

HISTÓRIA DOS BRINQUEDOS: CULTURA E PODER**TOYS HISTORY: CULTURE AND POWER**

Laís Naiara Gonçalves dos Reis
Doutora em Geografia pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU)
geografalais2013@gmail.com

Danley Rodrigues de Carvalho
Discente do curso de Pedagogia do Instituto Paulo Freire
danleyrodrigues@hotmail.com

56

Resumo: O estudo da história dos brinquedos revela que eles surgiram no contexto das guerras. Foram criadas as miniaturas (soldados, cavalos, canhões, etc.) para servirem de peças de movimentação estratégica em um tabuleiro de guerra, e que algumas vezes eram manipulados pelas crianças. A apresentação dos brinquedos para as crianças se dá de forma impositiva (relação de poder), em que os adultos apresentam os objetos para elas e que somente depois é que vai acontecer a transformação destes em brinquedos. Quando por meio da imaginação, as crianças realizam o ato de brincar. Sendo assim, em cada sociedade essa imposição acontece de forma distinta em detrimento de cada cultura. O universo das crianças é marcado por alegrias, angústias e realidades, sendo possível compreender o significado pedagógico dos brinquedos na construção dos indivíduos e nas práticas de reprodução social. Tanto os brinquedos quanto as brincadeiras podem ser consideradas suportes de representação que revelam significados e códigos culturais sobre a formação do indivíduo social. Deve-se destacar que a pedagogia social, que surgiu na Alemanha no pós-guerra, tem o intuito de ajudar a formar o papel de cada indivíduo dentro daquela sociedade. Neste sentido, não podemos descartar o caráter pedagógico que os brinquedos possuem para incutir nas crianças aquilo que a sociedade espera que elas sejam e que se reconheçam culturalmente no meio em que nasceram. Uma vez que a cultura é uma dimensão do processo social, ela mantém proximidade com as relações de poder, cujos interesses dominantes da sociedade manifestam sua força. Por meio da análise histórica e sócio pedagógica dos brinquedos, é possível perceber as relações de poder existentes, revelando a visão que a sociedade tem de suas crianças, e como a indústria dos brinquedos se apropria destes conceitos, para produção e venda de seus produtos. Este artigo tem como objetivo apresentar a história dos brinquedos na sociedade e refletir sobre as relações de poder existentes no ato de brincar, sobretudo com os brinquedos industrializados.

Palavras-chave: Poder, Pedagogia, Indústria, Brinquedo.

Abstract: The study of the history of toys reveals that they emerged in the context of wars. Miniatures (soldiers, horses, cannons, etc.) were created to serve as strategic

Building the way

move pieces on a warboard, which were sometimes manipulated by children. The presentation of toys to children takes place in an imposing way (power relationship), in which adults present the objects to them and only later will their transformation into toys. When through imagination, children perform the act of playing. Thus, in each society this imposition happens differently to the detriment of each culture. The universe of children is marked by joys, anxieties and realities, being possible to understand the pedagogical meaning of toys in the construction of individuals and practices of social reproduction. Both toys and games can be considered representational supports that reveal cultural meanings and codes about the formation of the social individual. It should be noted that social pedagogy, which emerged in postwar Germany, is intended to help shape the role of each individual within that society. In this sense, we cannot discard the pedagogical character that toys have to instill in children what society expects them to be and to recognize themselves culturally in the environment in which they were born. Since culture is a dimension of the social process, it maintains proximity to power relations, whose dominant interests of society manifest their strength. Through the historical and socio-pedagogical analysis of toys, it is possible to perceive the existing power relations, revealing the society's view of its children, and how the toy industry appropriates these concepts for the production and sale of its products. This article aims to present the history of toys in society and to reflect on the power relations existing in the act of playing, especially with industrialized toys.

Keywords: Power. Pedagogy. Industry. Toy.

