

## Valores no brinquedo artesanal

**Camila Tavares**

Graduada em Design Gráfico pela Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC (2010). Cursando Mestrado em Artes Visuais pelo programa PPGAV - UDESC (previsão para conclusão em 2014). A dissertação, que se enquadra na Linha de Pesquisa Ensino das Artes Visuais, se acerca do uso do brinquedo de aspecto artesanal por crianças visuais e invisuais. Experiências profissionais giram em torno do design gráfico e do desenho de estampas. O interesse por Ilustração e técnicas de trabalho manual é um foco visado tanto na atuação profissional como na atividade acadêmica.

**Resumo:** Autores de épocas diferentes, como Benjamin e Brougère, têm relevantes construções de pensamento que contribuem para a discussão sobre brinquedos. Quando se fala em brinquedo artesanal hoje, pouco se teoriza em torno deste objeto, que parece demonstrar um aspecto tão genuíno de ludicidade. Encontra-se dificuldade em definir o brinquedo artesanal, visto que este nome é dado a objetos que se encontram sob as mais variadas condições e origens: de feiras de rua e artesãos simples a fábricas que produzem em maior escala e que apresentam o produto de forma mais planejada. Situando-o na história, podem-se perceber as modificações de valor que o brinquedo exibe, conectando-se de forma íntima com seu contexto social. Considerando seu aspecto lúdico, o brinquedo artesanal é explorado neste texto através de uma dimensão simbólica, termo este que, apesar de ser utilizado com os mais diversos fins, aqui se situa entre o pensamento de Piaget com relação à função simbólica e o pensamento de Brougère, referente ao destaque que confere à função simbólica no brinquedo.

**Palavras-chave:** brinquedo artesanal, origens, significados, dimensão simbólica.

## Values in handmade toys

**Abstract:** Writers of different times originated important thought constructions that might be used in a discussion on toys, such as Walter Benjamin and Gilles Brougère. When we speak of handmade toy these days, it is not common to bring up theories about this object, which seems to carry a true playful quality. It is a difficult task to define the handmade toy, as its name is used for objects that come from different places: from street markets and simple artisans to industries which work with large scale production and a more planned and designed way of thought. As we locate the toy in a history line, we can notice its values changes through time and social context. As its playful quality is considered, the toy is examined under a symbolic perspective in this text. Despite the multiple usage of the term *symbolic*, it is situated in this text between Piaget's concept of *symbolic function* and Brougère's ideas about the toy's symbolic function.

**Keywords:** handmade toys, origins, meanings, symbolic perspective.

## **Introdução**

A cena de pessoas reencontrando antigos brinquedos de madeira que participaram de suas infâncias vem ocorrendo com certa frequência. De madeira, algodão, feltro, tecido, hoje se ouve chama-los de brinquedos artesanais – o que também indica que, muitas vezes, são feitos manualmente – e também de brinquedos pedagógicos, o que lança esta discussão a uma esfera interessante. Há algum tempo vem crescendo o número de lojas especializadas na comercialização deste tipo de brinquedo, que são acrescidos, de fato, a um discurso que os relaciona a um âmbito pedagógico.

A impressão é de que, no passado, eram apenas brinquedos. Walter Benjamin, em seu livro *Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação*, obra difundida entre estudiosos da ludicidade na infância por abordar o brinquedo em vários relatos, escreveu de certa maneira, com ironia, sobre brinquedos modernos (da época em que viveu): citou que permeiam uma falsa simplicidade quando tentam retomar a aparência dos antigos brinquedos, os quais provinham de uma “indústria doméstica” (Benjamin, 1984). Com a especialização cada vez maior em todas as áreas de conhecimento, é comum dar importância maior, em pesquisa científica (assim como na comercialização de produtos e serviços), a assuntos que antes não eram explorados. Uma nova visão precisou germinar sobre estes brinquedos que se originaram no passado e que hoje se intitulam “artesanais”, assim como aconteceu com todos os produtos que antes se viam comercializados de outra maneira e se encontravam em outro momento da história. De fato, não são mais os mesmos brinquedos e não pertencem à mesma cultura. Contudo, talvez Benjamin, acompanhando esta mudança nos valores do brinquedo, estivesse muito mais preocupado em levantar reflexões sobre suas possíveis consequências para a criança e sua relação com o brinquedo.

