

## BRINQUEDO E INDUSTRIA CULTURAL: sentidos e significados atribuídos pelas crianças

Mirte Adriane Varotto<sup>1</sup>  
Mauricio Roberto da Silva<sup>2</sup>

### Resumo      Abstract

Este artigo buscou compreender os sentidos e significados que as crianças atribuem aos brinquedos da Indústria Cultural. Mais especificamente, os provenientes da programação da televisão. No decorrer da análise, identificamos que a Indústria Cultural, tendo a televisão como seu principal veículo, possui um papel fundamental no sentido de fornecer referências que irão compor o universo lúdico das crianças. Porém, nesse processo, a criança também tem demonstrado fatores de transgressão e emancipação,

This article searched to understand the directions and meanings that the children attribute to the toys of the Cultural Industry, more specifically the proceeding ones from the programming of the television. In elapsing of the analysis, we identify that the Cultural Industry, having the television as its main vehicle, possess a basic paper in the direction to supply references that will go to compose the playful universe of the children. However, in this process, the child also has demonstrated to factors of trespass and emancipation, in the measure

na medida em que recria e resignava esses valores, atribuindo-lhes diferentes significados. Dessa forma, percebe-se uma dupla dimensão, onde, de um lado, temos o que a criança faz com o brinquedo, reproduzindo o significado explícito ou negando o significado atribuído, transformando o uso e o sentido do brinquedo. De outro lado, as características da sociedade capitalista, que faz com que as crianças consumam cada vez mais os brinquedos existentes no mercado.

**Palavras-chave:** Infância, Brinquedo e Indústria Cultural

where remake these values attributing to them different and new meanings. Of this form, a double dimension is perceived, where, of a side, we have what the child makes with the toy, reproducing the evident meaning or denying the meaning attributed, transforming the use and the direction of the toy. Of another side, the characteristics of the capitalist society that makes with that the children consummate each time more the existing toys in the market.  
**Words keys:** Infancy, Toy and Cultural Industry

## O lugar da criança na sociedade contemporânea

Entre os diversos aspectos que envolvem a infância na sociedade contemporânea, um dos que mais têm preocupando pais e educadores, nos últimos anos, diz respeito à "produção cultural" destinada às crianças. Essa produção cultural se reflete, no cotidiano da escola, através dos conteúdos e valores que as crianças trazem e são percebidos nas roupas e acessórios que usam, nas músicas que as crianças cantam ou trazem para ouvir, em seus comentários, na relação com os colegas e, principalmente, nas suas brincadeiras.

A criança se utiliza destes meios para brincar, aprender, comunicar-se e estabelecer relações como sempre o fizeram; mas, por outro lado, a Indústria Cultural vem criando um ambiente em que as atividades próprias da infância estão mudando radicalmente e, consequentemente, provocando mudanças no desenvolvimento infantil. Para Perrotti (1990), a expansão capitalista tem se tornado a grande responsável pelas mudanças no mundo das crianças, pois aquilo que era vital para as mesmas, foi sendo pouco a pouco tomado, como: o quintal, as ruas, as praças e os demais espaços para convivência lúdica, ocorrendo um refluxo do espaço público para dentro do

espaço doméstico. E essa tomada do real, ou seja, do que é próprio e característico da criança, tenta-se compensar com o simbólico.

Nesse sentido, oferece-se à criança, como substituição, a possibilidade de ela viver através de produtos culturais aquilo que lhe é negado no real. Instaura-se a miséria no cotidiano e tenta-se remediá-la com produtos que promovam o ajustamento a esse cotidiano reduzido, com estruturas de consolação. A produção cultural passa, assim, a ser negação da vida vivida e aviltada, reduz-se a sombra de seu contrário, deixando de cumprir seu destino. (*Ibidem*, p. 25).

Entre os diversos produtos da Indústria Cultural destinados às crianças, os brinquedos são os que mais seduzem o universo infantil. O mercado de brinquedos movimenta milhões todos os anos, utilizando-se de inúmeros recursos para encantar e seduzir, tornando as crianças consumidoras fiéis desses produtos. Estes brinquedos são criados pelos adultos, veiculados pela mídia e amplamente comercializados, atuando no imaginário infantil, incentivando o consumo do supérfluo que logo é substituído por outro produto, conforme o marketing publicitário. A televisão tem um papel considerável nesse processo, por ser o principal

veículo utilizado pela Indústria Cultural e pela grande quantidade de brinquedos lançados no mercado que representam personagens da televisão, principalmente de desenhos animados.

Esse fator estaria provocando mudanças na cultura lúdica das crianças, pois esses brinquedos invadem seu universo, direcionando suas brincadeiras e sua forma de se relacionar com o mundo. No seu brincar, as crianças constroem e reconstruem, simbolicamente, a realidade e recriam o existente. No entanto, esse brincar criativo, simbólico e imaginário, enquanto idiossincrasia infantil de conhecer o mundo, fazer história e cultura, isto é, de se apropriar originalmente do real, pode estar sendo cada vez mais ameaçado pela indústria do brinquedo e, por outro lado, também estar, através da produção cultural das próprias crianças, apresentando sinais e pistas de transgressão e resistência à lógica mercantil capitalista.

Durante nossa prática pedagógica em Educação Física na Educação Infantil e Ensino Fundamental, a brincadeira e o lúdico sempre estão presentes, propiciando momentos de muita alegria, mas ao mesmo tempo, provocando-nos, gerando questionamentos e indagações acerca dos papéis sócio-culturais e político-pedagógicos presentes na cultura lúdica. O trabalho de reconstrução

e construção de objetos para brincar tem se tornado conteúdo permanente nas nossas aulas e sendo renovado a cada ano, em virtude principalmente da satisfação e interesse que as crianças, enquanto produtoras culturais, demonstram, diante da possibilidade de construir seus próprios brinquedos, de trabalhar com diferentes objetos, possibilitando, assim, uma ampla variedade de ações criativas e simbólicas que podem ser realizadas a partir da sua experiência singular com esses objetos.

