

BRINQUEDO: HISTÓRIA, CULTURA, INDÚSTRIA E EDUCAÇÃO

TOYS: HISTORY, CULTURE, INDUSTRY AND EDUCATION

Aliandra Cristina Mesomo Lira
aliandra@usp.br

RESUMO. O brinquedo representa um dos objetos culturais mais importantes nas experiências lúdicas vivenciadas pelas crianças. O artigo discute tal compreensão, abordando questões históricas e culturais que determinaram e determinam os usos e significados dos objetos lúdicos. Além disso, traz reflexões sobre o processo de industrialização dos brinquedos, destacando aspectos que intensificaram a produção e proliferação dos objetos, bem como sua utilização para fins educativos. Ao destacar esta questão, o texto apresenta alguns questionamentos ao uso de brinquedos como recurso didático para ensinar conteúdos e comportamentos às crianças nas instituições educativas.

PALAVRAS-CHAVE: brinquedo, história, ensino.

ABSTRACT. Toys are important cultural objects in the playful activities experienced by children. Current article discusses the historical and cultural issues that have determined and still determine the uses and meanings of playing objects. The article also deals on the process of toys industrialization emphasizing the aspects that have intensified their production, proliferation and use for educational ends. Certain issues with regard to the use of toys as a didactic resource to teach subject matters and behavior to children in educational institutes are also given in the wake of this discussion.

KEY WORDS: toys; History; teaching.

Introdução

O brinquedo, como um objeto da cultura, é por ela significado e dotado de sentido, tendo suas representações um forte papel que modula o significado que os sujeitos passam a atribuir a estes objetos. Uma análise crítica precisa ser empreendida já que os brinquedos foram criados e deixados por alguém, que como sujeito social tem a verdade de um grupo e com ela opera.

Neste sentido, o presente artigo busca discutir questões ligadas à história do brinquedo, a relação dos objetos com a cultura, o papel da indústria ao longo dos tempos e a promessa de educação que acompanha alguns materiais e práticas, principalmente nas instituições educativas para crianças pequenas.

Como assinala Von (2001), o brinquedo é um poderoso instrumento que deve ser levado a sério como mais do que um simples entretenimento infantil já que age como espelho da sociedade ao retratar usos, costumes, moda, tecnologia. Ou seja, faz parte de um processo cultural que forma, amplia e estabelece valores.

Brinquedo: história e cultura

Desde as civilizações mais antigas há registros de que objetos com os quais os homens podem ter brincado tenham acompanhado a civilização humana. Como aponta Von (2001), seguindo as idéias de outros historiadores, o brinquedo tem uma história tão antiga que por vezes se confunde com a história do próprio homem, sendo impossível apontar com precisão a origem de alguns objetos.

Em seu livro “A história do brinquedo” Von (2001) apresenta a origem, a evolução e os usos de diversos brinquedos utilizados pelos homens e pelas crianças ao longo da humanidade. A pesquisadora destaca que desde os povos mais antigos o brinquedo aparece nas atividades das sociedades, principalmente das crianças: o pião, por exemplo, tem registros cerca de 3 mil anos a.C., na Babilônia; a bola e o balanço, dentre outros, também estão entre os brinquedos mais antigos, pois são fáceis de serem produzidos, inclusive pelas próprias crianças.

De épocas mais recentes – segunda metade do século XX – a autora destaca diversos jogos de mesa, como o Banco imobiliário, e jogos de montar, como o Lego, além de algumas curiosidades como os brinquedos dentro do Kinder Ovo, os Pokémons e outros, sendo que alguns deles estão associados a séries televisivas. No estudo da pesquisadora é possível reconhecer que grande parte dos brinquedos sofreu inovações e adaptações, mas muitos têm sua origem em tempos remotos, e muitos deles sobrevivem nas brincadeiras infantis até hoje. Basta, por exemplo,

lembrarmos dos piões e pipas que volta e meia estão entre as brincadeiras das crianças.

Ao falar como se brincou na história Altman (2004) sugere que os primeiros brinquedos das crianças são os movimentos, próprios e daqueles que as rodeiam, como a mãe. Além disso, por muito tempo e ainda hoje, muitas crianças brincam com os objetos da natureza como pedras, folhas, terra, sendo os mesmos muito utilizados pela rica imaginação infantil. Relacionada com a natureza também está a imitação dos movimentos dos animais, as danças, mais freqüentes nas culturas indígenas. Além disso, muitas foram e ainda são as crianças que fabricam seus próprios brinquedos, que transformam elementos e objetos. No entanto, nunca em toda a história o brinquedo esteve tão presente na vida das crianças como na modernidade.

As modificações que se fizeram presentes nas mais diversas esferas da humanidade também foram sentidas nas atividades lúdicas, onde a indústria e os estudiosos de diversos campos reconheceram nos brinquedos importantes produtos de venda, mas também estratégias privilegiadas para intervir na vida das crianças, vistos como futuros indivíduos úteis socialmente¹.