Ao brinquedo artesanal se vêm atribuindo características que são vistas hoje como possibilidade de contribuir para uma educação mais saudável e consciente, além de outras características que aqui se espera identificar, que se relacionam com o lado simbólico do brinquedo e da brincadeira. Quando aqui é citado o termo “simbólico”, se faz referência ao mesmo termo que Gilles Brougère utiliza no momento em que tenta definir a função do brinquedo. Notando que o objeto não possui uma função precisa – pois, a princípio, é algo que a criança pode manipular livremente, sem a utilização de regras – o pesquisador admite que a função simbólica é o que melhor lhe caracteriza, ou seja, a significação do

brinquedo enquanto imagem, bi ou tridimensional, é o que se torna sua principal função (Brougère, 1995).

Além de introduzir uma discussão sobre brinquedo, imagem e significados, Brougère aponta em alguns momentos a relação entre brinquedo e brincadeira, e em uma anotação específica, propõe a reflexão sobre o que é a brincadeira para a criança, questionamento que, para muitos indivíduos em idade adulta, pode carregar certa banalidade ou obviedade (Brougère, 1995). No entanto, desta maneira é possível conferir a semelhança entre a função simbólica do brinquedo – tomando emprestado o termo do próprio autor – e o ato simbólico da brincadeira, abordado por Piaget, que utiliza especificamente o conceito de “jogo simbólico” para exemplificar a importância da formação de significados para uma criança.

### **Artesanal por quê?**

Esta pergunta pode ser útil em dois sentidos. O primeiro: Por que esse tipo de brinquedo vem sendo nomeado de artesanal?

Além do que já foi pontuado acima, para refletir sobre tal pergunta, é interessante que se volte ao passado, para quando a função do brinquedo era diferente da de hoje. Atualmente, a visão comercial e industrial tem grande influência sobre os produtos. Estes são frequentemente planejados de maneira mais detalhada, com o auxílio de atividades como o design, o que exige focos de estudo como os hábitos e gostos do público consumidor para o qual se pretende projetar os objetos. Contando com o fato de que hoje há espaço para incontáveis gostos e maneiras de viver, o estudo dos hábitos é cada vez mais frequente e cada produto adquire um “estilo” diferente de outro. Mesmo assumindo a hipótese de que o brinquedo artesanal nunca deixou de ser fabricado, é provável que hoje, em brinquedos planejados (produzidos em fábrica), o caráter artesanal também é pensado como sendo um estilo, um conjunto de valores estéticos (que implica em valores mais amplos, formas de pensar) que está de acordo com seus consumidores. Sob esta perspectiva de brinquedos de fábrica, a nomeação de “artesanal” é também uma indicação dos valores que podem ser conferidos neste tipo de brinquedo.

Benjamin fornece excelentes relatos sobre a história dos brinquedos; dos brinquedos alemães aos russos, remonta ao tempo em que a indústria não era composta por fabricantes especializados. Os brinquedos podiam surgir de fabricantes de vela, que produziam bonecas de cera, dos caldeireiros, que produziam soldadinhos de chumbo, dos marceneiros, que faziam réplicas de animais de madeira (Benjamin, 1984). O importante,

parece, era a intimidade dos fabricantes com sua matéria prima: pode-se dizer que eram especialistas, não em um tipo de objeto, como atualmente; mas em seu ingrediente, seu material de trabalho.

