

Vol 6 Issue 6 March 2017

ISSN No : 2249-894X

*Monthly Multidisciplinary
Research Journal*

*Review Of
Research Journal*

Chief Editors

Ashok Yakkaldevi
A R Burla College, India

Ecaterina Patrascu
Spiru Haret University, Bucharest

Kamani Perera
Regional Centre For Strategic Studies,
Sri Lanka

Review Of Research Journal is a multidisciplinary research journal, published monthly in English, Hindi & Marathi Language. All research papers submitted to the journal will be double - blind peer reviewed referred by members of the editorial Board readers will include investigator in universities, research institutes government and industry with research interest in the general subjects.

Regional Editor

Dr. T. Manichander

Advisory Board

Kamani Perera Regional Centre For Strategic Studies, Sri Lanka	Delia Serbescu Spiru Haret University, Bucharest, Romania	Mabel Miao Center for China and Globalization, China
Ecaterina Patrascu Spiru Haret University, Bucharest	Xiaohua Yang University of San Francisco, San Francisco	Ruth Wolf University Walla, Israel
Fabricio Moraes de Almeida Federal University of Rondonia, Brazil	Karina Xavier Massachusetts Institute of Technology (MIT), USA	Jie Hao University of Sydney, Australia
Anna Maria Constantinovici AL. I. Cuza University, Romania	May Hongmei Gao Kennesaw State University, USA	Pei-Shan Kao Andrea University of Essex, United Kingdom
Romona Mihaila Spiru Haret University, Romania	Marc Fetscherin Rollins College, USA	Loredana Bosca Spiru Haret University, Romania
	Liu Chen Beijing Foreign Studies University, China	Ilie Pinte Spiru Haret University, Romania
Mahdi Moharrampour Islamic Azad University buinzahra Branch, Qazvin, Iran	Nimita Khanna Director, Isara Institute of Management, New Delhi	Govind P. Shinde Bharati Vidyapeeth School of Distance Education Center, Navi Mumbai
Titus Pop PhD, Partium Christian University, Oradea, Romania	Salve R. N. Department of Sociology, Shivaji University, Kolhapur	Sonal Singh Vikram University, Ujjain
J. K. VIJAYAKUMAR King Abdullah University of Science & Technology, Saudi Arabia.	P. Malyadri Government Degree College, Tandur, A.P.	Jayashree Patil-Dake MBA Department of Badruka College Commerce and Arts Post Graduate Centre (BCCAPGC), Kachiguda, Hyderabad
George - Calin SERITAN Postdoctoral Researcher Faculty of Philosophy and Socio-Political Sciences Al. I. Cuza University, Iasi	S. D. Sindkhedkar PSGVP Mandal's Arts, Science and Commerce College, Shahada [M.S.]	Maj. Dr. S. Bakhtiar Choudhary Director, Hyderabad AP India.
REZA KAFIPOUR Shiraz University of Medical Sciences Shiraz, Iran	Anurag Misra DBS College, Kanpur	AR. SARAVANAKUMAR LAGAPPA UNIVERSITY, KARAIKUDI, TN
Rajendra Shendge Director, B.C.U.D. Solapur University, Solapur	C. D. Balaji Panimalar Engineering College, Chennai	V. MAHALAKSHMI Dean, Panimalar Engineering College
	Bhavana vivek patole PhD, Elphinstone college mumbai-32	S. KANNAN Ph.D , Annamalai University
	Awadhesh Kumar Shirotriya Secretary, Play India Play (Trust), Meerut (U.P.)	Kanwar Dinesh Singh Dept. English, Government Postgraduate College , solan

More.....



THE FORMATION OF THE CHILD IN AMAZON BORDER BETWEEN BRAZIL AND COLOMBIA: THE PLAY AND THE SENSE OF BEING A CHILD

Marinete Lourenço Mota¹ and Iraildes CaldasTorres²

¹Doutora em Sociedade e Cultura na Amazônia – PPGSCA/ UFAM, professora do Instituto de Natureza e Cultura, Polo da Universidade Federal do Amazonas em Benjamin Constant no Alto Solimões.

²Doutora em Ciências Sociais/Antropologia, professora Associada da Universidade Federal do Amazonas.

ABSTRACT

Has as scope to present the study about the play spontaneously of the child in their training process from the perspective of the child itself, while one of the categories of analyzes of the thesis entitled "The child in the Amazon frontier: the live in knife edge and the imaginary of childhood", defended in the Postgraduate Program Society and Culture in the Amazon at the Federal University of Amazonas. The theoretical-methodological framework is based primarily on the contribution of authors like Benjamin (1984), Bourdieu (1987), Brougère (2008), Bachelard (1998), Corsaro (2011), Meleau-Ponty (1999) and Meira (2003). As methodological procedures were used

the techniques of focus group and the drawing produced by the children to interpret the perceptions of the same on the play in the Santa Rosa in Tabatinga/Brazil at the border, with the city of Letícia/Colombia - Amazon. The results show that the play of the child is for it to his condition of being a child in this Amazon frontier, translates the ontogeny of their hominization, i.e., it is by playing that it assimilates the concepts of becomes a human being, culture and produces crops in society, becoming subject of social action through the games, the game and the toy.

KEYWORDS: Formation of the child. Child. Childhood. Play. Joke.

RESUMO

Tem como escopo apresentar o estudo realizado acerca do brincar espontâneo da criança em seu processo de formação na perspectiva da própria criança, enquanto uma das categorias de análises da tese intitulada "A criança na fronteira amazônica: o viver no fio da navalha e o imaginário da infância", defendida no Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia da Universidade Federal do Amazonas. O embasamento teórico-metodológico pauta-se prioritariamente na contribuição de autores como Benjamin (1984), Bourdieu (1987), Brougère (2008), Bachelard (1998), Corsaro (2011), Meleau-Ponty (1999) e Meira (2003). Como procedimentos metodológicos foram utilizados as técnicas de grupo focal e o desenho produzido pelas crianças para interpretar as percepções das mesmas sobre o brincar no bairro Santa Rosa em Tabatinga/Brasil na fronteira seca com a cidade de Letícia/Colômbia – Amazonas. Os resultados revelam que o brincar da criança é para ela a sua condição de ser criança nesta fronteira amazônica, traduz a ontogênese de sua hominização, ou seja, é pelo brincar que ela assimila



os conceitos de torna-se ser humano, a cultura e produz culturas na sociedade, assumindo-se como sujeito de ação social por meio das brincadeiras, do jogo e do brinquedo.

Palavras-chave: Formação da criança. Criança. Infância. Brincar. Brincadeira.