Para Volpato (2002), é preciso compreender o papel do jogo e do brinquedo dentro do projeto de modernidade instalado a partir do século XVIII, com o Iluminismo. Segundo ele, é preciso atentar para as transformações nas relações sociais que interferem e modificam valores, conceitos e atitudes em relação ao jogo e ao brinquedo nas sociedades modernas. Neste sentido, é importante assinalar que os jogos sempre foram instrumentos importantes nas sociedades como elemento de socialização, inclusive quando o trabalho não tinha a importância que adquiriu na sociedade industrial, quando adultos, crianças e jovens viviam, trabalhavam e jogavam juntos em celebração.

Neste sentido, os escritos de Walter Benjamin trazem grandes contribuições sobre a história dos brinquedos e da infância contemporânea, registrando suas configurações ao longo do desenvolvimento industrial das sociedades. Seus textos oferecem uma reflexão sobre a tecnologização crescente que abarca o brinquedo e

¹ Durante muitos séculos (e ainda hoje) as crianças foram reconhecidas como indivíduos que por serem pequenos careciam de direcionamentos, não sendo valorizadas pelo que eram, mas sim pelo que viriam a ser.

suas configurações na sociedade, permitindo-nos reconhecer nos objetos as várias dimensões do social.

Segundo Meira (2003), sua análise histórica ajuda a compreender a intensa e crescente massificação da era industrial, que contribuiu para inscrever o brinquedo em uma lógica homogeneizante. Sendo que os brinquedos são objetos que revelam as configurações culturais do espaço em que se inscrevem, surgem e sobrevivem, a industrialização acaba por apagar as singularidades ao privilegiar uma plastificação dos brinquedos. Assim, a história dos brinquedos na contemporaneidade tende a ser homogênea, tecnicada, com uma grande exaltação do objeto, que aparece em quantidades cada vez maiores.

Resgatando um pouco da história dos brinquedos Benjamim (2002) dá várias pistas da relação moderna entre crianças e brinquedos, estreitada principalmente depois da segunda guerra mundial. Segundo ele, durante o século XVIII não havia comerciantes especializados em brinquedos; estes foram surgindo aos poucos. Logo, os brinquedos de madeira eram encontrados com os marceneiros, figuras de doce com os confeitadores, bonecas de cera com os fabricantes de vela e assim por diante. Isto evidencia como até antes do século XIX a produção de brinquedos não era função de uma única indústria, mas representava uma produção secundária das oficinas de manufatura.

Como indica o autor, no século XVIII inicia-se a especialização do brinquedo, afastando-o das suas origens simples e cotidianas. Neste percurso, a partir do século XIX a fragmentação da produção dos produtos passa a operar na fabricação dos brinquedos, revelando sua transformação sob o efeito da industrialização. O que antes era produzido em conjunto entre pais e filhos ou por artesãos passa a ser fabricado em larga escala e dentro de uma padronização. Contudo, embora bastante atraentes e elaborados por muitas mãos, acabam muitas vezes distanciando-se dos originais objetos de brincar.

Isto indica uma racionalização que impõe diversas formas e objetivos, alcançando incontáveis espaços e penetrando na vida das crianças, tornando-se parte indispensável de suas atividades e dessa maneira atuando na construção dos sujeitos infantis. É preciso considerar, é claro, que isso se dá em diferentes medidas dependendo da realidade de cada criança, da cultura em que vive, das pessoas e crianças com quem convive.

Para Meira (2003), nas classes sociais mais favorecidas economicamente uma extensiva preocupação com segurança e saúde, por exemplo, afasta as crianças de materiais como terra, areia, folhas, madeira, que são substituídos por brinquedos plastificados, esterilizados, inquebráveis. Isto limita o universo de ação da criança ao proporcionar determinadas experiências lúdicas, e não outras.

Além disso, historicamente outras mudanças foram observadas pelos pesquisadores no campo dos brinquedos. De objetos pequenininhos, que exigiam a presença de adultos para sua manipulação, passa-se a uma emancipação do brinquedo, evidenciada pelo aumento do tamanho, pela diversidade de objetos criados e por sua conseqüente subtração ao controle da família.

Considerando a história do brinquedo em sua totalidade, o formato parece ter uma importância muito maior do que se poderia supor inicialmente. Com efeito, na segunda metade do século XIX, quando começa a acentuada decadência daquelas coisas [brinquedos pequenininhos], percebe-se como os brinquedos se tornam maiores, vão perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo, sonhador (BENJAMIN, 2002, p. 91).

Assim, entendemos que a partir das mudanças que atingiram os objetos é possível considerar que as práticas e relações sociais estão representadas nos brinquedos, sendo que seu estudo pode ajudar a entender a situação social das crianças em relação aos adultos e também pode testemunhar a ação do imaginário infantil no enfrentamento e superação dos condicionamentos.

