

Brincadeiras de desenhos animados: Barbie, Susy, Hot Wheels e Pokemón

Pedro Xavier Russo Bonetto

EMEF Olavo Pezzotti

A experiência curricular em questão aconteceu com duas turmas do primeiro ano do ensino fundamental, 1º A e 1º B, em uma escola da rede municipal de São Paulo e durou um semestre inteiro. O currículo produzido tomou como pressuposto o projeto político pedagógico da instituição.

Avessos a perspectiva de “homogeneização” dos educandos, trabalhamos com a perspectiva de escola inclusiva para todos, na qual as diferenças são desejáveis e desejadas, considerada a diversidade biopsicossocial que compõem *sine qua non* a condição humana. A padronização que buscamos em nossas ações é a do compromisso com a vida, a qualidade do exercício da cidadania e da promoção do ser humano (p. 16)¹.

Outro texto que fundamentou as experiências pedagógicas foi o documento curricular do município denominado de *Currículo da Cidade*.

Alguns signos da linguagem corporal são mais próximos e mais significativos para uns que para outros, e partilhar da experiência pedagógica, a partir da história e memória corporal dos grupos sociais presentes na escola, pode ser uma escolha feliz para introduzi-los no universo de conhecimento da cultura corporal (p. 65)².

Tratando especificamente sobre este último, é comum que documentos curriculares misturem perspectivas antagônicas³. Vale mencionar que isso acontece com o atual currículo oficial do município de São Paulo. Ainda que manifeste explicitamente os objetivos da Educação Física dentro da área de Linguagens, o texto acaba misturando objetivos e concepções contraditórias no que se refere às noções de sujeito, conhecimento, função do componente, papel do professor, entre outras.

Em uma sociedade cujas relações sociais são hierarquizadas, refletindo uma apropriação desigual do patrimônio cultural, a escola acaba não escapando a

¹ EMEF OLAVO PEZZOTTI. **Projeto Político Pedagógico**, 2019.

² SÃO PAULO. **Currículo da Cidade** – Educação Física. São Paulo: SME-COPED, 2017.

³ É possível que durante o processo de construção destes documentos, os interesses dos diversos grupos (professores, assessores, políticos, representantes da academia, etc) que participam da criação do currículo sejam conciliados. Isso aparece no texto dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, 1999) e na recém-publicada Base Nacional Curricular Comum (BNCC, 2017).

essa lógica. Daí decorre as práticas corporais serem distintas de acordo com o espaço social que ocupam. Nesse jogo de interesse em tornar esta ou aquela linguagem mais ou menos legítima, privilegiam-se alguns esportes em detrimento de outros, hierarquiza-se o esporte em detrimento dos outros temas da cultura corporal e determina-se quem pode praticar, quem tem o privilégio para se aprofundar em determinados temas ou, até mesmo, quantas vezes determinada prática corporal estará no currículo (p. 66).

Todavia, quando o documento indica os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para os diferentes anos e ciclos do ensino fundamental, novamente as questões do cuidado com a saúde retornam, sob a tutela de que tudo pode ser considerado discurso. Dessa forma, é importante dizer que fizemos um recorte do documento supracitado, valorizando os objetivos do componente que acenam para as práticas corporais enquanto artefatos da cultura, produzidos e ressignificados constantemente, a partir da multiplicidade de formas de experiência.

Assim, buscamos no texto aquilo que acreditamos que potencializa uma educação crítica e engajada na formação de sujeitos solidários, sensíveis às infinitas condições de diferença.

Princípios Éticos: de justiça, solidariedade, liberdade e autonomia; de respeito à dignidade da pessoa humana e de compromisso com a promoção do bem de todos, contribuindo para combater e eliminar quaisquer manifestações de preconceito e discriminação (p. 28).

Voltando à experiência pedagógica, começamos conversando com as crianças sobre as práticas corporais que tinham acesso, que tinham feito na escola de Educação Infantil, quais a família costumava praticar, quais elas gostavam de fazer fora da escola, entre outras provocações. Com pouca paciência para conversar, as crianças disseram que conheciam algumas brincadeiras e que adoravam brincar na escola, mas rapidamente levantavam e começavam a correr.

