

---

**Educando crianças-consumidoras:  
A importância do Dia do Brinquedo no espaço escolar<sup>1</sup>**

Débora CANDEIAS<sup>2</sup>

Paola MAZZILLI<sup>3</sup>

Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, SP

**RESUMO**

O presente trabalho traz algumas reflexões em torno da relevância do brincar em espaços educativos e da inserção do brinquedo no currículo escolar de crianças entre 2 e 7 anos, atentando-nos principalmente ao papel que esses objetos cumprem durante a Educação Infantil. Para explicitar essa discussão, iremos apresentar uma pesquisa de inspiração etnográfica, realizada entre os meses de setembro e outubro de 2018, no Instituto Prisma de Educação e Cultura, localizado na Zona Norte da cidade de São Paulo, durante a prática semanal conhecida como Dia do Brinquedo. Percorreremos alguns conceitos de infância, sociedade de consumo e do próprio brincar envolvendo principalmente autores como Ariès, Bauman, Hall, Montigneaux, Winnicott, entre outros.

**PALAVRAS-CHAVE:** Sociedade de Consumo; Infância; Espaços Educativos; Dia do Brinquedo;

**(I) A importância da infância e dos brinquedos**

Ao propormos discussões a respeito do tempo conhecido como infância, tendemos a pensar sobre o período da vida composto por cuidados familiares, desenvolvimento de habilidades e socialização, brincadeiras e trocas com amigos, entre outros. Sendo assim, vemos a infância como um período de desenvolvimento e preparação para a sociedade. No entanto, a definição de infância nem sempre existiu.

Para Ariès (1978), a infância é fundamentada em um processo histórico que tem como escopo a sua valorização perante a sociedade. Isto é, o período conhecido como infância vem sendo desenvolvido para ocupar um espaço reconhecido dentro do corpo social. Esse desenvolvimento torna-se evidente quando analisamos as delimitações criadas em torno desta fase da vida. Por apresenta-se como um processo, o autor aponta que as etapas estabelecidas pela sociedade atual não faziam parte da realidade de meados do século XII, época na qual a criança era inserida no contexto adulto a partir do momento em que adquiria força física e independência suficiente para a realização de tarefas.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ06 – Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Recém-graduada no Curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da ESPM, e-mail: decandeias@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Doutora em Psicologia Clínica e em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Professora do Curso de Comunicação Social da ESPM, e-mail: paola@espm.br

---

Steinberg & Kincheloe (2001) nos permitem observar a infância como um artefato histórico e social transitório, sujeito a sofrer mudanças conforme surgem transformações sociais. A perspectiva defendida pelos autores possibilita que analisemos a ideia delineada de infância na atualidade e acompanhem as modificações sofridas por esse período como consequência das mudanças sociais pelas quais atravessamos. Dessa forma, torna-se evidente que as noções tradicionais da infância estão sendo minadas, prenunciando uma nova era, na qual a quantidade de informações e a facilidade no acesso transformam e reinventam o conceito de infância como conhecemos.

Segundo Tomaz (2017), as novas formas de vivências e interações encontradas no universo infantil não indicam uma ruptura total com a infância moderna, mas a adição da ênfase na comunicação, na qual as crianças participam ativamente da criação do seu próprio imaginário e produzem novos sentidos para as experiências vivenciadas nos primeiros anos de suas vidas.

Para que consigamos investigar algumas das questões que implicam, hoje, no que se entende por infância, propusemo-nos a abordar a importância do brincar no desenvolvimento da identidade infantil. Assim, utilizamos as proposições de Montigneaux (2003) que aborda o desenvolvimento da criança – psicológico, afetivo e intelectual – e explica as dimensões que se relacionam diretamente com as aquisições realizadas pela criança no seu plano cognitivo, servindo de auxiliares em sua construção identitária. Segundo o autor, o período que compreende as idades de 2 a 7 anos é de extrema importância para o desenvolvimento e personalização do indivíduo, uma vez que é a fase de iniciação da socialização infantil, na qual ocorrem as trocas com outras crianças e adultos, ultrapassando os limites da família. Montigneaux ainda afirma que neste período a criança entende o mundo de formas particulares: o mundo da imaginação passa a corresponder fidedignamente ao que ela entende por realidade.