Este fazer infantil com o brinquedo é o que Brougère (2004; 2003; 2001; 1994) chama de cultura lúdica. Ela seria um conjunto de procedimentos, de esquemas de brincadeiras adotados pelos jogadores para que o brincar seja possível; assim, mais do que ver no jogo um lugar de desenvolvimento da cultura é necessário ver o lugar de emergência de uma cultura, a cultura lúdica. Por não se limitar a uma relação simples com o real, o brincar permite ao indivíduo criar e manter uma relação positiva e aberta com a cultura: “O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica” (BROUGÈRE, 2003, p. 3).

Segundo ele, esta cultura lúdica varia conforme a idade, o meio social e o sexo da criança. Assim, ela também é objeto de produção externa, pois não está

isolada da cultura geral, uma vez que “As proibições dos pais, dos mestres, o espaço colocado à disposição na escola, na cidade, em casa, vão pesar sobre a experiência lúdica” (p. 4).

As variações que atingem as atividades lúdicas podem ser observadas diretamente por qualquer um de nós. Além disso, é bastante real e visível o quanto a inventividade e a imaginação fazem parte do universo infantil, dando contornos infinitos para as diversas *culturas lúdicas*. No entanto, é preciso considerar que a relação das crianças com os brinquedos, na maioria das vezes, é mediada pelas questões culturais, familiares, educacionais e de mercado que acabam muitas vezes indicando, de forma explícita ou sutil, como, onde e com que se deve brincar.

Brougère (2001) nos interroga sobre o que seria então legítimo chamar de brinquedo. Segundo ele, o vocabulário usual de pais, crianças e empresas distingue os brinquedos dos jogos. Os jogos são aqueles que possuem regras, em que a função justifica o objeto na sua própria existência como suporte de um jogo potencial. O brinquedo, não é definido por uma função precisa, é um objeto manipulado livremente, sem estar condicionado a regras ou princípios. Este é um objeto infantil e ligado à infância; o jogo é destinado tanto à criança quanto ao adulto.

Específicos da infância, os brinquedos são importantes para a socialização ao promoverem convívio e trocas entre os pares, sendo mediadores onipresentes. Sua diversidade se soma a capacidade de serem objetos bem aceitos tanto por crianças quanto por adultos. Na verdade, são materializações de um produto adulto destinado às crianças, que em geral recebem os objetos de presente. E essa idéia de gratuidade que envolve os brinquedos e as brincadeiras não deixa de lado todo o caráter ideológico que faz parte das produções industriais em larga escala. Assim, ao ganhar um brinquedo a criança recebe também um conjunto de valores, de intenções, mais ou menos explícitas presentes nos produtos.

Através do brinquedo, a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade, realizado para ela, como é feito, ou foi feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados. São produções que propõem um olhar sobre o mundo, olhar que leva em conta o destinatário especial, que é a criança. (BROUGÈRE, 2001, p. 65).

Dessas acepções podemos ressaltar que os objetos têm forte valor simbólico e por meio deles e das ações que propõem transmitem esquemas sociais, comportamentos socialmente significativos e permitem uma multiplicidade de relações. Numa leitura foucaultiana, no brinquedo vislumbram-se “[...] possibilidades de esquadrihar os modos como o poder se exerce sobre os sujeitos infantis e as verdades que estão implicadas nessas estratégias que funcionam como meios para manter e colocar em operação os dispositivos de governo” (BUJES, 2005, p. 196).

Disso decorre que ao longo dos tempos foram se modificando os brinquedos, as formas de brincar e também se sofisticando as formas de intervir e construir os sujeitos infantis, inclusive por meio dos objetos lúdicos e das atividades que os acompanham.

Esta racionalidade instrumental intensifica a produção e fabricação de brinquedos para ensinar gestos, comportamentos e valores sociais. Ou seja, materializa-se o projeto do adulto para com as crianças, mostrando como se estabeleceram e se estabelecem as relações com elas (VOLPATO, 2002). Assim, verifica-se que na era moderna a reprodução dos comportamentos dos adultos, tão desejada, se constrói desde a infância, inclusive por meio dos jogos e brinquedos. É desde pequenas que as crianças se apropriam da cultura, dos comportamentos, dos modos de ser e, embora muitas vezes subvertam tal ordem, na maioria das situações reproduzem estereótipos.

Neste sentido, a indústria dos brinquedos trabalha com esquemas previamente pensados, com representações desejadas de criança. A partir dessa reflexão podemos dizer que dos brinquedos artesanais, fabricados pelas mãos de poucos homens, passa-se à industrialização dos objetos do brincar, o que confere novas características aos brinquedos e traz embutida uma série de questões de mercado, lucro e publicidade. O importante é encontrar adeptos, ganhar consumidores, conquistar pais, crianças e também escolas. Neste jogo, ganha destaque também o discurso de que alguns dos brinquedos seriam mais educativos do que outros.

