

# A COMPREENSÃO DAS RELAÇÕES DE PARENTESCO PELAS CRIANÇAS NA BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA EM CONTEXTO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Renata da Costa **Maynard** – UFAL

Lenira **Haddad** – UFAL

## Resumo

Estudando e observando crianças numa perspectiva sociointeracionista, discute-se a compreensão que possuem acerca das relações de parentesco em situações de brincadeira com parceiros de mesma idade. Tendo o brincar como um espaço privilegiado para a observação, os dados apresentados revelam de que forma estes papéis sociais familiares, as relações de parentesco, os papéis hierárquicos que envolvem as relações de poder e de gênero são trazidos pelas crianças para a brincadeira, na busca pela compreensão de si e do outro. Através da observação de situações de brincadeira livre de crianças de cinco anos dentro do espaço institucional da educação infantil estruturado para o brincar, foram analisados episódios de faz de conta de brincadeira de casinha. Os dados indicam que a criança traz para a brincadeira as relações familiares como forma de compreender os papéis que fazem parte da sua cultura e do seu meio social. São discutidos no mesmo algumas implicações para a Educação Infantil.

**Palavras-chave:** brincadeira – relações de parentesco – educação infantil

## *Introdução*

Construir uma compreensão de sociedade, ou de como as pessoas se relacionam, exercem múltiplos papéis e estabelecem redes sociais pode parecer um processo fácil ou automático ao olhar do adulto, mas é altamente complexo para a criança que está em pleno processo de desvendar os mistérios que circundam o mundo social.

Dentro desse complexo estão as relações de parentesco que se constituem na conjugação de consanguinidade e afinidade e, por sua vez, variam no tempo e espaço e entre as diversas culturas existentes. De forma geral, as relações de parentesco configuram uma organização de papéis, ações e relações que são específicos, ou seja, pressupõe que cada figurante, seja pai, mãe, tio, tia, avô, avó, filho, filha, possui atributos que os definem e os diferenciam. Considerando que essa compreensão não é dada, como o ser

humano a constrói? Como as crianças constroem a compreensão dos diversos papéis que constituem as relações de parentesco?

Partimos do pressuposto, reafirmado por muitos teóricos e pesquisas, que é nas relações sociais que a constituição dos processos psicológicos acontece. E a brincadeira é uma atividade privilegiada de apropriação e reconstrução da cultura, em que a criança compartilha e negocia com seus pares significados, regras e papéis sociais do meio em que está inserida. Portanto, é nesse contexto que as relações e os papéis sociais são compreendidos pela criança a partir do contato que esta mantém com o outro, seja no seio familiar, educacional, ou outros grupos que faça parte.

Para Wallon, o brincar se explica pela necessidade da criança de agir sobre o mundo exterior (das pessoas e dos objetos) “para adequar os recursos dele aos recursos próprios e para assimilar de maneira cada vez mais estreita partes mais extensas desse mundo” (2007, p. 62). Assim, a brincadeira encontra fundamento e inspiração na cultura, pois é o meio que impõe à atividade de um ser, seus recursos, seus objetos e seus temas. Compreende-se, pois, que o brincar é uma forma de a criança trazer a cultura, as relações e as regras sociais à sua compreensão de mundo.

Um dos recursos mais importantes que se utiliza como forma de se apropriar do mundo que a rodeia é a imitação, elemento primordial que possibilita a brincadeira de faz-de-conta, assim como a representação. A criança tenderá a imitar situações cotidianas, relacionadas a pessoas que tenha algum significado para ela. Neste ato, copia modelos que presencia, porém não de forma passiva, sua agência se manifesta no ajuste e execução do observado.

Em suas brincadeiras a criança não imita a todos indistintamente, mas as pessoas que se impõem a ela por algum motivo, o que se dá por diversas razões: “boa aparência, sinais de solicitude, de autoridade ou galanteios e trajetos para com a própria criança, atenção ou consideração de que eles são objeto” (Wallon 2008 p, 148). O prestígio que a criança atribui a essas pessoas a leva a uma necessidade de se aproximar e de se assemelhar a elas, realizando esta vontade através da imitação.

O autor chama atenção para o caráter ambivalente da imitação pois, ao mesmo tempo em que a criança assume o papel dos personagens que observa, imagina-se em seu lugar e ocupa-se totalmente do que está fazendo,

esse sentimento de usurpação também inspira sentimentos de hostilidade contra a pessoa do modelo que não pode eliminar.

O conceito de meio é fundamental para a compreensão de que a pessoa constitui-se a partir da integração de seu organismo com o meio, estando o social, a cultura, sobrepostos ao natural. As ações das pessoas são complementares às do meio, da mesma forma que são determinadas pelo papel e lugar que ocupa no grupo social. Portanto, a pessoa está intimamente integrada ao meio social do qual é parte constitutiva e no qual também se constitui.

Sem dúvida que o papel e o lugar que aí ocupa [a criança] são em parte determinados pelas suas próprias disposições, mas a existência do grupo e as suas exigências não se impõem menos à sua conduta. Na natureza do grupo, se os elementos mudam, as suas reações mudam também. (Wallon, 1975, p. 20).

