

O QUE APRENDEMOS COM OS BRINQUEDOS?

OS BRINQUEDOS SÃO COISAS SÉRIAS

Ao ser conscientes do papel do jogo no modelo de sociedade que terão as crianças, consideramos a ação do brinquedo como elemento chave do jogo sobre o que podemos influir enquanto à sua concepção, qualidades, etc. Daí que tentemos valorizar a ação que exerce a nível educativo e ao dizer educativo nos referimos a seu mais amplo sentido (formação de conceitos, atitudes, expectativas, socialização,...) considerando os brinquedos desde os primeiros contatos que se estabelecem com eles, analisando a influência do atual tipo de brinquedo (por contraste ao tradicional) e, finalmente avaliando o tipo de relações que cria e a imagem que o mundo nos apresenta.

Desde sempre, os meninos e meninas de todas as épocas e todos os povos jogaram, respondendo à necessidade de atividade que têm.

Necessidade de mover-se, curiosar; de colher os objetos que lhes estão próximos, manipulando e experimentando com eles. Necessidade de criar, de relacionar-se expressar-se intercambiar vivências, ações, pensamentos, sentimentos.

Conforme as crianças vão crescendo o jogo vai se modificando. A princípio é muito elementar e lhe serve para desenvolver suas habilidades motoras e tomar contato com a realidade manipulando os objetos que tem a seu alcance.

Mais adiante, a criança substituirá a ação real pela ação imaginária, criando um mundo à sua medida, à cavalo entre sua imaginação e o mundo dos adultos/as, ao qual quer pertencer e o pode.

Representando diversos personagens, conhecerá e interiorizará as complicadas relações sociais que regem o mundo no qual terá que mover-se. Muitas vezes neste espaço modificará a realidade corrigindo seus aspectos desagradáveis ou conflitivos, ajudando-lhe assim a entendê-los superá-los. No jogo, a criança poderá expressar-se e comunicar-se livremente. Conforme elas crescem cada vez mais, adaptarão seu jogo ao dos outros/as, tomando símbolos e regras comuns. Regras que respeitarão exercitando sua capacidade de auto-controle e autonomia.

Desde este enfoque, o jogo, além de ser a atividade que mais prazer dá à criança, lhe ajuda a desenvolver todas suas funções psíquicas, físicas e sociais, permitindo-lhe conhecer melhor o mundo exterior e tomar consciência do papel que interpretará e afirmar desta maneira sua própria personalidade.

Haverá de buscar; pois, o tempo e o espaço para o jogo e ser muito conscientes do papel que tem em seu desenvolvimento. E tendo em conta que através dos brinquedos canalizamos o jogo, nos parece fundamental analisá-los .

Os primeiros brinquedos que a criança vai jogar, durante horas, vão formar parte de seu próprio corpo, suas mãos, seus pés,... Logo estabelecerá relações com objetos estranhos que tentará compreender; explicar e incorporar dentro de seus esquemas mentais, daí que todo aquele que esteja em contato com o bebê e portanto, também

os brinquedos, será um reflexo do cosmos e formará parte da imagem que do mundo vá criando e dos modos de relação que com este estabeleça.

Assim, o menino ou a menina estabelecerá marcos de referência ligeiramente distintos com um chocalho prateado ou com um osso de pelúcia. O primeiro além de mover-se e produzir sons, é rígido e pode estar frio; o segundo é brando e quentinho. Nesta busca de relações "causa-consequência" ir-se-ão formando conceitos tais como: brando, rígido, estável, suave, etc., e através desses irá criando sua concepção do mundo.

Na medida em que as crianças crescem os brinquedos não somente serão um reflexo do mundo, como também com eles criarão um microcosmo à imitação do que conhecem.

O problema aparece não somente (apesar de que isso também é importante) com relação à imagem que os brinquedos oferecem ao mundo, senão sobretudo na medida em que esta representação do mundo e a participação da criança neste, está definida, delimitada e em definitivo constrangimento. Ou seja, não será o mesmo se uma criança brinca com areia, pedrinhas, água, bois, painéis... (com todo tipo de objetos e formas) ou que se seus únicos brinquedos sejam de plástico e metal. Pois, tudo o que se pode fazer com eles está já organizado, ou seja: ordená-los de maior a menor; por e retirar peças, acionar botões... Assim no primeiro caso estabelecerá uma relação criativa, na qual experimentará e refletirá sua experiência, e no segundo caso as possibilidades e sua participação estarão restringidas.