INTRODUÇÃO

Não é demasiado reafirmar a necessidade de que a criança precisa ser compreendida no processo de estruturação de sua infância. Escolas e famílias amparadas legalmente vêm se dedicando à formação da criança na perspectiva da construção de sua cidadania e conquista de seus direitos legais, reconhecendo esta como sujeito de direitos e, portanto, cidadã.³

É inegável que mesmo com todos os progressos alcançados para a infância no sistema político, muitos obstáculos se impõem ao processo de formação da criança no Estado democrático de direito em tempos contemporâneos, dentre estes se destacam: a “desigualdade socioeconômica, que exclui e desrespeita milhares de pessoas num atentado violento contra a dignidade da pessoa” (RIBEIRO, 2011, p. 12), a injustiça social; o consumismo exacerbado; as discriminações culturais; o descompasso entre a ciência e a efetivação das políticas públicas para a criança e a infância; enfim, um mundo completamente adultocêntrico, que dificulta a autonomia, a participação da criança em seu grupo social, bem como sua forma de viver no mundo.

Não obstante, os desafios são mais complexos ainda com relação à formação de crianças em área de fronteira. A dependência frente ao mundo do adulto constitui-se um dos maiores reducionismos que impede a formação plena, o desenvolvimento social, a autonomia e o sentido de ser criança nesse mundo.

O adultocentrismo⁴ é um dos principais temas nas discussões da Sociologia da Infância e Antropologia da Criança e, muito tem contribuído para a percepção da criança como produtora de cultura independente do adulto.

Contudo, ainda questionável pelo adulto se a criança possui, efetivamente, capacidade perceptiva de mundo e de sociedade, o que leva à resistência em compreendê-la como um sujeito que cria e se recria em sua infância pela sua especificidade de desenvolvimento e aprendizagem no mundo que é brincar.

O BRINCAR COMO CONDIÇÃO DA CRIANÇA

O brincar apresenta um caráter polissêmico no que diz respeito ao conceito o que dificulta a exatidão na utilização de uma única definição. Optou-se, então, por usar termos variados mais complexos que venham caracterizar a ideia de brincar sob uma ótica socioantropológica e filosófica que abranja também outras dimensões importantes nesta análise.

Contudo, não se tem a intenção de compreender os desdobramentos das reflexões dos diferentes conceitos que envolvem o brincar. Porém, buscou-se destacar seu lugar para além de uma atividade determinada intencional, apontando a forte presença da subjetividade e de seu caráter sociocultural que envolve e determina a condição de existência da criança na sociedade.

O verbo brincar é acessível a todo o ser humano em qualquer faixa etária, classe social ou condição socioeconômica. Trata-se do brincar como uma ação do sujeito⁵ que é um ser social, neste caso, a criança. Uma ação de criança que compreende um sentido dissonante, dialetizado, contraditório e, principalmente hibridizado quando se refere à criança da fronteira, para quem o brincar assume dimensão do lúdico em meio às condições de insegurança e risco social.

O brincar, enquanto condição da criança é a maneira pela qual ela se relaciona com o mundo à sua volta, ou seja, com as pessoas, as coisas, os objetos, o ambiente. É brincando que a criança vai apreendendo, interagindo, conhecendo, construindo e reconstruindo valores, crenças, sentidos e significados em sua vida, no seu convívio social individual ou coletivamente. É o que expressa Orquídea⁶ (07 anos):

Brincar pra mim é... brincar, brincar muito... É chamar meus primos pra brincar da pira do se esconde, da pira coca, da pira cola, de tudo, mas sabe quando eu estou sozinha, eu brinco de casinha, de boneca entendeu? E quando o meu irmãozinho está acordado de manhã nós brincamos porque é a hora que ele não está raivoso (grupo focal, 2015).

Na fala de Orquídea é possível perceber que a ação do brincar faz parte de seu cotidiano, logo, brincar é vida para a criança. É um comportamento que compõe sua existência no meio social. Ela brinca coletivamente e individualmente. Nas brincadeiras coletivas, a criança interage e se relaciona com os outros, os quais vão influenciando nos modos de brincar e nas brincadeiras. Ocorrem deste modo, as conexões dos sentidos, nas palavras de Weber (1991), na medida em que as brincadeiras se diversificam, se misturam e se entrecruzam em uma “salada mista” de brincar de brincadeiras típicas, populares, de massa, justamente pelas brincadeiras serem reinventadas pelas crianças. A imaginação intuitiva leva a construção dos diversos sentidos, significados e signos pelas próprias crianças, afirmando suas diferenças, suas maneiras de brincar, suas brincadeiras.

A primeira frase de Orquídea já remete a uma reflexão sociológica e ao mesmo tempo antropológica sobre o brincar no tempo contemporâneo. O lugar do brincar de forma livre e espontânea para a criança e como vem sendo desenvolvido na sociedade e/ou pelas instituições sociais como a família, a escola, a igreja e os meios de comunicação social de massa, chama atenção.

Orquídea aponta o valor que tem o brincar na sua condição de infância e que se limita a raros momentos. Analisando o modo como ela expressou esse brincar, nota-se que foi de uma forma saudosa e ao mesmo tempo impeditiva, como se tivesse vontade de reviver o brincar livremente.

No oportuno, cabe destacar os diversos motivos que impendem o brincar na vida da criança no tempo contemporâneo, como por exemplo: a falta de espaço físico, o preconceito por parte de adultos, a falta de tempo e/ou ainda a não valorização da criança como sujeito na sociedade.

O anseio de brincar de Orquídea traduz de forma clara a herança de um pensamento social que exclui verdadeiramente a criança como indivíduo, sujeito e, por conseguinte, sua ação social de brincar, ficando o brincar em um patamar de desvalorização, tal qual a criança.

As primeiras imagens pré-sociológicas da infância originaram-se com o pensamento religioso do início do século XVII, quando a criança era concebida pela sociedade adulta como um ser sem vontade e, até hoje, ainda estão presentes de forma latente na sociedade. Trata-se de uma visão da criança como um ser muito próximo da natureza e, por isso, dominado pelo instinto e não pela razão. “Ideia difundida pelo dogma puritano e pelo pensamento filosófico de Thomas Hobbes (1588 – 1679)” (RAMOS, 2013, p. 5).

A criança, fruto do pecado original, é tida como um ser demoníaco, de forças nebulosas que podem ser mobilizadas e potencializadas, caso não haja a atenção ou controle por parte dos adultos, levando-a a sair do caminho estreito e cuidadosamente delimitado que a civilização preparou para ela. De acordo com Ramos (2011, p. 36):

Maldade, corrupção e infâmia constituem-se como elementos primários das crianças. Por isso, elas deveriam ser impedidas de frequentar ambientes que pudessem impulsionar o aparecimento dessas forças indomadas e dionisíacas, sendo ‘exorcizadas’ em programas de disciplinamento e punição que evitassem o contato com más companhias e o desenvolvimento de maus hábitos.