Nessa perspectiva, é relevante compreender que a constituição da pessoa e a compreensão e construção da cultura se dão concomitantemente às suas condições de existência. O meio social e a cultura compõem as condições e as possibilidades de desenvolvimento.

Para Oliveira (2011, p. 70) os papéis são assumidos por indivíduos na busca por dar às circunstâncias concretas um sentido de acordo com as interpretações que formulam em relação a elas. Nesse sentido, a realidade psicológica de cada ser é colocada como narrativa e dinâmica, introduzida nos contextos histórico, político, cultural, social e interpessoal.

Nas situações em que são criados, os papéis são de conhecimento compartilhado pelos membros da cultura, podendo ser adotados, previstos, atualizados e enriquecidos. No instante em que assume os papéis

Os indivíduos criam um enredo por meio de gestos e palavras, embate e encontro de subjetividades em constante formação. Jogos de papéis são criados tanto na interação adulto-criança quanto na interação criança-criança. Eles têm uma enunciação dinâmica por ser uma atividade intersubjetiva cuja eficácia é garantida pela rede de relações sociais que a instaura e que, ao mesmo tempo, lhe dá sentido (idem, p. 72).

Neste jogo, diversos elementos, como objetos, adereços, gestos, posturas, sons, palavras, fazem o cenário e personagens que medeiam os enredos. A autora faz menção à matriz social em que a criança é introduzida desde o nascimento, a qual gera significados que são atribuídos e assumidos, ao mesmo tempo em que são negados e recriados na interação devido ao confronto de papéis presentes nos processos, que possibilitam dar sentido a si mesmo, ao outro e à situação como um todo. Neste contexto,

[...] desde o nascimento a criança é colocada em uma matriz social – sua família, e depois a creche ou pré-escola – onde, em variados jogos de papéis, são gerados significados que são atribuídos, assumidos, negados e recriados pela criança e seus parceiros na própria interação, pelo confronto de posições presentes no processo de atribuição de sentidos a si mesmo, ao outro como um todo (idem, p. 74).

Neste sentido, o jogo de papéis tem como tema central o papel do adulto que a criança se apropria e traz para seu contexto imaginário, sendo este seu motivo principal no jogo.

Partindo da perspectiva de que o brincar possibilita à criança estar em constante interação com o outro, Corsaro (2007, 2009) traz importantes contribuições acerca da brincadeira de papéis na perspectiva da cultura de pares. Por cultura de pares, o autor refere-se a crianças que produzem e criam seus próprios mundos coletivos num sentido genérico, e embora sejam afetadas pelo mundo adulto (que também afetam), as culturas de pares das crianças têm sua própria autonomia (Corsaro, 2007).

Para o autor a produção da cultura de pares pela criança não é uma questão de simples e pura imitação, pois estas apreendem de forma criativa informações que captam do mundo adulto para poder produzir suas culturas próprias e singulares. “Qualquer grupo de pares particular (que é um grupo coletivo de crianças que produz culturas de pares locais) representará uma geração particular num período histórico particular” (idem, 2007, p. 275). Sobre este fato, leva-se em consideração o momento histórico de cada época, vivenciado de forma diferente por gerações.

O autor defende que a apropriação e o enriquecimento de modelos adultos pelas crianças se referem primariamente a status, poder e controle.

Ao assumir papéis adultos, as crianças adquirem poder (são “emponderadas”). Elas utilizam a licença dramática da brincadeira imaginativa para projetar o futuro – a época em que terão poder e controle sobre si mesmas e sobre os outros. (CORSARO 2009, p. 34).

Em outras palavras, Corsaro assegura que a criança traz para a brincadeira o modelo de adulto que tem conhecimento: aquele que manda, e a criança, aquela que recebe a ordem. Observa ainda que este tipo de jogo possibilita que a criança experimente como os diferentes tipos de papéis sociais agem e se relacionam entre si.

Em suas pesquisas com crianças, observou que o tema mais comum em nas brincadeiras de papéis de crianças na faixa etária de dois a cinco anos volta-se às expressões de poder, ou seja, as crianças trazem para a brincadeira as situações em que os adultos lhe impõem algum poder. Ressalta ainda que “no jogo sociodramático as crianças desfrutam a assunção e a expressão de poder”, através dos papéis hierárquicos. (idem, p. 36).

Corsaro traz um episódio a título de ilustração do que vem a ser estes papéis hierárquicos na brincadeira, referindo-se a crianças que brincam de escola, numa situação em que uma delas assume o papel de professor, sem nunca ter frequentado escola. O meio cultural se encarrega de trazer estas informações para a criança, seja através da televisão, ou de alguma situação entre adultos que presenciou. Neste caso, a criança apresenta a informação, a imagem do que é ser professor que possui: professores são poderosos e dizem às crianças o que elas devem fazer.

Outro aspecto trazido para a brincadeira pela criança, enfatizado pelo autor é o gênero, ou seja, o comportamento das meninas e dos meninos e a forma como estes papéis são ou não estereotipados por gênero. Na perspectiva do autor, as crianças não aceitam ou não compartilham simplesmente esses estereótipos do mundo adulto, mais do que isso parecem desafiá-los e refiná-los ao seu modo.