A indústria e o brinquedo

O ato de fazer brinquedos com as próprias mãos ocupou largo espaço de tempo na sociedade, sendo os objetos em grande parte resultado de uma experiência prática individual que incorporou conhecimentos deixados pelas gerações anteriores. Dessa forma, os brinquedos artesanais exprimem identidades, são diversificados, usam materiais e modelos tradicionais e ao mesmo tempo inovam (OLIVEIRA, 1989).

Os brinquedos produzidos por duas mãos, muitas vezes pelos próprios pais das crianças, tiveram grande valor para as crianças das épocas anteriores ao desenvolvimento da indústria dos brinquedos. O trabalho demorado, cuidadoso e original era bem recebido pelas crianças, que sem os recursos tecnológicos de hoje divertiam-se largas horas com objetos de pano ou madeira.

O sistema industrial apareceu na ruptura com o sistema de produção que chamamos de artesanal ou tradicional, o que produziu intensas mutações: reorganização da produção, novas formas de distribuição dos produtos e venda por catálogos. Ele não se estabilizou, continua se modificando (novos materiais, novas escalas de produção) e nesse movimento se situa o processo de racionalização que “[...] passa pela aplicação de técnicas de análise do mercado, de determinação de expectativas dos consumidores (marketing), de criatividade e de testes dos modelos fabricados” (BROUGÈRE, 2001, p. 28).

Dos brinquedos artesanais, concebidos e realizados por homens, passa-se aos brinquedos produzidos por máquinas, pelas indústrias, já que socialmente fomos sendo levados a consumir produtos acabados. A indústria de brinquedos se expande consideravelmente no século XX, firmando-se no mercado como um ramo de atividades lucrativo e promissor, ao aliar-se a peritos de diversas áreas especializados em captar e também produzir os desejos das crianças.

De acordo com Von (2001), até a década de 30 do século passado grande parte das crianças brasileiras brincava com bonecas de pano e carrinhos de madeira, confeccionados por artesãos, sendo que uma pequena parte da população infantil tinha acesso aos brinquedos importados. A industrialização e o

desenvolvimento das sociedades trouxeram o fim das indústrias domésticas, do trabalho cuidadoso, delegando ao brinquedo industrializado uma falsa simplicidade.

Sendo vistos como portadores e estimuladores da alegria, do divertimento para as crianças são tomados como objetos incontestamente voltados ao desenvolvimento infantil. No entanto, sua produção e fabricação se amparam em um refinado conjunto de *estudiosos da infância*, que se debruçam sobre as características, comportamentos e gostos das crianças e trabalham para incidir sobre eles.

Neste processo, Benjamin (2002) chama nossa atenção sobre o significado dos brinquedos produzidos e oferecidos às crianças e a relação estabelecida entre eles.

[...] assim como o mundo da percepção infantil está impregnado em toda parte pelos vestígios da geração mais velha, com os quais as crianças se defrontam, assim também ocorre com seus jogos. É impossível construí-los em um âmbito da fantasia, no país feérico de uma infância ou arte puras. O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. Pois quem senão o adulto fornece primeiramente à criança os seus brinquedos? E embora reste a ela uma certa liberdade em aceitar ou recusar as coisas, não poucos dos mais antigos brinquedos (bola, arco, roda de penas, pipa) terão sido de certa forma impostos à criança como objetos de culto, os quais só mais tarde, e certamente graças à força da imaginação infantil, transformaram-se em brinquedos (p. 96).

Dessa perspectiva, reconhecemos que a neutralidade não faz parte deste universo, prevalecendo mais a mão do adulto e a preocupação com o lucro nos produtos criados para as crianças. Contudo, Oliveira (1989) ressalta que no brinquedo os significados óbvios não são suficientes às crianças, que reconhecem nos dados imediatos *uma* das dimensões do real, sendo que este significado aparente pode ser negado ou aceito pela criança.

Disso decorre que na cultura lúdica se encontram as marcas das concepções adultas e também a forma como a criança se adapta a elas. Não é um simples jogo de interferências, mas sim um complexo feixe de relações e construções, nunca acabado ou limitado por completo.

A sociedade propõe numerosos produtos (livros, filmes, brinquedos) às crianças. Esses produtos integram as representações que os adultos fazem das crianças,

bem como os conhecimentos sobre a criança disponíveis numa determinada época. [...] É claro que o jogo é controlado pelos adultos por diferentes meios, mas há na interação lúdica, solitária e coletiva, algo de irredutível aos constrangimentos e suportes iniciais: é a reformulação disso pela interpretação da criança, a abertura à produção de significações inassimiláveis às condições preliminares (BROUGÈRE, 2003, p. 5).

Mas, ao mesmo tempo em que o brincar significa sempre libertação já que a brincadeira não está determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo (uma vassoura pode tornar-se um cavalo), o brinquedo é condicionado pela cultura econômica (BENJAMIN, 2002). A questão financeira interfere e por vezes determina o tipo de objeto que as crianças têm disponível para suas brincadeiras, bem como o espaço físico para que estas aconteçam. Além disso, o acesso ou não ao universo midiático que acompanha os brinquedos da moda e dos produtos que os acompanham (roupas, alimentos, calçados, etc.) torna diferentes as culturas lúdicas das crianças de diferentes classes sociais.

