

Significados e sentidos do brincar e do brinquedo na cultura das infâncias

“Brincar é a mais elevada forma de pesquisa.” A. Einstein

Dr^a Myrtes Dias da Cunha¹

Universidade Federal de Uberlândia
myrtesufu@gmail.com

Grazielle Eloísa Balduino²

Universidade Federal de Uberlândia
balduino.grazielle@gmail.com

Tatiani Rabelo Lapa Santos³

Universidade Federal de Uberlândia
tatianirabelo@hotmail.com

Resumo:

As relações humanas que se estabelecem no brincar são mais importantes do que o ato em si de brincar e até mais do que o próprio brinquedo. Brincar é mais do que manipular um brinquedo; envolve criação e espontaneidade, consiste numa atividade por interesse que extrapola o resultado estrito das ações praticadas, reúne impulso interno e motivação externa. O brincar e as culturas das

¹ Professora associada da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia.

² Mestranda da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia.

³ Mestranda da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia.

infâncias compõem o objeto de pesquisa do mestrado e também do Grupo de Pesquisa Infâncias, Docências e Cotidiano Escolar da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia. Por isso buscamos discutir no presente estudo origens do brincar, do brinquedo e de suas relações com a cultura das infâncias das crianças de uma escola municipal de Uberlândia. Estabelecer relações do brincar com a educação é importantíssimo no mundo atual, principalmente quando se pensa na urgência de construirmos uma escola com as crianças e não para as crianças. O brinquedo e o brincar ainda são vistos por muitos como uma atividade secundária. Esperamos que pesquisas possam contribuir para que muitos de nós olhemos com outros olhos para o brincar e que o vejamos como uma possibilidade importante de transformação de homens, relações e do conhecimento.

Palavras-chave: Culturas das infâncias. História dos brinquedos. Significados e sentidos do brincar.

O Homem que Amava Caixas (Stephen Michael King)

Era uma vez um homem
O homem tinha um filho
O filho amava o homem
e o homem amava caixas.
Caixas grandes, caixas altas,
caixas redondas, caixas pequenas,
todos os tipos de caixas!
O homem tinha dificuldade
em dizer ao filho que o amava;
então, com suas caixas, ele começou
a construir coisas para seu filho.
Ele era perito em fazer castelos
e seus aviões sempre voavam...
a não ser, claro, que chovesse.
As caixas apareciam de repente,
quando os amigos chegavam, e,

nessas caixas, eles brincavam...
e brincavam... e brincavam.
A maioria das pessoas achava que
o homem era muito estranho.
Os velhos apontavam para ele.
As velhas olhavam zangadas para ele.
Seus vizinhos riam dele pelas costas.
Mas nada disso preocupava o homem,
Porque ele sabia que tinham encontrado
uma maneira especial de compartilharem...
o amor de um pelo outro.

A sensibilidade humana é tão especial que ultrapassa a praticidade das experiências de vida. Poderia o homem da história de Stephen King dizer ao seu filho que o amava, mas esse pai vendo que o filho amava brincar e amava brinquedos uniu-se a ele no amor por caixas e por construir; assim, através do brincar demonstrou o seu imenso amor ao filho. Brincou com o filho e inventou com ele brinquedos feitos de caixas e de amor. Nesse momento de brincadeira, felicidade, companheirismo, afeição, o aprendizado, os dois brincando compartilharam uma relação por meio das brincadeiras e dos brinquedos.

O brincar e as culturas das infâncias compõem o objeto de pesquisa do mestrado e também do grupo de pesquisa Infâncias, Docências e Cotidiano Escolar. Por isso buscamos discutir no presente estudo origens do brincar, do brinquedo e de suas relações com a cultura das infâncias das crianças de uma escola municipal de Uberlândia.