Um dos exemplos relacionado à concepção de gênero fornecido pelo autor é o episódio dos “dois maridos”, em que um dos meninos que estava fazendo papel de gato desiste do papel e o menino que assumia papel de marido sugere que ele seja um segundo marido, “pois precisam de dois

maridos”. A menina que era a esposa parece não se sentir confortável com a solução e não a aceita, afirmando não poder ter dois maridos por ter uma avó. Ao final ela resolve o problema tornando-se um gatinho (p. 39).

De maneira ampla, o jogo de papéis é, na perspectiva do autor diversão, improvisação, imprevisibilidade e riqueza por possibilitar oportunidades de reflexão e aprendizagem. Partindo desde pressuposto, Corsaro (idem, p. 40) afirma que “o jogo de papéis envolve mais do que a aprendizagem de conhecimentos sociais específicos; envolve também aprender a relação entre contexto e comportamento”. Ao fazer referência a Bateson (1956), concorda que ao brincar de papéis, além de aprender a respeito da posição social específica daquele papel, aprende também que existem papéis.

### *Sobre o método*

Compartilhamos com vários teóricos a concepção de criança como agente de seu próprio desenvolvimento, que cria e transmite cultura desde os primeiros anos e que a brincadeira é um dos espaços de informação em que esses processos ocorrem (Carvalho e Pedrosa, 2002); que durante a brincadeira, as peculiaridades da cultura das crianças podem ser observadas (Brougère, 1998); que as crianças pequenas são capazes de manter uma interação contínua entre si e que seu desenvolvimento social é influenciado por interações com pares (Corsaro, apud Müller, 2007). Sendo assim, acreditamos que a observação de crianças em situação de brincadeira entre pares permite capturar e compreender os sentidos atribuídos às normas, regras e papéis sociais que trazem para suas brincadeiras, em especial os sentidos que atribuem às relações de parentesco, objeto deste artigo.

Para discutir este tema foram selecionados dois episódios vídeo-gravados de brincadeira de faz de conta de crianças de cinco anos, recorte de ampla pesquisa que buscou compreender, à luz da teoria de Henri Wallon, o processo de constituição do eu-psíquico da criança e sua relação com a brincadeira.

A referida pesquisa foi realizada em um ambiente coletivo de uma creche situada em uma universidade federal na cidade de Maceió, que atende

crianças entre 1 e 5 anos. A coleta de dados ocorreu em uma sala especialmente organizada para suscitar a brincadeira de faz de conta. Para isso, foram providenciados ambientes e materiais para quatro áreas de interesse: casinha, beleza e fantasia, brinquedos e blocos e leitura.

A área da casinha foi composta de móveis e objetos que remetem à sala e cozinha. A área da fantasia e da beleza dispunha de uma arara com várias fantasias e adereços. A área dos brinquedos e blocos foi formada com blocos de madeira, jogos variados, etc. Para área da leitura organizou-se um canto com tapete, almofadas, pufes e dois mostruários pendurados na parede com livros de histórias infantis.

As sessões foram videogravadas e tiveram duração média de 20 a 25 minutos cada. Partindo da perspectiva de que a instituição de educação infantil é um lugar privilegiado para a realização de estudos sobre a infância com bases observacionais, o procedimento de análise foi o da observação sistemática a partir de videograções.

Os episódios descritos a seguir referem-se a um grupo de crianças de 5 anos. Serão apresentadas duas sessões de observação que trazem elementos das relações de parentesco. Para efeito de análise dividiremos cada sessão em cenas curtas que descrevem situações de grau de parentesco entre as crianças. A descrição e análise das interações e negociações que se dá entre os pares nos permitem uma aproximação deste complexo processo de construção de significados pela criança dos papéis familiares, que envolvem as relações de parentesco.

### **Análise dos episódios**

A primeira sessão refere-se à segunda semana de videogração do grupo de crianças de 5 anos e está subdividida em 4 cenas, envolvendo quatro crianças do grupo: Giovana (5;9), Anarele (5;9), Marcus Paulo (5;6) e Nilton (5;4).

#### ***Cena 1: Eu não sou o titio não, eu sou o irmão.***

Marcus Paulo está deitado no colchonete da área da leitura, Nilton, com um violão na mão, se aproxima e diz: *“Eu sou filho do Marcus.*