Considerações iniciais

A análise psicossocial ou pedagógico-social do brinquedo deve ser compreendida por meio da cultura. E assim, o olhar para este objeto deve se pautar de modo científico, já que pode ser usado para a construção da infância das crianças, repassando valores, tradições e também imposições culturais. Destacam-se alguns pesquisadores nesta temática tais quais: Benjamin (1984), Sutton-Smith (1986), Kline (1993) e Bougère (1997).

O objeto brinquedo, antes de mais nada, é resultado das características de uma determinada sociedade. Conforme Benjamin (1984), a apresentação dos brinquedos para as crianças se dá de forma impositiva, cujos adultos apresentam os objetos para elas e que somente depois é que vai acontecer a transformação destes em brinquedos, quando por meio da imaginação, as crianças realizam o ato de brincar. Nem sempre os brinquedos fizeram parte do universo da criança.

Para Bougère (1997), os brinquedos são dotados de significados e que podem ser identificados, eles representam elementos reais das sociedades e que passarão a compor o imaginário das crianças. Para ele, o brinquedo possui um rico

Building the way

valor cultural e que por meio da análise do mesmo é possível compreender as relações culturais das sociedades que o produz.

Com a finalidade de compreender a dimensão histórica e cultural do brinquedo, entende-se que o brinquedo é uma construção social que é perpassado para o universo da criança de forma impositiva, que tem como uma das funções fazer com que as crianças se adaptem às sociedades e se tornem partes executoras e integrantes delas. Desta maneira, este artigo tem como objetivo fazer uma reflexão teórico-conceitual sobre a dimensão simbólica do brinquedo.

História dos brinquedos

Do século XII até o XVIII aconteceram mudanças históricas que também re (significaram) o papel das crianças na sociedade. Antes deste recorte histórico-temporal, a criança era vista dentro de uma visão utilitarista, em que a partir dos sete anos de idade a mesma já se tornava mão-de-obra e contribuía com a renda do seu grupo familiar. “No século XVIII passou-se a responsabilizar-se a família pela educação ou a institucionalização da criança, como, concebiam os filhos como frutos da possibilidade da ascensão social.” (SANTOS, 2017, p. 44)

A preocupação da família com a educação da criança fez com que mudanças ocorressem e os pais comesçassem, então, a encarregar-se de seus filhos. Houve ainda, a necessidade da imposição de regras e normas na nova educação e a formação de uma criança melhor doutrinada, atendendo à nova sociedade que emergia. Tal concepção de indivíduo que aparece, faz com que a criança seja alvo do controle familiar ou do grupo social em que ela está inserida (SANTOS, 2017, p. 44).

É exatamente a mudança de perspectiva de organização de sociedade, que faz com que a criança seja notada dentro das famílias, e estas passam a ser responsáveis pela promoção da saúde e educação de seus filhos. Esta nova sociedade foi fruto de conquistas políticas e econômicas da época moderna. A partir deste momento, a criança passa a ser vista como indivíduo social, dentro da coletividade, e a família tem grande preocupação com sua saúde e sua educação. Tais elementos são fatores imprescindíveis para a mudança de toda a relação social.

Building the way

Neste período Rousseau promove uma revolução na pedagogia, centrando os interesses pedagógicos no aluno e não mais no professor. Afirma que a criança não é um adulto em miniatura e destaca ainda que a criança é um ser com características próprias em suas ideias e interesses. Formulou princípios educacionais que permanecem até nossos dias, principalmente quando afirmava que a verdadeira finalidade da educação era ensinar a criança a viver e a aprender a exercer a liberdade. (SANTOS, 2017, p. 45)

Ao se fazer um resgate histórico da origem e evolução do uso dos brinquedos Von (2001) destacou que há relatos antigos de uso dos mesmos nas civilizações, “[...] o pião, por exemplo, tem registros cerca de 3 mil anos a.C., na Babilônia; a bola e o balanço, dentre outros, também estão entre os brinquedos mais antigos, pois são fáceis de serem produzidos, inclusive pelas próprias crianças” (LIRA, 2009, p. 508). Acredita-se que quando a espécie humana começou a se organizar em sociedade, os primeiros brinquedos foram criados pelas próprias crianças que transformaram objetos do cotidiano dos adultos para reproduzirem as relações sociais dos grupos, tais quais: caça, pesca, e outras atividades ligadas à natureza de uma forma em geral.