As relações humanas que se estabelecem no brincar são mais importantes do que o ato em si de brincar e até mais do que o próprio brinquedo. Brincar é mais do que manipular um brinquedo; envolve criação e espontaneidade, consiste numa atividade por interesse que extrapola o resultado estrito das ações praticadas, reúne impulso interno e motivação externa. O mais importante é que o brincar pode unir pessoas, pois requer fazer pelo prazer de fazer, sem que se vise apenas a um resultado satisfatório. Brincar não se restringe apenas aos seres humanos, os animais também brincam. O que

parece ser próprio de nós humanos é a atribuição de significados e sentidos que construímos na ação do brincar e em relação aos brinquedos, às pessoas, relações e ao mundo ao nosso redor; tais significados e sentidos estão inteiramente ligados com a cultura, as relações econômicas, políticas, étnicas, éticas, de gênero e morais de cada sociedade. O brincar é uma atividade dotada de uma significação social e precisa, assim, ser compreendido como atividade sócio-cultural. (HUIZINGA, 2010)

Significados e sentidos para o brincar vêm sendo desenvolvido a cada geração e em diferentes grupos sociais. O brincar de hoje tem diferenças com o que se brincou e o modo de brincar em tempos anteriores, pois os contextos de vida em cada momento são diferentes, sendo assim, consideramos o brincar como ação cuja interpretação é complexa, pois configura-se a partir de fatores diversos, tais como: comportamentos, pensamentos, emoções, gênero e cultura, entre outros.

WINNICOTT (1975) reativa o pensamento dos grandes temas românticos que sobrevalorizou a criatividade associando-a com a arte, dizendo que o espaço do brincar vai permitir ao indivíduo criar e entender a cultura no desenvolver das relações: “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre a si mesmo” (Idem, p. 80). O espaço do brincar fica na fronteira entre a subjetividade e a objetividade (realidade).

FRANCO (2003) compreende os fenômenos transicionais de Winnicott como o encontro entre o mundo psíquico e o mundo socialmente construído. Este campo mediano constituído tanto pela realidade interna quanto pela realidade externa é fundamental para entender o brincar e também, por exemplo, a crescente capacidade dos bebês para perceber e aceitar a realidade socialmente construída. Segundo Franco: “Esta área intermediária na vida adulta está expressa nas artes, religião e cultura em geral sendo também o campo da loucura. Em crianças e adultos a experiência ilusória não desaparece por completo” (FRANCO, 2003, p. 47).

As potencialidades do brincar estão também correlacionadas com fatores cognitivos, intervindo na construção e reconstrução do conhecimento e desenvolvimento da criança. A criança reorganiza suas experiências na ação de imaginar. Segundo VYGOTSKI (2007), “o velho adágio de que o brincar da criança é imaginação em ação deve ser invertido; podemos dizer que a imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinqueado sem ação” (VYGOTSKI, 2007, p. 109).

Equilibrar tensões do dia a dia, lidar com emoções (boas ou ruins), desenvolver a individualidade, a coletividade e a personalidade são características estabelecidas num processo sociocultural. De acordo com WAJSKOP (2009) o brincar na perspectiva sócio-histórica e antropológica, é um tipo de atividade cuja base genética é comum à da arte, ou seja, é uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, onde a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. (WAJSKOP, 2009, p.28).

Brincar não é inato ou espontâneo nas crianças. Aprender a brincar requer conhecer significados e regras que compõem tal atividade. BRUNER (1978) analisa o ato de brincar como estímulo à criatividade, a linguagem e descobertas de regras. É na ação, na descoberta das regras, que a criança aprende a falar, a agir e a ressignificar brincadeiras. BRUNER (1978) afirma que a criança não está preocupada somente com os resultados do brincar. O que impulsiona a ação livre do brincar é o prazer e a motivação; o autor completa dizendo: “a criança aprende ao solucionar problemas e o brincar contribui para esse processo” (Idem, p.45).