*Eu ganhei uma medalha, não foi Marcus?* Este responde *“foi”*. Levanta, vai para a cozinha, pega o ferro de passar roupas e diz a Nilton: *“vou passar a roupa pra gente... Pra amanhã você ir pra escola, viu?”* e *“passa”* a roupa com o ferro em cima da mesa. Giovana se levanta da cama onde estava deitada, olha para Marcus Paulo e diz: *“papai”*. Este responde: *“sim, filha”*. Giovana continua: *“o quê que eu vou usar para ir pra escola?”* Nilton responde: *“vá com esse vestido, né?”* Giovana faz cara de brava, corre para perto de Nilton, fecha os punhos e diz elevando os braços: *“mas... Tio!”* Marcus Paulo fala: *“é seu irmão ele. É seu irmão, menina”*. Giovana responde: *“sim”*. Anarele ao ouvir o diálogo diz a Nilton: *“vou ligar para o seu pai viu, filho?”* e Marcus Paulo diz: *“não, ele é o meu filho”*, referindo-se a Nilton. Anarele responde: *“não, tem que ser o do pai verdadeiro”*. Marcus Paulo responde: *“não, mas é meu”*. Giovana em frente ao espelho e balançando o vestido diz: *“ai o quê que eu vou usar meu... Oh papai, cadê aquela máquina que você me deu?”* Com as duas mãos na cabeça, roda em círculo e diz: *“cadê a máquina, papai, papai, papai... cadê a máquina papai?”* Baixando o tom de voz. Ao ver que Nilton está sentado com a câmera, Giovana diz: *“ei, aqui está a máquina”* e tira a câmera de Nilton. Marcus Paulo compreendendo que a máquina que “a filha” procura é o ferro de passar roupas, eleva-o na direção de Giovana e diz: *“a máquina né, de passar? Ó aqui filha”*. Giovana responde indicando para o objeto que está na mão dela: *“aqui está a máquina!”* Coloca a câmera no olho, simulando tirar uma foto de Nilton, e diz: *“titio”*. Este faz pose para a foto, colocando a língua de fora e diz: *“eu não sou o titio não, eu sou o irmão”*. Marcus Paulo fala: *“ele é seu irmão”*. Giovana continua: *“tá bom, titio”*. Nilton reafirma: *“sou seu irmão eu, sou seu irmão”*. Giovana diz: *“tá”*. Em tom bem exagerado, balançando o vestido e em voz alta Giovana fala a Nilton: *“ô irmão cadê o meu colar?”* Marcus Paulo é quem responde: *“sei lá, deve tá com sua irmã”*, referindo-se à boneca. Ao perceber que Nilton está com umas medalhas no pescoço, Giovana se põe a correr atrás dele. Nilton foge e ela continua a correr atrás dele. Enquanto correm, sorriem o que sugere uma brincadeira de perseguição entre dois irmãos. Marcus Paulo diz: *“é medalha, é medalha, minha filha”* como se estivesse lembrando a filha que o que ela procura é o colar. Logo “os irmãos” param de correr.

Nesta primeira cena Marcus Paulo assume o papel de pai de Nilton e Giovana se insere no contexto já chamando Marcus Paulo por “pai”.

Diante da afirmativa de Nilton *“eu sou filho do Marcus, eu ganhei uma medalha, não foi, Marcus?”*, Marcus Paulo concorda com o papel que o colega lhe atribui e já o responde neste contexto com a ação de pegar o ferro de passar roupas e dizer a Nilton que irá passar a roupa do “filho” para este ir à



escola. Com essa ação de “passar” a roupa, Marcus Paulo demonstra uma compreensão de pai que cuida dos filhos e dos afazeres domésticos, sem necessariamente incorporar os estereótipos de gênero social, que separam as funções que pertencem a um pai e a uma mãe.

A afinidade que desenvolve com Nilton (pai e filho, respectivamente) traz uma relação de cordialidade, sem expressão explícita de poder. Ao tempo que atribui para si o papel de pai de família, Marcus Paulo também organiza a brincadeira e os demais papéis. Aceita que Giovana seja a filha, porém, quando Anarele diz ser a mãe de Nilton, não a acolhe e reafirma a paternidade em relação a Nilton.

Giovana, que se insere na brincadeira como filha pergunta ao “pai”, o que deverá usar para ir à escola, ou seja, utiliza-se do mesmo argumento que deu concretude ao parentesco entre Nilton e Marcus Paulo. De início, Giovana revela certa incompreensão quanto às definições de papéis e acaba por chamar Nilton de tio, quando naquele contexto, já que este que iniciou a brincadeira chamando Marcus Paulo de pai, esta e Nilton deveriam então ser irmãos. Marcus Paulo rebate a fala da colega: “*é seu irmão, ele. É seu irmão, menina*”, numa atitude que sugere que esteja querendo corrigir Giovana. Afirma-se assim a configuração familiar, mas as regras não parecem ainda claras.

Giovana, no seu papel de filha parece testar a todo instante as atitudes de pai desempenhadas por Marcus Paulo. Sempre recorre ao pai, seja para encontrar objetos perdidos, resolver conflitos e situações entre irmãos, ou pedir auxílio no uso da roupa.

Para Nilton e Marcus Paulo, que iniciaram a brincadeira com a atribuição e aceitação de papéis, os papéis que cada um deverá desempenhar, assim como a irmandade de Nilton e Giovana estão claros. Mas para Giovana ainda não está. A referência a Nilton como tio por repetidas vezes pode tanto expressar uma confusão de papéis ou uma provocação. Parece que a aceitação da condição de irmã de Nilton só se concretiza posteriormente, no momento em que Giovana constata que Nilton está com uma medalha no pescoço e lhe surge a ideia de que tal objeto é o colar que tanto procurava. Para concretizar esta ideia, pergunta a Nilton, seu irmão, onde está o colar e passa a correr atrás do “irmão” para pegá-lo. A situação criada pela menina é de dois irmãos

que querem o mesmo objeto e Marcus Paulo, no papel de pai e no exercício de seu poder hierárquico que desempenha sobre os filhos, deverá resolver a situação, conforme foi feito na brincadeira.