Na sociedade ocidental, por volta do século XI, havia a produção de miniaturas que eram amuletos para representar familiares falecidos e estes objetos eram ressignificados pelas crianças que os transformava-os em brinquedos. Na idade média, a prática de entalhar miniaturas se tornou mais comum, elas eram fabricados pelos artesãos. É por volta da segunda metade do século XIX que os brinquedos começam a se desenvolver e incorporam outros materiais, como metais, vidro e outros. “Com o início do Renascimento, as brincadeiras e brinquedos que serviam tanto a adultos como crianças, foram se ajustando as especialidades das crianças” (SANTOS, 2017, p. 46). Sobre as bonecas, a história dos brinquedos revela que:

A boneca de pano, por exemplo, está presente no dia a dia das crianças e tem origem na pré-história e também no Egito Antigo. Em Atenas era utilizada como atualmente, um brinquedo, exceto o simbolismo que a boneca exercia durante o casamento, em que as mulheres atenienses consagravam suas bonecas à deusa Afrodite. [...] Para Atzingen (2001), a transição das bonecas de ídolos para brinquedos provavelmente ocorreu no Egito, há cinco mil anos. Algumas bonecas tinham braços e pernas articulados e também cabelo humano. Os meninos romanos se divertiam com bonecos de cera e argila representando soldados [...] Na Antiguidade Clássica,

Building the way

prevalencia o fascínio pelas bonecas. Na Grécia e em Roma, em 500 a.C., as bonecas eram chamadas de outros nomes: *nympha* e *puma*, que significava moça pequena. Já na Idade Média, os estilistas usavam as bonecas como seus modelos para vesti-las com suas criações onde as pessoas de posse (rainhas e damas) escolhiam seus vestidos. (ATZINGEN, 2001) A partir da Idade Contemporânea, surgiram às primeiras bonecas que falavam mamá e papá foram produzidas em 1823, aperfeiçoadas em 1880. A Barbie foi criada nos Estados Unidos em 1959 e revolucionou o conceito de bonecas. (MORAES e ZOMER, 2013)

Havia brinquedos para as crianças do sexo masculino que brincariam no interior de suas casas, “os soldadinhos de chumbo, pequenas figuras de animais, blocos em madeira para construção de prédios e pontes, carrinhos, trens, barcos, todos em miniatura,” (TAVARES RAFFAINI, 2018, [s.p.]). Esses eram construídos de materiais bem resistentes, como o chumbo, o estanho, vidro, etc. Já Os brinquedos destinados para as meninas eram feitos de outros materiais, como tecidos, argilas, cerâmica.

Nem sempre os brinquedos fizeram parte do universo da criança. É somente por volta do século XVIII, é que a sociedade passa a considerar os sentimentos da infância. “Tomados como comportamentos naturais da criança, os jogos e as brincadeiras aos poucos entram nas escolas de educação infantil (como é o caso do “Jardim da Infância” de Froebel, já no século XIX).” (ALVES, 2009, p. 46)

Brinquedo: Cultura e poder

Na obra “Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação” de Walter Benjamin um pensador do século XX que escreveu sobre o mundo das crianças, retratou-se como o universo das crianças é marcado por alegrias, angústias e realidades, e para ele é possível compreender o significado pedagógico dos brinquedos na construção dos indivíduos e nas práticas de reprodução social. Em outras palavras, o brinquedo existe por causa do brincar que estimula a compreensão e reprodução da realidade de uma determinada sociedade. Conforme Benjamin (1984), a apresentação dos brinquedos para as crianças se dá de forma impositiva:

