

A REPRESENTAÇÃO DO BRINQUEDO E DAS BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA AMAZONENSE: uma análise do artefato cultural lúdico nas mídias digitais a partir dos Estudos Culturais

Ana Cristina Mendes da Fonseca¹
Adriana Ziemer Gallert²

Introdução

Os Estudos Culturais tem oportunizado mudanças conceituais e teóricas em diversos campos do conhecimento. As mídias digitais destacam-se nesse meio como produto cultural pós-moderno que apesar de ser um artefato de produção de subjetividade tem impacto significativo no mundo da criança, principalmente quando abarca o brinquedo e as brincadeiras que passaram por grandes transformações ao longo do tempo ganhando novas representações e preservando alguns padrões lúdicos (HALL, 1997; 2016).

Objetivos

Geral

- Analisar, a representação do brinquedo e das brincadeiras da criança amazonense, a partir das mídias digitais sob a perspectiva dos Estudos Culturais.

Específicos

- Compreender a representação do brinquedo e das brincadeiras como artefato cultural através do tempo;
- Identificar sob a ótica dos Estudos Culturais, como os brinquedos e as brincadeiras do Amazonas, são representados por meio das mídias digitais.

Metodologia

Pesquisa empírica de natureza qualitativa do tipo exploratório Gil (2008), com levantamento de dados mediante a pesquisa bibliográfica e registros documentais através das mídias digitais, como blogs, sites e canais do YouTube.

Resultados

- Considerando os eixos: brinquedos e as brincadeiras folclóricas da região do Amazonas; e os brinquedos e as brincadeiras “de apertar botões”/eletrônicos da região do Amazonas.
- Constatou-se que as mídias digitais analisadas privilegiam mais as brincadeiras folclóricas (manja pega e esconde, Gemerson, tacobol, etc.), do que os brinquedos de botões/eletrônicos, porém com uma tendência de queda devido aos avanços tecnológicos



<https://educacaofisicanaamazonia.blogspot.com/2016/11/algumas-brincadeiras-da-regiao-norte.html>
<https://portalamazonia.com/noticias/em-manau-papagaio-gigante-com-as-cores-da-bandeira-do-brasil-faz-sucesso>
<https://portalamazonia.com/noticias/conheca-oito-brincadeiras-que-fizeram-sucesso-em-manau>

Conclusão

- A representação trazida pelo brinquedo e brincadeiras da infância amazonense seguem a lógica cultural discursivamente elaborada pelo capitalismo-consumista, tendo a tecnologia como referência de novas identidades. Esse fenômeno traz consequências à identidade que passam a se tornar desvinculadas-desalojadas de tempo e espaço, devido ao processo global que passa a fragmentar as práticas culturais.

Referências

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2008.
HALL, S. **Cultura e representação**. Org. Rev. Téc: ITUASSU, A. Trad. MIRANDA, D.; OLIVEIRA, W. Rio de Janeiro: PUC-Rio: Apicuri, 2016.
HALL, S. **A centralidade da cultura**: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. In: Educação & Realidade. 1997. p. 15-46.

¹ Mestre do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Luterana do Brasil. e-mail: tinamendesf@gmail.com
² Orientadora, Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Luterana do Brasil. e-mail: adriana.gallert@ulbra.br