Outro ponto a ser destacado é que na escola, como na família, muitas vezes não há espaço para brinquedos que não sejam industrializados: na primeira não há lugar para o saber manual; na segunda, os elementos que são matéria-prima do brinquedo artesanal (madeira, folhas, papel, areia, etc.) não são bem vindos ao produzirem sujeira e desarticular a previsibilidade e o controle (OLIVEIRA, 1989).

Além disso, outro aspecto relevante neste processo produtivo é que nos brinquedos industrializados predomina a padronização e a uniformidade com a multiplicação da produção. A industrialização trouxe diversificação em termos de materiais (plástico em especial), de possibilidades de manipulação (articuláveis, desempenhando funções, etc.)², popularizou o brinquedo e também ofereceu mais funcionalidade aos pais, mas houve uma artificialização do brinquedo e das relações sociais. Na configuração social moderna a mulher passou a trabalhar fora enquanto “[...] as crianças passaram a ficar presas em casa, tendo a televisão e os brinquedos como companheiros. Dentre estes últimos, são os industrializados os que mais se casam com a ordem doméstica” (OLIVEIRA, 1989, p. 28).

² No caso das bonecas, o celulóide começa a ser usado como material principalmente a partir do século XX, dando mais durabilidade e mobilidade às mesmas. Outro marco na história dos brinquedos é o surgimento da boneca Barbie em 1959, pela fábrica Matel nos EUA. A Barbie revoluciona o conceito de bonecas ao estar envolvida em ares de adulto (antes todas tinham ares e formas infantis) e exercer inúmeras profissões (VON, 2001).

Produzidos em larga escala, frutos do trabalho de uma fábrica³, os brinquedos são produzidos por indústrias que estão interessadas em lucro. A posse do brinquedo neste universo vai depender da compra, com dinheiro, o que o restringe a algumas classes sociais, em especial os mais cobiçados e anunciados. Segundo Brougère (2003), na modernidade os objetos são elementos muito importantes na constituição da cultura lúdica e esta limitação da posse pode restringir a criação, a imaginação.

Não se pode deixar de mencionar a influência da informática nos brinquedos, atraindo ainda mais os pequenos com seus jogos eletrônicos. Submetidos a regras e competições, os jogadores buscam superar obstáculos e vencer os jogos, dedicando muitas horas de treino para alcançar tal feito.

Em todo este processo de fabricação industrial, independente do tipo de brinquedo, os mesmos são concebidos e fabricados por adultos e o que interessa é seduzir os consumidores e em segundo plano está a intenção de conhecer ou respeitar as especificidades das crianças. É o caso, por exemplo, dos brinquedos educativos, que articulados aos esquemas de produção industrial e comercialização vendem uma idéia e têm uma pretensão que ainda não foram comprovadas. Muitos dos brinquedos declarados como inteligentes ou educativos são apenas mais uma estratégia das empresas para aumentar as vendas, abocanhando para si vorazes consumidores, da família à escola. Nos momentos de expansão da produção e do uso dos brinquedos, esses se inseriram na cultura consagrada pela indústria cultural que se apoiou e apóia nas proposições científicas do discurso psicológico e pedagógico.

Como produto de uma sociedade com traços culturais específicos os brinquedos têm vida em um sistema social que lhe confere funções e só existem porque a sociedade viu sentido em sua produção, distribuição e consumo, aspectos estes que precisam ser analisados cuidadosamente.

³ No Brasil a Estrela foi a fábrica que a partir de 1937 passou a produzir brinquedos em grandes quantidades, fato este acelerado pela dificuldade nas importações em razão da Segunda Guerra Mundial.

Brinquedo e educação

O papel educativo dos jogos e brinquedos faz parte dos discursos de diversos pensadores educacionais há muitos séculos. Manson (2002), ao falar da entrada dos brinquedos nos tratados sobre a educação, analisa nos textos de Comenius e Locke, do século XVII, as idéias apresentadas sobre os brinquedos. Na obra de Comenius são identificadas poucas passagens dedicadas aos jogos e aos brinquedos, sendo os mesmos apresentados como importantes e benéficos para a criança para que ela possa compreender as coisas e o mundo que a rodeia.

Já Locke teria sido mais contundente em seus escritos ao afirmar que as crianças deveriam sim ter objetos para brincar, mas que estes deveriam ser poucos e seu uso deveria ser controlado. A paixão pelos brinquedos necessitaria ser vigiada pelos professores e controlada pelos pais. Manson (2002) evidencia que Locke, ao mesmo tempo que considera o jogo como atividade normal e necessária da infância, também o considera inútil. Por isso os desejos das crianças deveriam ser desviados para um trabalho útil, que substituiria a distração oferecida pelos brinquedos. Como os brinquedos permitiriam manipular os mecanismos da alma infantil o educador deveria utilizá-los, mesmo que fossem coisas dignas de pouca consideração. Por si só não possuiriam uma virtude educativa, mas como ajudariam a formar o espírito devem estar na atenção dos educadores. Os jogos físicos também são citados por ele, pois seriam úteis para praticar o exercício. Logo, os jogos e brinquedos deveriam ser instrutivos e servir às aprendizagens.