Filósofos antigos como Platão (428 a.C. – 347 a.C.) e Aristóteles (384 a.C. – 322 a.C.) já consideravam o brincar como atividade importante para o aprendizado infantil. Platão compreende o brincar das crianças como uma atividade que traz repercussões para a vida adulta, podendo assegurar a ordem ou perturbar a vida social do indivíduo. Aristóteles analisa o brincar como um descanso do espírito e de grande utilidade para a vida humana que descansa através da brincadeira, após um dia de trabalho. Aristóteles também classi-

ficou os vários aspectos do homem em: *Homo Sapiens* (aquele que conhece e aprende), *Homo Faber* (o que produz e trabalha) e *Homo Ludens* (o que cria, brinca), ou seja, para esse filósofo brincar é parte constituinte do ser.

Brincar está relacionado com a arte; as duas atividades se desenvolvem de maneira semelhante. A arte é a manifestação do pensamento e das emoções humanas, onde a criatividade se mostra viva. Vários são os pintores que além de retratarem o cotidiano, o pensamento, o futuro ou o passado também se debruçam a representar o brincar em vários atos. O pintor Pieter Bruegel de 1560 desenhou 250 crianças brincando num espaço urbano. É possível decifrar aproximadamente 84 brincadeiras diferentes pintadas nessa tela que apresenta brincadeiras.



Figura 1: Jogos Infantis – Pieter Bruegel (118 x 161 cm; 1560). Kunsthistorisches Museum, Viena.

Podemos observar nela vários tipos de brincadeiras, tanto conhecidas quanto desconhecidas e talvez já inexistentes. Porém, o mais intrigante nessa obra é a ausência de expressões das crianças, nenhuma delas ri, assemelham-se a pequenos adultos entristecidos

que se ocupam de uma atividade. Segundo o que se diz na coleção Gênios da Pintura (1969, prancha II/III): “são justamente as formas assumidas por essa atividade que movem a atenção do artista.” Essas formas a que se refere o artista são gestos de brincadeiras, as pessoas estão brincando num espaço comum, urbano, onde a vida se constitui como atividades socioculturais e políticas. A ausência de risos na pintura pode significar, dentre outras coisas, que o brincar é uma atividade séria e que faz parte do convívio humano. É normal brincar com todos, entre todos, no meio social.

ROJAS (2007), descreve com encantamento o brincar infantil, que vai ao encontro da presente análise:

Assim, vamos brincar de poesia, de falar e de dizer, de construir e de aprender. Permitamo-nos brincar com o movimento que as palavras vão traçando, ao desenrolar significados e sentidos do viver, das experiências do pequeno Ser. Esmiuçar desejos, desvelar caminhos, abrir espaços para ensinar com prazer, porque educar é estar com, e só tem sentido em uma ciranda que corre e que gira, formando linhas sinuosas, coloridas, interessantes... Construções significativas, transformando sabores em saberes. Trocas em experiências e afetos. Generosidades em doar-se. Entrelaçamentos, parcerias e presenças, contextualizando-os (ROJAS, 2007, p. 8-9).

Discutimos o brincar por entender que esta ação acontece no presente, foi alavancada no passado e terá projeções no futuro. É um movimento de ação-reflexão-ação que é parte constituinte do ser humano. BENJAMIN (2002) argumenta que “a essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito.” (BENJAMIN, 2002, p.102). Neste reconstruir a brincadeira possibilita novas chances de fazer e compreender sobre diversas questões para aqueles que brincam.

O brinquedo materializa criações humanas, além de ser também o brinquedo um dos determinantes da brincadeira e de seu conteúdo imaginário. Tudo pode ser brinquedo, até mesmo os lápis de cor, as canetinhas e o papel, os quais fazem parte, por exemplo, da brincadeira de desenhar. Para compreender as brincadeiras podemos relacioná-la com uma definição mais ampla de brinquedo, uma definição que contemple o brinquedo como instrumento que suporta a ação de brincar, mas que envolva a sociedade e a cultura de diversos grupos onde se produzem os brinquedos e as possibilidades do brincar. BENJAMIN (2002) considera que o brinquedo liga a criança com seu povo:

[...] não chegaríamos certamente à realidade ou ao conceito do brinquedo se tentássemos explicá-lo tão somente a partir do espírito infantil. Pois se a criança não é nenhum Robinson Crusoe, assim também as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Da mesma forma, os seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas é um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo [...] (BENJAMIN, 2002, p.94).