### **Cena 2: E você, cale boque.**

Giovana finge telefonar para alguém. Anarele diz: *“filha, quem mandou você mexer no meu telefone?”*. Giovana larga o telefone e simula passar perfume. Anarele tenta tomar das mãos de Giovana o frasco de perfume que ela simula passar. Esta então diz: *“mamãe, me dá o meu perfume, eu já vou sair toda chique, toda bela e toda bonita, nem me faça mais pergunta”*. Anarele grita: *“filha, pare com isso!”*. E sai com a bolsa pendurada e a empurrar o carrinho de bebê. Giovana fala ainda mais alto e faz gestos com as mãos em frente à Anarele: *“olhe como fala com a sua filha, com a sua filha...”*. Anarele responde: *“e você, cale boque”* (expressão que utiliza para falar: cale a boca).

Nesta cena, Giovana permanece no papel de filha e Anarele desempenha o de mãe. Esta última assume uma postura de mãe autoritária que exerce poder sobre a filha.

Neste episódio vemos claramente as relações de poder que os papéis familiares podem representar, como indicado por Corsaro. No papel de mãe, Anarele pede várias vezes para a “filha” se calar, assim como no momento em que solicita que Giovana pare de falar em tom de voz alto com ela, já que ela era sua mãe. Ela pratica o papel de mãe autoritária com atitudes impositivas, que expressa que um filho deve respeito a mesma.

O exercício de poder realizado por Anarele pode ser percebido ainda quando a filha (Giovana) pega o telefone e em seguida o perfume e como mãe tenta impedi-la de fazer algo sem ter lhe pedido autorização. Giovana, apesar de estar em uma situação inferior à colega no pólo hierárquico, revida o que Anarele diz ao garantir, ao invés de pedir, que irá sair e dizer que a “mãe” não lhe faça mais pergunta, o que sugere que não lhe deve satisfação.

Anarele, por sua vez, parece não se conformar com a atitude da filha e como forma de elevar sua posição, aumenta o tom de voz e ordena que a “filha” pare, neste caso de rebatar ao que ela diz. Giovana mais uma vez se impõe e fala ainda mais alto com aquela a quem, supostamente, na

compreensão do papel de filha que Anarele possui, lhe deve obediência, a mãe.

Tem-se assim um confronto de perspectivas de papéis no âmbito das hierarquias familiares. Giovana, ao enfrentar a autoridade da mãe, pois levanta o dedo e aponta para a colega no instante em que fala com o tom de voz elevado. Em contraposição, Anarele ao insistir que a filha lhe obedeça e que cale a boca, impondo sua autoridade, faz valer a compreensão dos papéis de mãe e filha que possui e testa sua concepção das relações de poder do mundo adulto.

### ***Cena 3: Então cuide aí da nossa filha que eu vou trabalhar.***

Giovana pula no colchonete da área da leitura e Marcus Paulo diz: “sai da minha cama minha filha”. Giovana diz: “e você, papai?” Anarele fala: “cale boque filha, oxe!” Marcus Paulo olha para a boneca que está no carrinho que Anarele segura e pergunta: “é nossa filha?” Anarele responde: “é”. Marcus Paulo diz: “é minha” Anarele fala: “de nós dois, eu sou a mãe” [...] Marcus Paulo que estava deitado na sua “cama” levanta-se, pega as “ferramentas” que o filho tinha entregue a ele, e diz à Anarele: “então cuide aí da nossa filha que eu vou trabalhar”. Dirige-se para a área dos brinquedos e Anarele o segue respondendo: “não, não, não, não, de jeito nenhum, vai não”. Este volta para a área da cozinha e diz: “já terminei meu trabalho”, colocando as “ferramentas” em cima da mesa.

Mais uma vez, a expressão de poder prevalece nas brincadeiras que envolvem a compreensão das relações de parentesco. À medida que Marcus vê a filha no colchonete, e pede que esta “saia” de sua cama, utiliza-se da condição hierárquica que se encontra para exercitar seu papel e obter direitos a quem está em uma situação inferior a ele.

Anarele, que na cena anterior buscou afirmar seu poder de mãe diante de Giovana, parece encontrar na atitude de Marcus Paulo um meio para se impor à Giovana e reafirmar sua condição de mãe. Ao acordarem os papéis de pai e mãe, Marcus Paulo e Anarele trazem as relações de gênero que permeiam a situação de brincadeira. No instante em que Marcus Paulo diz a Anarele que cuide da filha que irá trabalhar, parece revelar sua compreensão das relações que um casal desenvolve em

grande parte das famílias brasileiras: a mãe cuida dos filhos, enquanto o pai vai trabalhar.

Anarele, que parece querer se impor também ao pai de sua filha, fala por repetidas vezes que este não irá ao trabalho e enfatiza com a frase: “de jeito nenhum”. Nesta situação, as crianças estão a testar os papéis sociais, suas funções e características trazendo-os para o contexto de brincadeira.