Mas, ao longo dos anos, temos nos perguntando até que ponto esse prazer em construir, desconstruir e inventar novos brinquedos se tornava significativo para essas crianças, que voltam para casa e para seus brinquedos industrializados, cheios de cores e com modelos, visualmente, muito mais atraentes do que os criados na escola. Tendo o brincar como dimensão ontológica e, por isso mesmo, principal referência na nossa prática pedagógica, o objetivo central dessa prática social, portanto, é fazer com que as crianças possam se reconhecer como produtores culturais e consumidores críticos, apropriarem-se das diferentes manifestações lúdicas possibilitadas nas aulas de Educação Física e vivenciá-las também no contexto não-formal e informal nos tempos e espaços para além da escola. No en-

tanto, sabemos o quanto a escola tem concorrido com outras instâncias de socialização, como a televisão e a mídia de maneira geral, que possuem uma linguagem mais atraente, tornando-se, assim, mais significativa para suas vidas

A partir disso, foi surgindo o desejo e interesse de procurar compreender o fascínio e o fetiche que os brinquedos da Indústria Cultural, corroborado pela Mídia e os adultos, exercem sobre as crianças. Neste sentido, questionamo-nos até que ponto esses “objetos lúdicos” estariam influenciando ou provocando mudanças na cultura lúdica infantil? Como a Indústria Cultural se apropria dos desejos e interesses das crianças para promover, entre os mesmos, o consumo de brinquedos? E, principalmente, questionamo-nos se, nesse processo, as crianças são totalmente acríticas e conformistas diante do consumo dos brinquedos ou podem vir a demonstrar posturas de transgressão, resistência e, enfim, de emancipação?

Após as questões de pesquisa supramencionadas, pensamos que é relevante refletir que, como educadores “adultos”, estamos habituados a questionar, dirigir um olhar crítico e, muitas vezes, “preconceituoso” sobre os produtos da Indústria Cultural destinados às crianças; aqui, especificamente, sobre os seus brinquedos e, às vezes, tomados por atitudes de

"saudosismo" de nossa própria infância, fizemos um pré-julgamento sem procurar compreender realmente como as crianças se apropriam desses conteúdos.

Nesta perspectiva, Pacheco (1997) nos chama a atenção sobre a forma reducionista com que os estudos sobre a influência da mídia são tratados, baseados em critérios de escolarização, higiene, saúde e sociabilidade, ignorando-se a subjetividade, o imaginário, a criatividade infantil e a capacidade das crianças de reelaborarem e recriarem os eventos do seu cotidiano. A autora enfatiza a necessidade de conhecer o que é uma criança na perspectiva de um Ser histórico, um Ser de relações e criador de cultura. Assim, conhecer as crianças implica em estabelecer com elas uma relação social de alteridade, mediando, portanto, esta relação de forma dialógica e a partir do reconhecimento dos sentidos e significados de suas ações lúdicas, com os brinquedos. Sobretudo, a partir das relações que elas estabelecem com as outras crianças, com os adultos, enfim, com o mundo e com a sociedade no momento de brincar.

Seguindo esta linha de reflexão, Quinteiro (2002) observa que existe, nos estudos de educação, certa resistência em aceitar o "testemunho" das crianças como fonte de pesquisa confiável e respeitável. Dessa forma, ouvir o que pensam, sentem

e dizem as crianças, com o objetivo de compreender as culturas infantis, constitui-se não apenas em mais uma fonte (oral) de pesquisa, mas, principalmente, em uma possibilidade de investigação acerca da infância. Afinal, ninguém conhece o que é a brincadeira da criança, porque cada criança é uma situação particular. Isso significa dizer que para conhecer a brincadeira da criança, só há uma forma, observá-la. Neste sentido, a nosso ver, as aulas de Educação Física podem ser compreendidas como um espaço de construção e resignação da cultura corporal, devendo trazer, para as práticas pedagógicas, os temas que fazem parte do imaginário infantil e, sobretudo, as representações sociais que estão subjacentes nas diversas linguagens, como por exemplo: gestos, silêncios, vozes e desenhos, ao confrontarem-se com os conteúdos veiculados pela Indústria Cultural, que estão presentes de forma intensa e marcante no cotidiano escolar.

Dito isto, urge levar em conta que as crianças, muitas vezes, podem nos dar a chave para a interpretação dos fenômenos sociais e apresentar horizontes de emancipação em meio à alienação; isto é, podem, mesmo estando imersas numa espécie de dupla opressão, ou seja, de um lado o sistema, a lógica do capital e, de outro, a opressão geracional engendrada nelas pelo poder dos adultos, apresentar uma crítica social aos

valores inculcados pela cultura do consumo capitalista. Assim, elas, apesar da impossibilidade de lutar diretamente contra esses valores, devem ser compreendidas como sujeitos de direitos que, no caso do consumo e usufruto dos brinquedos e brincadeiras, podem oferecer elementos, levantar indicadores, propostas de reflexão, indicar pistas e alternativas, muitas vezes, simbólicas e metafóricas, no sentido de superar e resistir à mercadorização da indústria dos brinquedos. Neste caso, estamos nos referindo, por exemplo, ao modo como as crianças quebram os brinquedos prontos (as bonecas, carrinhos eletrônicos etc.). Parece que, com isso, elas estejam querendo, dialeticamente, destruir para poder construir a boneca real, o carrinho real, o brinquedo não-objetivado, enfim, os brinquedos que possam ser considerados produção cultural das crianças.

Baseados nestas considerações, este trabalho buscou compreender a cultura lúdica infantil, a partir das relações que as crianças estabelecem com os brinquedos industrializados, a fim de avaliar a influência da Indústria Cultural enquanto mediadora na divulgação de simbologias. A partir desse objetivo geral, também buscamos analisar as possíveis formas de apropriação dos produtos culturais pelas crianças, principalmente sob a influência da televisão, para, com base nas reflexões realiza-

das, enfatizar o papel da escola na promoção de uma cultura infantil onde possam ser valorizados o lúdico enquanto mediador da estética da emancipação, liberdade, gratuidade, fantasia, imaginação e criação.

Essas considerações são basilares, pois é preciso superar as concepções de infância e criança fortemente arraigadas nesta sociedade que, grosso modo, tem como pressupostos a idéia da criança como "faixa etária" "incompleta", que deve ser consumidora passiva de produtos culturais elaborados "para" ela pelos adultos, para que, assim, possa converter-se em um ser humano " completo", ou seja, um "futuro adulto". (Perrotti, 1990, p. 16).