Muitos outros pensadores utilizaram seus escritos para exaltar os benefícios e também os prejuízos que os jogos e brinquedos trariam ao desenvolvimento infantil. Alternando-se momentos de exaltação e de resistência quanto a presença de atividades lúdicas na formação das crianças e jovens, é a partir do século XIX que os materiais passaram a ocupar cada vez mais espaço nas escolas e na vida das crianças⁴.

Segundo Brougère (2001) o discurso que atribui à brincadeira um valor educativo relaciona-se com a história e tem origem ideológica e científica. O movimento romântico, que no início do século XIX empreende a mudança na

⁴ Sobre esta questão consultar Kishimoto (2000).

concepção de criança (de negligenciada passa a ser vista como pura e boa) e na compreensão do papel da brincadeira e, a Psicologia, como campo do conhecimento que se firma como ciência no início do século XX e tenta fundamentar cientificamente o valor de aprendizagem outorgado à brincadeira. É importante assinalar que o autor não nega que a brincadeira facilita sim o desenvolvimento, mas alerta que isso acontece com uma importância e efeitos menores do que estes discursos alardeiam.

Evidencia-se assim uma articulação do campo educacional com a Psicologia, veiculando um discurso bem trabalhado sobre a educabilidade dos jogos e o papel dos objetos no desenvolvimento da criança. São inúmeros os trabalhos e textos que se debruçam sobre o tema, em geral dedicando fôlego a defesa da positividade dos objetos e de suas infinitas possibilidades como recurso de ensino, de conteúdos e comportamentos.

Steinberg e Kincheloe (2001) apresentam o conceito de pedagogia cultural que compreende que a educação se dá em uma variedade de áreas sociais, incluindo-se a escola, mas não se limitando a ela. Assim, áreas pedagógicas são todos aqueles lugares onde o poder é organizado e difundido, inclusive nos brinquedos. Para os autores, esta pedagogia cultural produziu formas educacionais de incontrolável sucesso.

Por exemplo, associados aos filmes a indústria cinematográfica lança uma série de produtos que se divulgam e sustentam mutuamente, ampliando o consumo, movimentando os mercados e atuando sobre os desejos das crianças. Apoiados em filmes são colocados em circulação uma grande variedade de jogos, canetas, cadernos, dentre outros produtos, adentrando o universo familiar e escolar.

Na maioria dos brinquedos declarados como educativos o recado pedagógico já vem pré-determinado, mas a criança tem a capacidade de recriar significados o que não garante a educabilidade de tais objetos. Ao serem definidos como transmissores de conhecimentos prevêm uma intervenção deliberada nas atividades das crianças para oferecer conteúdo pedagógico, o que acaba por abolir a brincadeira e imprimir determinadas situações de aprendizado (OLIVEIRA, 1989). Neste sentido, cabe considerar que todo aprendizado profundo muda a identidade das pessoas.

Segundo este autor, psicólogos e pedagogos acabam colaborando com grandes indústrias de brinquedos já que as mesmas indicam nos objetos fabricados uma sucessão de fases de desenvolvimento, como se elas acontecessem mecanicamente.

Geralmente, lojas e indústrias organizam um quadro, correlacionando idade física da criança, brinquedos mais indicados e funções que desempenham. O produto final é uma espécie de receituário em que as fases são substituídas pela idade e o desenvolvimento infantil é visto como uma evolução progressiva e linear (OLIVEIRA, 1989, p. 50).

Quando prevalece uma mensagem fechada, com orientações precisas, é possível que a criança não perceba outras direções, outras formas de brincar, e isso pode levar a um disciplinamento e cumprimento cego às regras. Quando se oferecem todas as coordenadas do brincar e, além disso, junto a um adulto para garantir que elas sejam seguidas, prevalece a idéia da impossibilidade que as crianças teriam de formular hipóteses e encaminhamentos e por isso deveriam recebê-los prontos. As crianças seriam ingênuas e incapazes, precisando ser guiadas pelo adulto para que possam aprender.

520

Dessa perspectiva, as crianças são interpeladas incessantemente pelas exigências excessivas de desempenho e são confrontadas, seja pelos pais, seja pelos educadores, a padrões de conhecimento a serem alcançados desde a mais tenra idade. Esta pedagogização do brincar orienta práticas e objetos, no sentido de que sejam usados como fabuloso recurso didático, podendo inculcar noções, trabalhar conteúdos, atuar sobre as aprendizagens.