A INDUSTRIALIZAÇÃO NO JOGO

Não podemos esquecer que deve-se dar ao brinquedo seu justo valor e em definitivo desmistificá-lo. Referimo-nos sobre o *jogo comercial*. E dissemos brinquedo comercial visto que qualquer coisa pode converter-se em uma boneca ou em um barco em um dado momento.

Consideramos que o brinquedo sofreu uma mudança substancial ao ser assimilado pelo sistema econômico como um produto a mais de consumo, submetendo assim, o valor educativo e lúdico ao econômico e lucrativo. Os brinquedos comerciais não são necessários. Uma prova disso, a vemos em nossas avós e avôs que nunca compraram brinquedos e sempre os tiveram. Por outro lado, os jogos são um reflexo do isolamento urbano, como não há campo (vivemos em uns poucos metros quadrados) nem amigos/as (vivem longe) e tanto o pai quanto a mãe andam ocupados, a melhor maneira de manter as crianças quietas e entretidas além da televisão, são os brinquedos.

Inclusive, utilizamos muitas vezes os brinquedos como substituto das relações interpessoais. Assim presenteamos com um brinquedo para expressar carinho e aliviar nossa má consciência por não dedicar tempo aos nossos pequenos e pequenas.

Para poder chegar a uma avaliação mais objetiva temos que considerar a evolução sofrida pelo brinquedo à raiz de sua incorporação na «roda» do sistema econômico.

Poderíamos dividir a história do brinquedo de modo simplificado em três etapas : Haveria uma primeira etapa em que a construção seria *caseira e manual*. Uma segunda etapa em que os brinquedos não mudam substancialmente, mas sim *sua fabricação*, que *passa a ser industrial*. E uma terceira etapa, em que agora nos encontramos.

Nesta terceira etapa *a fabricação racionaliza e as características intrínsecas dos brinquedos mudam, perdem sua tradição*. Se fazem estudos psicológicos, pedagógicos, sociológicos e econômicos sobre o tipo de brinquedos que vão ser construídos; ensaiam e retificam. Fisher-Rice tem uma equipe de especialistas que observam cuidadosamente os jogos das crianças. Quando uma menina ou menino ao montar em uma madeira brinca de cavalgar, Fisher-Price constrói cavalos. Se além disso observa que realiza uns movimentos ou saltos estranhos, o fabricante oferece um cavalo que se move e, finalmente, caso se dê conta que as crianças gostam de emitir certos sons, contrói um cavalo, que galopa e relincha; desafortunadamente pouco ou nada sobra para a criança fazer; além de contemplá-lo com admiração.

Os brinquedos sofreram uma evolução considerável que tem feito desaparecer os jogos mais simples construídos com objetos e materiais próximos (uma marionete poderia ser feita com uma batata ou um apito com alguns bambus). Brinquedos com os quais se estabelecia um vínculo afetivo forte, posto que haviam sido feitos pensando na criança a quem iam pertencer; o bem se estabelecia numa relação duradora e continuada (um jogo podia durar toda uma vida). Esses brinquedos eram únicos, tinham uma identidade, refletiam uma cultura e permitiam aflorar a riqueza e a pluralidade de um grupo. Além disso, estabeleciam uma relação criativa e participativa com seus donos. O brinquedo, especialmente os mais simples (uns palitos ou uma bola de fios de lã) chegavam a ser brinquedos na medida em que

eram manipulados, e se estabeleciam relações simbólicas com eles. As crianças não necessitam de brinquedos que façam todo o tipo de artifícios, eles mesmos tem todos os poderes e o universo que lhes rodeia ultrapassa de plenitude.

Nos encontramos agora com brinquedos muito diferentes, trata-se, como já se mencionou de brinquedos que tem sido assimilados e concebidos dentro das ciências da tecnologia e da economia; brinquedos com os quais aprendemos e iniciamos *o jogo do consumismo* (antes de que nos cansemos dele ou fique velho ou já tenhamos outro) além de potenciar alguns valores muito determinados:

:«*o que mais brinquedos tem é o melhor (ou é mais feliz ou mais querido)*». De fato, na maioria dos casos não são brinquedos para jogar e sim para possuir, vê-los, mostrá-los e finalmente admirá-los; são brinquedos que deixam muito pouco espaço para a contribuição livre das crianças.