Como se pode perceber essa visão de criança e, conseqüentemente, suas ações estão vinculadas a uma tradição ocidental que foi se estabelecendo desde Platão. Para D’Amato (2008), Platão preocupado com a formação da pólis e com os efeitos que a educação das crianças poderia desencadear na vida adulta, circulou uma imagem de criança marcada pela sua inferioridade, insignificância tanto física (corpo) quanto mental (espírito) frente ao adulto.

Em as Leis, Platão mostra, por meio do diálogo entre Clínia e O Ateniese, que os indivíduos jovens são incapazes de manter seu corpo e a língua imóveis, gritando, saltando, pulando, movendo-se constantemente e produzindo ruídos de todo naipe sem ritmo e a harmonia próprios do homem adulto educado (PLATÃO, 1999), contribuindo sobremaneira para a ideia negativa do ser criança e da condição do existir, o brincar.

Ainda nos tempos contemporâneos, a criança educada, civilizada, bem comportada e obediente ao adulto é o tipo ideal. Um tipo que não condiz com a condição de ser criança, sujeito multifacetado, inconstante com relação aos seus comportamentos e nada estático. Um dos pais ouvidos neste estudo expõe o seu pensamento sobre a ambivalência da criança na escola dentro desta concepção tradicional da Sociologia da Infância, da seguinte forma:

Eu estou muito feliz com a escolinha do meu filho, a gente entra lá e não se ouve um barulhinho. As crianças todas sentadinhas, limpinhas e em seus lugares. Não se vê uma criança pelos corredores, ou fora da sala

de aula. Você entra na sala e todos se levantam para saudar quem está chegando e em uma só voz se ouve: bom dia! (André, 49 anos, entrevista, 2014).

Parece haver a partir dessa colocação, uma sala de aula de robôs programados e não de crianças, “humano robotizado”⁸. O lugar do brincar da criança, segundo o pai entrevistado, deve ser ocupado pelas atividades que este considera produtivas na preparação da criança para a vida que o futuro reserva para ela. Se, por um lado, a criança se mostra como um ser de “pura possibilidade” (KOHAN, 2003, p.16), disforme e maleável aos ensinamentos de seus preceptores, ela também é, por outro, a fera mais difícil de domesticar, já que sua inteligência potencial, ainda em construção, faz dela um ser astuto, selvagem e desregrado, capaz de elaborar maquinarias como nenhum outro animal.

Essa percepção de criança como um ser astuto, inquieto, desregrado e barulhento é vista pelos adultos como um terror. Muitos adultos temem o convívio com crianças. Por não conseguir entendê-las, os adultos agem de forma repressora, norteados por atitudes de relações de poder, passando a reprimir as crianças por meio de agressões físicas e/ou verbais, ou então, colocando-as frente a um aparelho eletrônico (vídeo games, televisão, tablet, celulares) para distraí-las e acalmá-las, para não terem, dessa forma, a oportunidade de realizar suas “peraltices”⁹, que é o brincar.

O discurso relativo ao valor da ação de brincar é cada vez mais debatido na atualidade, sobretudo no campo da educação. Por intermédio do brincar a criança se expressa livremente, vive e passa a conhecer o mundo. No entanto, vale lembrar que o ser humano vive submerso em um universo cada vez mais violento, veloz, atribulado, onde o brincar de forma espontânea das crianças nos espaços sociais é privatizado, em virtude do cotidiano conturbado e caótico. Diante disso, faz-se necessário que ocorram mudanças significativas sobre a função social do brincar, mudanças nos tipos de brincadeiras, nos brinquedos, nos propósitos, nos espaços/tempos de brincar e com relação às gerações¹⁰ dos sujeitos que brincam.

Na compreensão de Meira (2003, p.75), “a memória do brincar, hoje, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo”. Esses estímulos advêm dos brinquedos industrializados que agregam valores globalizados e difundidos pela mídia eletrônica, substituindo as relações sociais das crianças entre pares por brincadeiras de interação mediatizada. É, pois, a “exaltação do objeto que eleva minúsculos brinquedos à extrema potência, para dali a alguns dias serem substituídos por outros, novas versões tecnodo mais avançado, do melhor” (MEIRA, 2003, p.75).

Desse modo, entende-se que esses estímulos em excesso acabam por apagar a oportunidade do poder inventivo, imaginativo da criança, na medida em que não apresentam artifícios prontos que substituem a própria brincadeira dela, ou melhor, brincadeiras de crianças que possam dar sentido às suas vidas. Para Freud (1973, p. 375) “em igual sentido atua ao despertar o total apagamento da atenção pelo mundo sensorial, que com seu poder destrói quase a totalidade das imagens oníricas, que fogem ante as impressões do novo dia, como ante a luz do sol resplendor de estrelas”.

As mídias caracterizam-se essencialmente pelas novas tecnologias e pela globalização, com performances inéditas, cuja combinação possibilita um grau de eficiência sem precedentes na história da sociedade humana. Na prática, tem-se a criança Flor de Limão (08 anos) retratando, por meio de seu desenho, o brincar inspirando-se nos seus personagens preferidos da televisão:



Figura 1–Kamehameha de Goku (Flor de Limão, 08 anos).
Fonte: Pesquisa de campo, Grupo Focal, 2015.



Figura 2 –Son Goku quando criança e adulto
Fonte:Wikipédia, enciclopédia livre. Disponível em: <<http://wikipedia.org>>. Acesso em: 16 de outubro de 2015.

Sobre o desenho, Flor de Limão explica: “eu desenhei os heróis Goku e o seu avô. O avô foi quem cuidou dele e o ensinou a lutar. Aí no desenho, eles estão lutando contra o mau, usando o seu poder de game hameha pra destruir os inimigos de Goku” (grupo focal, 2015).

O brincar, para Flor de Limão, também está arraigado à ideia de que os desenhos animados na televisão podem substituir essa atividade. O relato da história do desenho Gokunas explicações da criança em questão expressa um mundo que está distante do seu. O brincar de “faz-de-conta” é saudável para a criança, porém, o fator prejudicial disso, é que muitas das vezes esses desenhos infantis deixam de representar as fantasias infantis para representar valores e ideais de produtos (MIRANDA, 1978).