Aponta Benjamin (1984) que, no século XVIII, se deu o surgimento da indústria especializada, que evoluiu até os modos de produção que se têm atualmente. Já não era verdade que uma única indústria tinha responsabilidade pela elaboração do produto do começo ao fim; ou, como relata Murray Bryce em sua publicação sobre política e métodos de desenvolvimento industrial, as indústrias de hoje podem receber entre outras classificações, a de indústria básica, intermediária ou final, de acordo com o tipo de atividade que realizará para que o produto chegue ao estágio final. De acordo com o autor, “a fábrica que trabalha com matéria-prima bruta usualmente produz um artigo semiacabado ou intermediário, que outra fábrica transforma em produto final (Bryce, 1970)”.

Assim como Bryce, Benjamin retrata este cenário de divisão da indústria, apontando as mudanças pelas quais passaram os brinquedos diante do início da especialização das fábricas. De acordo com o autor, trâmites da Reforma – a qual rumava para um caminho de capitalismo – modificaram o espaço do artista, retirando-o de seu trabalho para a igreja e o inserindo na fabricação de objetos pequenos e detalhados (os quais gerariam lucro para o comércio) e que mais tarde encontrariam sua função como brinquedos. Escreveu Benjamin:

Por essa mesma época [em que começavam a se especializar as fábricas], os avanços da reforma obrigaram muitos artistas – que até então haviam produzido para a Igreja – a 'orientarem sua produção em vista da demanda de objetos artesanais e a substituírem as obras grandiosas por objetos de arte menores, feitos para a decoração das casas'. Deu-se assim a extraordinária difusão daquele mundo de coisas minúsculas, as quais faziam a alegria das crianças nas estantes de brinquedos e dos adultos nas salas de 'arte e maravilhas'; deu-se ainda com a fama dessas 'quinquilharias de Nuremberg' o domínio dos brinquedos alemães no mercado mundial, o que até hoje permanece inabalável (Benjamin, 1984, p. 68).

Os tamanhos que os brinquedos adquiriram no transcorrer das épocas apresentam consequências para o campo afetivo entre família, criança e brinquedo, segundo Benjamin (1984). Enquanto se transformavam em objetos maiores, para o autor, os brinquedos perdiam delicadeza, e se cessava o sentimento de se manter o cuidado para com o objeto. Igualmente, se via perder o ensino deste cuidado aos filhos e decrescer uma relação mais íntima entre a família. Fazendo uma comparação entre brinquedos e livros

– que, ora, eram vistos como objetos semelhantes, com a função de entreter crianças e adultos em uma atividade lúdica – o autor escreve:

Com efeito, na segunda metade do século XIX (...), percebe-se como os brinquedos tornam-se maiores, vão perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo e agradável. Será que somente então a criança ganha o próprio quarto de brinquedos, somente então uma estante na qual ela pode por livros separados dos livros dos pais? Não resta a menor dúvida que os antigos volumes, em virtude de seus minúsculos formatos, exigiam a presença da mãe de uma forma muito mais íntima; os modernos livros in quarto, ao contrário, estão antes determinados, em sua insípida e dilatada ternura, a desconsiderar sua ausência. 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, 1984, p. 68).

O desenvolvimento da indústria e da tecnologia, que deu origem a novas técnicas e métodos de produção industrial e à utilização de novos materiais nos produtos, transformou, como se pode chegar à conclusão, a maneira com que se pensa e produz um brinquedo atualmente. No entanto, além disso, outras questões foram definitivas para essa transformação de significados do brinquedo. Uma das mais influentes é a de sua relação com a publicidade televisiva. A venda do brinquedo, hoje, parece estar grandemente conectada à mídia televisiva, seja pelos anúncios publicitários ou pelo encanto das crianças por personagens provenientes de desenhos animados, filmes ou séries de televisão. Brougère lembra, sobre essa questão, que o anúncio de televisão tem certos requisitos: precisa comunicar em um tempo curto e, para isso, deve se mostrar desejável, explicável e único em poucas imagens (Brougère, 1995). Isto com certeza amplifica o valor simbólico de um brinquedo para uma criança. É muito discutido atualmente como os diferentes tipos de mídia podem influenciar o comportamento humano, sua forma de pensar e de agir. E é claro que, em se tratando de crianças, é uma grande preocupação aos profissionais e pesquisadores envolvidos com a educação infantil que se reflita sobre as melhores maneiras de se gerenciar a utilização destas mídias para gerar benefício às crianças.