Vê-se nesta cena que pai e mãe, especialmente esta última, expressam sua autoridade por meio de usos de imperativos e entonações fortes, como Anarele nesta cena e na anterior. Parece, conforme sugere Corsaro (p. 39) que “elas querem criar e compartilhar emocionalmente o poder e o controle que os adultos têm sobre elas”.

#### **Cena 4: *Pai faz um suquinho pra mim, por favor?***

Marcos Paulo dirige-se ao armário e fala a Giovana: “*filha vou fazer sua comida, viu?*” Esta pega a máquina fotográfica com a qual brinca, entrega nas mãos de Marcus Paulo, senta-se à mesa e diz: “*pai cadê meu suco? Pai faz um suquinho pra mim, por favor?*”. O menino responde: “*tá, vou fazer*”, colocando a câmera na mesa. Pega o liquidificador e “faz” o suco da “filha”. Logo “derrama” o “suco” na taça que está próxima à Giovana produzindo um som onomatopéico: “*txii... Se quiser mais tem na geladeira, viu minha filha?*” esta “tomando” o suco responde afirmativamente: “*hunrum*”. Anarele se aproxima, observa os dois e diz para Nilton: “*eu quero Nescau, já pedi*”. Marcus Paulo responde: “*tá, vou fazer*”. Pega o liquidificador, balança-o, “derrama” o conteúdo em outra taça e diz para Nilton: “*já fiz filho, já fiz pra você*” pega a câmera fotográfica e avisa a Giovana: “*agora eu vou sair, viu? Obedeça a sua mãe, vou sair pra tirar foto*” e retira-se da área da cozinha.

Assim como em todas as cenas, os papéis das brincadeiras estiveram voltados para as relações de parentesco e Marcus Paulo mantém o papel de pai.

Pensando-se na estrutura familiar de outrora e da atualidade, na maioria das famílias brasileiras o pai continua sendo o provedor da família, portanto, aquele que trabalha fora de casa e por isso não assume os afazeres domésticos junto aos filhos como fazer lanche, passar roupa, etc. Nas cenas

apresentadas, Marcus parece se contrapor a tais estereótipos de gênero e continua a agir conforme um modelo de pai que faz a comida dos filhos, atende a seus pedidos, arruma-o para ir à escola, assumindo uma função de cuidar com muito mais ênfase do que Anarele, que representa o papel da mãe, aquela que culturalmente se encarrega de tais tarefas.

Como se revelou um “pai” esmerado na brincadeira que organizou, possivelmente isto possa ter incitado em Giovana algumas atitudes de ser “cuidada” por este pai. Esta atitude de deixar ser cuidada revela que a menina incorporou a personagem, imitando atitudes de uma filha que precisa de atenção e cuidado. Pode-se perceber isso por diversos momentos: quando esta pergunta ao “pai” o que irá vestir, em seguida pergunta pela sua câmera fotográfica; quando pede para o pai lhe fazer suco.

Estes elementos permitem dizer que a experiência imitativa na qual as crianças se envolveram se propaga socialmente, ganha a adesão de outros parceiros que se interessam pelo tema. A capacidade de representar situações, personagens e atribuir significados através de meios verbais ou gestuais é coletivamente consolidada e cada um o faz de acordo com o papel que desempenha. Tais ações, ancoradas na matriz social, incorporadas pelas crianças, seja como mãe, pai, irmãos, esposa ou esposo, vão sendo ressignificadas em suas relações com os parceiros e de acordo com as vontades daqueles que as desempenham.

A segunda sessão ocorre na quarta semana de videogravação do grupo de crianças de 5, está subdividida em 1 cena, envolvendo todas as crianças do grupo: Giovana (5;9), Anarele (5;9), Cláudia(5;5), Marcus Paulo (5;6) e Nilton (5;4).

### ***Cena 1 – Tio também pode ter filho.***

Anarele, Cláudia e Giovana estão vestidas com roupas da área da fantasia. Cláudia segura o carrinho de bebê com a boneca. Marcus Paulo sentado à mesa olha para as colegas e, com o dedo indicador levantado, indaga: “*quem é a tia? Que eu sou o tio.*” Levanta, toca na cabeça de cada colega e diz os papéis de cada um: “*mãe* (para

