

INDÚSTRIA CULTURAL, INFÂNCIA E BRINCAR EM TEMPOS DE TECNOLOGIA

*Roberta Franciele Silva*¹

 <https://orcid.org/0000-0002-5633-5323>

*Marta Regina Furlan*²

 <https://orcid.org/0000-0003-2146-2557>

Resumo: O artigo em questão visa discutir o brincar infantil tecnológico e a influência da Indústria Cultural em incutir desejos de consumo de forma desenfreada, no intuito de pensarmos outras formas de brincar que não estejam apenas atreladas ao consumo. As reflexões surgiram a partir das atividades relacionadas ao Programa de Pós-Graduação – Doutorado em Educação da Universidade Estadual de Londrina e da participação no Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Infância e Teoria Crítica da respectiva universidade. A metodologia pautou-se em um estudo bibliográfico pelos limiares dos filósofos da Escola de Frankfurt Theodor Adorno (1995) Max Horkheimer (1995), Walter Benjamin (2009) e autores contemporâneos que dialogam com a temática abordada. Constatamos que, com os avanços da modernidade e a mercantilização, houve a perda da singularidade do brinquedo, o qual passou a trazer em si as marcas do capitalismo e com caráter fetichista administrar o brincar infantil. Posto isso, não propomos um retorno ao tempo que se passou, mas chamamos a atenção para responsabilidade enquanto sociedade para formação que estamos oferecendo a nossas crianças frente às armadilhas de um mundo encantado pela tecnologia.

Palavras-chave: Infância; Brincar; Consumo; Tecnologias; Indústria Cultural.



¹ Mestrado em educação. Universidade Estadual de Londrina. E-mail: betauel2014@gmail.com

² Pós-Doutora em Educação pela UNESC - Universidade do Extremo Sul Catarinense. Docente do Departamento de Educação da Universidade Estadual de Londrina/UEL. Londrina-Pr.
E-mail: m.furlan@uel.br

CULTURAL INDUSTRY, CHILDHOOD AND PLAY IN TIMES OF TECHNOLOGY

Abstract: This paper aims at discussing the technological child play and the influence of the Cultural Industry in instilling unrestrained consumption desires, to think of other forms of play that are not only linked to consumption. These reflections arose from the activities related to the Postgraduate Program - Doctorate in Education of the State University of Londrina and participation in the Study and Research Group on Education, Childhood and Critical Theory of the respective university. The methodology was based on a bibliographic study through the edges of Frankfurt School philosophers Theodor Adorno (1995), Max Horkheimer (1995), Walter Benjamin (2009) and contemporary authors who dialogue with the topic being addressed. We found that, with the advances of modernity and commercialization, there was a loss of the uniqueness of the toy, which began to bear the marks of capitalism and with a fetishistic character in managing children's play. With this, we do not propose a return to the time that has passed, but we draw attention to responsibility as a society for the human formation we are giving to our children before the traps of a world fascinated by technology.

Keywords: Childhood; Play; Consumption; Technologies; Cultural Industry.

INDUSTRIA CULTURAL, INFANCIA Y JUGAR EN TIEMPOS DE TECNOLOGÍA

Resumen: El artículo científico en cuestión tiene como objetivo discutir el juego infantil tecnológico y la influencia de la Industria Cultural en la inculcación de los deseos de consumo de forma desenfrenada, con el fin de pensar en otras formas de juego que no sólo estén vinculadas al consumo. Las reflexiones surgieron a partir de las actividades relacionadas con el Programa de Posgrado - Doctorado en Educación de la Universidad Estadual de Londrina y la participación en el Grupo de Estudio e Investigación sobre Educación, Infancia y Teoría Crítica de la respectiva universidad. La metodología se basó en un estudio bibliográfico por los umbrales de los filósofos de la Escuela de Frankfurt Theodor Adorno (1995), Max Horkheimer (1995), Walter Benjamin (2009) y autores contemporáneos que dialogan con el tema abordado. Hemos constatado que, con los avances de la modernidad y la comercialización, hubo una pérdida de la singularidad del juguete, el cual pasó a traer en sí las marcas del capitalismo y, con un carácter fetichista, a administrar el juego de los niños. Dicho esto, no proponemos una vuelta al tiempo pasado, sino que llamamos la atención sobre la responsabilidad como sociedad en la formación que

estamos ofreciendo a nuestros hijos frente al ardid de un mundo encantado por la tecnología.