Ainda assim, como bem pontua Brougère, as brincadeiras infantis não giram somente em torno da televisão. Escreve o autor:

A cultura lúdica está impregnada de tradições diversas: nela encontramos brincadeiras tradicionais no sentido estrito, porém talvez mais estruturas de brincadeiras reativadas (...). Novos conteúdos, em particular os originados pela televisão, primeira provedora do imaginário, vêm se inserir em estruturas anteriores disponíveis e dominadas pelas crianças. Em parte, as formas das brincadeiras mais contemporâneas reativam estruturas de brincadeira que

pertencem a um núcleo constante da cultura lúdica, pelo menos há diversas gerações. (...) A brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca (Brougère, 1995, p. 59).

Desta maneira, se torna oportuno falar que uma mídia como a televisão ou a internet não exerce influência exclusivamente sobre as crianças – e sim atua sobre todas as pessoas e o mundo, sendo parte da cultura que se vivencia hoje. Para concluir, não parece haver neste pensamento do autor uma defesa da televisão e todos os seus posicionamentos, mas sim a compreensão de que se vive em um mundo com imensa pluralidade cultural.

Pensando em brinquedos como os artesanais, percebe-se que eles escapam aos programas de televisão, aos personagens de desenho animado e filmes e à cultura de massa. Ainda assim, não significa dizer que eles estão alheios ao mundo; estão inseridos no mesmo meio em que se encontram todos esses elementos, e podem ser utilizados em contextos que misturam conceitos de outros brinquedos e brincadeiras, como sugere o pensamento de Brougère. No entanto, para gerar melhor compreensão sobre o brinquedo artesanal, é interessante que se explique suas características particulares, explorando um pouco de seu universo e de como pensam seus usuários.

Do brinquedo antigo que vinha de indústrias domésticas ao brinquedo de valor pedagógico de hoje, algumas coisas eles têm em comum: a qualidade, já que os de antigamente eram feitos por alguém que entendia sobre sua matéria-prima, como comentado anteriormente, e já que boa parcela dos atuais parece ser produzida manualmente ou em pequena escala, em contraponto com os brinquedos regulares, produzidos em larga escala de modo industrializado; os materiais, que abrangem madeira, tecidos e outros componentes que têm proximidade com a matéria em seu estado natural; o funcionamento, que se caracteriza por sistemas mecânicos, peças de encaixe e estruturas que permitem e instigam o manuseio intenso da criança para com o objeto; a aparência, que mesmo que carregue diferenças estéticas de cada época (o que implica, também, em diferença de alguns valores), apresentam semelhanças em cores e formatos de peças.

Benjamin demonstrou que os primeiros brinquedos provinham de uma indústria doméstica e que não eram objetos feitos para um “público infantil” definido, como acontece hoje; os brinquedos tinham aparência que era fruto das noções estéticas daquela época e valores também condizentes com seu tempo. Ao contrário, os brinquedos da atual geração, podem, se assim for determinado, assumir um estilo específico de acordo com os gostos de um determinado público a que se quer vender. Não se nega, no entanto, que

existam também produtos mais espontâneos, por assim dizer, como os brinquedos fabricados por artesãos de culturas específicas, encontrados em feiras. Ainda assim, percebe-se atualmente a existência de muitos brinquedos de aspecto artesanal que foram idealizados com um estilo artesanal, sendo eles frutos da atual valorização do mercado em relação a este tipo de brinquedo. Percebe-se também que atualmente há uma busca pelo retorno ao trabalho manual e à retomada de processos de trabalho que se traduzam em qualidade para o brinquedo e outros tipos de produto; além disso, o trabalho manual vem sendo visto como uma atividade prazerosa e satisfatória ao seu produtor.

Para dar continuidade ao questionamento – Artesanal por quê? – o segundo ponto a ser investigado pode ser traduzido por tal pergunta: Por que consumir brinquedo artesanal?