Nesta direção também se encontra a legislação para a educação infantil⁵ que inclui em seus fundamentos o brincar e seus benefícios. A visão do brincar é associada aos aspectos educativos, intensificando o discurso de muitos autores que declaram a educabilidade do brincar e dos brinquedos, sua articulação entre os processos de ensino e da educação.

Nas instituições educativas, verifica-se que é comum a crença de que o brincar favorece o desenvolvimento infantil ao proporcionar aquisição de habilidades

⁵ Referimos-nos aqui à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDB 9394/06, às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1999), aos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998).

quando utilizado como recurso didático para trabalhar conteúdos, e não se questionam as condições em que o brincar acontece e em que direção segue este desenvolvimento (CARVALHO, ALVES e GOMES, 2005).

No entanto, experiências vivenciadas (MESOMO, 2004; CARVALHO, ALVES e GOMES, 2005) revelam que na documentação das instituições a palavra brinquedo e brincar pouco aparece, ou praticamente inexistente, sendo a mesma contradição verificada nas práticas observadas, onde o brincar e o uso do brinquedo sobrevivem como atividades extremamente diretivas e supervisionadas.

Mesomo (2004), como alguns autores já haviam relatado, verificou em sua pesquisa que na instituição de educação infantil há um privilégio por atividades repetitivas e de transmissão de conteúdos, onde os brinquedos e jogos são usados para transmitir visões de mundo definidas a priori, para controlar comportamentos, para conformar movimentos. A organização da brincadeira pelas crianças e a utilização 'livre' dos brinquedos fica restrita a poucos momentos.

Pesquisa de Carvalho, Alves e Gomes (2005) revela que quando o brincar e o brinquedo aparecem em momentos de *atividade livre*, não organizada pela professora, os adultos educadores se desencarregam de participar das ações, pois não têm a intenção de ensinar conteúdos. Segundo os autores, o brincar e o uso do brinquedo são privilegiados se vierem acompanhados de objetivos educativos, como recursos para atividades orientadas.

Nas instituições, espaços e atividades com objetivos essencialmente pedagógicos abrigam uma pequena dezena de objetos industrializados que se adequam às demandas das escolas e dos adultos e ignoram as demandas das crianças. Assim, o brincar e o brinquedo são usados como recurso de ensino, como elementos potencializadores da normalização que a instituição escolar empreende desde sua criação.

Nesta compreensão, tudo o que é considerado ou pareça jogo ou brinquedo educativo tem lugar garantido na sala de aula. Em pesquisa desenvolvida na França e citada por Brougère (1994), verificou-se que os brinquedos privilegiados são aqueles ideais a uma vida cotidiana e pacífica da criança, como animais em miniatura e bonecas bebê, além das peças de montar:

[...] 99% das classes estão munidas de jogos de montar, fazendo com que os brinquedos de construção e montagem estejam presentes em diversas formas e que os brinquedos de aprendizado sejam mais numerosos à medida que a criança cresce. Por trás dos brinquedos e jogos está o material pedagógico, evidentemente legitimado pela escola (p. 17).

A despeito de todas estas intenções é preciso falar que a presença do brinquedo não declaradamente educativo na escola ainda é motivo de polêmica. É claro que quanto menores as crianças mais ele é aceito, pois enquanto é oferecido, às professoras sobra um tempo para executar suas tarefas consideradas mais sérias. No entanto, nas séries mais avançadas ele é cada vez menos presente, sendo considerado um intruso nas atividades de mesa e cadeira pensadas pela professora. A divisão das escolas no que diz respeito à idade das crianças traz o decréscimo das brincadeiras livres e o aumento da frequência das atividades didáticas de acordo com o avanço da idade da criança. A criança é guiada nas atividades de acordo com os objetivos do professor; o material é importante, mas quem coordena sua utilização é o professor e a liberdade de iniciativa da criança acontece em pequenos períodos em que a brincadeira livre é permitida (BROUGÈRE, 1994).

A partir desses levantamentos é possível reconhecer que o brincar e os brinquedos estão presentes nas instituições educativas em pequenas porções, restringindo-se a momentos supervisionados que diminuem os imprevistos e as desestabilizações que o acompanham quando acontecem livremente. Quem está no comando é o adulto, quem escolhe de que, como e quando brincar também é ele:

Uma atividade de aprendizagem, controlada pelo educador, toma o aspecto de brincadeira para seduzir a criança. Porém, a criança não toma a iniciativa da brincadeira, nem tem o domínio de seu conteúdo e de seu desenvolvimento. O domínio pertence ao adulto, que pode certificar-se do valor do conteúdo didático transmitido dessa forma. Trata-se de utilizar o interesse da criança pela brincadeira a fim de desviá-la, de utilizá-la para uma boa causa. Compreendemos que aí só existe brincadeira por analogia, por uma remota semelhança (BROUGÈRE, 2001, p. 96-7).

Como falamos anteriormente, não são todos os brinquedos que têm lugar no espaço escolar. A depender de suas características físicas, de seu material, das

atividades que suscitam, muitos objetos não fazem parte do cotidiano das crianças nas instituições.