Os brinquedos fazem esse mútuo diálogo entre a criança e a cultura, o seu povo e a história que identifica pessoas e grupos; representa certas realidades, costumes, religião, construções humanas diferentes, ou seja, o brinquedo presentifica muitas ideias, ações e muitos valores, além de estimular determinados usos; também propõe um mundo imaginário, com expressões e imagens projetadas, dimensões que evocam aspectos da realidade, mas é antes de tudo um objeto que a criança manipula livremente. Nos desenhos das crianças é possível observar a ligação entre o contexto em que vivem tais sujeitos, seus desenhos e suas histórias. Assim podemos dizer que um brinquedo é mais que um objeto, é uma expressão viva da cultura social das crianças. Mas como surgiram os brinquedos que conhecemos hoje? Como o brinquedo vai deixando de ser obra de arte e tornando-se mercadoria? Quem fabricava os brinquedos? São questionamentos que tentaremos discutir a seguir.

Segundo BROUGÈRE (2010, p. 21, 22), o brinquedo é um dos meios para desencadear a brincadeira, pois “o brinquedo tem por característica essencial ser uma imagem, um objeto e um volume.” Ao pensarmos nos brinquedos, não podemos deixar de lado sua dimensão histórica fundamental, o que nos permite compreender o uso e a projeção dos brinquedos nas crianças e nas suas infâncias. É possível considerar ainda que qualquer objeto pode se tornar um brinquedo, mas a dimensão comercial dos brinquedos na atualidade é algo que merece nossa atenção e o faremos partindo dos escritos de Walter Benjamin.

Os brinquedos surgiram com o desenvolvimento das sociedades, tal como as ferramentas usadas pelo homem em sua relação com o mundo circundante. BENJAMIN (2002) escreveu duas resenhas sobre os livros de Karl Gröeber: “História cultural do brinquedo” e “Brinquedo e brincadeira: observações sobre uma obra monumental” e o que chamou a atenção de Benjamin na obra de Karl Gröeber é que ele deixa de lado as considerações sobre as brincadeiras e jogos, concentrando-se no espaço cultural europeu, com a Alemanha no centro geográfico e espiritual da produção de brinquedos na primeira metade do século XX.

A qualidade dos brinquedos produzidos na Alemanha foi tamanha que “uma boa parte dos mais belos brinquedos que ainda hoje se encontram nos museus e quartos de crianças pode ser considerado como um presente alemão à Europa”. (BENJAMIN, 2002, p.89). A cidade de Nuremberg⁴, no estado de Baviera, na Alemanha, é considerada a pátria dos soldadinhos de chumbo. Em Munique, desde 1983, o *Spielzeugmuseum*⁵ (**Museu do Brinquedo**) abriga milhares de brinquedos, incluindo bonecas de séculos passados e é considerado um dos museus de brinquedos mais importantes do mundo, por compor uma grande quantidade de material, com alta qualidade artística.

⁴ Site do museu disponível em < <http://museums.nuremberg.de/toy-museum/>> Acesso em 20 Jul. 2012.

⁵ Site do museu disponível em < <http://www.spielzeugmuseum-soltau.de/>> Acesso em 20 Jul. 2012.