Logo nas primeiras tentativas, eles e elas começaram a inventar brincadeiras que tradicionalmente chamamos de “brincadeiras de faz de conta”. De modo geral, eram brincadeiras, que iam sendo criadas na hora, a partir de desenhos animados, jogos de *videogame*, canais de *youtube* e brinquedos.

Um dos primeiros grupos, composto por algumas meninas ensinou e propôs a brincadeira de Baile da *Susy*. Explicaram que eram um grupo de meninas de um desenho animado, que iam para a escola, faziam compras, andavam de carro, faziam festas, entre outras. Alguns meninos disseram que não queriam brincar disso e se recusaram a participar. Outros toparam, inventaram personagens, participaram das brincadeiras sem problemas. Fizemos essas brincadeiras durante algumas aulas.

Em outra aula, outro grupo formado por meninos fez o mesmo, disse que iam brincar de *Hot wheels*. E que a brincadeira consistia em correr simulando ter carros, velozes, apostando corrida, fingindo estar no trânsito. Novamente, um outro grupo de crianças não quis participar, inclusive algumas meninas que estavam no grupo anterior.

Perguntei por que não participavam. Uns disseram que não gostavam desses personagens, outros diziam que eram brincadeiras de bebezinhos. Perguntei também se achavam que essas brincadeiras eram para todos ou se a *Barbie* era para meninas e a de *Hot wheels* exclusiva para meninos. Disseram que não, que todas as brincadeiras poderiam ser feitas por todo mundo. Disseram que o problema era o desenho animado ou o brinquedo que eles não gostavam.

Nesse interim, fomos experimentando outras brincadeiras, um grupo disse futebol, que poucos quiseram participar, outro disse pular corda, que também acabou virando uma história sobre amarrar prisioneiros. Como tínhamos feito várias brincadeiras inspiradas nos desenhos animados, brinquedos e jogos de videogame, os próprios estudantes perguntavam: “Professor, de qual desenho nós vamos brincar hoje?”.

Assim, ao longo das vivências, definimos o tema mais geral: brincadeiras de desenhos animados. Nas aulas seguintes, sentamos e conversamos sobre as brincadeiras que tínhamos feito até o momento. Os alunos e alunas disseram que algumas brincadeiras não faziam na EMEI, que elas eram inventadas. Contaram que iam inventando as histórias juntos, distribuindo as coisas mais legais para fazer entre eles para que todos participassem. Por exemplo, na brincadeira da Festa da *Barbie*, elas revezavam para saber quem seria a Barbie, Hikki, Raquelle, Stacie, Skipper, Chelsea, enquanto os meninos eram o Ryan e o Ken. Isso porque achavam que era mais legal ser alguns personagens do que outros. Além disso, revezavam quem conduzia a história, ou seja, quem era responsável por inventar todo o enredo da brincadeira, como as festas, as falas e situações.

Seguindo com as aulas, perguntamos se havia outros desenhos e personagens que poderíamos brincar e se era possível misturar os desenhos e criar histórias com toda a turma. Por exemplo, misturar a *Susy* com a *Barbie* e o *Hot wheels*. Disseram que sim, uns deram a ideia de brincar de *Ben10*, outros de *Lucas Neto* e de *Liga da Justiça*.

Tudo misturado, personagens de diferentes desenhos, canais, filmes interagindo. As crianças mudavam de personagem sem qualquer autorização/aviso para ninguém, uns eram dois, três, vários personagens de uma só vez. Não havia mais uma pessoa específica que inventava o enredo. Na verdade, tornaram-se vários enredos no mesmo pátio. Brincamos assim por muitas aulas.



Alunos e alunas brincando misturando os personagens de diversos desenhos animados

Eis que em um dia fui chamado à diretoria da escola por incentivar as crianças a utilizarem um espaço que existe em cima das quadras da escola. Se trata de um espaço íngreme, com mato, árvores e terra e que, de forma geral, ninguém pode ir. A direção me perguntou se eu havia autorizado as crianças a utilizarem aquele espaço, pois quando foram retirá-las no horário do intervalo, disseram que estavam brincando de desenhos animados e que o professor tinha deixado.

Conversando com os estudantes, descobrimos que eles e elas tinham um grande interesse em usar o “morro” da escola. Disseram também que nunca podiam brincar ali, que era proibido subir, mas que alguns alunos subiam quando estavam no recreio e não ficava ninguém olhando.