### **Aspectos teóricos que nortearam o processo de investigação: Cultura da infância ou cultura para a infância?**

A construção cultural do brinquedo se opõe, às vezes, ao próprio ato de brincar, tornando-se não apenas uma atividade natural do indivíduo, mas também dotada de signos que são construídos cultural e socialmente. Assim, a cultura lúdica é o conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível e ela se diversifica de acordo com o ambiente sócio-cultural, as condições sócio-econômicas, gênero, raça/etnia e

a idade das crianças. A cultura lúdica não é somente algo imposto, colocado de fora para dentro, pois o próprio sujeito a constrói durante o ato de brincar. Portanto, a cultura é um produto de interação social, mais do que isso, um confronto de alteridades, processo no qual a criança é artífice e construtora de sua cultura lúdica, não podendo ser compreendida isolada, por conseguinte, da cultura geral ou cultura adultocêntrica. Dessa forma, a cultura lúdica é o resultado entre a simbiose e tensão entre a opressão, poder e imposição dos adultos e as mediações realizadas pelas crianças, através da luta simbólica que tecem para construir um lugar reconhecido e legítimo na produção da cultura e história e, por que não dizer, pelo movimento de construção da cidadania.

A cultura lúdica ou o caráter lúdico da vida cotidiana infantil, desde muito cedo, como observa Santin (1994), "sofre pressões de todos os lados". Isto significa dizer que, as pressões do mundo adulto, terminam por impor às crianças padrões comportamentais e culturais, que são inculcados na escola, na família e na comunidade. Assim, os jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças, apesar da resistência delas, são, muitas vezes, tidos, pelos adultos, como inoportunas, improdutivas e até mesmo como um momento ro-

mântico e fugaz com a fantasia, o prazer, a alegria, a futilidade, a frivolidade e, enfim, a "não seriedade" do mundo. Além disso, como viemos ressaltando no texto, há as pressões impostas pela lógica mercantil na sociedade que incita às crianças ao consumo de mercadorias da chamada indústria do entretenimento, da cultura, do brinquedo.

Nestes termos, o mundo que cerca a criança é totalmente hostil ao sistema de significações gerado pelo impulso lúdico. O mundo da criança fica cercado, espiado, invadido e agredido constantemente pelo sistema de significações dos adultos que vêem as crianças como "adultos em miniatura". Os brinquedos são produzidos, pelos adultos, para as crianças, geralmente de acordo com os interesses daqueles, relacionando-os ao mundo do trabalho, numa preocupação em considerar a brincadeira da criança muito mais como uma atividade "didática" de "preparação para o futuro" do que como uma produção cultural, que tem um fim em si mesma, na qual, através dos jogos, brincadeiras e brinquedos, possibilite-se a construção social de fundamentos para uma outra estética, ética, conhecimento, cultura e sociabilidade. Neste sentido, somos da opinião que é preciso estar atento para o que há de positivo e negativo na chamada produção cultural "para" crianças, a qual pode

ser evidenciada pela grande quantidade de brinquedos produzidos pelo mercado com fins, supostamente, “pedagógicos”.

Ao analisarmos a criança como um ser social que está em permanente processo de construção, como um continuum para além do dado etário, podemos concluir que a brincadeira, como prática social predominante na infância, também pressupõe o contexto social e cultural e, dessa forma, não pode ser considerada como uma atividade completamente natural, mas sim dotada de signos e significados. Dessa forma, a cultura lúdica também deve ser vista como uma aprendizagem social que, no dizer de Silva (2003), efetiva-se à medida que a criança vai socializando-se com os atos lúdicos adquiridos e resignificados a partir da comunicação e mediação dialógica e não reificada com o mundo cultural dos adultos.

Ainda para o autor, na sociedade atual, o tempo que poderia ser considerado como um “tempo livre”, dedicado ao “lazer”, acabou se configurando nos mesmos moldes do tempo dedicado ao trabalho e, assim, o consumo de mercadorias e de atividades de lazer acabam por ocasionar transformações no imaginário, na sensibilidade e nos sentimentos de percepção das populações infantis e em outras gerações. Nesta perspectiva, as crianças não são imunes a este

processo. A globalização, processo econômico-político e cultural, no qual a Indústria Cultural se insere; principalmente através da mídia, cria nas pessoas necessidades que elas não possuem e isso leva ao consumo, cada vez maior, de bens e serviços. Esse processo é realizado principalmente através do marketing publicitário, que atua de forma direta sobre as subjetividades, desejos e aspirações dos sujeitos em diferentes perspectivas geracionais, a saber: crianças, jovens, adultos e idosos. Nesta linha de raciocínio, Pacheco (1998) enfatiza que essas necessidades criadas pela Indústria Cultural e produzidas através da mídia são maiores que as escolhas e proezas de que o homem é capaz. E nessa abstração do homem é que a mídia encontra um espaço próprio para a satisfação das carências, uma satisfação, porém, idealizada e imaginária que poderia ser substituída pela relação dos seres humanos entre si.

No âmbito deste imbróglio da indústria da cultura, a infância é compreendida, cada vez mais, como um segmento de mercado, para o qual são direcionados todo tipo de propaganda e produtos. Logo, as crianças estão sendo tratadas como consumidores ou “clientes” em potencial para as armadilhas economicistas do mercado. Portanto, esse mercado voltado para a infância movimenta, todos os anos, milhões de divisas

para o capital, produzidos sob a forma de “brinquedos”, jogos e outros produtos direcionados ao público infantil. Desta maneira, pode-se dizer que : “(...) na era pós-industrial não haveria mais lugar para o ‘Era uma vez’. A idéia da infância, uma das invenções mais humanitárias da modernidade, estaria destruída; com a mídia, a televisão, a Internet, o acesso das crianças ao fruto proibido da informação adulta teria terminado por expulsá-las do jardim da infância”. (Postaman apud Kramer, 2003, p. 86). No entanto, convém lembrar que o que está em jogo, apesar de todos esses aspectos destrutivos da subjetividade infantil, não é a destruição da infância em si, mas a destruição de uma determinada idéia de infância que não leva em conta O ideal de diferentes “infâncias”, além da capacidade de subversão da ordem vigente das crianças em diferentes contextos históricos, culturais, sociais e econômicos, através das culturas infantis “por elas” e, a partir delas, construídas.