Palabras clave: Infancia; Jugar; Consumo; Tecnologías; Industria Cultural.

Introdução

As reflexões em torno da temática proposta para este texto se deram a partir das atividades relacionadas ao Programa de Pós-Graduação – Doutorado em Educação da Universidade Estadual de Londrina e da participação no Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Infância e Teoria Crítica da respectiva universidade, as quais despertaram a inquietação pelo brincar infantil na contemporaneidade.

As crianças nascem hoje imersas em um mundo muito diferente daquele do século passado. Muitas delas ainda no ventre materno já possuem redes sociais que registram o dia-dia de sua vida intrauterina; marcas de roupas desenvolvem coleções para mães e bebês se vestirem de forma idêntica, a indústria midiática desenvolve de forma acelerada, por meio de plataformas digitais, vídeos e músicas que prometem acalmar o bebê e desenvolver potencialmente sua inteligência.

Em meio a esse bombardeio de produtos, grande parte das crianças – em especial aquelas que vivem nos grandes centros das cidades – são cercadas por todos os lados de uma variedade de brinquedos, e até mesmo a escola infantil não fica ileso, apresentando suas paredes enfeitadas com personagens da *Disney* e tantos outros modismos pedagógicos. Imitando a vida adulta, as crianças se afastam dos brinquedos de outrora, e brincadeiras como de empinar pipa, pique-esconde, pião, passa-anel, pega-pega, ciranda, amarelinha, dança das cadeiras, cabra-cega, subir em árvores, brincadeiras cantadas, dentre tantas outras, passam a concorrer com brinquedos cada vez mais tecnológicos.

Se em anos anteriores a indústria dos brinquedos já buscava fabricar produtos com uma alta tecnologia, essa produção avançou na contemporaneidade, e dispositivos que eram usados por adultos e sobre os quais já eram tecidas discussões quanto aos prejuízos das telas, passaram a fazer parte do universo infantil. Diante de uma gama de opções, as crianças acabam consumindo esses brinquedos na espera do próximo ou jogo da moda. Persuados também por essa indústria, as famílias compram e consomem uma variedade de

brinquedos, por acreditarem na falsa ideia de que as crianças necessitam destes para se sentirem felizes e realizadas já que a Indústria Cultural também consegue atribuir à sua produção valores afetivos e emocionais.

A metodologia pauta-se em um estudo bibliográfico com base nos filósofos Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) e Walter Benjamin (2009), os quais trazem reflexões atuais sobre o brincar contemporâneo. O texto está organizado da seguinte forma: no primeiro momento será discutida a concepção de infância como forma de compreensão das relações entre infância e consumo. No segundo momento, será realizada uma reflexão em torno do brinquedo tecnológico e possíveis interseções para um brincar livre.

De que infância (s) estamos falando?

A história nos mostra que o conceito de infância nem sempre existiu. Autores como Ariès (1998) e Postman (1999) destacam que, a princípio, as crianças eram consideradas adultos em miniatura, e por isso não devemos olhar para história da infância de maneira aligeirada, entretanto, também não nos acomodarmos com a ideia de que a criança sempre foi um ser frágil, angelical e inocente.

A concepção social sobre as crianças e suas infâncias é notável e varia ao longo da história. As obras de arte revelam que, ainda no período medieval, havia uma adultização das crianças percebida nas vestes e ambientes em que eram representadas. Sem tratamentos especiais, logo que cresciam e não necessitavam mais de cuidados constantes, as crianças eram inseridas na vida adulta, compartilhando das mesmas conversas, afazeres domésticos e trabalhos braçais, sem cuidados médicos ou de higiene, não havia um espaço nesse contexto para elas.

Comungando com o pensamento dos autores Kuhlmann e Fernandes (2004), a infância nada mais é do que a representação que os adultos fazem sobre os primeiros anos de vida da criança, para eles a “história da infância seria então a história da relação da sociedade, da cultura, dos adultos, com essa classe da idade, e a história da criança seria a história das relações da criança entre si e com os adultos, com a cultura e a sociedade

(Kulhmann; Fernandes, 2004, p. 15). A partir disso, entendemos a criança como um ser biológico, que necessita de cuidados para sobreviver e que sofre transformações com o passar do tempo, enquanto a infância é a conotação que se dá ao sujeito em seus primeiros anos de vida, diferente da vida adulta, e está relacionada às expectativas dos adultos dentro de uma sociedade.