Nos perguntamos às vezes se as crianças são um pretexto para os brinquedos serem construídos e se são tidas em conta; de fato se constroem em série com uma forma, tamanho, cor, funções e por suposto valor social determinados; sem que eles possam dizer algo aos interessados. Os brinquedos, em definitivo, participam na imposição do monopólio cultural que supõe favorecer um processo de despersonalização e empobrecimento.

Este tipo de características, entretanto, não determinam a vida das crianças, visto que elas recebem muitas outras influências, não deixam por isso de ter importância pois que junto com outros fatores (multimídia em geral) ensinam-lhes uma relação com as coisas consumistas, afastadas, distantes, já feitas, passivas... Poderemos estranhar se ante um pedaço de argila custa-lhes imaginar ou criar algo? Ou se não cuidam de seus brinquedos e em geral de suas coisas?

UMA IMAGEM DO MUNDO

Por último nos preocupa o que imagem do mundo dão os brinquedos e as repercussões que têm no processo de socialização das crianças.

Isto é importante, visto que (sobretudo até os 6 anos) passam com seus brinquedos a maior parte do tempo e é a partir deles que reproduzem o mundo e o vão interiorizando. (adaptação-assimilação, Jean Piaget).

Preocupam-nos os papéis e os modos de relação que fomentam. Por um lado observamos que tanto as meninas como os meninos brincam com bonecos, mesmo que de modo bem diferenciado; enquanto elas reproduzirão tarefas relacionadas

com a maternidade, o cuidado dos demais é de sua aparência física; os meninos reproduzirão enfrentamentos bélicos e trabalhos assinalados a seu gênero. De alguma forma é através da reprodução desses papéis e formas de relação que as crianças vão se preparando psicologicamente para o desenvolvimento das ditas tarefas na vida adulta.

Nos perguntamos o que é que realmente aprendem, que campos são delimitados, que valores, que habilidades e que atitudes desenvolvem.

O interesse de jogar com certas bonecas apoia-se em enfeitar e trocar sua aparência e fazê-la quanto mais atrativa melhor; e com ele não só se aprendem papéis (mulher-objeto) como também hábitos consumistas.

É positivo fomentar o cuidado das pessoas e das coisas enquanto não se vincule a um gênero (às meninas) nem seu desenvolvimento seja incompatível com outros (intelectual, físico...).

É negativo reproduzir enfrentamentos bélicos em que na base encontramos a perpetuação e um sistema social, um modelo de sociedade competitiva, violenta e repressiva que divide o mundo em bons e maus e que exalta o afã de domínio e poder como valores em si mesmos. Estimulam relações de desconfiança, de medo, de ansiedade, de rivalidade, de rancor; o que de alguma maneira preparam aos meninos para a guerra, para que esta seja algo tão natural e lógico que nem se questione.

De igual modo ensinam aos meninos um modo único de resolver os conflitos -com a força de violência- e um modo determinado de estabelecer relações com povos diferentes (gigantes, índios, extra-terrestres); em lugar de promover relações nas quais se intercambiem costumes e que criem laços (dando motivo ao desenvolvimento imaginativo, criativo, à cooperação, ao diálogo, à inversão compartilhada...) se cria uma associação imediata: *povo diferente = povo inimigo*.

Enquanto isso, preparam psíquica e fisicamente aos meninos, brinquedos para trabalhos, que culturalmente o gênero masculino desempenha (mas que as meninas e mulheres sabem e podem fazer) , o que no princípio pode ser somente um jogo (proibido para meninas) , acaba por converter-se em uma realidade (proibida).

Existem três razões que geralmente são utilizadas para defender os brinquedos bélicos, sexistas, consumistas, etc, estas são:

- (1) Na realidade existe violência, guerra, diferenças de classe e de gênero, competitividade... e as crianças têm que conhecer a realidade e aprender a viver com ela, não podem ficar isoladas em um mundo ideal, inexistente.
- (2) Os brinquedos bélicos canalizam a agressividade dos meninos; os sexistas, os instintos...

(3) São os brinquedos que as crianças pedem espontaneamente.