A exposição do garoto à televisão como veículo de brinquedo¹¹ interfere na organização das representações sociais deste enquanto criança e, conseqüentemente, no desenvolvimento de suas relações intra e interpessoais, exigindo uma constante crítica em meio à comunicação proporcionada aos diferentes gêneros textuais, em um contexto polifônico, podendo ser bom ou prejudicial, dependendo da capacidade de interpretação dessa criança.

É natural a imitação dos heróis pelas crianças no seu cotidiano. Os comportamentos apresentados pelos personagens são copiados e, por elas aplicados, durante as suas relações entre pares. Atitudes agressivas apresentadas nos momentos de lutas dos ídolos infantis contra os vilões, podem se instaurar e se repetir, potencializando a agressividade da criança, como acontece com Flor de Limão. A fala de Begônia comprova a assertiva: “ele vive apanhando dos meninos grandes que tiram a calça dele e batem no bumbum dele. Mas ele é culpado, porque ele vive encrencando com os meninos, dando chute e murro neles” (Begônia, 10 anos, grupo focal, 2015). Enquanto Begônia comenta sobre Flor de Limão, este sorri discretamente em um tom de afirmação de suas atitudes.

A imagem do herói Goku imitada por Flor de Limão encontra-se associada a dois tipos de poderes: o primeiro diz respeito aos efeitos lúdicos e o segundo relativo ao jogo de papéis e poder social (CORSARO, 2011). No primeiro tipo, há um mundo fantástico, lúdico e de magias, com diferentes personagens vistos como fortes, lutadores, guerreiros, de muitos efeitos especiais com traços e cores peculiares, juntamente com o jingle no

momento em que aparecem, fixando a atenção das crianças e mantendo-as em frente à tela da televisão; No segundo exemplo, está implícita a ideia do poder que os personagens transmitem na realidade e sinalizam para as crianças o que devem fazer e como fazer, estabelecendo uma espécie de política nas relações sociais para a infância e nas definições dos papéis de cada sujeito, principalmente, entre adultos e crianças.

No desenho de Flor de Limão, o adulto está presente, o avô adotivo de Goku (Son Gohan) representa a figura adulta. A ficção se assemelha à realidade do menino, que conta: “eu moro na casa da minha vó, porque na casa da mamãe não tem espaço para mim” (Flor de Limão, grupo focal, 2015). A mãe de Flor de Limão vive com outro homem, que não é o seu pai biológico. Begônia lembra que “ele apanhava muito da mãe e do padrasto quando morava com eles. Ele era massacrado mesmo” (grupo focal, 2015).

A experiência do jogo de poder vivenciado pelo garoto foi mediada por experiências negativas, de forma violenta, com autoritarismo, de mando e desmando em sua vida, de exclusão do mais forte em detrimento do mais fraco, sem que seus desejos fossem considerados.

A influência da televisão nas brincadeiras infantis contribui veementemente para a criação e representação de uma infância artificializada, produzida em um “laboratório” sem cor, sem significado local/cultural. Uma percepção de infância ancorada na ideia do consumismo, do modismo pelo prisma da globalização, o que pode levar a uma inversão de valores sociais: o brincar midiático em detrimento do brincar livre.

Gomes (2000, p. 93) chama a atenção para o fato de que, “entre nós, é interessante destacar a verdadeira competição que os veículos de comunicação, sobretudo a televisão, operam com o imaginário da população infantil. Enquanto objeto cultural, um real transformado a partir de uma imagem que os fabricantes de brinquedos têm de infância”.

No cenário contemporâneo, a infância vem sendo manipulada por uma economia global de fabricantes de brinquedos, que pouco substitui o brincar livre e inventivo. As crianças não brincam evários são os fatores que concorrem para isto, como por exemplo, o interesse excessivo pelas atividades midiáticas em razão do estímulo voraz da mídia. Além disso, a não permissão do brincar livre da criança pelo adulto, principalmente os pais, impede significativamente essa forma de expressão, de linguagem, de comunicação da vida da criança produzida por ela própria.

No Brasil, essa constatação é fortalecida pelas atitudes dos pais que não ajudam a mudar esse quadro. Segundo o levantamento encomendado pela multinacional Unilever (empresa de bens de consumo fabricante de produtos de higiene pessoal, limpeza, alimentos e sorvete) e conduzida pelo Instituto Ipsos¹², 97% (noventa e sete por cento) das crianças têm como opção favorita de entretenimento: ver televisão ou DVD, jogar vídeo game. O que são vistos como sinônimos de brincadeira, roubando assim, o hábito do tempo de brincar das crianças.

O brincar como hábito da criança possibilita a organização das estruturas cognitivas da criança interiorizadas pela sua subjetividade, criando o habitus, na concepção de Bourdieu (1987), que são as formas como as estruturas se imprimem em seus corpos e mentes, constituindo um “sistema de disposições duráveis e transponíveis” (IBIDEM, p. 156) que irá orientar e fornecer os significados de suas ações.

O hábito de brincar da criança vai construindo as experiências ao longo de sua vida, isso acontece pelo processo complexo de socialização desta, apontado na Sociologia clássica. É concebido de forma dinâmica e interativa nos modos de perceber, de sentir, pensar e fazer interiorizados e incorporados, de maneira geral, consciente e não consciente, que os indivíduos adquirem ou constroem a partir de suas condições objetivas de existência e de sua trajetória social, em que “o habitus é ao mesmo tempo um sistema de esquema de produção de práticas e um sistema de percepção e de apreciação de práticas” (BOURDIEU, 1987, p.156).

A vida tanto para os pais quanto para as crianças ficou mais dinâmica, frenética. Pais e filhos têm poucos momentos de encontros no seio familiar, implicando diretamente no tempo para brincar. A maioria dos pais ouvidos nesta pesquisa considera que as crianças devem se preparar para a concorrência profissional no futuro desde cedo se não quiserem trabalhar na roça e/ou na pesca como eles, remetendo à ideia de que preparar o futuro, significa para a criança brincar menos e estudar mais.

A identificação na infância com um herói de televisão possui também aspectos positivos, trazendo alguns benefícios à formação das crianças na medida em que assuntos de valores morais são abordados pelos

heróis. Valores como ética, coragem, força, alimentação saudável, generosidade, solidariedade enquanto atitudes dos ídolos têm o potencial de estimular as crianças na defesa de ideais coletivos entre pares e de proteção dos mais fracos (SOUZA; MEDEIROS, 2014).

Forma-se, a partir disso, um vínculo entre a criança e o herói. Nessa relação a criança absorve os aspectos do seu personagem predileto no processo de diferenciação da sua família de origem. O papel da mídia, nesse contexto interacional, é ativo, porque veicula a imagem dos heróis infantis, criando na criança um apelo à imitação de atitudes que podem ser internalizados e integrados como um traço de identificação na infância.