Além da redescoberta do trabalho manual como atividade, o produto que dele se origina vem conquistando um público que se interessa por seu aspecto genuíno de ludicidade e, além disso, que se interessa por seu aspecto artesanal, pois suas formas traduzem, no campo visual, muito do seu processo de produção. Isto parece causar uma curiosidade nas pessoas; “como este objeto foi feito?” ou, “como este objeto funciona?” parecem ser perguntas que se fazem quando alguém se depara com um destes brinquedos. A ludicidade do brinquedo artesanal parece provir justamente de seus aspectos formais e o que eles significam – ou podem significar – de acordo com o pensamento de cada usuário. Talvez esta a característica do brinquedo artesanal seja um dos principais elementos que encante a criança, já que, no princípio da vida, ela parece ansiosa por entender como funcionam as coisas do mundo.

Por mais que se tente explicar o que é, como funciona e o que há de especial sobre o brinquedo artesanal, foge a qualquer texto a sensação que se tem quando se interage com o próprio objeto. Talvez seja por isso que, à primeira vista, pareça tão estranho um estudo sobre brinquedos. Este poderia ser mais um motivo pelo qual a função simbólica se torna tão importante no brinquedo. E, mesmo que a brincadeira não deva ser uma atividade planejada (com exceção dos jogos coletivos), em meio à atual sociedade pós-industrial e plural, os produtores de brinquedos tem certa responsabilidade quando imprimem a seus produtos características físicas que serão utilizadas por crianças como combustível para seus universos lúdicos.

Para encerrar, apesar de terem sido de suma importância para a compreensão de algumas questões sobre o brinquedo, assunto pouco recorrente no ramo da pesquisa, é perceptível que Benjamin e Brougère estão inseridos em contextos diferentes, assim como



suas formulações de pensamento. Esta questão torna-se ainda mais evidente quando ambos falam do papel do brinquedo para a brincadeira. Benjamin acreditava ser um erro pensar que o conteúdo imaginário do brinquedo direcionasse a brincadeira (Benjamin, 1984). Brougère compreende o valor do objeto na sociedade atual e acredita que o brinquedo pode fornecer características lúdicas à brincadeira, como cita no parágrafo a seguir:

Vivemos numa sociedade onde o objeto adquiriu um lugar muito importante. O brinquedo torna-se, em alguns casos, o iniciador da brincadeira, na falta de um ambiente fornecedor de instrumentos de brincadeiras, ou, também, de parceiros e, finalmente, porque a criança, como o adulto, se insere numa sociedade de consumo, onde é difícil saber porque o mundo da brincadeira deveria escapar dela (Brougère, 1995, p. 81/82).

Entre o pensamento de Benjamin e Brougère, com relação à transmissão de significados através da aparência do brinquedo, parece se encontrar o brinquedo artesanal. Pois, assim como não é igual aos brinquedos industrializados, os quais utilizam os mais variados artifícios para tornar um brinquedo “atraente” ao olhar – e talvez não necessariamente interessantes de se brincar – é um objeto planejado, que tem em vista a responsabilidade de ser transmissor de significados que não giram em torno da efemeridade e falta de afetividade.

### **Simbolismo no brinquedo, simbolismo na brincadeira.**

De fato, o que é uma brincadeira senão a associação entre uma ação e uma ficção, ou seja, o sentido dado à ação lúdica? A brincadeira não pode estar limitada ao agir: o que a criança faz tem sentido, é a lógica do fazer de conta e de tudo o que Piaget chama de brincadeira simbólica (ou semiótica). O objeto tem o papel de despertar imagens que permitirão dar sentido a essas ações. O brinquedo é, assim, um fornecedor de representações manipuláveis (...) (Brougère, 1995, p. 14).