Mesmo assim, considerando essas relativizações e rechaçando a suposta “vulnerabilidade” infantil, no que diz respeito a sua auto-determinação e participação das crianças em contextos mais diversificados da construção da vida cotidiana, a infância, na nossa sociedade, encontra-se ainda dominada por um discurso e uma prática de uma organização que

produz uma imagem de “criança ideal” para satisfazer os desejos capitalistas e fazer perpetuar a ideologia burguesa. A infância é tratada, assim, como uma época fértil à reprodução daquilo que a sociedade promove e é alvo de inúmeras especulações sociais, econômicas e políticas. “A dimensão dada à criança, hoje, revelase na sociedade brasileira como uma síntese que se determina a partir das manobras produzidas pelo poder econômico. Pois o que é próprio e característico da criança defini-se como instrumento de lucro, de imagens e de consumo”. (Araújo, 1996, p. 76). A publicidade, por exemplo, projeta uma imagem de criança distante da realidade da maioria da população infantil do nosso país, pois a sociedade de consumo se apropria da imagem da criança para propagar a venda de determinados produtos ou serviços, criando modelos de crianças felizes, bonitas e inteligentes, utilizando-se, logo, desta imagem como se todas as crianças tivessem condições de adquirir seus produtos, como se todas estivessem imersas no “mundo da liberdade” e não no “mundo da necessidade”.

Nesta perspectiva, os brinquedos se ajustam perfeitamente nesse processo por ser um dos principais objetos de desejo das crianças. O mercado vem tomando conta da indústria do brinquedo, produzindo, a cada ano, milhares de brinquedos

diferentes; que se inserem, cada vez mais, no universo infantil. Essa funcionalidade e popularização dos brinquedos, ao mesmo tempo em que permitiu a um maior número de crianças o acesso a eles, também trouxe mudanças significativas ao universo lúdico das crianças advindas, também, das mudanças nas relações sociais. Os espaços para brincadeiras, como as ruas, lugar de socialização, foram sendo substituídas pelos espaços domésticos, onde os brinquedos e a televisão passaram a ser os grandes companheiros das crianças. Volpato (1999) observa que pela crescente tendência a racionalização, principalmente das sociedades ocidentais, as características do brincar e jogar foram mudando radicalmente e o que antes era motivo de profundas relações familiares, com valores e sentidos culturais muito significativos, torna-se objeto destinado a um público alvo, com um fim em si mesmo. Também para Oliveira (1984), o brinquedo exerce um enorme poder de dominação e essa questão não se limita somente à dominação econômica que pesa sobre o país, mas também segue junto com a questão cultural, através de personagens, nomes, equipamentos, gestos, atitudes e valores que são transplantados sem cerimônia e divulgados pela sociedade.

Dessa forma, os brinquedos acabam sendo difundidos indistinta-

mente a todas as classes sociais através da televisão e dos outros meios de comunicação. Assim, não é estranho que as populações mais pobres, habitantes da periferia ou da zona rural, almejam, para si, "os brinquedos dos filhos de doutor". Esse é um aspecto que não deve ser desconsiderado ao se pensar o brinquedo enquanto instrumento que também se presta a dominação social. (*Ibdem*, p. 34).

Continuando neste raciocínio, como já colocamos anteriormente, os brinquedos são fabricados pelos adultos e, ao fazerem isso, geralmente não levam em consideração as expectativas e reais necessidades das crianças, mesmo porque a criação ou não de um novo brinquedo é muito mais direcionado pela possibilidade de consumo que ele irá ter. "As grandes indústrias interessam seduzir consumidores e não conhecer e respeitar as peculiaridades das crianças enquanto seres humanos. Um brinquedo é lançado à praça em razão de sua potencialidade lucrativa para a empresa que o produz. Um negócio nada mais que isso". (Oliveira, 1984, p. 35). Fantin (2000) também observa que a imagem do brinquedo traduz um desejo, mas também a criança encontra, no brinquedo, uma imagem cultural que lhes é destinada, pois, antes mesmo delas poderem

ter sua experiência lúdica, os objetos já vêm carregados de significações culturais, oriundas de uma determinada sociedade, que também vão incidir sobre a própria forma de representação que a criança fará desse brinquedo.

Para além das reflexões acerca do poder de dominação da indústria dos brinquedos sobre as culturas infantis, o brinquedo, para Brougère (2004), pode ser compreendido como um suporte de representações e a brincadeira como uma forma de interpretação dos significados que estão contidos em cada brinquedo. Porém o uso dos brinquedos é aberto e não condiciona totalmente o uso que as crianças farão dele, pois elas vão atribuindo, aos mesmos, diferentes significados durante suas brincadeiras. Assim, o brinquedo pode ser considerado um dos instrumentos para desencadear a brincadeira, mas que não se limita a sua função original, pois, apesar de chegar às crianças carregado de significações, elas vão lhe conferir significados de acordo com suas próprias experiências e com o universo social e cultural, no qual elas constroem a ludicidade.

Os brinquedos, como já enunciarmos, influenciam sobremaneira no imaginário infantil e, consequentemente, a cultura lúdica das crianças. Então, neste sentido, qual seria a relação deles com os conteú-

dos da programação da televisão? Os brinquedos mais vendidos ou consumidos pelas crianças são, justamente, os mais divulgados pela televisão ou aqueles que fazem parte do desenho animado que está fazendo mais sucesso no momento. Segundo Won (2003), os brinquedos vistos na televisão passaram a ser objetos dos sonhos das crianças. Personagens de filmes e desenhos materializaram-se em bonecos e jogos. E, nesse ambiente, os brinquedos industrializados passam a ter um papel fundamental, pois substituíram a brincadeira espontânea, realizada em grupo por sua funcionalidade e praticidade, adequando-se mais facilmente ao ambiente familiar.

De acordo com Fantin (2000), através das imagens e de sua programação, a televisão fornece uma ampla variedade de conteúdos, que são inseridos nas brincadeiras das crianças. Através disso, elas se transformam em personagens da televisão, representam os heróis de seu desenho preferido, tornando-se, assim, um suporte para suas brincadeiras. Contudo, a autora enfatiza que para gerar brincadeiras não basta que as imagens sejam apresentadas, mas também que é necessário que elas se integrem ao universo lúdico das crianças e às estruturas que constituem a base dessa cultura lúdica. Deste modo, a chamada "janela de vidro" influencia as brincadeiras, ao

mesmo tempo em que as crianças se apropriam dos temas, saberes, imagens, símbolos e representações propostos pela programação elaborada pelos adultos do mundo midiático.

Entretanto, essa questão da influência da televisão nas brincadeiras não se limita, única e exclusivamente, às experiências adquiridas através do contato com a mídia pelas crianças e a reprodução dos valores midiáticos no cotidiano infantil. Mas a todo um arsenal de produtos e acessórios que veiculam esses personagens e heróis, colocados, com grande ênfase, pela televisão e por outras mídias à disposição, manipulação e consumo das crianças. Neste caso, temos que, talvez, nos remeter, novamente, para outra preocupação que tem acompanhado pais e educadores: a questão desses objetos de consumo, que vendem em suas embalagens o rótulo de "lúdicos" e "educativos".