Nesse debate, Brougère (2008), antes de criticar o papel da televisão na atualidade, reconhece que este instrumento fornece às crianças conteúdos para suas brincadeiras. De modo que a criança não se limita a receber passivamente os conteúdos televisivos, mas, todavia, reativa-os e se apropria deles por meio de suas brincadeiras. É preciso, neste aspecto, indagar de que forma os adultos podem elaborar crítica à televisão em um mundo virtual conduzido pela sociedade de consumo.

O espaço de elaboração da crítica acerca da cultura midiática torna-se um desafio tanto para os pais quanto para os agentes da escola. A falta de tempo para os adultos é um desafio difícil de ser superado e as crianças acabam se apropriando das informações pouco construtivas para compor as suas experiências de vida. Esses desenhos infantis são repletos de cenas rápidas e de disputas violentas, exigindo que se consiga, a cada segundo, reter o sentido das sequências que processam na velocidade da luz. “Estes desenhos são o roteiro de muitas brincadeiras que as crianças inventam, onde os personagens e suas façanhas são a referência” (MEIRA, 2003, p. 77-78).

Benjamin (1984) alerta para a necessidade de se resgatar o brincar, tecido por histórias e brinquedos construídos a partir da arte, produzidos pelas mãos das próprias crianças e dos adultos de seu convívio social. Há um distanciamento das formas primitivas do brincar, tempo em que as crianças utilizavam-se dos mais diversos materiais naturais, encontrados em seus ambientes, como por exemplo, a própria fauna e flora, a terra, a água, galhos, pedras, folhagens, grãos, sementes, papéis e tantos outros materiais utilizados pelas crianças em seus processos criativos, expõe Bachelard (1998).

A criança se afirma como um indivíduo social por meio do brincar, de suas brincadeiras e seus brinquedos comunicando-se com o mundo a sua volta. Para Benjamin, (1984, p.70) “as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas sim uma parte do povo e da classe de que provém. Da mesma forma, seus brinquedos não dão testemunhos de uma vida autônoma especial; é isso sim, um mudo diálogo simbólico entre ela e o povo”.

As brincadeiras de casinhas, os brinquedos que retratam a guerra, os personagens heroicos da televisão ou as bonecas personalizadas de artistas da mídia, bem como seus calçados e roupas são elementos que encerram em si significados tipicamente ideológicos intencionais, porém, também pode ser um uma forma de produção cultural infantil. Para Alves e Gnoato (2003, p. 112):

Neste sentido é que ocorre a bidirecionalidade da transmissão cultural, pois a atividade de brincar da criança é estruturada conforme os sistemas de significado cultural do grupo a que ela pertence. Mas, ao mesmo tempo, esta atividade é reorganizada no próprio ato de brincar da criança, de acordo com o sentido particular por ela atribuído às suas ações, em interação com seus pares ou com os membros mais competentes de sua cultura. Nesse processo, tanto os significados coletivos quanto os sentidos pessoais são remodelados e redefinidos continuamente.

O brincar é a oportunidade de produção cultural entre as crianças, indo além da organização estrutural de normas, rituais, regras de conduta e sistema de significados na sociedade, de modo geral, na perspectiva intergeracional. Remete aos conceitos abordados pela Sociologia da Infância, trabalhados por Corsaro (2011) como reprodução interpretativa e cultura de pares ao compreenderem a criança como um sujeito e não somente como objeto de depósito de recebimento dos valores socioculturais no que concerne à singularidade da criança e sua infância. O brincar, nessa ótica, assume-se como um processo de socialização da própria criança por meio de suas produções infantis e interações com outras crianças.

Para Corsaro (2009, p. 31), “as crianças não apenas internalizam a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e a mudança cultural”. As crianças produzem culturas, por isso que o brincar é importante para elas, não sendo apenas uma imitação do mundo adulto, mas uma apreensão criativa que afirma sua presença no

mundo.

A importância das culturas de pares na reprodução interpretativa consiste em dar atenção ao lugar na participação das crianças e nas suas produções e reproduções culturais. O ponto culminante é a participação das crianças nas rotinas culturais. É pela produção e participação coletivas nas rotinas que as crianças tornam-se integrantes tanto de suas culturas de pares quanto do universo adulto em seus contextos sociais locais. O brincar é uma rotina de produção cultural da criança, seja por meio de suas interações entre pares ou com os adultos. Muitas das vezes, a participação das crianças nas rotinas adulto-criança suscita perturbações ou incertezas em suas vidas. De acordo com Corsaro (2011, p. 128):

Essas perturbações (incluindo confusão, ambiguidades, receios e conflitos) são um resultado natural da interação adulto-criança, tendo em conta o poder dos adultos e a imaturidade cognitiva e emocional infantil. Embora as crianças desempenhem um papel ativo na produção de rotinas culturais com os adultos, elas geralmente ocupam posições subordinadas e são expostas a muito mais informações culturais do que elas podem processar e compreender. Certamente, muitas confusões, medos e incertezas são tratados à medida que surgem na interação adulto-criança.

Dessas interações emergem características das culturas de pares infantis que são desenvolvidas em certa medida para resistir ao mundo dos adultos. O prazer em brincar para a criança faz parte da sua cultura lúdica. O vocábulo brincar é uma característica da infância e pertence a um conjunto de atividades que compõem também noções de jogar.

A cultura lúdica compreende estruturas de jogos que não se limitam as dos jogos de regras. Ela é um conjunto vivo, diversificado, dependendo de seus indivíduos e grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais, compreende também esquemas de brincadeiras, a partir de regras vagas, de estruturas gerais e imprecisas que possibilitam a organização de jogos de imitação ou ficção, bem como compreende conteúdos mais precisos que vêm envolver essas estruturas gerais, sob a forma de personagens. A cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio social da criança para aclimatá-la ao jogo (BROUGÈRE, 1998).

Buscar compreender quem é a criança é tentar entendê-la em sua ontogênese como ser social, humano, o sentido de sua existência para ela própria, o seu processo de hominização. Durante esta pesquisa, foi possível observar por meio dos desenhos elaborados por algumas crianças que a brincadeira ou ato de brincar aparecem como centralidade na vida destas.