Anarele), *babá* (para Giovana), *tia* (para Cláudia) e *meu filhinho* (para Nilton)”. Giovana diz: “*eu sou a babá? Eu sou a babá do Nilton!*” Anarele, diz: “*e eu sou a mãe do Nilton*”. Giovana abre um lenço da área da fantasia e diz com empolgação: “*olha, eu vou usar!*” E coloca em seu pescoço. Marcus Paulo retorna para sua cadeira, senta-se. Em seguida, levanta-se e diz se reportando à pesquisadora, que permanece neutra: “*ô tia eu sou prefeito. Cadê o celular, que eu preciso do celular. Cadê o celular tia?*” Dirige-se para a área de brinquedos e blocos para procurar o celular, pega o aparelho de telefone fixo e leva para a mesa do computador em que se encontrava sentado. Nilton toca um violão e pergunta aos colegas: “*quem quer fazer uma banda comigo?*” Marcus Paulo fala: “*era o meu filho que, era de ban...[banda] teu brinquedo era na banda. Tu brincava de banda, aqui no meu trabalho*”. Tira o telefone do gancho e finge discar para alguém. Diz algo que não se consegue compreender e finaliza: “*alô, sim, xau*”. Passa o telefone para Nilton que está sentado ao seu lado e diz: “*mamãe quer falar com você. Mamãe*”. Nilton larga o violão que estava a tocar em cima da mesa, pega o telefone e diz: “*mamãe, mamãe, mamãe...*” Solta o telefone fora do gancho em cima da mesa e retoma seu violão. Marcus Paulo levanta da cadeira, e sai em direção à cozinha, chega perto de Cláudia e lhe diz: “*menina, o nosso filho chamou por você no celular*”. Anarele, que está toda enfeitada de badulaques, intervém e diz: “*eu sou a mãe*”. Marcus Paulo retruca: “*você não é a mãe*”. Anarele responde: “*sou*”. O menino continua: “*você é a mãe de outra pessoa. Eu sou tio*”. Aponta para Nilton e diz: “*tio também pode ter filhos*”. Anarele diz: “*não, só mãe*”. Marcus Paulo discorda: “*ah não!*” Cláudia que está a mexer nas panelas em cima do fogão diz pegando no carrinho em que está a boneca: “*eu sou a mãe dela*”. Marcus Paulo diz: “*ela já é*”, reafirmando que Cláudia é a mãe. Giovana diz: “*eu sou a cabeleireira*”. Marcus Paulo insiste: “*a Cláudia já disse que já era, não foi Cláudia? É a Cláudia que é a mãe dos meus filhos*”.

Nesta cena, assim como nas situações que lhe antecederam, a brincadeira surge a partir de um convite, desta vez, feito por Marcus Paulo, a brincar com os papéis familiares.

No instante em que pergunta quem será a tia e afirma que será o tio, Marcus parece acreditar que um tio necessita de uma tia para compor a brincadeira que se assemelha ou pelo menos faz referência a seu contexto social. Este dá indícios de que quer desenvolver uma brincadeira de relação conjugal, porém, diferentemente das cenas anteriores que tais relações eram expressas pelos papéis de pai e mãe, este a representa nomeando a si e procurando uma colega para serem, respectivamente tio e tia. Tais papéis se modificam apenas no título de parentesco no que diz respeito a cenas anteriores, pois o menino continua a desempenhar o papel de pai e uma

relação conjugal. A diferença é que ao invés de pai da família agora é o tio da família. Além disso, designa outros papéis que complementam a estrutura familiar: o papel de mãe para Anarele, de babá para Giovana, de tia para Cláudia e filho para Nilton. O papel de babá é novo papel, até o presente momento não havia aparecido nas brincadeiras. Apesar de não ser um papel de parentesco que se dá por consanguinidade, mas se faz presente no seio das famílias que as crianças têm referência. Giovana, que antes era filha, parece ficar surpresa com a nova atribuição “Eu sou a babá?”, mas rapidamente se situa na configuração familiar. “Sou babá do Nilton” e anuncia que vai usar um lenço, como que para dar um diferencial, uma marca que caracteriza seu novo papel. Anarele que não tinha recebido nenhum papel se insere na brincadeira como mãe de Nilton. Possivelmente não se apercebe que o papel designado a Cláudia como tia, lhe dá autoridade de conjugue, conflitando com ela em relação à maternidade de Nilton.

A configuração familiar está posta, mas Marcus Paulo atribui a si mais um papel: o de prefeito. Para este papel se instala em um “escritório” que organizou com uma mesa e teclado do computador e materiais como canetas, lápis e o aparelho de telefone fixo.

Observa-se que mesmo sendo o prefeito, não se exime dos demais papéis familiares. Incorpora a banda do filho ao seu escritório, coloca o filho em contato telefônico com a mãe e reclama desta (Cláudia) a falta de atenção para o papel que lhe fora atribuído: tia e mãe de Nilton. Entretanto, um impasse se coloca no momento em que Anarele afirma ser a mãe na brincadeira e percebe que seu papel está ameaçado. Afinal, quem é mãe de Nilton? Na sessão anterior o próprio Marcus Paulo havia designado este papel para ela. Nesta sessão, Marcus Paulo atribui o papel de mãe de seus filhos a Cláudia, e informa que a colega pode ser a mãe de outros filhos, mas não dos dele. Para Marcus Paulo, a mãe de Nilton é Cláudia, portanto, se Anarele é mãe, ela é de outra pessoa. Ele é o tio, que *“também pode ter filhos”*.

Novamente, duas perspectivas entram em conflito, pois as crianças parecem não compartilhar o mesmo significado sobre “ter filhos”. Para Marcus Paulo, tio pode ter filhos porque um tio também pode ser pai. Neste caso, ele como tio e Cláudia como tia, têm filhos em comum. Para Anarele, *“não, só*

*mãe*” pode ter filhos, pois possivelmente, sua referência está associada tão somente ao parto e à maternidade.