Pensando nessas falas e procurando dar continuidade às atividades que estávamos desenvolvendo, resolvemos fazer as brincadeiras de desenhos animados no “morro” da escola. Com a devida supervisão e autorização da gestão, passamos a fazer as nossas aulas no local. As reações dos alunos e alunas deixavam claro que ocupar aquele espaço era algo realmente importante. “Nossa professor! É a primeira vez que eu venho aqui”, “A vista daqui de cima é linda, dá *pra* ver tudo”, “É muito legal brincar aqui, tem árvores, dá *pra* escorregar, correr... e não é perigoso”. O combinado com a direção e os alunos e alunas passou a ser que só poderiam subir no “morro” com algum adulto da escola acompanhando.



Alunos e alunas brincando no “morro” da escola

Ao passo que as aulas aconteciam, os personagens dos desenhos mudando-se modificavam. Algumas crianças, inspiradas pelo ambiente com árvores, começaram a brincar de *Pokémon*⁴. Um dizia que era o *Pikachu*, outros o *Bulbasaur*, *Charmander*, *Meawth*, *Mega Pidgeot*, *Mewtwo* outros diziam que eram caçadores *pokémon*.

A brincadeira rendeu muitas aulas, novamente, a história ia sendo elaborada conforme as próprias crianças brincavam, não havia uma regra preestabelecida, eles e elas mudavam de personagem do jeito que queriam. De maneira geral, eles escolhiam se eram *pokémons* ou treinadores, depois corriam pelo terreno, se escondiam nas árvores, nos arbustos, subiam em uma parte do muro da escola, batalhavam, inventavam golpes e superpoderes. Alguns explicaram os tipos de *pokémons* (fogo, água, terra, elétrico, grama, venenoso, os voadores, insetos, psíquicos, entre outros), a vantagem ou desvantagem que cada tipo possui em uma batalha.

Identificando que nem todas as crianças tinham assistido o desenho, por indicação das próprias crianças, assistimos na escola o filme “Detetive *Pikachu*”⁵.

⁴ Na tradução livre: monstros de bolso; monstros pequenos.

⁵ Sinopse disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-248825/>. Acesso em 22/03/2020.



Alunos e alunas assistindo ao filme do Pokémon

Depois do filme, vimos que além de empolgar as crianças, a assistência deu mais elementos que pudessem incluir na brincadeira, pois viram outros personagens, batalhas, golpes etc. Nessa mesma época, alunos e alunas trouxeram para a escola alguns *cards* (cartas) de *pokemon* que compraram em bancas de jornal ou lojas de brinquedos. Neles, há o desenho de um personagem (treinador ou *pokemon*), o nível de energia (vida), o nome do golpe principal e a quantidade de dano que esse ataque pode gerar. Com o passar das aulas, mais e mais alunos e alunas trouxeram cartas. No primeiro momento, eles e elas apenas demonstravam qual *pokemon* eram a partir das imagens, depois, deixaram de correr pelo terreno da escola e começaram a se juntar para jogar as cartas. Em uma das aulas, nos juntamos no chão da quadra e as crianças foram convidadas a ensinar o jogo.

Supreendentemente, ninguém conseguia ler os nomes que estavam nas cartas, eles e elas simplesmente comparavam o nível de vida e quem tivesse o *pokemon* mais poderoso ganhava. Longe de querer corrigir a forma como estavam brincando, mostrei e li em voz alta as regras que estavam descritas no verso das cartas. A partir daí, começaram a entender a utilidade de algumas cartas que desconheciam, logo, não gostavam delas. Por exemplo, perceberam que era necessário possuir cartas de treinadores, de *pokemons* e de energia.



Alunos e alunas jogando *cards*

No dia seguinte, convidamos quatro alunos do 8º ano do ensino fundamental que conheciam o jogo para nos ajudar com as regras. Participando da aula, eles explicaram que as cartas do baralho (*deck*) eram embaralhadas e cada jogador ia virando uma por vez, até que pudessem fazer os golpes com aquela quantidade de energia. Isso deixava o jogo mais demorado, mais equilibrado também, pois um *pokémon* mais fraco poderia ganhar de um mais forte desde que tivesse mais sorte com as cartas de energia. Nos ensinaram também sobre as diferentes coleções e marcas de cartas, pois as marcas não tinham o mesmo valor de energia e isso impossibilitava misturá-las. Jogamos dessa forma por algumas aulas, mas tivemos um grande problema já no início, a falta de cartas, uma vez que cada jogador precisava ter um *deck* cheio de possibilidades para conseguir atacar ou se defender.