Destarte, conforme destacam as autoras Moreno (2012), Kramer (2007) e Oliveira (2011), a infância não é um período apenas marcado pelo biológico, mas sim uma categoria histórica e social, que sofre alterações de acordo com cada cultura e época. A criança é um ser social criativo, crítico capaz de se expressar pela fala e corpo, questionar e observar o mundo que a cerca agindo sobre ele. Por isso, hoje encontramos crianças que vivem diferentes infâncias, segundo as quais brinquedos e brincadeiras infantis também foram sendo modificados.

Nos dizeres de Lira (2011), a infância diz respeito ao entendimento dos adultos sobre o período em que a criança é pequena, frágil e necessita de cuidados, e a criança é o sujeito que vive esse período a partir da concepção que os adultos têm delas. Se a infância é caracterizada pelos adultos, então como as crianças vivenciam o mundo moderno?

Segundo Jardim (2003, p. 28), a criança contemporânea é pensada como um “devir” e, portanto, precisa “dispor de um saber o qual ela mesma ajuda a fabricar, e que deve ser reconhecido nas suas experiências cotidianas, onde se subjetiva e encontra no seu brincar um campo para sua constituição”, com isso, conjugam-se “crianças e infâncias” pela pluralidade infantil determinada pelo contexto cultural, histórico, social, político, econômico e ideológico em cada criança esta inserida.

Benjamin (2009) em *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*, através de pequenos textos que versam acerca da infância, brinquedos, livros e educação, apresenta a crucialidade para as crianças dos chamados restos (objetos desestruturados como galhos, restos de tecidos, pinhas e outros) como desencadeadores de criatividade e imaginação, e que segundo ele com o advento da técnica se estabeleceu novas relações entre sujeito/objeto que modificaram o conceito de infância. Portanto, na medida em que as crianças passaram a ser vistas como sujeitos de direitos e que necessitavam serem

respeitadas em suas especificidades, havendo a separação do mundo dos adultos, mudaram também de forma significativa as relações com os brinquedos.

Com a ascensão da produção capitalista em todos os ramos, nas questões da infância não foi diferente, uma vez que se viu nas crianças consumidores em potencial de uma variedade de produtos. Ao receberem brinquedos prontos e acabados, as crianças são tolhidas de estabelecerem relações significativas e interpretativas com o brinquedo, que passou ser desconhecido e alienado para elas, pois “uma emancipação do brinquedo começa a se impor: quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho, não só às crianças, mas também aos pais” (Benjamin, 2009, p. 68).

Em corroboração, Oliveira (2011) ao discutir a constituição do ser criança na sociedade vigente, apregoa que a vida humana no presente século tem se caracterizado por uma incessante corrida regulada pelo “tic-tac” do relógio. Os adultos acabam competindo entre si na vida amorosa, no trabalho e nas redes sociais pelo maior número de seguidores e *likes*, fazendo com que as crianças também sejam afetadas pela aparência da cultura que a todo instante incute falsos desejos por meio da propaganda

Para as crianças e infâncias são fabricadas roupas que adultizam e que podem vender uma imagem erótica da mulher, novelas, filmes e desenhos infantins, capazes também de despertar a sexualidade precocemente, e que tem passado às crianças a mensagem de que ser criança é um período de limitações e que deve ser vivido o menor tempo possível, causando uma ansiedade pela antecipação da vida adulta. Desse modo, as crianças em sua maioria assistem, escutam, vestem, participam e curtem nas redes sociais praticamente as mesmas coisas consumidas pelos adultos, revelando um regresso comportamental de quando as crianças eram consideradas adultos em miniatura, mas, também, a tensão e contradições entre infância e inocência, brincar e consumo.