### *Algumas considerações*

As análises dos episódios referidos acima mostram que nas brincadeiras de casinha as crianças assumem papéis de acordo com as referências e contatos que possui. Nisso, destacam-se as relações familiares e de parentesco, sobre as quais, as crianças constroem sua compreensão e a comunicam através da negociação de significados a partir da brincadeira.

As brincadeiras que têm como temática as relações de parentesco, constituem um rico meio de construção de significados sobre o papel de cada integrante de uma família. Possibilitam à criança realizar o exercício de reconhecimento dos papéis sociais de um meio familiar e as relações de parentesco entre eles: pai, mãe, filho(a), irmão(a), tio(a), sobrinho (a). Neste sentido, as crianças estão a construir sua compreensão sobre parentesco e comunicando-a através da negociação de significados a partir da brincadeira. Tal compreensão não se dá de forma imediata, o que pode ser atestada nas situações em que as crianças não compartilhavam dos mesmos significados. Tal compreensão se dá na constante interação entre os pares. É nesse contexto que os papéis são ressignificados e testados à medida que as crianças criam situações e os exercitam.

As brincadeiras infantis privilegiam o espaço familiar da casa, do trabalho, sendo uma reprodução do mundo real que sofre transformações imaginárias por aqueles que o manipulam. A cada época, a cultura se modifica e se transforma e as crianças imitam, criam e participam da cultura de sua infância. É inevitável que ocupe um lugar de destaque nas suas brincadeiras infantis os papéis familiares, juntamente a outros papéis que se inserem no seio da família, como o de babá, de empregada doméstica, de médico, professor, pois são as referências da criança na primeira infância, os quais são também estimulados pelos brinquedos que proporcionam a representação do mundo adulto.

Na brincadeira infantil as figuras de pai e de mãe encontram-se no topo de uma hierarquia e de autoridade, com isso, ao assumir tais papéis, as



crianças demonstram autoridade para com as demais que estão a assumir papéis considerados secundários, como o de filhos. Neste instante, é comum observar como os que assumem o lugar de pai ou mãe utilizam deste “poder” para fazer algo que enquanto filho, na “vida real”, não poderia. É neste momento que a criança respeita e negocia hierarquia, negocia regras, papéis, organiza a rotina, tendo a possibilidade de criar e experimentar um modelo de família. Entende-se, pois que ao brincar, a criança repete e recria padrões de comportamento típicos do modelo de família do qual tem conhecimento e faz parte do seu meio cultural.

O ambiente organizado e os materiais dispostos são propulsores da brincadeira, da assunção de papéis e da construção de enredos. Sobre esta perspectiva, pode-se dizer que, embora a brincadeira aconteça independente dos objetos, pois a criança possui uma motivação intrínseca para brincar, que é alimentada nas constantes interações que estabelece com o outro, um espaço intencionalmente estruturado para tal potencializa esta atividade. Entretanto, não é suficiente apenas a organização dos espaços, a diversidade de brinquedos, mas sim, que estas condições estejam associadas a práticas pedagógicas que proporcionem o desenvolvimento, que respeite os reais interesses da criança.

Esse pressuposto tem implicações diretas à prática pedagógica da Educação Infantil. Se o brincar é a atividade principal da criança nesta etapa da sua vida, que a permite reconhecer pessoas, objetos, papéis sociais, construir significados, criar cultura, então, deve ser utilizado como forma de o professor conhecer a criança, observando-a, reconhecendo suas competências, suas singularidades, seu jeito de ser e construir significados sobre o mundo que a cerca. Dessa forma pode colaborar para algo que vai além da aquisição de conteúdos programados, que é a construção da sua identidade e a ampliação do seu repertório cultural, social.

Referências:

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 5. Ed. – São Paulo: Cortez, 2004.  
(Coleção Questões da Nossa Época; v. 43).

CARVALHO, A. M. A. & PEDROSA, M. I. Cultura no grupo de brinquedo. **Estudos de Psicologia**. Natal, 7: 1, p. 181-188, 2002.

Corsaro, Willian. Reprodução Interpretativa e cultura de Pares. \_\_\_\_\_. In: **Teoria e Prática na pesquisa com crianças: diálogos com Willian corsaro**. Fernanda Müller, Ana Maria Almeida Carvalho (orgs.). São Paulo: Cortez, 2009.

MÜLLER, FERNANDA. **Entrevista com Willian Corsaro**. Educação & Sociedade, ISSN 0101-7330, vol.28 no.98 Campinas Jan./Apr. 2007.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Jogos de papéis: um olhar para as brincadeiras infantis**. São Paulo: Cortez, 2011.

WALLON, Henri. Psicologia e educação da infância. In: \_\_\_\_\_. **Psicologia e educação da infância**. Tradução Ana Rabaça. Lisboa: Estampa, Lda., p. 9-21, 1975.

\_\_\_\_\_. O brincar. In: \_\_\_\_\_. **A evolução psicológica da criança**. Tradução Cláudia Berliner; revisão técnica Izabel Galvão. São Paulo: Martins Fontes, p. 54-70, 2007.

\_\_\_\_\_. As relações entre significante e significado. In: \_\_\_\_\_. **Do ato ao pensamento**: ensaio de psicologia comparada. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 169-186, 2008.