De uma maneira geral, os brinquedos documentam como o adulto se coloca com relação ao mundo da criança. Há brinquedos muito antigos, como bola, roda, roda de penas, papagaio, que

Building the way

provavelmente derivam de objetos de culto e que, dessacralizados, dão margem para a criança desenvolver sua fantasia. E há outros brinquedos, simplesmente impostos pelos adultos enquanto expressão de uma nostalgia sentimental e de falta de diálogo. Em todos os casos, a resposta da criança se dá através do brincar, através do uso do brinquedo, que pode enveredar para uma correção ou mudança de função. E a criança também escolhe os seus brinquedos por conta própria, não raramente entre os objetos que os adultos jogaram fora. (BENJAMIN, 1984, p. 14)

61

O brinquedo é um objeto marcado pela dimensão simbólica em que o mesmo assume como função principal. Cabe aqui definir o conceito de brinquedo adotado por Bougère (1997), “[...] é um objeto distinto e específico com imagem projetada em três dimensões, cuja função parece vaga. Com certeza podemos dizer que a função do brinquedo é a brincadeira” (BOUGÈRE, 1997, p. 13). Em outras palavras, é um objeto em que as crianças manipulam segundo a vontade e modo delas. O brinquedo é um objeto destinado exclusivamente para a criança.

Ao se refletir sobre a dimensão simbólica dos brinquedos é que pode-se questionar como que estas representações podem ser manipuladas tanto na sua forma quanto em seu conteúdo para se tornarem brinquedos, mas que não necessariamente não deixam de transmitir para o imaginário da crianças as mensagens culturais da sociedade, retomando aqui o caráter impositivo destacado por Benjamin (1984).

Numa primeira abordagem, isso parece muito evidente ao olhar a Barbie e a Suzy, duas bonecas-manequins e também, as bonecas-bebê e seu ambiente infantil, reconhecemos certos aspectos de nossa realidade cotidiana. Do mesmo modo, sociedades diferentes, sociedades passadas podem ser reconhecidas através das bonecas, de suas roupas, suas casinhas. (BOUGÈRE, 2010, P. 34)

A pedagogia social destaca o papel do brinquedo e do brincar, como sendo elementos característicos de uma sociedade e que eles podem variar ao longo do tempo e espaço, sendo consequências históricas e culturais que acabam colocando para as crianças os símbolos do mundo real para que as mesmas já possam os re (significar) em seus imaginários e formam sua cidadania, fazendo com que os mesmos se adaptem, enquadrem em uma determinada organização social. “Através do brincar e o jogar, a criança desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a

Building the way

iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor” (SANTOS, 2017, p. 43).

Para os autores Rocha, Almeida e Braga (2016, p. 1), “[...] o brincar, o brinquedo e os jogos como produtos sociais e históricos, temos que considerar que estes últimos revelam traços importantes da cultura que determinam o povo em um dado momento histórico.”

Sendo assim, a criança não brinca numa ilha. Como o adulto, ela não se satisfaz apenas com a realidade, ela necessita relacionar com o imaginário. Esse imaginário é fruto de um banco de dados (as representações, as imagens, os símbolos ou os significados) disposto pela cultura. Portanto, a criança brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são acessíveis (ROCHA, ALMEDIA E BRAGA, apud BROUGERE, 2001, p.1).