Os três argumentos sofrem por falta de peso e de justificativa pedagógica.

- (1) Em primeiro lugar; o que se apresenta à criança é uma realidade simplificada e estereotipada em bons e maus; desvirtuada em heróis (super-humanos); parcializada, já que só apresenta uma parte muito concreta da realidade; assim por exemplo da violência: só aparece a violência física, deixando oculta a estrutura, que é em que radicam as verdadeiras causas pelas quais a primeira aparece, as que se deveriam conhecer (desigualdades, exploração, etno-centrismo, racismo...); dos brinquedos sexistas, que tudo gira em torno do embelezamento das mulheres, se obvia no fato de quando estas meninas crescerem terão dificuldades em estar satisfeitas com seu próprio corpo, já que nunca chegará próximo das capitais da moda. Ademais se quisermos ser fiéis à realidade, os brinquedos deveriam refletir outras circunstâncias também existentes, tais como o suicídio, a heterossexualidade, a homossexualidade, as drogas, etc. (a diferença é que enquanto é importante que a violência direta fique legitimada, as outras facetas da realidade devem manter-se na marginalidade).
- (2) Em segundo lugar; se argumenta que estes brinquedos (bélicos, sexistas...) canalizam os instintos (agressividade, maternidade...). Se ensinamos aos meninos a canalizar sua agressividade através dos brinquedos bélicos, quando forem adultos, se não aprenderam outras formas talvez, também o façam através da armas. Há por outro lado, que criar modos construtivos e criativos para canalizar esta agressividade (sistemas educativos repressivos, relações interpessoais autoritárias e despersonalizadoras...). Dizer que os brinquedos sexistas canalizam os instintos (ligados ao sexo) é um erro, visto que o que fazem não é potencializar instintos e sim limitar possibilidades de desenvolvimento futuro tanto dos meninos como das meninas; e o pior é que no desenvolvimento destas atitudes e atitudes umas receberão uma valorização inferior às outras (os sentimentos, as relações interpessoais, por exemplo, serão sempre valorizados por debaixo da força ou do poder), por isso não é que os brinquedos canalizem instintos e sim que asseguram a perpetuação de uma diferenciação por gêneros: hierarquizada e patriarcal.
- (3) Em terceiro lugar; as meninas e meninos pedem bonecas e pistolas, porque isto é o que vêem na TV, de fato, na maioria da vezes em que os pedem é com seu nome comercial. É ingênuo pensar que os gostos das crianças estão livres da influência da publicidade, quando nem as pessoas adultas os conseguem.

Existe outro tipo de brinquedos como são os jogos de mesa ou de sociedade que constituem uma forma de aprendizagem da realidade e que funcionam como meio massivo de comunicação e precisamente por isso devem ser analisados.

O problema começa com o tipo de informação que difundem e que ocultam. É certo- como mostra o Petrópolis- que os poços de petróleo podem ser comprados com tanta facilidade, que não importam os habitantes da zona nem as mudanças que experimentam em suas vidas?

Também são questionáveis as regras do jogo e a relação entre os jogadores /as para tanto que supostamente pretendem ser um reflexo da sociedade.

As regras são rígidas ou flexíveis? Podem ser mudadas quando se crer oportuno? Se decidem entre todas e todos os que vão participar; ou tudo já está decidido? São criticáveis? Que tipo de relações estabelecem entre os jogadores/as, cooperativas ou competitivas, baseadas no intercâmbio ou no enfrentamento, na lealdade ou no engano?

PARA FINALIZAR

Não podemos dizer que no mundo não existam regras que se oponham a nós e que não as podemos mudar; nem que não exista competição ou guerra; estaríamos negando a evidência. Mas estas são verdades parciais e até nos atrevemos a dizer mentiras, se não se acrescenta- lhes algo, se não se completam. Assim, deveríamos dizer: no mundo existem regras (injustas) que nós não podemos mudar; mas que todos juntos sim. Existe competitividade, mas a cooperação além de ser mais construtiva vai mais longe; há guerra, mas esta não é a única maneira de resolver as tensões entre as pessoas. Nossas crianças crescem com um tipo de brinquedos, de informação, de regras e com esse tipo de mundo sentir-se- ão familiarizadas e por desgraça possivelmente à gosto.