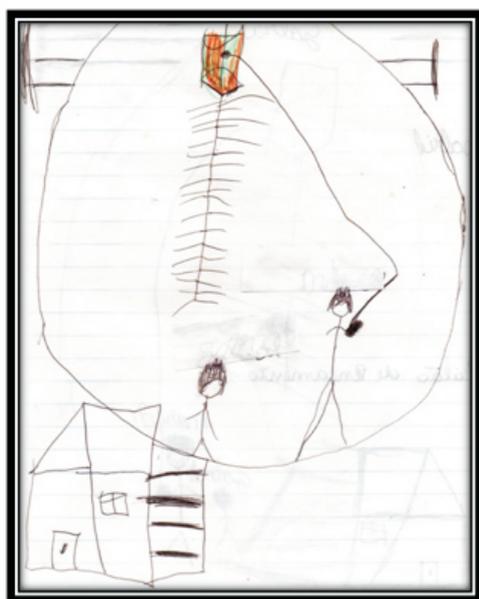


Figura 3 – Balão do pensamento: eu brinco (Canarana, 5 anos).
Fonte: Pesquisa de campo, grupo focal, 2015.

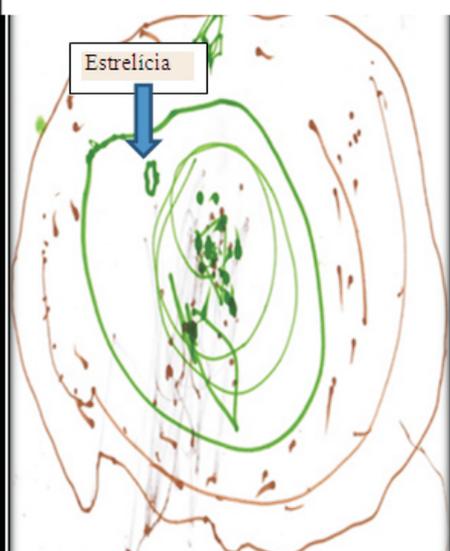


Figura 4– Eu vivo de brincar (Estrelícia, 3 anos)
Fonte: Pesquisa de campo, grupo focal, 2015.



Figura 5 – Sou criança, por isso, brinco (Celósia, 4 anos).

Fonte: Pesquisa de campo, grupo focal, 2015.

Figura 6 – As crianças gostam de brincar (Maraca, 4 anos).

Fonte: Pesquisa de campo, grupo focal, 2015.

Evidencia-se, desse modo, que a existência da criança entendida por ela mesma está intimamente interligada à ação do brincar. Em todas as suas produções imaginárias e em suas falas, o brincar é a condição de vida, é o que produz o seu ser criança, o que para Merleau-Ponty (1999, p.1) “repõe as ‘essências’ na ‘existência’, o homem passa a ser compreendido, a partir de sua ‘facticidade’, no contato com o mundo, onde se dá o relato do espaço, do tempo, do mundo ‘vividos’”.

Canara (05 anos) expressa por meio do seu “balão do pensamento: eu brinco” (grupo focal, 2015), que o brincar é uma experiência originária no mundo percebido, tal como pontua Merleau-Ponty (1999), uma consciência perceptiva que se encontra imbricada na relação com o vivido, do pré-reflexivo, do imediato. Originária não por ser anterior às outras experiências, mas porque tornam possíveis suas atividades. A fenomenologia instaura a percepção como um mundo fenomenal, ou seja, faz surgir um mundo que aparece da forma como foi percebido, neste caso, pela criança. O mundo é o campo específico da experiência humana, e a criança por sua vez, considera o brincar como esse espaço peculiar de suas ações como ser no mundo.

É por intermédio do brincar que a criança vai se constituindo como sujeito, ou seja, pelo “dever-ser”, como assegura Deleuze (1997). É brincando que a criança vai encontrando o sentido do ser, ser gente neste mundo, um ser de sensações e afetos que encontra em si mesma o jeito de viver sua infância de uma maneira que lhe proporcione satisfação e alegrias. Toren (2010, p.3) leciona:

Em termos biológicos, nós, humanos, como outras coisas vivas, somos autopoieticos–autocriadores, autoprodutores – e, assim, inevitavelmente, seres autônomos. Fundamentalmente, nossa autonomia como seres humanos reside na socialidade: sermos e tornarmos-nos nós mesmos implica nosso engajamento com outros seres humanos no contínuo processo de nossa autocriação. Para entender a natureza social da autopoiesis humana é preciso que analisemos como as condições do mundo são vividas por pessoas de todas as idades, e também o que as crianças fazem especificamente dessas condições – isto é, as ideias que as crianças constituem ao longo do tempo, como elas descrevem e compreendem o mundo. Esse tipo de estudo nos permite ver como as ideias e práticas são transformadas no próprio processo de serem mantidas e, também, como o contínuo processo de encontrar sentido no mundo das pessoas produz um complexo de ideias cuja validade nós consideramos óbvia, dada na natureza das coisas. Há um problema aqui, todavia: aquilo que é óbvio para mim pode não ser óbvio para outrem.

Assentir essa ideia do brincar como condição de existência da criança é entendê-la como um ser que tem pensamentos, sentimentos, história sociocultural. Um ser que se imiscui e se insere em seu contexto sócio-histórico e cultural. Souza (2006, p. 60-61) sustenta que:

A criança ao brincar, pode chegar a momentos os quais elabora – do ponto de vista da psicanálise – suas fantasias. Exercita, igualmente, a curiosidade extrema e incansável, procurando respostas na situação lúdica apresentada e, que, por meio do brincar, a criança teria sua condição valorizada, sentiria a plenitude de ser e de pertencer a um contexto que a reconhece e a determina enquanto sujeito biopsicossocial e histórico, que pensa e sente.

A criança começa, de forma mais satisfatória e interessante, a assimilar culturas, valores, conhecimentos, portanto, vai aprendendo. Trata-se do brincar como o processo de formação das crianças, de suas identidades e personalidades, que está ligado à constituição subjetiva. Todas as atividades por elas realizadas levam-nas a compreender seus crescimentos, conquistas, a identificar seus problemas, suas dificuldades, patologias, angústias e tristezas, o lado obscuro que é difícil de vir à luz e ser vista.

Ao realizar as atividades do brincar, a criança retira e processa significados, como observa Rodolfo (1990, p. 21). No entanto, ela brinca, brinca, brinca e repete a brincadeira para que algo seja realmente significativo, por isso, ela deve repetir quantas vezes achar interessante. “E mais, o significante não reconhece a propriedade privada, não é próprio de ninguém; cruza, circula, atravessa gerações, trespassa o individual, o grupal e o social; não é pertencente a algum membro da família; em todo caso é o problema que interpela cada um”.