Certo é que o consumo precoce na infância está atrelado ao consumo dos pais, que ao comprarem para si são levados a consumirem também para as crianças, na medida em que a Indústria Cultural consegue atrelar consumo ao amor e cuidado. São os mesmos pais que, mais tarde, questionam a exigência dos filhos em querer usar roupas e tênis de grifes, ou a necessidade por celulares de última geração, pois estão habituadas ao consumo e à

valorização do ter em detrimento do ser. Com isso, as crianças têm escolhido precocemente o que irão consumir, e nem sempre os pais são capazes de selecionar e refletir de forma crítica sobre esse consumo, pois já foram seduzidos por essa indústria que vende sonhos e desejos.

Diferentemente das crianças da década passada, as crianças de hoje estão imersas no mundo digital, se as crianças de ontem já brincavam com brinquedos tecnológicos tais como bonecas que falavam e carrinhos com controle remoto, hoje o brinquedo do momento são os dispositivos móveis que são a distração de bebês e crianças: são celulares *smartphones*, *tables*, *Ipad*, e vídeo games que, conectados à internet e com acesso a uma variedade de aplicativos, as crianças podem acessar jogos e interações pagas e gratuitas com o simples arrastar dos dedos.

Ao brincar através desses dispositivos as crianças ainda são seduzidas ao consumo pelos comerciais que aparecem antes, durante e após o jogo. A televisão também faz parte da vida das crianças que são grandes consumidoras de programas de televisão e programas pelo *YouTube*. Na última década, as famílias passaram a considerar as mídias digitais como nova aliada na educação das crianças, pois se outrora ela era utilizada para passar o tempo, agora ela faz parte do tempo e rotina das famílias para sair de casa, no intuito de permitir aos pais que façam as compras no supermercado sem birras, garantir um almoço de domingo tranquilo na casa dos avós, para acalmar o choro, controlar a energia das crianças, para estimulação alimentar e também para o descanso, tornando-se assim as “novas chupetas” e “babás” da modernidade.

Segundo Oliveira e Agostini (2020, p. 8),

Pelas novas tecnologias a indústria cultural, realiza-se a grande tarefa de iludir, transmitir a aparência como se fosse a verdade e liquidificar qualquer consciência que fure, com a resistência típica da crítica, as muralhas ‘sólidas’ da semiformação. Aliada à tecnologia, a indústria informativa alimenta a ideologia, no sentido de visão falsificada da realidade social dos indivíduos pela mediação do lucro, da técnica, da

razão instrumental; converte tudo em mercadoria embalada e pronta para ser devorada ou, mesmo, para devorar quem julgue dela se apossar.

Esses aparelhos, portanto, fazem parte do cotidiano de muitas crianças e permeando suas infâncias se constituem como uma ferramenta poderosa que a Indústria Cultural lança mão para se fortalecer e propagar sua ideologia, a partir da oferta e consumo de imagens e produtos, consolidando assim a aliança entre consumo e infância.

O brincar tecnológico na contemporaneidade

Conforme o dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (Ferreira, 2000, p. 109), a brincadeira é definida como “ato ou efeito de brincar; brinquedo, jogo de criança; brincadeira, entretenimento, passatempo, divertimento, brinquedo; gracejo, pilhéria”. A partir dessa definição, entendemos que, para haver a atividade brincante, é necessário um ambiente, brinquedo ou jogo.

Como vimos, na contemporaneidade encontramos uma nova forma de brincar das crianças. A maior oferta de oportunidades de emprego no comércio e indústria aceleraram a urbanização das cidades e o crescimento da população nessas localidades, não só fazendo com que as famílias passassem a residir nas cidades, mas também mudassem sua forma de viver. Residindo em prédios e com um alto número de automóveis nas ruas, os espaços das cidades se transformaram em lugares perigosos para as crianças, não mais convidativos e aguardado para brincadeiras ainda os encontros que ocorriam no fim de tarde, nas ruas com os amigos passaram a ser reritos as novas gerações de crianças.

O aumento da violência e da criminalidade, a falta de acesso a parques, teatros, bibliotecas, espaços culturais e recreativos, devido a condições econômicas familiares e falta de tempo das famílias, tornaram alguns dos fatores que contribuíram para que as brincadeiras infantis se restringissem aos espaços cimentados, brinquedos cada vez mais plastificados e interações sociais pelas telas.