Isto posto, o que se percebe é que a indústria do consumo se apropria do fascínio, fantasia e mistério próprio das crianças. Fato este que, na maioria das vezes, traz subjacente e, de forma transfigurada, a lógica da mercadoria nestes desenhos animados, heróis e personagens veiculados na "telinha". Essas nossas inquietações advêm do fato de que os programas infantis buscam formar "consumidores infantis" e, por isso mesmo, oferecem uma verdadeira

doutrinação para o consumo. Dessa forma, repetimos que "tudo vira mercadoria": a roupa do herói, o seu meio de locomoção, seus gestos, falas, sozinhas etc. Logo, as crianças vão desejando se tornar igual ao seu herói do desenho animado, à apresentadora do programa infantil ou mesmo consumir os brinquedos que o McDonalds diz estar na moda para "resgatar" as brincadeiras tradicionais da infância. Nesse sentido, não só a televisão, mas também as outras mídias, possuem uma influência direta sobre a imagem que é conferida a cada brinquedo e sobre o uso que as crianças farão dele, estimulando o consumo, o qual não pode ser nem só denunciado e, tampouco, relativizado.

No sentido de estimular a nossa reflexão acerca do caráter ambíguo da influência da televisão sobre o imaginário infantil e a cultura lúdica, especificamente, sobre os brinquedos, Brougère (1995) nos relata que, através dos filmes publicitários, a criança vai descobrindo, ao mesmo tempo, suportes de brincadeiras ou situações lúdicas apresentadas como encenação do objeto promovido. Assim, a televisão tem influência direta sobre a imagem do brinquedo e sobre o seu uso, estimulando o consumo entre as crianças. O autor também enfatiza que a televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do

nada, mas sim daquilo que a criança é confrontada.

É bem verdade que as crianças são, em parte, induzidas ao consumo e ao fetiche desses produtos e que, ao mesmo tempo, renunciam esses objetos lúdicos. No entanto, pensamos que esta questão, isto é, o consumismo exacerbado de brinquedos, desenhos animados e outros produtos, não pode ser relativizada sob o argumento único do papel de transgressão e resistência das crianças. É preciso, nesta reflexão, que tenhamos a clareza da importância da nossa prática social junto às crianças, principalmente, através das nossas mediações político-pedagógicas, as quais também não podem fazer "vistas grossas" ao modo perverso de como tudo no capitalismo vira mercadoria. Com base nisso, não basta considerarmos o potencial criativo, transgressor e recriativo das crianças ao resignarem esses brinquedos. É preciso, também, que, no fazer pedagógico junto a elas e a partir delas, possamos de maneira incisiva educar para o não consumismo dos produtos banais da Indústria Cultural e; além disso, enfatizar, nas nossas práticas, o papel desses sujeitos críticos, criativos e participativos, diante desse consumismo exacerbado, no processo de construção, reconstrução e transformação da sociedade.

## O processo de investigação: Brincando com as crianças

Procurando responder aos questionamentos, realizamos uma pesquisa empírica e bibliográfica. O processo de investigação ocorreu com um grupo de 15 crianças da 2<sup>a</sup> série da "Escola Praia do Riso", localizada no bairro Coqueiros em Florianópolis, onde atuamos como professora de Educação Física no ensino fundamental. A pesquisa foi inserida no projeto de Educação Física através de "Oficinas da brinadeira". Essas oficinas foram temáticas e se caracterizaram da seguinte forma: Meu brinquedo preferido; para que utilizo o meu brinquedo; conhecendo a cultura lúdica; criando e recriando brinquedos. A coleta de dados foi realizada através de observações registradas em diário de campo e entrevistas semi-estruturadas aplicadas coletivamente.

Após a etapa de coleta de dados, foi necessário redimensionar, novamente, o olhar para o objeto de estudo, numa tentativa de elencar os aspectos mais relevantes identificados na relação das crianças com os seus brinquedos. Dessa forma, inicialmente montamos um quebra cabeça das unidades temáticas que nos foram apresentadas. Isso permitiu uma classificação provisória das informações que, posteriormente, foram organizadas em três categorias:

A infância e a cultura lúdica, infância, Indústria Cultural e brinquedo e infância, imaginário e televisão.

Porém, antes de fazermos as observações necessárias, consideramos importante salientar que se tratou de uma pesquisa com um determinado grupo de crianças, pertencentes a uma determinada classe social. Assim, não podemos desconsiderar a realidade social e cultural na qual as crianças pesquisadas estão inseridas. Esse fator é importante se tivermos a preocupação de não nos referir à infância como uma categoria única, e sim considerar que existem várias infâncias que se diferenciam; sobretudo do ponto de vista de classe social. Ou seja, se o estudo tivesse sido realizado com um grupo de crianças de outra classe social ou outro contexto cultural, os resultados encontrados poderiam ser diferentes e o próprio estudo poderia ter seguido outra direção.

**Sinais e pistas de transgressão e resistência da interação das crianças com os brinquedos: alguns achados provisórios**

As respostas às questões mencionadas no início deste texto, foram problematizadas pelos autores consultados e estão expressas nas falas e representações das crianças.

Mas, mesmo compreendendo o quanto ainda as questões sobre a relação das crianças com a Indústria Cultural permanecem contraditórias, o processo de construção desse trabalho nos permitiu ampliar os conhecimentos a respeito da infância e do seu lugar na sociedade contemporânea e, dessa forma, redimensionar nosso olhar para nossa própria prática pedagógica. Assim, compreender os diversos aspectos que envolvem a infância é de fundamental importância para produzir uma cultura escolar que supere a simples prática de conteúdos e os perceba como conhecimentos gerados a partir de manifestações humanas contextualizadas.

Dessa forma, uma das primeiras considerações que podemos realizar diz respeito à cultura lúdica das crianças pesquisadas. Percebemos que essa cultura lúdica é constituída de elementos que a criança recebe no seu cotidiano, através das mediações que realiza no ambiente em que vive e que a criança reelabora de acordo com suas necessidades e desejos. Assim, a brincadeira da criança é constituída de diversas tradições, pois identificamos, entre as mesmas, desde brincadeiras tradicionais até outras formas de brincadeiras mais contemporâneas. Brougère (2004) enfatiza que a cultura lúdica se apropria de uma série de elementos externos que irão influenciar na brincadeira da criança: atitudes e ca-

pacidades, cultura e meio social. Desse forma, os brinquedos também podem ser inseridos nesse processo, na medida em que, para se tornar um objeto de brincadeira, ele deve encontrar seu lugar na cultura lúdica das crianças.