Ainda é preciso destacar que mesmo no universo lúdico, onde há uma certa liberdade, há uma interdependência da cultura global. Assim, como as culturas globais acabam influenciando e homogeneizando culturas regionais ou até mesmo locais, o mesmo acontece com os brinquedos e o ato de brincar, deve se destacar o papel das indústrias dos brinquedos que atuam de forma incisiva com o objetivo principal o de atingir a sua finalidade, o lucro. E como consequência deste processo globalizatório, “[...] na modernidade os objetos são elementos muito importantes na constituição da cultura lúdica e esta limitação da posse pode restringir a criação, a imaginação.” (LIRA, 2009, p. 517)

É neste processo histórico-cultural que o brinquedo deve ser analisado enquanto instrumento de poder, que estão impregnados de valor simbólico e que mesmo incorporados ao universo lúdico eles transmitem os esquemas de comportamento e organização social. Nesta ótica, destaca-se uma relação de poder que pode ser entendida também como objeto da pedagogia social para na construção dos indivíduos, por meio de “[...] possibilidades de esquadrihar os modos como o poder se exerce sobre os sujeitos infantis e as verdades que estão implicadas nessas estratégias que funcionam como meios para manter e colocar em operação os dispositivos de governo” (BUJES, 2005, p.196 apud LIRA, 2009, p. 513)

Esta racionalidade instrumental intensifica a produção e fabricação de brinquedos para ensinar gestos, comportamentos e valores sociais.

Building the way

Ou seja, materializa-se o projeto do adulto para com as crianças, mostrando como se estabeleceram e se estabelecem as relações com elas (VOLPATO, 2002). Assim, verifica-se que na era moderna a reprodução dos comportamentos dos adultos, tão desejada, se constrói desde a infância, inclusive por meio dos jogos e brinquedos. É desde pequenas que as crianças se apropriam da cultura, dos comportamentos, dos modos de ser e, embora muitas vezes subvertam tal ordem, na maioria das situações reproduzem estereótipos. (LYRA, 2009, p. 513)

63

Na relação objeto e criança, a infância é marcada pelo simbolismo e representações dos brinquedos. Pode-se dizer, também, que há uma tradição cultural que por meio dos brinquedos se distingue masculino e do feminino. Porém, deve-se destacar que estas imposições não fazem sentido na psique lúdica, pois, brinquedos não possuem gênero. Os brinquedos impostos para as meninas privilegiam a casa em detrimento do ambiente externo, como trabalhos, por exemplo (BOUGÈRE, 1997).

Os brinquedos não são uma representação fidedigna do real, pois as crianças por meio de seu imaginário modificam as funções e até mesmo o simbolismo deles. Porém, a imagem cultural é apreendida, por isto, é preciso destacar que antes de mais nada, eles são objetos culturais. “Portanto manipular brinquedo, remete entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade.” (BOUGÈRE, 1997, p. 43)

Na sua brincadeira, criança não se contenta em desenvolver comportamentos, mas manipula as imagens, significa ações simbólicas que constitui a partir da impregnação cultural na qual está submetida. Como consequência, ela tem acesso a um repertório cultural próprio de uma parcela da civilização. Contudo, o brinquedo deve ser considerado na sua especificidade: a criança, na maior parte das vezes, não se contenta em contemplar o registrar imagens: elas manipulam na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma as vias das novas significações. (BOUGÈRE, 1997, p.47)

Em consonância com BOUGÈRE (1997), acredita-se que apesar do brinquedo estar impregnado por conteúdo e imagens simbólicas. Este processo representa uma relação de cultura e poder em que a apropriação destas mensagens é ativa por parte das crianças, que não são apenas receptoras, mas retrabalham as informações e serão os adultos da sociedade do amanhã. “Trata-se duma representação humana [...] é sempre classificado numa determinada ordem social. [...] a boneca apresenta-nos seres situados no tempo, a tal ponto que esse reflexo do

Building the way

passado e do presente nos fascina.” (BOUGÈRE, 2010, p. 34). Bougère (2010) usa a metáfora do espelho para mostrar que os brinquedos são significados das sociedades, porém eles não são a reprodução do mundo real. Pois, não se pode menos prezar a cultura lúdica, em que a criança por meio de transformações imaginárias irá destorcer ainda mais a representação do mundo real, porém o autor não descarta que antes de mais nada, manipular os brinquedos, trata-se de manipular objetos culturais de uma determinada sociedade.