Nas aulas seguintes, os alunos e alunas relataram que não tinham cartas suficientes porque não eram tão baratas. Conversamos sobre o preço das cartas e que nas lojas, quanto mais poderosos são os *pokémons*, quanto mais raros, mais caras eram as cartas. Nesse dia um dos alunos disse que não tinha cartas porque sua mãe tinha dito que com o preço de uma carta dava para comprar “um monte de comida”, as demais crianças caíram na risada. Nesse dia, fizemos uma pesquisa pelo celular e conversamos sobre o assunto. Mostramos que realmente, a fala da mãe do nosso colega de turma não estava errada, o preço de um pacotinho com três cartas na banda de jornal próxima à escola era quatro reais e cinquenta centavos. Nas lojas de brinquedo, onde as coleções eram melhores, o valor de um *deck* podia chegar a quatrocentos reais.



Cards do LOL

Enquanto alguns meninos e meninas estavam levando as cartas e brincando com elas, certas meninas também levavam *cards* de outras personagens, como as bonecas da marca Lol⁶. Explicaram que o funcionamento da brincadeira era o mesmo, cada personagem tinha uma pontuação e quem tivesse a carta com mais pontos ganhava.

Foi nesse contexto que uma das alunas perguntou se que podíamos desenhar nossas próprias cartas e que ela tinha visto na televisão uma matéria com um menino que fez figurinhas da Copa do Mundo de Futebol. A ideia agradou as crianças e combinamos de fazê-las nas aulas seguintes. Com papel sulfite, canetinha colorida, giz de cera e lápis de cor, os alunos e alunas pintaram suas cartas, desenhando treinadores e treinadoras, cartas de energia e *pokémons*.

⁶ "Lil Outrageous Little", em português, algo como "Pequenas Exorbitantes".



Alunos e alunas confeccionando as cartas em aula

Cada estudante confeccionou a quantidade de cartas que desejou e a parte mais interessante dessa produção foi perceber que mesmo os alunos e alunas que conheciam bem os personagens do desenho e do jogo decidiram inventar os seus próprios monstrinhos. Outra coisa interessante que fizeram foi desenhar cartas de pokémons lendários que, como já tínhamos visto, eram cartas mais caras e difíceis de encontrar. Com as nossas cartas prontas, jogamos diversas vezes misturando no *deck* cartas compradas e cartas desenhadas pelos próprios estudantes.



Alunos e alunas mostrando as cartas confeccionadas em aula.

Depois de tanto brincar com as cartas, alguns estudantes deram a ideia de voltarmos a brincar de *pokémons* no morro da escola. Dois alunos que estavam fazendo suas cartas, ao terminarem antes dos demais colegas, fizeram despretensiosamente um rosto de *Pikachu*, pintaram e usaram como máscara. Observando aquilo, as crianças da turma ficaram muito animadas com a possibilidade de usarmos máscaras de *pokémon*. A essa altura, as crianças da escola já conheciam bem os nomes, tipos, poderes e golpes. Assim, cada uma fez uma máscara. Nas primeiras aulas usamos sulfite, mais tarde usamos papel cartão. Depois de prontas, retornamos ao morro da escola e brincamos daquela forma, onde cada um inventava sua participação, criava o enredo e batalhas.



Alunos e alunas brincando com as máscaras no “morro” da escola

Avaliando as atividades desenvolvidas nessa experiência curricular, podemos afirmar que a tematização das brincadeiras desenhos animados se deu sempre a partir da fala dos estudantes sobre as brincadeiras e os brinquedos. Tudo, inclusive os registros pedagógicos, foram pensados a partir do que emergia do conhecimento que os alunos e alunas possuíam (cartas, regras, características dos personagens e máscaras). É possível notar que eles e elas aprenderam e criaram muitos elementos, sobretudo, os gestos e as diferentes formas de brincar com os desenhos animados. A utilização de um espaço que era proibido também foi algo marcante para algumas crianças, isso ficou muito claro quando disseram que a atividade que eles e elas mais tinham mais gostado foi a caçada *Pokemón* no “morro”.