Não seria possível analisar o brinquedo sem antes, porém, procurarmos compreender o tempo e o espaço em que ele se insere na cultura lúdica das crianças. Em relação a estes espaços, percebe-se que as brincadeiras ficam muito limitadas à escola e à residência das crianças, ocorrendo um refluxo do espaço público para dentro do espaço doméstico. Marcelino (1996) já enfatizava que, na nossa sociedade, falta espaço para motivação, orientação para brincadeiras grupais e práticas criativas. Procurando “afastar as crianças das ruas”, sob o argumento da violência, os pais limitam a criança aos espaços da casa ou apartamento, onde passam a formar um público cativo à televisão. Em função disso, as brincadeiras das crianças ficam mais restritas ao ambiente familiar. E é nesse ambiente que os brinquedos acabam se tornando os grandes companheiros das crianças por sua funcionalidade e por se adequarem mais facilmente a esse espaço.

Assim, as crianças, independentemente de classe social, quase não têm mais espaço para a produção da “própria” cultura. Isso acon-

tece em virtude de serem privadas das ruas, das calçadas, das praças, dos espaços de lazer; tendo, na escola, o último e, às vezes, único espaço de criatividade e convívio social. Esse espaço, porém, ainda está carente no que se refere a propor alternativas ou mesmo questionar o poder da Indústria Cultural ou indústria de entretenimento, que trata a infância como um negócio e as crianças como consumidoras. Outrossim, quando falamos em crianças e cultura lúdica, é preciso considerar, que se tratam de crianças empobrecidas pelo sistema capitalista e que a sua maioria está imersa na “exploração do trabalho infantil”; logo, por isso mesmo, ao contrário das crianças da classe média e rica, vão à rua não para brincar, mas sim para trabalhar precocemente ou pedir esmolas – em virtude do desemprego dos pais.

Voltando à questão da possível influência da Indústria Cultural e do seu principal veículo, a televisão, na cultura lúdica, podemos perceber que muitas das brincadeiras das crianças estão “recheadas” de conteúdos e valores que confirmam as reflexões feitas pelos autores consultados, ou seja, a programação da televisão fornece um amplo repertório de informações que são assimiladas pelas crianças, reproduzidas e resignificadas através de suas brincadeiras. Porém, nesse processo, a criança nem sempre reproduz as infor-

mações exatamente da forma como as recebe, mas sim as elabora, conferindo-lhe diferentes significados, adaptando-as ao seu cotidiano.

No que diz respeito aos brinquedos utilizados pelas crianças, percebemos que eles sofrem, sim, uma influência direta da televisão, na medida em que alguns dos brinquedos preferidos são os mais divulgados através da publicidade ou que provem de uma programação específica, geralmente, a que está na "moda" no momento. Da mesma forma, na manipulação desses brinquedos, as crianças manifestam uma significativa presença de valores e expectativas que fazem parte da nossa sociedade de consumo. Isso pode ser evidenciado na forma como elas adquirem seus brinquedos e, principalmente, na interação delas com os mesmos.

Outro fator que consideramos importante relacionar diz respeito à questão de gênero, expressa nos brinquedos, que também ficou bastante evidente durante o processo de investigação; reforçando, novamente, a quantidade de representações sociais que estão contidas nos brinquedos. Os meninos trouxeram brinquedos caracterizados socialmente como sendo específicos para o sexo masculino, como carrinhos e jogos de ação, enquanto para as meninas os brinquedos mais comuns foram as bonecas e seus acessórios. Da mes-

ma forma, houve pouca interação entre os dois grupos durante as brincadeiras, o que ficou limitado à pequenas aproximações sem, no entanto, ocorrer um envolvimento maior.

A este respeito, Volpato (1999) nos salienta que "Parece mais comum aos meninos aprenderem brincadeiras que tenham relação com uma aceitação de atitudes masculinas, como ser destemido, arriscar mais, explorar, correr, enquanto brincar de boneca e de casinha demonstra afetividade, sensibilidade, carinho, que em nossa sociedade encerram sentimentos relacionados às meninas, futuras mães, mulheres". (p. 64). Isso reforça o fato dos brinquedos representarem os papéis sociais estabelecidos na prática cotidiana. E os próprios pais procuram, ao dar de presente ao filho determinados brinquedos, garantir a continuidade dos hábitos da coletividade.

As características desses brinquedos também nos levam a questionar sobre as diferenças entre os gêneros e de como isso se torna evidente também na vida adulta, principalmente, em relação à conquista de espaço no mercado de trabalho. Nesse ponto, precisamos analisar o que é natural e o que tem sido socialmente construído. No que se refere aos brinquedos, acreditamos que, ao direcionarmos determinados brinquedos para meninos e outros para as meninas, estaríamos reforçando,

ainda mais, estas diferenças. Também nos parece que, nas brincadeiras com brinquedos prontos, fica mais difícil acontecer uma interação com os dois grupos do que em outras brincadeiras livres como "pega-pega" e "esconde-esconde"; considerando que, nos brinquedos, já está muito implícito os papéis sociais e nos parece ainda difícil para as crianças se desvincularem disso.

Apesar da presença constante de brinquedos modernos, alguns brinquedos tradicionais, como os carrinhos, o pião, as bonecas e as bolinhas de gude, ainda estão muito presentes no repertório de brincadeiras das crianças, ou seja, apesar de toda a interferência da Indústria Cultural, alguns brinquedos continuam resistindo e são significativos para essas crianças. Considerando a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais para as crianças, levantamos também o papel dos pais e da escola no sentido de garantir a preservação dessas manifestações. Abramovich (1983) nos diz que se as crianças não se referem à pipas, bolinhas de gude e a outros brinquedos tradicionais é porque foi passada a responsabilidade lúdica à civilização tecnológica e se deixou de lado a cultura popular. Ou seja, será que os pais e educadores, ao questionarem a presença cada vez maior de brinquedos tecnológicos na cultura lúdica das crianças, não deveriam também se

perguntar se talvez também não estejam se omitindo no sentido de brincar com seus filhos e oportunizar aos mesmos a possibilidade de conhecê-los e experimentá-los.