64

Análise do brinquedo Soldadinho de Chumbo e da Literatura infantil: mensagem de poder

Para Bougère (1997), a explicação para o significado dos brinquedos é porque eles apresentam forma que pode estar ligada a função ou não. O material é um significante a medida em que ele pode representar diversas características (robustez, fragilidade, etc.), a cor também representa códigos sociais (guerra, paz, feminino, masculino, etc.). O autor aponta elementos de análise dos brinquedos que se subdividem em dois blocos: aspecto do material e significações. O quadro 1 mostra a análise feita do brinquedo soldadinho de chumbo.

Quadro 1 - Análise do brinquedo Soldadinho de Chumbo feita por Bougère (1997)

Aspecto do material	Significações
Material: Chumbo pintado	Representação de uma realidade: Soldado de uma determinada época
Forma/Desenho: Forma bastante parecida com um ser humano	Modificações induzidas nessa realidade: Única modificação: o tamanho da representação
Cor: Cores realistas e diversas	Universo imaginário representado: Universo realista
Aspecto Tátil: Frieza do metal	Representação isolada: Logica originada do real: o exército como universo
Aspecto odorífico: Vazio	Impacto da dimensão funcional: vazio
Ruído: Ruído de metal	

Fonte: Bougère (1997). Org. os autores.

A literatura infantil apresenta para o universo das crianças o conto de fadas do Dinamarquês Hans Christian Andersen, “O soldadinho de chumbo”. Para Araújo e Toffoli (2009), o conto apresenta diferenças culturais, identidade e aceitação, pelo fato do personagem principal não possuir uma perna. “O soldadinho vestia-se de

Building the way

vermelho, cor da vida, do amor, também da guerra do poder destruidor do fogo e de azul, cor do céu, da água, da verdade e da fidelidade, todos esses conceitos se misturam ao longo da história, bem contra o mal, vida ou morte.”

Para Tavares Raffaini (2018), os soldadinhos de chumbo foram fabricados inicialmente em cidades alemãs, tendo como auge da popularidade no século inicial XX, em função do conflito franco-prussiano (primeira guerra mundial). E esse contexto histórico foi repassado para as crianças em forma de brinquedo, tendo como estrela o soldadinho de chumbo.

Como já foi dito, os brinquedos feitos para meninos possuíam outras características, eram feitos em madeira, metal, vidro, concebidos para brincadeiras de movimento e competição como bolinhas de gude, piões, pipas, arcos de girar. Mas havia também brinquedos para meninos quietos, para ambientes domésticos, que remetem mais ao jogo na concepção de Walter Benjamin, como cubos ou tijolinhos de montar, trenzinhos e outros veículos e as miniaturas, pequenos personagens, homens ou animais que povoavam a imaginação das crianças e dentro dessa categoria os soldadinhos de chumbo. Em sua maioria esses brinquedos remetiam a atividades associadas ao universo masculino, como construções de ferrovias, de edifícios e também atividades militares. (TAVARES RAFFAINI, 2018, sp.)

Ao se analisar o brinquedo soldadinhos de chumbo dentro de um contexto histórico em que os mesmos surgiram, a análise irá perpassar por mensagens que permitam incutir nos indivíduos da sociedade e de suas crianças sentimentos e valores que contribuam para com o nacionalismo a fim de consolidar os estados-nacionais.

Os soldadinhos de chumbo uniformizados e pintados com as cores de cada país poderiam servir como formas de reafirmar e consolidar as nacionalidades. Além disso, traziam embutidos em si valores desejáveis aos meninos: coragem, bravura, heroísmo. Valores esses que aparecem na narrativa de Andersen. A materialidade desses soldadinhos: o chumbo, o estanho, o metal, remetem a dureza e frieza necessária para participar de um conflito, as cores exuberantes com que são pintados revelam a glória, o heroísmo advindo da vitória. (TAVARES RAFFAINI, 2018, [s.p.])

