Magnani (2002; p.17):

A natureza da explicação pela via etnográfica tem como base um insight que permite reorganizar dados percebidos como fragmentários, informações ainda dispersas, indícios soltos, num novo arranjo que não é mais o arranjo nativo (mas eu parte dele, leva-o em conta, foi suscitado por ele) nem aquele com o qual o pesquisador iniciou a pesquisa. Este novo arranjo carrega as marcas de ambos: mais geral do que a explicação nativa, presa às particularidades de seu contexto, pode ser aplicado a outras ocorrências; no entanto, é mais denso que o esquema teórico inicial do pesquisador, pois ele tem agora como referente o “concreto vivido”.

O trabalho de campo realizado na EMEF Antonio Sampaio Doria foi dividido em dois momentos: em uma primeira fase, quando procurei me aproximar dos alunos nos momentos e nos espaços fora dos limites da sala de aula, pois pressupunha que ali meus interlocutores estariam mais livres e menos restritos às atividades dirigidas pelo ponto de vista educacional presente nas ações da professora; e, num segundo momento, quando busquei acompanhar uma turma de 2ª série (durante o ano de 2006) e outra de 3ª (durante o ano de 2007) na sala de aula e na quadra, durante as aulas de educação física. É importante colocar que, neste momento, foram realizadas visitas às ruas da região, quando as conversas sobre as brincadeiras se deram de forma mais livre.

O afastamento da sala de aula mostrou-se um erro e foi um fator que dificultou a apreensão da brincadeira a partir ponto de vista das crianças, pois me impossibilitou conhecer um número significativo de jogos e brincadeiras particulares à dinâmica da sala de aula. Além disso, o tempo do recreio, com cerca de 20 minutos de duração, era insuficiente para aprofundar as conversas com os alunos, que buscavam aproveitar ao máximo o tempo para lanche e brincar.

Cada espaço da escola traz em si possibilidades para os diferentes ritmos e repertórios de jogos e brincadeiras, que podem apresentar gestos contidos (como nos brinquedos de papel feitos embaixo da carteira) ou expansivos (como na modalidade na qual a brincadeira está assentada numa situação de luta); podem ser cantados (como nas “brincadeiras de mão”) ou movidos pelos gritos (como nos momentos de gritaria no banheiro). Além disso, podem visar determinados objetivos, digamos, mais pedagógicos (como a iniciação em práticas esportivas em uma aula de educação física).

Quando passei a frequentar a sala de aula, estabeleci uma proximidade maior com um grupo delimitado, o que me possibilitou ver que é impossível entender a dinâmica da brincadeira na escola se não olharmos para as muitas possibilidades que um papel, uma caneta e diversos outros materiais escolares funcionais apresentam ao jogo, quando nas mãos das crianças.

Na sala, sentava-me junto aos grupos e estabelecia conversas com os alunos e com a professora. Sendo impossível deixar de atrair a atenção das crianças, que gostavam de me mostrar seus desenhos e lições, esforçava-me para conseguir informações, de modo que minha presença não desestabilizasse as regras da sala e prejudicasse o plano de aula do dia.

Junto com a lição, no canto do caderno, na parede, “voando”, sendo trocado com o amigo ou dado como presente à professora, na própria fórmica da carteira ou numa

folha embaixo dela, os desenhos e o uso do papel como brinquedos me chamou a atenção. Se no início desta pesquisa a intenção era utilizar os desenhos apenas como ilustração das falas, a observação etnográfica no interior da sala de aula mostrou que estes desenhos deveriam ser entendidos como formas de brincadeira, de discurso e de leitura das crianças sobre suas relações sociais.

Com relação aos desenhos animados e seus *cards* (figurinhas utilizadas no jogo de “bafo” ou nos “duelos”, como o leitor verá adiante), um dos desdobramentos da pesquisa foi enveredar pela análise dos *animês* (desenhos animados, cuja estética e linguagem estão calcadas nos *mangàs*, os quadrinhos japoneses) e, conseqüentemente, estender a pesquisa participante a espaços da cidade e eventos ligados à estética *mangà*, como o bairro da Liberdade (região central da cidade) e a um evento de *cosplays* (junção dos termos em inglês *costume and play*, cuja tradução seria “aquele que brinca de se vestir”), realizado no bairro de Santana (zona norte da cidade).

Ampliar os espaços da pesquisa na escola e, quando necessário, fora dela, possibilitou-me ver, com clareza, que a sala de aula também é um espaço para brincadeiras que se relaciona com um universo de referências muito mais amplo. Foi graças à etnografia que pude compreender as possibilidades do brincar num espaço da escola que, pressupõe-se, é contrário (e/ou dificulta) à sua prática.

Embora privilegiando a interlocução com as crianças, procurei, através de “conversas informais”, verificar junto a outros atores sociais que se relacionam com este ambiente escolar (equipe técnica e administrativa, professores, coordenadora pedagógica e vendedora de doces e brinquedos situados próximos a essa escola) dados e informações que pudessem corroborar esta pesquisa. Assim, foram realizadas:

- entrevistas informais com os vendedores de doces e de brinquedos populares do bairro;
- entrevistas semi-estruturadas, a partir de observações realizadas e registradas no diário de campo, com professores e coordenação;
- aplicação de questionários aos alunos e professores, visando obter dados sobre as preferências no que diz respeito aos desenhos animados da televisão (no início e no final da pesquisa) e aos diversos tipos de brincadeiras.

Também optei pelo registro fotográfico e realização de pequenos vídeos, o que certamente me ajudou na “leitura”, na organização e na apresentação do material obtido em campo.

Os resultados, espero, poderão dar uma visão, mesmo que localizada, do que ocorre em termos de jogos e brincadeiras entre crianças do Ensino Fundamental, com valor heurístico e motivação para ampliar essa pesquisa para outros campos e locais.