Da mesma forma, o fascínio das crianças pelos brinquedos industrializados, cheios de cores, modelos e detalhes, não é muito maior que o prazer que as crianças demonstram em construir seus próprios brinquedos. Assim como, os brinquedos são utilizados pelas crianças como suporte para brincadeiras, mas apesar de inicialmente parecer possuírem uma função específica, as crianças, os recriam, utilizando-os para diferentes atividades, às vezes, lhes dando um sentido totalmente diferente do que se esperava dele inicialmente. Quando brinca a criança estabelece suas relações no mundo, criando e recriando e dando um novo sentido e significado para os brinquedos que lhe são impostos pelos adultos e, dessa maneira expressa sua capacidade de negação e crítica às imposições colocadas.

Assim, as crianças, muitas vezes, recriam os brinquedos, atribuindo-lhes novas funções que não são previstas ou imaginadas pelos seus criadores, o que pode significar que os brinquedos modernos talvez não sejam tão responsáveis no que se refere a reduzir as possibilidades de fluência da imaginação infantil. "Os brinquedos permitem a discussão de

como a sociedade capitalista trabalha, forma, educa e adestra a criança. As crianças, porém, encontram nos brinquedos um meio pelo qual externam suas proposições, suas fabulações, sua inventiva para transformar o mundo a seu modo". (Oliveira, 1986, p. 10).

Para exemplificar essas afirmações, trazemos à tona uma cena ocorrida durante as oficinas, em que um brinquedo foi utilizado pelas crianças para uma atividade totalmente diferente do que se esperaria de sua função original.

Em um dos momentos da oficina, um grupo de meninos que estava brincando de carrinho, foi para um canto da quadra. De repente, uma criança jogou o avião de borboleta em outra e eles começaram a fazer esta brincadeira. Perguntamos do que é que eles estavam brincando " - De queimada!" responderam. Questionamos se eles já conheciam esse jogo. " - Acabamos de inventar!" , disseram. Após a "descoberta" desta brincadeira, eles permaneceram nessa nova atividade por cerca de 10 minutos. Depois o grupo se desfez novamente e um dos meninos foi para a trave de futebol, enquanto outro jogava o avião no gol. Mesmo percebendo o que estava acontecendo, indagamos:

" - O avião é um brinquedo que a gente usa para brincar de avião, do que vocês estão brincando?"

" - De gol a gol, tem que tentar fazer gol com o avião".(Túlio)

Chamou-nos a atenção, também, o fato das bonecas Barbies terem se transformado em surfistas que iam entrar no mar e, em outro momento, já eram exploradoras que tentavam subir uma montanha. Ou ainda, assumiam outras características, totalmente diferentes, dependendo da motivação ou do rumo que a brincadeira seguia, já que a "dramatização" das meninas não seguia uma seqüência lógica; pois, a cada momento que nos aproximávamos do grupo, a história parecia diferente, as bonecas assumiam outros papéis.

Isso nos faz refletir sobre o que já dissemos anteriormente em relação ao valor simbólico dos objetos na brincadeira, predominando sobre a sua suposta função original. Parece-nos que, nas mãos das crianças, as bonecas e os outros brinquedos, tornam-se apenas um suporte para a brincadeira, algo que está ali somente para deixá-la mais rica e interessante, mas que não necessariamente direciona ou condiciona o rumo que a brincadeira irá tomar. A imaginação da criança faz com que ela atribua ao brinquedo o valor e a função que considera apropriado para aquele momento.

A partir dessa ótica, também Volpato (1999) afirma que, apesar de toda a interferência dos meios

de comunicação de massa e da indústria do brinquedo, as crianças não são meros receptoras do que é veiculado. Pois, nesse processo, há também uma elaboração pelas próprias crianças dos elementos do seu patrimônio cultural. "Apesar de afirmarmos que as crianças geralmente agem incorporando normas e padrões de comportamento a partir de elementos simbólicos que a sociedade lhes impõe, existe uma grande quantidade de contradições" (p. 94)

Com isso, percebemos a importância de direcionar às crianças um outro olhar e vê-las também como produtoras de cultura, pois, como nos ressalta Kramer (2003), aprender com as crianças pode nos ajudar a compreender o valor da imaginação e da dimensão lúdica e que as crianças, muitas vezes, têm um olhar crítico que vira pelo avesso a ordem das coisas; assim, elas acabam dando um sentido diferente do que lhes é esperado pelo adulto. Isso significa que, apesar dessa visão da criança como fatias do mercado capitalista, ela também tem apresentado indicadores de luta e emancipação frente a esta cultura dominante, encontrando dessa forma, resistência e formas de resignação.

Assim, fazendo uma síntese do que foi vivenciado durante a pesquisa de campo, podemos concluir, provisoriamente, que existe uma dupla dimensão ou uma ambi-

güidade no que se refere à influência da Industria Cultural na cultura lúdica das crianças. Por um lado, consideramos que esse processo está muito presente na vida das crianças, transmitindo valores, modos de ser e de se relacionar com o mundo. Por outro lado, as crianças, não se constituírem em "vasos vazios de vidro" ou em "folhas de papel em branco", onde se podem inscrever ideologias, gostos, práticas sociais, fantasias e criatividades; enfim, apesar de todo esse poder da Industria Cultural, no que tange ao consumo de mercadorias "lúdicas", percebemos que o chamado "fim da infância" está ainda longe de se materializar, pois na prática pedagógica da pesquisa, chegamos à conclusão de que as crianças continuam brincando, recriando, inventando novas formas de brincar. Com isso, elas nos dão novas pistas e sinais para superar a lógica do utilitarismo das mercadorias materializadas sob a forma de "brinquedo" e, talvez, por isso mesmo, indicando-nos caminhos e, é claro, de forma simbólica e sub-reptícia, mas também real, da possibilidade de outro projeto de infância, mundo e sociedade.

Essas questões, abordadas ao longo do texto, levam-nos a pensar o seguinte: por um lado temos o que a criança pode fazer com o brinquedo; ou seja, reproduzir o significado explícito, reiterando o mundo adulto, ou negando o significado atri-

buído, transformando o uso e o sentido do brinquedo. E, por outro lado, temos o que a sociedade capitalista pretende fazer da criança que consome os brinquedos existentes no mercado e esse fator não pode ser desconsiderado diante dos aspectos "otimistas" observados. Pois não é possível analisar e interpretar o conceito de brinquedo analisando-o somente sob o ponto de vista da criança, logo, torna-se necessário analisá-lo dentro do contexto em que ele se insere, contexto social e econômico, senão caímos numa visão reducionista de que o fato das crianças renunciarem aos brinquedos poderia anular os efeitos causados pela Indústria Cultural como um todo. (Oliveira, 1986).