Limitadas de espaços seguros para brincar, a Indústria Cultural se incumbiu de produzir brinquedos e formas de lazer para as crianças. Se outrora elas iam aos shoppings e passavam horas andando para comprar brinquedos, agora elas podem adquirir esses produtos apenas com um clique e conexão com a internet. Se na década de 1990 a indústria dos brinquedos produziu uma diversidade de itens que interagem com as crianças, tais como carrinhos com controle remoto e bichinhos virtuais que necessitam de cuidados de cuidados básicos como alimentação, higiene e sono, hoje encontramos uma vasta opção de brinquedos cada vez mais tecnológicos que têm exigido do sujeito brincante pouca ou nenhuma imaginação durante a brincadeira.

Seguindo as mesmas mudanças do mundo adulto, o mercado tem ofertado às crianças situações lúdicas via aparelhos eletrônicos, que passaram a atingir o público infantil em decorrência da expansão da internet. Se outrora tínhamos um esquecimento pelas brincadeiras tradicionais em detrimento dos brinquedos eletrônicos, hoje as crianças são atraídas pelos sons, cores e personagens que veem nas telas. Isso porque, o mercado midiático na contemporaneidade conta com plataformas de jogos, aplicativos e redes sociais que dialogam com todos os públicos cotidianamente e vão ao encontro dos impulsos e desejos para cada idade. Com a capacidade de buscar os interesses de cada usuário, são oferecidos novos brinquedos físicos ou virtuais com base nos interesses de busca.

Essa captação de consumidores não se restringe apenas às crianças, pelo contrário, é estendida em seu acesso a desenhos, vídeos ou jogos também aos adultos, uma vez que durante ou após consumirem esses conteúdos, novas opções vão surgindo na tela. Esse bombardeio de informações não oferece tempo para o receptor pensar, e com seu gosto e preferências mapeados pela rede, vão sendo geradas nas crianças necessidades de consumo, fazendo com que estas passem horas em frente às telas, pois sempre “há algo mais para ver”, uma vez que “a indústria cultural organiza-se para que ele compreenda sua condição de mero consumidor, ou seja, ele é apenas e tão somente um objeto daquela indústria” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 46).

Ao fazer isso, a indústria consegue se atualizar dos gostos e interesses, aumentando e diversificando a produção de brinquedos, alimentos, roupas, calçados, bolsas, cadernos,

conteúdos digitais para as crianças, além de também padronizar os gostos e comportamentos por meio de uma falsa aparência democrática e em sua essência a manipulação.

Corroborando tal assertiva, Oliveira (2011, p. 32) alerta que a Indústria Cultural

[...] dissemina padrões comportamentais de ajustamento dos indivíduos ao processo mais amplo de circulação do capital, constituindo assim, a padronização de comportamentos, desejos, ideias, conforme à mercadoria [...]. Cada grupo está mapeado e deve consumir a gama de opções à sua disposição. A mercadorias para todos os tipos de consumidores em todas as áreas: alimentação, vestuário, imóveis, etc.

Um exemplo foi a criação da boneca Barbie em 1959. Revolucionando o conceito de bonecas que até então representavam bebês que deveriam ser cuidados pelas “futuras mães”, o novo modelo passou a ditar o padrão de beleza a ser seguido e desejado por meninas e mulheres de todas as idades a qualquer preço, e que perdura até hoje fazendo das crianças vítimas e alvo da indústria: “a criança como indivíduo, como pessoa, não desaparece, mas sofre um processo de conformação com o produto, ajustando-se aos determinados padrões sociais e econômicos” (Oliveira, 2011, p. 90).

Enquanto isso, para o universo masculino infantil e como forma de conferir ao homem poder e liberdade, criaram-se as linhas de carros que reproduzem os modelos do mundo adulto, conferindo totalmente aos bens de consumo a garantia da realização de desejos e sensação de conquistas. Moreno (2003) salienta que os papéis de gênero sempre estiveram empregnados nas brincadeiras infantis, nelas as meninas sempre representam mães, cozinheiras, cuidadoras do lar, cabeleireiras, professoras, enfermeiras enquanto os meninos exercem papéis fora do lar, podendo ser policiais, bandidos, caçadores, super-heróis e aventureiros, papéis estes que acabam sendo são reforçados não só pelas famílias, mas também na escola infantil. Mas em meio a tudo isso, será que as crianças brincam na contemporaneidade e quais as implicações do brinquedo tecnológico na sua formação?