Durante este período, o pensamento da criança sofre grande influência de sua intuição e das analogias as quais são apresentadas, dando espaço para que as representações simbólicas e os formatos de objetos sejam percebidos de forma mais clara, enquanto a criança ainda apresenta uma visão de mundo completamente subjetiva. De acordo com Piaget (1973), no período que compreende as idades de 2 a 7 anos, chamado de pré-operatório, a criança vivencia o faz-de-conta e tende a fantasiar por meio da utilização de símbolos e significantes, que ganham significados de acordo com o entendimento individual de cada criança.

Na fase pré-operatória é comum que as crianças se utilizem de objetos cotidianos, transformando-os em brinquedos, de forma que objetos e brinquedos tornam-se tradutores do pensamento e auxiliares na construção da percepção sobre si mesma e sobre o mundo. Assim, para as crianças de idades entre 2 e 7 anos, um cabo de vassoura pode ser visto como um cavalo, enquanto um balde é visto como um tambor. Recentemente, o filme Toy Story 4, produzido pela Disney e Pixar, representou de forma fiel esse período por meio da criança Bonnie e nos apresentou o personagem Garfinho, criado com materiais encontrados no lixo como um garfo descartável, palitos de sorvete e barbantes.

Figura 1: Personagem Garfinho, do filme Toy Story 4, da Disney e Pixar.



Fonte: Den Of Geek, 2019

No que tange a escolha do brinquedo e o ato de brincar, buscaremos embasamento teórico em Montigneaux (2003) e seremos auxiliados pelos estudos de Winnicott (1971) no que tange a brincadeira como fonte fundamental para a construção psíquica infantil.

O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOTT, 1971, p. 63).

Observa-se que, durante o brincar, a criança desenvolve uma área particular, inacessível a intrusões externas, a qual não pode ser facilmente abandonada, tampouco facilmente compartilhada (WINNICOTT, 1971). De acordo com o autor, é nessa área que as crianças conseguem manipular fenômenos e objetos externos, criando ressignificações de acordo com os seus sentimentos fantasiosos: “A importância do brincar é sempre a

---

precariedade do interjogo entre a realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais” (WINNICOTT, 1971, p. 71).

Dessa maneira, é possível observarmos que através do brincar a criança consegue entrar em contato com a sua personalidade integral e conectar-se de maneira lúdica ao seu interior, descobrindo o seu eu (*self*). O brincar pode ser concluído como uma atividade criativa que auxilia a criança na busca do *self*. De forma indireta, a criança reproduz o seu mundo da imaginação e sua forma de pensar e, nesse contexto, considerando suas formas de expressão, o consumo passa a fazer parte do jogo simbólico da construção da identidade das crianças.

É durante as brincadeiras que a criança coloca em ação a sua imaginação, elaborando verdadeiras cenas teatrais das quais ela é a autora e a atriz principal. Essas brincadeiras lhe permitem reproduzir de maneira simbólica as situações da vida cotidiana, montando essas situações dentro de um cenário original” (MONTIGNEAUX, 2003, p.35).

É importante pontuarmos que assim como a infância é conceituada como um processo transitório, a identidade também é vista como um fenômeno social de constantes transformações, sendo definida pelo contexto histórico-social no qual o sujeito está inserido, não por sua biologia (HALL, 1998). Ao explorarmos a ideia de que a identidade está diretamente ligada aos contextos nos quais pertencemos, temos de entender que fazemos parte de uma sociedade de consumo e, portanto, para sermos membros dessa sociedade devemos ser e nos portar como consumidores assíduos, sendo assim, temos o compromisso de consumir (BAUMAN, 2008).

Durante a infância não existe autonomia para que o consumo aconteça por conta própria, dessa forma, durante essa fase, existe a necessidade da ajuda de terceiros, de maneira que estes introduzem as crianças à sociedade de consumidores. Temos claro que as crianças nascem pertencentes ao contexto do consumo e, desde muito cedo, são impactadas por marcas que passam a fazer parte do universo infantil, influenciando no seu universo simbólico e em sua formação (LINN, 2006).