### **Apontando caminhos - A educação como possibilidade de construir uma infância produtora de cultura**

Um fator, no entanto, não pode ser desconsiderado; ou seja, é possível, sim, diminuir os efeitos negativos causados pela televisão e pela Indústria Cultural como um todo. Para isso, além da reflexão crítica feita com as crianças sobre esses meios e o controle que os pais devem fazer sobre o tempo em que elas permanecem em contato com eles, devem ser oportunizadas às crianças outras

experiências e vivências culturais que possam enriquecer sua cultura lúdica. Para que isso ocorra, torna-se necessário não negar a realidade, mas sim buscar compreendê-la e, a partir disso, criar mecanismos para interferir nela. É preciso enfrentar os desafios e construir novas formas de produzir cultura e, com isso, buscar novos modelos de educação. Educação essa que não pode ficar restrita ao ambiente escolar, mas que deve se estender às outras instâncias de socialização das crianças, como a televisão, mídia em geral, cinema, biblioteca, etc.

Neste caso, no que se refere ao papel da escola, não nos referimos somente a preservação de algumas brincadeiras e costumes tradicionais, atividades que nós mesmos, como educadores, às vezes deixamos de lado, mas também proporcionar às crianças o contato com outras manifestações, como as artes de maneira geral, teatro, música, dança, cinema de qualidade, passeios e, enfim, tudo que possa fazê-las perceber que o mundo não se restringe a uma tela de TV. Sabemos o quanto estas atividades são deixadas de lado, principalmente se considerarmos a dificuldade de acesso à elas pela maioria da população. Entretanto, nesse momento, entra nosso papel de educadores, pois podemos possibilitar isso na escola, afinal não podemos querer atitudes e comportamentos dife-

rentes de nossas crianças sem primeiro questionar sobre o que nós, adultos, estamos oferecendo a elas.

Torna-se necessário construir uma nova identidade que possibilite ao ser humano resgatar seu espaço como sujeito social, histórico e cultural. Jobim e Souza (1996) enfatizam a importância da linguagem e do lúdico na construção desse processo e para a compreensão do desenvolvimento integral da criança; pois, para a criança, a linguagem e o lúdico, sejam nas brincadeiras ou nas atividades cotidianas, é um instrumento para que as mesmas protestem contra aquilo que lhes está sendo imposto; mostrando, através deles, a necessidade que possuem de jogar, brincar com a realidade. Assim, a preocupação das escolas em privilegiar conteúdos no sentido de preparar para habilidades ou para a construção da cidadania deve dar lugar às experiências lúdicas que também possuem um fim em si mesmas. A valorização da linguagem escrita deve dar lugar a outras linguagens e formas de expressão.

Por fim, salientamos a necessidade de políticas de educação e cultura que se posicionem contra a barbárie e a compreensão do valor das culturas infantis como experiência própria das crianças, e não apenas como consumo ou lazer mercantilizado. A concepção de educação da infância, nas últimas déca-

das, busca a preparação para a cidadania, com o cuidado para não descharacterizar a infância como um tempo em si, conforme já salientamos antes; como tempo e momento de construção social, como um continuum que vai além de contingências etárias e etapas estanques e cristalizadas, apesar das especificidades que as crianças têm em relação ao mundo estandardizado dos adultos. A infância é, portanto, um tempo do presente, do tempo real da formação humana, de construção do cidadão do tempo presente e não do cidadão do futuro.

## Referências

- ABRAMOVICH, Fanny (org.) *O Mito da Infância feliz; antologia*. 6<sup>a</sup> ed. São Paulo: Sumus Editorial, 1983
- ARAUJO, Vânia Carvalho de. *Criança: Do reino da necessidade ao reino da liberdade*. Vitória: Edutes, 1996.
- BROUGÉRE, Giles. *Brinquedo e Cultura*. 5<sup>a</sup> ed., São Paulo, Cortez, 2004.
- FANTIN, Mônica. *No mundo da brincadeira: Jogo, Brinquedo e Cultura na Educação Infantil*. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- JOBIM E SOUZA, Solange. *Infância e Linguagem: Bakhtin, Vygotski e Benjamin*. Campinas: Papirus,

- 1994.
- KRAMER, Sonia. BAZILIO, Luiz Cavalieri. Infância, educação e direitos humanos. São Paulo: Cortez, 2003.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. Elementos para o entendimento do uso do tempo na infância, nas suas relações com o lazer. Florianópolis: REVISTA MOTRIVIVÊNCIA, ano VIII, nº 9, dezembro 1996, p 78-87.
- OLIVEIRA, Paulo de Salles. O que é brinquedo. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.
- PERROTTI, Edmir. A criança e a produção cultural: Apontamentos sobre o lugar da criança na cultura. ZILBERMAN, Regina (org.) A produção cultural para a criança. Porto Alegre: Mercado Aberto, 4<sup>a</sup> ed. 1990.
- PACHECO, Elza, D. . (org), PERROTTI E., TÁVOLA A., LEITE M., GIACOMINI FILHO G., CAPPARELLI S. Televisão, criança, imaginário e educação: Dilemas e diálogos. Campinas: Papirus, 1998.
- QUINTEIRO, Jucirema. Infância e Educação no Brasil: um campo de estudo em construção. FARIA, A. L. G. DEMARTINI, Z.B. F. PRADO, P. D. Por uma cultura da Infância (orgs.). Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- SANTIN, S. Educação Física: da alegria do lúdico á opressão do rendimento. Porto Alegre: EST/ ESEF, 1994
- SILVA MAURÍCIO. Eventos – Campos: Um relato da experiência do Fazer investigativo com crianças da zona da mata canavieira de Pernambuco. FARIA, A. L. G. DEMARTINI, Z.B. F. PRADO, P. D. Por uma cultura da Infância (orgs.). Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- VOLPATO, Gildo. O jogo, a brincadeira e o brinquedo no contexto sócio-cultural criciumense. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: CDS - UFSC, dezembro de 1999.
- VON, Cristina. História do brinquedo – Para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001.
- Mirte Adriane Varotto  
Rua Lauro Linhares, 635, Bl A3 Apt 503,  
Trindade, Florianópolis, SC  
Fone 225-3604 / 9105-6606  
E-mail: adriane\_mts@bol.com.br
- Maurício Roberto da Silva  
mauran@uol.com.br