No universo escolar, intrusos em potencial são considerados os bonecos de ficção científica e os acessórios de guerra já que os professores acreditam que os mesmos não fariam bem à criança, sendo perigosos. Nas análises que abordam a dimensão cultural e não psicológica não há provas da incidência de tais brinquedos sobre a expressão da agressividade. O que acontece é que a guerra e a violência são componentes da nossa cultura e a criança ao viver num mundo violento usa em suas brincadeiras os recursos do ambiente que a cerca. A violência aparece em seus gestos e vocabulário, mas em um nível simbólico e não de aprendizagem ou exercício para a real violência. É o meio que favorece uma visão de violência, mas este condicionamento é só o ponto de partida já que a criança elabora outras apropriações com os objetos (BROUGÈRE, 2001; OLIVEIRA, 1989).

Pelo que foi apresentado, cabem as afirmações de Steinberg e Kincheloe (2001) ao destacarem que as atividades produzidas para os infantis estão embebidas de características pedagógicas, e por isso seria preciso intervir no cômodo relacionamento entre cultura popular e pedagogia. Como bem assinalam, torna-se imprescindível empreender um exame que permita reconhecer os efeitos da pedagogia cultural (neste caso dos brinquedos) na formação de identidades, na produção e legitimação do conhecimento, de ações, de um currículo cultural.

Reiteramos que nestas considerações não deixamos de levar em conta que a criança, com o brinquedo, é capaz de mudar, contradizer, subverter o esperado, mas em geral ela incorpora, por meio de um direcionamento permanente e vigilante do adulto, as normas e padrões de comportamento impostos.

Considerações finais

Como nos alerta Dornelles (2005) é preciso atentar para o caráter político do entretenimento das crianças e reconhecê-lo como espaço de poder e de políticas de produção de subjetividades: “Poderes que fazem parte de uma trama social, econômica e política que capturam os infantis com vistas a seu controle e governo.

Poder que produz crianças, entretenimentos, diversões, tecnologias. Poder que produz artefatos e pedagogias, desejos e prazeres nas crianças, nas infâncias” (p. 89). Este questionamento também é indicado por Steinberg e Kincheloe (2001) ao ressaltarem que o entretenimento das crianças é um espaço público disputado, onde diferentes interesses sociais, políticos e econômicos competem pelo controle, devendo isto ser levado em conta.

Assim, podemos entender que a constituição da infância moderna vai sendo reforçada e se traduzindo no brincar e nas orientações de como brincar. Na história, dentre tantos dispositivos de construção dos sujeitos, alguns dos mais importantes na invenção e sedimentação de idéias e imagens sobre os infantis encontram-se nos brinquedos.

Frente a estas significações, torna-se imprescindível interrogarmos os brinquedos em seus aspectos, históricos, culturas e em suas pretensões educativas, perguntando-nos a que propósitos e interesses servem e serviram.

ALIANDRA CRISTINA MESOMO LIRA

Doutora em Educação. Professora da Universidade Estadual do Centro-Oeste-Guarapuava-PR.

Referências

ALTMAN, Raquel Zumbano. Brincando na história. In: DEL PRIORE, Mary. **História das crianças no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2004, p. 231-258.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

_____. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

_____. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil: limites e possibilidades**. Conferência proferida no Seminário Pedagógico Internacional. São Paulo: 1994. Texto digitado.

BUJES, Maria Isabel Edelweiss. Infância e poder: breves sugestões para uma agenda de pesquisa. In: _____; COSTA, M. V. C. **Caminhos investigativos III: riscos e possibilidades de pesquisar nas fronteiras**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005, p. 179-197.

CARVALHO, Alysson M; ALVES, Maria M. F.; GOMES, Priscila de L. D. Brincar e educação: concepções e possibilidades. **Revista Psicologia em Estudo**, Maringá, v.10, n.2, mai./ago. 2005. Disponível em: www.scielo.br. Acesso em: 23 de junho de 2007.

DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. Petrópolis: Vozes, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

MANSON, Michel. **História do brinquedo e dos jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa: Teorema, 2002, p. 155-?.

MEIRA, Ana M. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. **Revista Psicologia e Sociedade**, Porto Alegre, v.15, n.2, jul./dez. 2003. Disponível em: www.scielo.br. Acesso em: 02 de setembro de 2004.

MESOMO, Aliandra C. **Educação Infantil: indagando sobre práticas escolarizantes**. 2004. 107 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

525

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo?** São Paulo: Brasiliense, 1989.

STEINBERG, Shirley R.; KINCHELOE, Joe L. Sem segredos: cultura infantil, saturação de informação e infância pós-moderna. In: _____. **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001, p. 9-52.

VOLPATO, Gildo. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, dez. 2002. Disponível em: www.scielo.br. Acesso em: 02 de setembro de 2004.

VON, Cristina. **A História do Brinquedo: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem**. São Paulo: Alegro, 2001.