Os brinquedos, antes de se tornarem os objetos tal como conhecemos hoje, já passaram por diversas mudanças funcionais; quando criados, tinham como funcionalidade primordial acompanhar os mortos em sua passagem para o outro mundo, posteriormente, eram fabricados com fins recreativos para adultos, representando pessoas

e heróis e, apenas durante a Revolução Industrial esses objetos foram massificados e homogeneizados, destinando-se, principalmente, ao público infantil.

É a partir das dimensões simbólicas construídas por meio desses objetos que conseguimos criar relações e interações sociais em diferentes tipos de sociedade; é também por meio dos quais nos entretemos. A utilização do brinquedo representa, ainda, a cultura e a forma de socialização de diferentes grupos sociais.

Apresentadas as particularidades da infância e a importância dos brinquedos, propusemo-nos a entender a criança como agente consumidor, analisando suas primeiras necessidades e seus primeiros contatos com o consumo. Para isso, realizamos uma pesquisa de inspiração etnográfica no Instituto Prisma de Educação e Cultura com alunos das turmas da pré-escola, formada por crianças de 2 a 7 anos, durante o Dia do Brinquedo, através do qual entendemos o brinquedo para além do objeto recreativo e analisamos o a faceta consumidora da criança em um espaço pedagógico, que estabelece diálogos com a sociedade.

## (II) A institucionalização do brinquedo

Considerando o tamanho do mercado de brinquedos e a quantidade de objetos ofertados hoje, é necessário destacarmos que algumas caracterizações foram criadas para diferenciar os produtos de acordo com público-alvo, materiais de produção e comunicação. Internamente, esse mercado se divide em dois grandes grupos: os brinquedos pedagógicos e os brinquedos recreativos.

Figura 2: Exemplo de brinquedo pedagógico e recreativo, respectivamente



Fonte: Sopecca e Estrela, 2019

Por meio do segmento recreativo conseguimos validar a proposição de Benjamin (2002) de que a massificação e industrialização do brinquedo distanciou as crianças do

objeto, transformando-o em apenas um símbolo que liga a criança ao seu povo. Sob outra perspectiva, observamos que a industrialização veio como tentativa de legitimar o brinquedo enquanto bem de consumo cuja função está ligada ao desenvolvimento criativo e lúdico da criança. Assim, contemplamos um afastamento do brinquedo do mero contexto econômico, vemos sua ressignificação e seu posterior enquadramento em um contexto de aprendizados, ainda que com diferenciações em relação aos brinquedos pedagógicos.

Apesar da diferenciação demarcada pelo mercado, é importante ressaltarmos que a definição do que é ou não um brinquedo não fica delimitada apenas aos objetos comprados em distribuidoras e fabricantes. A definição prática do que é o brinquedo depende muito da concepção das próprias crianças, que utilizam das influências da mídia, do faz-de-conta e da própria criatividade para brincar, considerando até mesmo a embalagem do objeto como brinquedo.

Antes de adentrarmos de vez o ambiente escolar, torna-se necessário frisar a importância da escola na vida das crianças. Para Saramago (2001) as instituições escolares representam os primeiros espaços de socialização das crianças, isto é, espaços nos quais elas iniciam seus primeiros contatos com a sociedade e onde aprendem e assimilam os hábitos característicos dos grupos nos quais serão inseridas, tal como seus valores e suas formas de relacionamentos. Sendo assim, a escola se transforma em uma representação, em menor escala, da sociedade.

Nesse contexto, buscamos entender a relevância de termos um espaço dentro do currículo escolar da pré-escola destinado ao brincar. Para atingirmos essa compreensão, iniciamos a nossa busca por meio do selo Aqui Se Brinca, uma parceria da marca OMO, da empresa Unilever, com o Instituto Sidarta. O selo reconhece e premia as escolas que apresentam as melhores práticas do brincar. Isto é, escolas que criam estímulos para que seus alunos pratiquem o livre exercício de brincar, a partir de propostas que exploram as diversas abordagens que esse momento pode ter. O objetivo do projeto é difundir a brincadeira em espaços escolares, gerando debates na sociedade sobre a defesa do direito à infância, valorizando o lúdico em todas as suas formas de expressão.