Antes do século XIX, os brinquedos eram produzidos em oficinas de entalhadores de madeira, fundidores de estanho e outros. A produção de brinquedos não era função de uma fábrica específica, tal como acontece atualmente. As diversas oficinas manufatureiras tinham normas de produção nas quais se dizia ser permitido fabricar produtos que competiam a cada empresa. Assim os brinquedos foram tidos como produtos secundários, não sendo prioridade na linha de produção das oficinas. Essa secundarização na fabricação dos brinquedos teve origem no século XVIII, quando o corporativismo manufatureiro impôs uma fabricação especializada. Os marceneiros não poderiam mais pintar os seus brinquedos, pois eram obrigados a dividir as etapas da produção com as respectivas fábricas que trabalhavam com os materiais que compunham o produto, aumentando o preço final.

A comercialização dos brinquedos era feita por marceneiros, caldeireiros, fabricantes de velas, ou seja, não havia, no início, lojas específicas de venda e distribuição de brinquedos. Com o avanço das mudanças, principalmente culturais e artísticas do século XX, houve uma crescente demanda por objetos artesanais pequenos, em específico, para uso doméstico. Então, este universo de objetos minúsculos para enfeitar as casas européias passaram a fazer a alegria das crianças. Em Nuremberg houve uma grande movimentação de artistas na produção de miniaturas, partindo daí o predomínio alemão no mercado mundial de brinquedos.

A partir da segunda metade do século XIX revelou-se uma mudança no significado dos brinquedos para as crianças e adultos, deixando este objeto de ser apenas miniatura. De acordo com BENJAMIN (2002): “quanto mais a industrialização avança, tanto mais decididamente o brinquedo se subtrai ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais” (Idem, p. 91 e 92). Ao mesmo tempo, as indústrias aumentaram a linha de produção dos brinquedos e também sua sofisticação, BENJAMIN (2002) nos alerta para a “falsa simplicidade do brinquedo” (p.92).

As crianças pequenas, entre 0 a 4 anos, normalmente não se importam com os materiais com os quais são feitos os brinquedos. A madeira era considerada um ótimo material para um brinquedo pela resistência e boa assimilação das cores (BENJAMIN, 2002, p. 92). Muitas vezes, a sofisticação dos brinquedos revela não as vontades e necessidades das crianças, mas a sensibilidade infantil dos adultos. A partir dessas considerações de BENJAMIN (2002), questionamos até que ponto os brinquedos de hoje representam a vontade das crianças? Em que medida? Quanto mais próximos do imaginário dos adultos mais distantes podem do desejo infantil.

BENJAMIN (2002) acreditava ser o brinquedo que determinava o conteúdo imaginário da brincadeira; para o autor, não era necessário que se produzissem objetos supostamente apropriados para as crianças para distraí-las, bastava lidar com coisas comuns para que ficassem satisfeitas. Segundo ele, crianças sentem-se atraídas pelas coisas simples ou “detritos”, detritos em que elas atribuíam sentidos e significados, sem imitar o mundo dos adultos, mas resignificando-o em uma relação nova e original. Assim, as próprias crianças constroem o mundo delas dentro do mundo real. (BENJAMIN, 2002, p.101).

As ações de desenhar e construir, criar histórias são atitudes aparentemente simples se comparadas com brinquedos sofisticados, tais como videogames, bonecas e carrinhos de controle remoto, mas no desenho as crianças também criam, reinventam, desenvolvem e compartilham saberes tal como nos outros brinquedos. Na criação das histórias as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a criatividade, a socialização, ou seja, tal como Benjamin apresenta, é nas pequenas coisas que as vontades da criança são colocadas, não precisando necessariamente de grandes brinquedos.

Portanto, conhecer a história cultural do brinquedo é importante para entendermos significados e sentidos que crianças de hoje imprimem nesse objeto tão humanamente potencializador da criatividade. BENJAMIN (2002) além de apresentar a história do brinquedo também faz uma reflexão sobre o impacto desse artefato

na sociedade. Segundo o autor “o brinquedo é condicionado pela cultura econômica e, muito em especial, pela cultura técnica das coletividades”. (BENJAMIN, 2002, p.100).