Como discutido, o brincar na contemporaneidade está associado ao consumo,

corroborando a afirmação de Mascarenhas (2012), o qual destaca que as crianças buscam nos brinquedos um pertencimento, pertencimento social, e encontram na cultura oferecida a semicultura:

Contribuímos com o cultivo de uma verdadeira ditadura do consumo na infância. Criamos crianças consumidoras em todas as esferas da vida social. Não escapando nem as crianças das classes menos favorecidas que, certamente, vão desejar o tênis de marca, o videogame e a boneca da apresentadora de TV, tão intensamente quanto às crianças das classes mais favorecidas (Mascarenhas, 2012, p. 57).

Não podemos esquecer que o avanço tecnológico trouxe marcos importantes para manutenção da existência humana e em sua evolução também não é possível negar às crianças a cultura lúdica digital, visto que essa faz parte hoje das culturas infantis e pertencem a um contexto cultural, social e histórico. Contudo, Walter Benjamin (2009), que em sua trajetória não desenvolveu uma teoria para a infância, mas revelou sua preocupação com a educação e formação cultural das crianças na sociedade moderna, apresenta reflexões importantes acerca da tecnificação dos brinquedos e que implicam diretamente no constructo humano das crianças.

Benjamin (2009), em *“Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação”*, nos mostra que a produção do brinquedo como consumo advém da industrialização. De acordo com o autor, os brinquedos a princípio nasciam no seio familiar a partir de produções artesanais feitas pelas crianças e adultos com madeiras, galhos, folhas e alimentos permeado pelas narrativas, o que resultava em brinquedos de “[...] animais talhados em madeira como marceneiro, assim também soldadinhos de chumbo com o caldeireiro, figuras de doce com o confeito, bonecas de cera com o fabricante de velas”, assim tem-se início a produção de brinquedos infantis em grande quantidade, que passam a gerar um estranhamento entre sujeito brincante e brinquedo, pois ele já vem pronto e acabado, fabricado e pensado por mãos desconhecidas (Benjamin, 2009, p. 89).

A forma como os brinquedos eram produzidos anteriormente à industrialização,

também tinha uma forma de aproximação e interação entre as crianças e adultos. Colher restos de madeira e planejar as infindas possibilidades que eles poderiam se tornar pelas mãos das crianças, resultavam em experiências significativas compartilhadas com elas e por elas “um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem na solidez, no monolitismo de sua matéria uma das mais exuberantes figuras” (Benjamin, 2009, p. 92) o que, a partir da Indústria Cultural, passou a se perder, dado que o brinquedo passou a perder sua forma e conteúdo, vem pronto e acabado; ele é o que é e não permite nada mais ser.

Ainda de acordo com Benjamin (2009, p. 70), as brincadeiras infantis não são determinadas pelo conteúdo imaginário do brinquedo, a “criança quer puxar alguma coisa e tornar-se cavalo, quer brincar com areia e tornar-se padeiro, quer esconder-se e tornar-se bandido ou guarda”, o brinquedo não é o fator determinante no conteúdo da ação lúdica da criança, por isso é fácil vermos as crianças se interessando pelas caixas de brinquedos e não pelo objeto propriamente dito, pois sua essência é a ludicidade a qual dá a ela condições de fantasiar e imaginar e atribuir diferentes significados a objetos e instrumentos, por isso, a brincadeira e a ação lúdica da criança não estão presas à materialidade do brinquedo, uma vez que é a brincadeira e a imaginação que irão determinar o conteúdo imaginário do brinquedo. Nesse sentido,

Elas sentem-se irresistivelmente atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. Nesses restos que sobram elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e só para elas. Nesses restos elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos do que estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação. Com isso as crianças formam seu próprio mundo de coisas, mundo pequeno inserido em um maior (Benjamin, 2009, p. 77).

Para o autor, os brinquedos artesanais, ao se valerem da técnica, anulam os comportamentos miméticos que, segundo ele, vão além da imitação das crianças. De acordo com Benjamin (2009), a mímesis é responsável pela formação humana, visto que ela garante às crianças a apropriação dos elementos culturais do mundo dos adultos, na medida em que elas as imitam, reproduzem, inventam, ressignificam e internalizam o mundo.