Para agregar na discussão sobre o brincar dentro do espaço educativo, trazemos o programa O Território do Brincar, produzido entre abril de 2012 e dezembro de 2013, através do qual encontramos algumas análises representativas sobre a seriedade escondida por trás do simples ato de brincar. Para a produção do programa, a educadora Renata

---

Meirelles e o documentarista David Reeks percorreram todo o território brasileiro realizando um trabalho de escuta e registros da cultura infantil, com o escopo de observar, nos gestos das crianças das mais variadas culturas, a linguagem da brincadeira, transformando essa observação em uma narrativa sustentada exclusivamente pelo valor do brincar, criando diálogos com a infância brasileira. O programa recomenda o envolvimento dessa ação nos ambientes educativos sob a justificativa de que é através do brinquedo e da brincadeira que as crianças aprendem. Transformado em longa-metragem, O Território do Brincar declara: “a infância não pode ficar esperando pelas crianças no lado de fora da escola”, manifestando a importância de trazer os brinquedos para dentro da sala de aula.

### **(III) Brincando na escola**

Para a realização da pesquisa de inspiração etnográfica na escola selecionada, buscamos conhecer e entrar em contato com o Dia do Brinquedo, tal como a sua importância nas escolas. Para isso, fizemos uma pesquisa em colégios localizados na capital paulista e procuramos nos informar através da direção e da coordenação do Instituto Prisma de Educação e Cultura a respeito dos motivos e embasamentos pedagógicos por trás do Dia do Brinquedo.

Com isso, entendemos que esse momento consiste em uma prática escolar semanal durante a qual as crianças da Educação Infantil, que compreende as turmas do Maternal I, Maternal II, Jardim e Pré, podem trazer um brinquedo pessoal para o ambiente escolar. A atividade faz parte do currículo escolar das crianças e tem como objetivo colocá-las em contato com normas sociais como o compartilhamento e a cooperação. Além disso, a direção do colégio selecionado delimita como objetivo secundário dessa prática a descontração durante a semana, necessária para crianças pequenas.

Verificamos que no Instituto Prisma de Educação e Cultura a atividade nasceu devido à necessidade de adaptação das crianças à escola. Com o tempo, a prática tornou-se comum e foi incorporada no currículo escolar como uma atividade de interação social através da qual os alunos desenvolvem habilidades necessárias para serem inseridos na sociedade, como o compartilhamento e a cooperação, já citados, e o cuidado com os seus pertences e os pertences do colega, trazendo, até mesmo, questões de territorialidade.

É interessante observarmos que as escolas pedem aos pais que se atentem à essa atividade, considerada importante pelo corpo discente, sob a justificativa de que, ao

esquecer o brinquedo, a criança pode se sentir “diferente” dos demais alunos, causando a sensação de exclusão do grupo.

Conseguimos relacionar essa justificativa às proposições de Bauman (2008) a respeito de uma sociedade formada por consumidores. O brinquedo marca o primeiro bem de consumo da criança, sendo responsável por inseri-la nos grupos sociais aos quais ela pertence. Dessa forma, a criança que não possui um brinquedo não é reconhecida, pelas demais crianças, como integrante do seu meio social. Na fase da Educação Infantil, os brinquedos cumprem um papel extremamente importante, funcionando como mediadores de aprendizados e contribuindo, de forma implícita, na transformação das crianças em consumidoras.

Tomamos como proposta metodológica a realização de uma pesquisa de inspiração etnográfica em observação-participante. A metodologia foi aplicada entre setembro e outubro de 2018 resultando em 20 horas de observação em campo. Escolhemos observar crianças de diferentes faixas etárias para que o estudo compreenda de forma longitudinal as funções atribuídas ao brinquedo em cada momento da fase inicial de escolarização. É interessante pontuarmos que para que a interação com as crianças fosse possível, também tivemos de levar ao campo alguns brinquedos, uma vez que os objetos são considerados passaportes para a brincadeira e, dessa forma, sem eles, não conseguiríamos interagir.