Nossa cultura atual está muito ligada a processos tecnológicos, fluidez na informação e na comunicação e os brinquedos caminham nessa direção, tal como é possível observar na demanda por videogames em 3D, jogos eletrônicos e brinquedos robóticos que obedecem a comando de voz e outros. Nunca se produziu tanta tecnologia como hoje e conseqüentemente nunca houve tantos brinquedos tecnológicos como agora. Um dos questionamentos que formulamos diante dessa realidade é: do ponto de vista das crianças há diferenças nas brincadeiras com brinquedos tecnológicos e no brincar com brinquedos mais simples? Caso haja tais diferenças, quais seriam elas?

Buscando aprofundar nossa compreensão sobre o papel da brincadeira e do brinquedo nas infâncias, encontramos autores como KISHIMOTO (2011b) que consideram que o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança, ao mesmo tempo em que pressupõe uma indeterminação com relação ao uso do mesmo pela criança. A autora acredita que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens acerca da realidade, propondo um mundo imaginário para a criança e com a criança. (KISHIMOTO, 2011b, p. 20).

VYGOTSKI (2007), também explica que a brincadeira é constituída por regras e por uma situação imaginária, enfatiza que a brincadeira propicia a criação de regras e contém regras de comportamento, embora possam não estar bem claras e definidas *a priori*, tal como num jogo (VYGOTSKI, 2007, p.110). O brincar é um momento importante na vida do seres humanos. A abrangência e a complexidade do brincar e do brinquedo é tamanha que não pode e nem deve ser resumida.

Estabelecer relações do brincar com a educação é importantíssimo no mundo atual, principalmente quando se pensa na urgência de construirmos uma escola com as crianças e não para as crianças. Pensando na escola como instituição que busca propor atividades,

ações e circunstâncias que promovam o aprendizado e o desenvolvimento das potencialidades humanas, perguntamos: onde acontece o brincar nas escolas? Como ele acontece nesses locais? Em qual nível de prioridade o brincar se apresenta nessas instituições?

As pesquisas com brinquedos para as crianças ainda tem sido um desafio para os pesquisadores. O brinquedo e o brincar ainda são vistos por muitos como uma atividade secundária. Investe-se tanto dinheiro e pesquisa em alta tecnologia, robótica, engenharia, mas esquecemo-nos de que para haver criação é preciso que haja criatividade, conhecimento, aprendizagem, curiosidade, coragem, determinação e outros sentimentos que são desenvolvidos no ato de brincar. E se não bastasse esse problema, há também a resistência de professores e das escolas na organização de jogos e brincadeiras como meios que promovem aprendizagens. Assim como a história de Stephen King aqui apresentada, onde o brincar aproximou pai e filho, esperamos que pesquisas possam contribuir para que muitos de nós olhemos com outros olhos para o brincar e que o vejamos como uma possibilidade importante de transformação de homens, relações e do conhecimento.

Referências

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criação, o brinquedo e a educação**. trad. Marcus Vinicius Mazzari; posfácio de Flávio Di Giogi. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2010. (coleção questões da nossa época; v.20).

BRUEGEL, Pieter. In: **Gênios da Pintura**. São Paulo: Abril Cultural, 1969. V. 3.

BRUNER, J. S. **O processo da Educação**. trad. de Lólio Lourenço de Oliveira. 7 ed., São Paulo: Nacional, 1978.

FRANCO, Sérgio de Gouvêa. **O brincar e a experiência analítica**. Ágora (Rio J.) [online]. 2003, vol.6, n.1, pp. 45-59. ISSN 1516-

1498. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516-14982003000100003&script=sci_abstract> Acesso em 12 Jul. 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010. 6. ed. (Estudos/ dirigida por J. Guinsburg).

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2011a.

_____. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 4 ed. São Paulo: Cortez, 2011b.

ROJAS, Jucimara. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança.** Campo Grande: UFMS, 2007.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente.** 7 ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 8 ed. São Paulo: Cortez, 2009. – (Coleção Questões da Nossa Época; v. 48).

WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade.** Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.