Em *Experiência e pobreza*, Benjamin apresenta as novas relações entre criança e brinquedo. A começar pela mudança do material em que o brinquedo passa a ser produzido na modernidade, de brinquedos de madeira para brinquedos plásticos e alumínio que afirmam a frieza do capitalismo, as modificações em seu tamanho e a presença de um manual de instruções com informações aligeiradas de como, onde, quando e com quem brincar, ainda o limite de tempo estabelecido para a brincadeira, demonstram a similaridade com a operação das máquinas e, para ele, a aniquilação da experiência.

Essas instruções ainda são claras nos jogos disponibilizados pelos dispositivos móveis. Silva (2021), em uma pesquisa acerca do brincar tecnológico entre 2020 e 2021, evidenciou que os jogos de aplicativos tidos como educativos para crianças entre 4 e 6 anos tinham como método a aprendizagem por repetição. Para a autora, ao apresentar um manual para os jogos e brinquedos infantis, a Indústria nada mais faz do que semiformar as crianças para serem adultos que não questionam o sistema e são conformados com a realidade, o intuito é seguir as normas impostas sem refletir acerca delas e destaca a importância da escola infantil como espaço de resistência.

Sobre a formação, Adorno e Horkheimer (1985) destaca que o processo de formação cultural está para além da escola e ocorre em diferentes esferas sociais, assim até mesmo a escola não está livre da semiformação e da reprodução da ideologia dominante, mas cabe a ela e aos professores que nela atuam possibilitar às crianças a emancipação e a tomada da consciência, para não se deixar levar pelas tramas da Indústria Cultural. Indo ao encontro de Benjamin Adorno, também destaca-se que com a Indústria Cultural os homens são levados à perda da experiência ao criar uma falsa realidade das coisas como dito “mais do velho”.

Tal formação, portanto, se daria por meio da experiência narrada que daria condições à criança de se apropriar do mundo. Acerca da experiência para Walter Benjamin, Momm (2011) esclarece que

O conceito de experiência (Erfahrung) aparece na obra do filósofo alemão Walter Benjamin, relacionado ao conhecimento daquele que viajou muito no tempo e no espaço. A experiência, narrativa elaborada coletivamente no cruzamento entre memória individual e história coletiva, é analisada no cotejamento com o conceito de vivência (Erlebnis), um outro modo de percepção e relação com o mundo, vivida individualizadamente. A vivência é o efêmero, a novidade, ela se consome, se gasta no momento em que é realizada. A experiência ultrapassa o tempo vivido, deixa marcas. É um conceito que se pauta, sobretudo, no desejo da tradição, da experiência como fio que tece as gerações; não como uma sina, mas como possibilidade (Momm, 2006, 2011, p. 34).

Benjamin (2009) entende que para que haja de fato a experiência, as crianças necessitam ter contato com narrativas, arte, linguagem e literatura, o lúdico e a mimesis como forma de conhecer o mundo em que vivem. As crianças necessitam produzir suas narrativas brincantes para serem mais capazes que ler o mundo em que vivem e agir de maneira positiva sobre ele, por isso, possibilitar às crianças o brincar com os restos e destroços – tal como são chamados por Benjamin – como gravetos, folhas, tecidos, pedras, caixas de papelão, reciclagem ou sementes, são essenciais para formação na infância como aumentam as possibilidades de criação. Ainda além de pensar no uso de materiais mais próximos o possível da natureza, é importante salientar a importância acerca do espaço, uma vez que a brincadeira ao ar livre, nos espaços externos, no parque, no gramado, na terra e a variação de ambientes impulsionam o pensamento criativo.

Possibilitar às crianças experiências significativas deve ser um dos objetivos do trabalho pedagógico dos professores, a escola infantil deve ser um espaço de descobertas, de resistência e transformação, espaço de possibilidades formativas e lúdicas às crianças

com aquilo que a própria modernidade tem criado, sendo que o professor da infância precisa ter o compromisso com aquilo que de fato para a Teoria Crítica vem a ser o brincar: criar, imaginar, narrar, descobrir e descobrir-se no mundo.