Propusemo-nos observar, em campo, quatro linhas de comportamento entre as crianças, partir das quais conseguimos entender a importância do artefato e o uso do brinquedo no dia a dia e pudemos refletir sobre divisão de bens e interações sociais e, por fim, questões de *status* relacionados aos brinquedos. Abaixo, temos a representação gráfica dos eixos analisados.

Figura 3: Representação gráfica dos eixos analisados a partir da pesquisa de inspiração etnográfica



Fonte: Autoria própria, 2019



---

Iniciamos nossos movimentos de análise desde o primeiro momento em contato com a escola. Com relação ao Eixo 1, da Brincadeira e do Brinquedo, conseguimos perceber que, no Dia do Brinquedo, fica evidente o reflexo e a manifestação dos objetos no cenário escolar, causando uma mudança na ambientação do colégio.

Diferente dos outros materiais e quaisquer objetos trazidos para a escola nos outros dias da semana, o brinquedo é o único que nunca é guardado dentro da mala, sendo carregado na mão pelas crianças, independentemente do tamanho do objeto. Esse comportamento diz muito a respeito da importância do brinquedo e de deixá-lo à mostra, como símbolo de pertencimento ao grupo. O fato de precisarmos do brinquedo para conseguirmos interagir também comprova a importância do artefato, uma vez que fica evidente que, pela perspectiva das crianças, é essencial termos o objeto para conseguirmos acessar a brincadeira, sendo esse uma “porta de entrada” para o brincar.

Para nos auxiliar na análise do Eixo 2, do Brinquedo no Cotidiano, seguimos nossos movimentos de análise criando representações gráficas<sup>4</sup> das crianças em sala antes e durante o momento do brinquedo; desenhamos o local onde as crianças geralmente sentam e o local onde elas escolhem brincar, o que nos permitiu observar a troca de grupos e a movimentação das crianças na sala. Observamos qual tipo de brinquedo foi trazido por cada criança e a quantidade deles por turma, de maneira a também entendermos como as trocas eram feitas e como as brincadeiras eram conduzidas. A quantidade de brinquedos nos auxiliou na análise do Eixo 4, a respeito do *Status*, da Influência e da Ostentação. Essas primeiras movimentações foram realizadas antes da “hora do brinquedo”, momento no qual as crianças são liberadas para brincar.

Durante esses primeiros contatos, não interagimos com as crianças, uma vez que elas têm aulas normalmente até o horário do recreio e apenas depois disso é considerado o momento do brincar. No entanto, estivemos dentro de sala em todo o tempo e nosso processo de observação pôde ser iniciado logo no início do período.

Em relação ao Eixo 1, pudemos perceber algumas características semelhantes entre as turmas, como a escolha do brinquedo e quem o carrega no ambiente escolar. A escolha dos brinquedos, principalmente dos alunos do Maternal I e Maternal II, é feita majoritariamente pelos pais e são geralmente brinquedos bem grandes para que a perda

---

<sup>4</sup> O material pode ser consultado na íntegra em CANDEIAS, Débora. Posso brincar com você? O papel do brinquedo pessoal na inserção da criança em uma sociedade de consumo. São Paulo: Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-SP), 2018.

seja evitada, enquanto os alunos do Jardim e Pré já têm um poder de escolha maior, ainda que sejam influenciados pelos responsáveis.

Notamos que, de uma turma para a outra, os objetos trazidos sofrem alterações, tornando-se menores, mais tecnológicos e dando espaço para a inserção de brinquedos não-estruturados<sup>5</sup>, como um pote de iogurte Danio e um livro de aulas teóricas do Detran. A inserção desses objetos acontece tanto porque as crianças passam a definir por si mesmas o que é brinquedo quanto porque passam a escolher ativamente o que levar no Dia do Brinquedo, tirando o poder de decisão total das mãos dos pais e/ou responsáveis.