Importa frisar que o brincar da criança é permeado por processos que a levam a criar, inventar e imaginar. O prazer em brincar leva ao fazer em um universo singular da criança que utiliza os mais diversos recursos simbólicos que tanto a realidade quanto os sonhos e seus desejos lhes proporcionam. O brincar como possibilidades de invenção da criança a torna um poeta que brinca com a linguagem, fazendo jogos de palavras que exprimem sentidos e significados. Nesse sentido, Freud (1972, p. 70) acredita que:

Toda criança que joga se comporta como um poeta, enquanto cria um mundo para si, mais exatamente, transpõe as coisas do mundo em que vive para uma ordem nova que lhe convém [...] O poeta faz como a criança que joga; cria um mundo imaginário que leva muito a sério, isto é, que dota de grandes qualidades de afetos, distinguindo-o claramente da realidade.

O conceito de brincar é imensuravelmente e infinitamente flexível, emotivo, oferece escolhas e permite liberdade de interpretação. Brincar é bom e divertido. Parece algo tão simples e espontâneo que muitos esquecem que é fundamental para o desenvolvimento saudável da criança, enfim, que contribui na construção do “eu” social desta.

O brincar é a arte, é a vida da criança. É essa dinâmica viva que promove o compartilhamento de culturas feito por ela, suas produções culturais entre pares, aprendizagens amplas e específicas, experiências certas e incertas combinando realidades e fantasias, ficção, apreensão de regras, valores e normas na perspectiva da sua integridade como ser e ser de complexidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A formação da criança na fronteira origina-se com base nas relações de trocas de experiências com os adultos, com o meio, com as próprias crianças e suas produções culturais forjadas por manifestações simbólicas, elementos naturais que caracterizam a fronteira como um espaço de construção social (territorialização) de vidas infantis com suas peculiaridades que fazem da infância um processo hibridizado.

O brincar da criança chama a atenção para a constatação de que a criança é um constructo social dentro da fronteira, pois sua infância é construída histórica e socialmente de maneira ambivalente, envolvendo diferentes formas do fazer-se criança como um processo do brincar e do trabalhar.

O imaginário proporcionado pelas brincadeiras infantis é o refúgio da realidade concreta, é por meio disso que uma nova realidade de vida é refeita pela criança e, ao mesmo tempo vai servindo como âncora para compreensão de seu mundo. Ao desenhar, ao brincar, ao ouvir, contar e inventar histórias, as crianças de Santa Rosa transgridem e vivem suas infâncias por meio de suas relações e interações.

É notório que o brincar espontâneo da criança da fronteira amazônica encontra-se influenciada pelo processo de globalização na Amazônia e seus impactos sociais, em que o poder da mídia vem influenciar o

brincadeiras das crianças pela ideologia dominante do mercado internacional e a industrialização dos brinquedos, mas não significa dizer que essas crianças brincam apenas com os brinquedos industrializados ou tecnológicos. Elas ainda utilizam de suas criatividade na construção de brincadeiras e brinquedos de recursos naturais, tendo em vista as diferenças socioeconômicas que caracterizam as realidades sociais fronteiriças.

Destarte, que este estudo frisa a importância de resgatar o brincar da criança de forma espontânea livre na perspectiva de se construir conceitos mais positivos acerca da compreensão do que é ser criança e ter infância, valorizando, então, a criança como sujeito produtora de cultura, com potencialidades, capacidades e limitações como qualquer outro ser humano.

O brincar da criança é para ela a sua condição de ser criança nesta fronteira amazônica, traduz a ontogênese de sua hominização, ou seja, é pelo brincar que ela assimila os conceitos de torna-se ser humano, assimila a cultura e produz culturas na sociedade, assumindo-se como sujeito de ação social por meio das brincadeiras, do jogo e do brinquedo.

REFERÊNCIAS

1. ALVES, Álvaro M. P.; GNOATO, Gilberto. O brincar e a cultura: jogos e brincadeiras na cidade de Morretes na década de 1960. *Psicologia em Estudos*. v. 8. n.1, Maringá: jan/jun, 2003, p. 111-117.
2. BACHERLARD, Gaston. A água e os sonhos: ensaios sobre a imaginação da matéria. Traduzido por Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fonte, 1998.
3. BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. Traduzido por Marcus Vinícius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.
4. BOURDIEU, Pierre. *Choses dites*. Paris: LesEditions de Minuit, 1987.
5. BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 2008.
6. CORSARO, William. *A sociologia da infância*. Traduzido por Lia Gabriele Regius Reis. 2. ed. Porto Alegre: Artemed, 2011.
7. _____. A reprodução interpretativa e cultura de pares. In: MÜLLER, Fernanda; CARVALHO, Ana Maria Almeida (Org.) *Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro*. São Paulo: Cortez, 2009.
8. D' AMATO, Marina. *Per un'ideadibambini*. In: _____. (Org.). *Per un'idea di bambini*. Roma: Armando, 2008.
9. DELEUZE, Gilles. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
10. FREUD, S. *A interpretação dos sonhos*. Obras completas. vol. I, Madrid: Biblioteca Nueva, 1973.
11. _____. *Escritores criativos e devaneios*. Rio de Janeiro: Imago, 1972. (Obras Completas, v. IX).
12. GOMES, M. O. *Jogo, educação e cultura: senões e questões*. *Psicologia em estudo*. 5. (2). 2000. p. 91-98.
13. KOHAN, Walter Omar. *Infância e educação em Platão*. *Revista Educação e Pesquisa*. São Paulo. v. 29. n.1. jan/jun. 2003. p. 11 26.
14. MEIRA, Ana Marta. *Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea*. *Revista Psicologia & Sociedade*. jul/dez. 2003.
15. MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. 2. ed. São Paulo, Brasil: Martins Fontes, 1999.
16. MIRANDA, O. *O Tio Patinhas e os mitos da comunicação*. São Paulo: Summus, 1978.
17. PLATÃO. *As leis*. São Paulo: Edipro, 1999.
18. RAMOS, Anne Carolina. *Meus avós e eu: as relações intergeracionais entre avós e netos na perspectiva das crianças*. Tese de Doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011.
19. RIBEIRO, Joaquim Hudson de Souza. *Espaços violados: uma leitura geográfica e psicossocial da violência sexual infantil-juvenil na área urbana de Manaus – AM (2006 – 2010)*. Tese de Doutorado em Geografia Humana pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia Humana da Universidade de São Paulo, 2011.
20. RODULFO, Ricardo. *O brincar e o Significante: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce*. Tradução de Francisco FrankeSettinerf. Artes Médica, 1990.
21. SOUZA, Silene Moreira de. *Brinco, logo existo: reflexões sobre a dimensão educativa do lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental*. Dissertação de Mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da

Universidade Federal do Amazonas. Manaus, 2006.

22.SOUZA, Kátia Balduino de; MEDEIROS, Magno. A mídia e o impacto dos personagens infantis: as crianças na ordem do consumo. In: Congresso Internacional de Comunicação e Consumo. São Paulo, 2014.