Conclusão

Pensarmos nas crianças e suas infâncias nos leva diretamente a olhar para o seu brincar: uma experiência única. Como destacado, o brincar tem a capacidade de humanizar as crianças, que com suas singularidades vão descortinando o mundo que as cercam, reelaboram e ressignificam situações por meio da fantasia, da criatividade e do faz-de-conta, que emergem de suas narrativas.

Neste estudo buscamos chamar a atenção para relevância de olharmos atentamente para o brincar na contemporaneidade, visto que com os avanços da modernidade e a mercantilização das experiências houve a perda da singularidade do brinquedo, que passou a ter empregado em si as marcas do capitalismo e com caráter fetichista administrar o brincar infantil. Posto isso, não propomos um retorno ao tempo que se passou, mas chamamos a atenção para a responsabilidade enquanto sociedade, para formação que estamos oferecendo às nossas crianças frente as armadilhas de um mundo encantado pela tecnologia.

Assim sendo, o brincar é uma prática inerente à criança e ação pela qual elas captam o mundo a sua volta, por isso é essencial oferecer a elas proposições para além das vivências que levam as crianças a experiências significativas através dos restos e destroços, objetos comuns que nas mãos das crianças se tornam possibilidades de formação de seu constructo humano.

Referências

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. *In: ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. Dialética do esclarecimento*. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. p. 113-156.
- ADORNO, Theodor W. *Educação e emancipação*. Tradução de Wolfgang L. Maar. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1998.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. 2. ed. São Paulo: Duas cidades; Editora 34, 2009.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa*. 6. ed. Curitiba: Positivo, 2000.
- HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. 2. ed. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.
- JARDIM, Claudia Santos. *Brincar: um campo de subjetivação na infância*. São Paulo: Annablume, 2003.
- KRAMMER, Sônia. Infância, cultura contemporânea e a educação contra a barbárie. *Teias*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, ago. 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/23857>. Acesso em: 12 jun. 2021.
- KUHLMANN JUNIOR, Moisés; FERNANDES, Rogério. Sobre a história da infância. *In: FARIA FILHO, Luciano Mendes (org.). A infância e sua educação: materiais, práticas e representações*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 15-33.
- LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. Jogos brinquedos e brincadeiras na educação infantil: a construção da infância moderna. *In: EEDUCERE – CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO*, 10., 2011, Curitiba. *Anais [...]*. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2011. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4542_2517.pdf. Acesso em: 12 jun. 2021.

MASCARENHAS, Angela Cristina Belém. A relação educação e trabalho na infância. In: MASCARENHAS, Angela Cristina Belém; ZANOLLA, Silvia Rosa da Silva. *Educação, cultura e infância*. Campinas: Grupo Átomo & Alínea, 2012.

MOMM, Carol Machado. *Sobre infância e sua educação: Walter Benjamin e Hannah Arendt*. 2011. 176 p. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/95094>. Acesso em: 15 jul. 2023.

MORENO, Lupion Gilmar. *A relação professor-escola-família na educação da criança de 4 a 6 anos: estudo de caso em duas instituições de ensino da cidade de Londrina*. 2012. 344 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. DOI: <https://doi.org/10.11606/T.48.2012.tde-21012013-162404>

MORENO, Montserrat. *Como se ensina a ser menina: o sexismo na escola*. São Paulo: Moderna, 2003.

OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. *A lógica do consumo na sociedade contemporânea e sua influência no processo de formação do pensamento infantil*. 2011. 293 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2011. Disponível em:

http://www.ppe.uem.br/SITE%20PPE%202010/teses/2011%20%20Marta_Furlan.pdf. Acesso em: 20 mar. 2020.

OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de; AGOSTINI, Nilo. Sociedade multitela e a semiformação: um desafio ético de grande monta. *Revista Eletrônica de Educação*, São Carlos, v. 14, p. 1-13, jan./dez. 2020. Disponível em: <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/3753>. Acesso em: 8 jun. 2020.

POSTMAN, Neil. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

SILVA, Roberta Franciele. *O brincar tecnológico e a (des) potencialização formativa e lúdica na infância*. 2021. 113 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2021. Disponível em:

<https://www.ppedu.uel.br/en/more/dissertations-theses/dissertations/category/21-2021?download=494:silva-roberta-franciele&start=20>. Acesso em: 8 jun. 2020.

Recebido em: 16 de agosto de 2023

Aceite em: 04 de setembro de 2023