Apesar de notarmos que as crianças chegam na escola com os brinquedos fora da mala, como que atestando que elas estão aptas a se inserirem no Dia do Brinquedo, as crianças mais novas ainda são muito pequenas para carregarem seus próprios pertences, sendo assim, os responsáveis carregam seus materiais e entregam o brinquedo para as crianças em frente à porta da sala. É interessante percebermos que, ainda que não carreguem seus brinquedos, as crianças só entram na sala com o brinquedo em mãos, o que nos mostra que mais do que a escola, a sala de aula é o espaço que recebe e contextualiza o Dia do Brinquedo.

Figura 4: Criança com livro do Detran, brinquedo não-estruturado, em sala de aula.



Fonte: Autoria própria, 2019

Nossa interação foi iniciada após o recreio, quando já estávamos com o nosso brinquedo em mãos. Para conseguirmos acessar às brincadeiras, utilizamos a pergunta

---

<sup>5</sup> Objetos que não foram fabricados na intenção de ser um brinquedo, mas que se tornaram brinquedos pela escolha das crianças, como é o caso do Garfinho, do Toy Story 4, citado anteriormente.

“posso brincar com você?”, de maneira que conseguimos avaliar a receptividade das crianças à nossa presença e aos nossos brinquedos. Em caso de respostas positivas, criávamos um contexto de aproximação através do qual observamos a brincadeira das crianças e o manuseio dos brinquedos. Em caso de respostas negativas, trocávamos de grupo sem podermos brincar. Em nenhum momento obtivemos respostas negativas enquanto também estávamos com brinquedos em mãos; no entanto, tentamos participar da brincadeira sem o brinquedo e obtivemos como respostas “você é grande demais pra brincar aqui” e “cadê seu brinquedo?”.

Para analisarmos o Eixo 2, focamos no uso dos brinquedos no cotidiano das crianças e questionamos com quais brinquedos elas mais brincam e qual é o brinquedo favorito. Fomos surpreendidos pelas respostas, que se dividiram em dois grupos: o primeiro grupo era formado por crianças que não tinham brinquedos favoritos sob a justificativa de que “os outros brinquedos vão ficar tristes se eu tiver um favorito”, enquanto o segundo grupo era formado por crianças que tinham o brinquedo favorito e esse era, constantemente, o brinquedo que estava em sua mão, independentemente de ser um brinquedo seu ou de algum colega.

Esse comportamento nos chamou atenção e passamos a reparar que as crianças têm dificuldades para associarem quais brinquedos pertencem a elas e quais não, tal como existe grande dificuldade de memorização, sendo assim, elas não conseguem se lembrar de todos os seus brinquedos, de forma a escolherem como favorito aquele com o qual está interagindo e brincando no momento da pergunta ou aquele que elas gostariam de ter, mas que pertence a outro colega. Esse favoritismo, além de independer da propriedade do brinquedo, podendo ser transferido para objetos que não pertencem à criança, também é visto como transitório, uma vez que a resposta de qual é o brinquedo favorito pode se alterar a cada vez que fizermos essa pergunta, já que as crianças mudam facilmente de ideia e de linha de raciocínio durante uma mesma conversa (PIAGET, 1973).

Ainda sobre o Eixo 2, ao analisarmos as análises gráficas feitas antes do início da “hora do brinquedo”, observamos que as trocas de grupos e as mudanças de lugares acontecem em todas as salas e a junção das crianças, de forma espontânea, é feita de acordo com o tipo de brinquedo que cada uma trouxe. Em todas as salas encontramos uma mesa na qual a brincadeira rodava em torno de bonecas e, portanto, para participar daquela brincadeira, era necessário estar com uma boneca; outra mesa na qual a brincadeira acontecia em torno de carrinhos e, da mesma forma, era necessário ter um

---

carrinho para que fosse possível brincar e assim por diante. Dessa forma, as crianças se organizam entre si para brincarem no grupo correto, ao qual se encaixam com o seu brinquedo.