23.TOREN, Christina. A matéria da imaginação:o que podemos aprender com as ideias das crianças fijianas sobre suas vidas adultas.Horiz. Antropol. v. 16, n. 34. Porto Alegre jul/dez, 2010.

24.WEBER, Max. Economia e Sociedade. Traduzido por Regis Barbosa e Karen Elsabe Barbosa. Brasília: Universidade de Brasília, 1991.

3. Constituem políticas sociais: os Programas de Assistência Emergencial para Crianças e Adolescentes, no período do pós-guerra na Europa, criado pelas Organizações das Nações Unidas (ONU), em Assembleia Geral de 1946; a Declaração Universal dos Direitos Humanos de 1948; a Declaração Universal dos Direitos da Criança em 1959; o Ano Internacional da Criança em 1979; a Criação e Consolidação de ONGs na década de 1980; a Convenção Internacional dos Direitos da Criança, realizada em 20 de dezembro de 1989. Em âmbito nacional, acrescentam-se: o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), criada no Brasil em 1950; os Direitos da Criança e do Adolescente na Constituição Federal Brasileira (CF/1988) e, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Já a Colômbia apresentou como marco histórico específico: a criação do Instituto Bienestar Familiar (ICBF), em 1968; o estabelecimento, no ano de 1970, do Programa recomendado pela Organização Mundial de Saúde, vinculado ao Instituto Bienestar Familiar (ICBF), em atenção à primeira infância, principalmente, no quesito alimentação. Em 1979, o ICBF passa a atender para fortalecer a família e proteger as crianças. A Constituição de 1991 vem regulamentar a atualização do marco conceitual de proteção, da criança cidadã; Em 1996, a adequação legislativa do Código de Menor, de acordo com o documento do Plano Nacional de ação em favor da infância; A Ley1098 de 08 de novembro de 2006, denominada de Código de La Infância y La Adolescencia, rege todos os princípios de proteção, de direitos, cuidados e atenção com a criança colombiana.

4. Expressão utilizada para mostrar a relação de poder na forma autoritária, vertical, dos adultos para as crianças na sociedade, impedindo vontades e interesses destas, que os obedecem sem resistências. Nesta perspectiva, subestima-se a capacidade cognitiva das crianças.

5. Sujeito protagonista de ações autônomas e que fazem da sua liberdade o princípio ativo de suas decisões e deliberações.

6. Optou-se por utilizar nome de flores para resguardar a imagem das crianças que aceitaram participar como sujeitos na pesquisa. Ressalte-se que estes nomes estão ligados à flora amazônica, os quais podem expressar seus nomes científicos ou populares. Os nomes das flores foram escolhidos pelas próprias, alguns de seus conhecimentos, outros, por elas escolhidos mediante a visualização das imagens das flores com seus respectivos nomes.

7. Brincadeira em forma de música em que as diversas frutas se misturam e formam uma salada de frutas. Utilizada como metáfora para simbolizar a questão da complexidade que envolve o brincar e as brincadeiras das crianças, simbolizando as diferenças quanto às influências dos contextos socioculturais, bem como suas potencialidades de imaginação, de criatividade no ato de brincar.

8. Alusão ao filme Inteligência Artificial de Spielberg, que revela a desenvoltura dos brinquedos na atualidade e de seus processos de tecnificação e de sua dimensão virtual. Este filme serve muito bem para ilustrar o menino robô que tem uma memória pré-fabricada e manipulada, programada por palavras-chave e algumas senhas que após serem ativadas, o robô se transforma no filho dos sonhos dos pais. Não havendo, entretanto, espaço para as palavras e nenhum tipo de reação para além das selecionadas, sem alma, sem nenhuma possibilidade de desenvolver mudanças de relações, tampouco histórias, apenas um corpo humano, a aparência física como de uma pessoa normal, mas sem vida humana. O enredo do filme gira em torno da superação do humano e sua substituição pelos robôs.

9. Termo popular para se referir ao brincar da criança. Diz respeito à inversão do valor do brincar. O brincar neste sentido toma proporções negativas para o adulto, sendo visto como uma maneira de a criança realizar traquinagens, desorganização dos espaços onde brincam. O brincar como condição de ser da criança, um espaço

de ordem e desordem, desconstrução e construção, criação e recriação não é tolerado pelos adultos, os quais acabam agindo com as crianças de acordo com o seu mando e comando autoritário para com a criança, seus interesses e disponibilidades de tempo.

10. Mudanças ocorridas no âmbito do brincar de maneira intergeracional, tendo em vista o ritmo frenético de vida na atualidade, movidos pelo sistema social capitalista em que o tempo tanto dos adultos quanto das crianças são reduzidos, dificultando o desenvolvimento de brincadeiras livres entre os sujeitos no convívio social familiar. E, as interações entre as diferentes gerações vão sendo cada vez mais interrompidas, substituídas por outras obrigações consideradas mais produtivas.

11. As brincadeiras e os brinquedos são categorias de análises relevantes neste estudo. Serão trabalhados de forma mais detalhada no capítulo subsequente com base nas informações das crianças, experiências e produções delas próprias obtidas no Grupo Focal e nas observações participantes.

12. Uma das maiores empresas mundial de pesquisa de inteligência de mercado, fundada na França, em 1975, promoveu esta pesquisa realizada em 77 cidades brasileiras com um universo de 31,5 milhões de pais e 24,3 milhões de crianças divulgada na Revista Veja on-line em sua edição 1996 de 21 de fevereiro de 2007. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br>>. Acesso em: 25 de novembro de 2014.

Publish Research Article

International Level Multidisciplinary Research Journal For All Subjects

Dear Sir/Mam,

We invite unpublished Research Paper, Summary of Research Project, Theses, Books and Books Review for publication, you will be pleased to know that our journals are

Associated and Indexed, India

- ★ Directory Of Research Journal Indexing
- ★ International Scientific Journal Consortium Scientific
- ★ OPEN J-GATE

Associated and Indexed, USA

- DOAJ
- EBSCO
- Crossref DOI
- Index Copernicus
- Publication Index
- Academic Journal Database
- Contemporary Research Index
- Academic Paper Database
- Digital Journals Database
- Current Index to Scholarly Journals
- Elite Scientific Journal Archive
- Directory Of Academic Resources
- Scholar Journal Index
- Recent Science Index
- Scientific Resources Database

Review Of Research Journal
258/34 Raviwar Peth Solapur-
413005, Maharashtra
Contact-9595359435

E-Mail-ayisrj@yahoo.in/ayisrj2011@gmail.com