A manipulação de brinquedos é antes de mais nada, manusear objetos culturais que carregam símbolos e significados de uma determinada sociedade. Por isso, eles não são objetos neutros, sem forma de representação. Desta maneira,

Building the way

pode-se dizer que funcionam como espelhos, só que devido a ludicidade não é qualquer espelho e sim um espelho mágico, como disse Bougère (2010).

Considerações Finais

Os brinquedos certamente são escolhidos a princípio pelos adultos que oferecem os objetos para as crianças, muitas vezes, eles despertam neles sentimentos saudosos da infância. Alguns dos objetos quando apropriados pela indústria dos brinquedos tentam passar características da nossa sociedade para incutir nas crianças sentimentos da sociedade capitalista, como: felicidade material, e para isto as mídias oferecem um suporte de propagandas.

Este artigo teve como finalidade discutir o papel cultural do objeto brinquedo e como eles podem influenciar na formação simbólica de representação das sociedades nas crianças. O universo dos brinquedos é um fazer imaginário da e para as crianças e confecção destes objetos pode ser entendido como os adultos de uma determinada sociedade entendem o papel das crianças. Conclui-se demonstrando assim, a relação de cultura e poder por detrás dos brinquedos. Destaca-se a importância deste objeto dentro da Pedagogia Social como forma de governo e formação sócio cultural das crianças, em conformidade com que cada sociedade espera delas quando elas se tornarem os adultos do amanhã.

Referências

ARAÚJO, Aline e TOFFOLI, Daniel. *Análise do conto de fadas Soldadinho de Chumbo de Anderson*. Disponível em:<

<http://literaturaacademica.blogspot.com/2009/03/analise-do-conto-de-fadas-soldadinho-de.html>> Acesso em nov. 2018.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Tradução de Marcus Vinicius Mazzari; São Paulo: Summus, 1984.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura*. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LYRA, Alianda Cristina Mesomo. *Reflexões sobre o jogo, o brincar, as brincadeiras e os brinquedos na contemporaneidade*. Disponível em:<http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4542_2437.pdf> Acesso em out. 2018.

Building the way

LYRA, Aliandra Cristina Mesomoo. Brinquedo: História, cultura, indústria e educação. In: *Atos de pesquisa em educação* - PPGE/ME FURB. ISSN 1809– 0354 v. 4, nº 3, p. 507-525, set./dez. 2009.

MORAES, Salete Sonágilio e ZOMER, Lorena. *História dos Brinquedos*. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_hist_artigo_salete_sonaglio_moraes.pdf>. Acesso em nov. 2018.

67

ROCHA, Alex Santos; ALMEIDA, Tânia Maria Alves de; BRAGA, Ennia Débora Pires. *A cultura e o brincar*: breve reflexão desta relação. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/TRABALHO_EV057_MD4_SA46_ID2794_29092016215904.pdf> Acesso em nov. 2018.

SANTOS, Geneí Gonçalves Ferreira. A importância social do brincar na formação do sujeito. In.: *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ed. 05. Ano 02, vol.01, pp 41-56, jul de 2017. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/importancia-do-brincar>>. Acesso em nov. 2018.

TAVARES RAFFAINI, Patricia. As meninas são de pano e os meninos são de chumbo? Cultura material e literatura. *Secuencia*, [S.l.], ago. 2018. ISSN 2395-8464. Disponível em: <<http://secuencia.mora.edu.mx/index.php/Secuencia/article/view/1665/1799>>. Fecha de acceso: 21 nov. 2018 doi:<https://doi.org/10.18234/secuencia.v0i0.1665>.

VOLPATO, Gildo. *Jogo e Brinquedo*: reflexões a partir da teoria crítica. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13938.pdf>> Acesso em out. 2018.