As questões do Eixo 3, sobre Apego, Propriedade e Compartilhamento, nos levaram a observar a escolha dos brinquedos no momento da brincadeira. Foi comum vermos alguma das crianças liderando e conduzindo as brincadeiras, sendo ela responsável por escolher com qual brinquedo da roda cada colega iria brincar. No momento dessa decisão, observamos que, em geral, as crianças preferem e escolhem brincar com brinquedos que não são delas, uma vez que são brinquedos diferentes e, portanto, são mais atrativos. Analisando mais a fundo esse fato, é possível dizermos que as crianças preferem consumir produtos que ainda não têm, e que, portanto, suprem uma necessidade momentânea de consumo.

É válido complementarmos que as turmas mais novas do Maternal I e Maternal II não aceitaram realizar trocas de brinquedos, o que nos fez perceber que as crianças mais novas não entendem o emprestar e acreditam que, ao dar seu brinquedo para o amigo, o brinquedo não será devolvido. As próprias crianças se reorganizam para que cada um esteja com o seu próprio brinquedo. Esse comportamento também nos leva ao entendimento de que, por serem bem pequenos, as crianças ainda não aprenderam normas ligadas à coletividade e ao compartilhamento.

Logo no nosso primeiro dia em campo, conseguimos material para a análise do Eixo 4 de *Status*, *Influência* e *Ostentação*. Ao observamos as crianças entrando na sala, escutamos a aluna M.E., do Pré, dizer à professora “Não quero colocar o brinquedo no fundo junto com os outros porque o meu veio da Disney”. O brinquedo em questão se tratava dos bonecos da Bela e da Fera, do filme *A Bela e a Fera*, lançado pela Disney em versão *live action* no ano de 2017. A professora explicou que todos os brinquedos deveriam ficar ao fundo da sala, juntos, para que um pudesse fazer companhia ao outro e a aluna insistiu em separar o seu brinquedo porque ele era “especial”. Esse comportamento, apesar de não ter se repetido em outras turmas em relação à marca, como, no caso, a Disney, foi notório em relação aos brinquedos. Ainda no mesmo dia, no Pré, vimos duas crianças disputarem um laptop da Barbie.

Segundo Linn (2006), as questões de disputadas e distinções de brinquedos nascem a partir da influência da comunicação e das marcas no imaginário infantil, de forma que as crianças são ensinadas, desde muito cedo, a reconhecerem valor nos seus

---

produtos, ainda que esse valor não seja mencionado em formato de números. Sendo assim, vemos um valor mensurado em formato de *status* e influência em relação a outras crianças.

Sobre esse tópico, pudemos perceber diferença entre as turmas. Enquanto as crianças mais novas, do Maternal I e Maternal II, levam apenas um brinquedo para a escola – lembrando que esse é, em geral, escolhido pelos pais –, as crianças do Jardim e do Pré levam brinquedos em quantidade. De acordo com as próprias crianças, ter mais brinquedos faz com que os amigos queiram brincar mais com elas. Ou seja, a quantidade de brinquedos é diretamente proporcional à conquista de *status* e poder nas brincadeiras das crianças mais velhas.

Por fim, ao conversarmos e brincarmos com as crianças, percebemos a existência da influência do Dia do Brinquedo no consumo de produtos. A aluna M.Y., do Maternal I, pegou uma boneca emprestada de uma das alunas da turma e, dirigindo-se a nós, disse: “eu ainda não tenho essa boneca, minha mãe já sabe”, assim, podemos ver a influência do Dia do Brinquedo na escolha do que consumir e a influência gerada dentro das salas de aula pelos colegas de turma.

### **Considerações Finais**

Ao observarmos a profundidade por trás do brincar das crianças, torna-se evidente a necessidade de abrirmos um espaço no ambiente escolar para a inserção dos brinquedos, tendo em vista que a escola é uma representação em menor escala da sociedade e, portanto, torna-se um berço da mesma, preparando as crianças para adentrar o corpo social e seus contextos.

Entendemos que o Dia do Brinquedo nasce devido a uma necessidade escolar de responder a uma demanda criada pelos pais. Isto é, durante o período de adaptação, os pais permitiam que seus filhos levassem brinquedos para a escola, para ajudá-los a se integrar ao ambiente. Os brinquedos passaram a aparecer com frequência, tirando a atenção das crianças e dificultando o andamento das aulas. As escolas encontraram como solução a criação de um dia específico no qual as crianças poderiam levar seus brinquedos, para auxiliá-las na adaptação nos dois primeiros anos da Educação Infantil.

Com o tempo, a prática tornou-se comum e o brinquedo deixou de ser apenas um artefato adaptativo, resignificando-se. Assim, as escolas passaram a permiti-lo durante

---

todo o período da Educação Infantil, incorporando-o em seus currículos, gerando momentos de interação e aprendizados entre as crianças.

Atentando-nos apenas ao Dia do Brinquedo, percebemos que se espera da criança a posse de um brinquedo e, de maneira legitimada e autorizada, a inserção do mesmo em um espaço de socialização primária. Assim, ao adentrar o ecossistema escolar, o brinquedo insere a lógica dos produtos, das marcas e da sociedade do consumo em um processo de socialização.

Dessa forma, fica fácil afirmarmos que os brinquedos, ao se inserirem nesse contexto, passam a ser ressignificados e ganham pesos sociais, agregando características que distinguem as crianças uma das outras de acordo com os objetos que possuem e consomem. O Dia do Brinquedo tem como função, nos primeiros anos da Educação Infantil, auxiliar na adaptação das crianças; nos dois anos seguintes, as crianças não necessitam mais do objeto, no entanto, ele continua sendo permitido, de forma que passa a contribuir de maneira distinta dentro do contexto escolar, como atestando poderes de consumo frente à sociedade.

Para participar de seus grupos e interagir, as crianças precisam, assim como nós também precisamos, de um brinquedo que serve como uma prova de que ela tem capacidade de participar daquele grupo. Essa prova gera, nas crianças, novas necessidades que são atendidas ao entrar em contato com diferentes produtos e poder testá-los antes mesmo de compra-los, o que dá à criança a oportunidade de fazer um “*test drive*” para entender se é realmente necessário adquiri-lo e se sua necessidade é legitimada.

*Test Drive* é o termo utilizado para falar do período de experiência rápida com qualquer produto antes da compra. O termo é mais conhecido no mercado automobilístico e é utilizado por diversas marcas de automóveis, que garantem que, depois do “*test drive*” o cliente se sente mais impactado e, portanto, mais propenso à compra. Da mesma forma, ao proporcionar um ambiente favorável para a realização de diversas experimentações de brinquedos e marcas antes da compra, a escola põe a criança frente a novas necessidades de consumo e conduz, por meio do Dia do Brinquedo e de forma tênue, a inserção gradativa das mesmas em uma sociedade de consumidores.

Ao ceder seu espaço, a escola torna-se ainda mais interessante a nível mercado, uma vez que as marcas se beneficiam dessa situação sem que façam um esforço prévio para adentrar o ambiente escolar, espaço geralmente restrito às marcas e empresas e de difícil acesso para comunicações direcionadas às crianças.

## REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Phillipe. **História Social da Criança e da Família**. LTC, 1978.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Zahar, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**, São Paulo: Ed. 34, 2002.
- CANDEIAS, Débora. **Posso brincar com você? O papel do brinquedo pessoal na inserção da criança em uma sociedade de consumo**. São Paulo: Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-SP), 2018.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro, DP&A Editora, 1997.
- LINN, Susan. **Crianças do Consumo: A Infância Roubada**. São Paulo, Ed. Instituto Alana, 2006.
- MONTIGNEAUX, Nicolas. **Público-alvo: Crianças**. São Paulo: Ed. Negócio, 2003.
- PIAGET, Jean. **Estudos Sociológicos**. Rio de Janeiro, Forense, 1973.
- SARAMAGO, Sílvia (2001). **Metodologias de pesquisa empírica com crianças. Sociologia, problemas e práticas**. Oeiras, Celta Editora, nº 35, (9-29).
- STEINBERG & KINCHELOE. **Cultura Infantil: A construção corporativa da infância**. Ed: Civilização Brasileira, 2001.
- TOMAZ, Renata. **O que você vai ser antes de crescer? – Youtubers, Infância e Celebridade**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2017.
- WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a Realidade**. Imago, 1975.