Escrevendo sobre psicologia infantil, Piaget (1980) se reporta a uma fase de desenvolvimento da criança em que se torna possível para ela representar alguma coisa. Consiste, para o autor, em uma função de extrema importância ao desenvolvimento posterior, e por ele foi chamada de função simbólica ou semiótica (ainda que preferisse utilizar a terminologia “função semiótica”, pelo fato de que o termo “simbólico” já estivesse sobrecarregado de significados)<sup>1</sup>. De acordo com o autor, frequentemente o aparecimento desta função se dá sob a evocação da criança de um objeto ausente, e aparece entre um ano e meio e dois anos de idade.



A passagem do nível sensório-motor<sup>2</sup> para o da representação acontece através da imitação. Por isso, a imitação é considerada tão importante por Piaget ao processo de desenvolvimento da criança. Segundo o autor, ela começa com a observação da criança de gestos executados por outra pessoa, o que leva a uma espécie de “contágio” do gesto, ocasionando uma assimilação deste pela criança; após este processo, ela começa a repetir o gesto, mas desta vez pelo interesse na própria reprodução de movimentos, e assim, ela vai aprendendo vários movimentos e ações (Piaget, 1980). A importância do papel da imitação também é ressaltada pelo autor na medida em que ela atua como “instrumento de conhecimento do próprio corpo em analogia com o de outrem” (Piaget, 1980, p. 50).

Com o aprendizado da imitação, a criança se prepara para dar início à elaboração de representações, características da função simbólica. Piaget descreve esta função como sendo composta por cinco etapas, sendo que podem acontecer de forma mais ou menos simultânea. Para efeito de análise deste texto, a conceituação se dará em torno das duas primeiras. Em primeiro lugar, há a “imitação diferida”, que melhor se exemplifica através da descrição do autor:

(...) no caso de uma garotinha de 16 meses, que vê um companheirinho zangar-se, chorar e bater os pés (espetáculos novos para ela), mas somente uma ou duas horas após a sua partida, imita a cena a rir, a imitação diferida constitui início de representação(...) (Piaget, 1980, p. 48).

Em seguida há o aparecimento do “jogo simbólico”, sobre o qual o autor escreve:

A mesma garotinha inventou o primeiro jogo simbólico ao fingir dormir, sentada e sorrindo largamente, mas de olhos fechados, cabeça inclinada, polegar na boca e segurando um canto de pano, que simula o canto de travesseiro, consoante ao ritual costumeiro que observa ao adormecer; pouco depois, faz dormir o seu urso de pelúcia, enfia uma conchinha numa caixa dizendo “miau” (acaba de ver um gato num muro) etc. (Piaget, 1980, p. 48).

O jogo simbólico pode ser visto como uma “vivificação” de conceitos que a criança aprende; por isso, se manifesta de maneira simbólica – e vai firmando significados nessa etapa de grande aprendizagem. O autor faz menção a duas principais maneiras em que o jogo simbólico pode se manifestar – e a mais frequente é a que ocorre em situações de conflitos afetivos pelos quais a criança passa. Como exemplo, cita uma situação em que uma criança passa por algum “drama”, ou “cenazinha banal”, para citar os termos do autor, na hora do almoço; e algum tempo depois, a cena é retomada em uma brincadeira

com bonecas, porém com um desfecho mais feliz. Recriar uma cena com outras soluções é uma maneira de criar adaptações, dela para com o mundo e do mundo para com ela.

Outra maneira recorrente do jogo simbólico se manifestar é por interesses cognitivos. Piaget descreve este pensamento ao citar:

Uma garotinha que havia feito diversas perguntas sobre o mecanismo dos sinos, observado num velho campanário de aldeia, mantém-se imóvel e em pé ao lado da mesa do pai, fazendo um barulho ensurdecedor: “Você está me atrapalhando, não vê que estou trabalhando?” acode o pai. E a pequena: “Não fale comigo, sou uma igreja”. (...) Vê-se, por esses exemplos, que o simbolismo lúdico pode chegar a exercer a função do que seria, para um adulto, a linguagem interior mas, ao invés de repensar simplesmente num acontecimento interessante ou impressionante, a criança tem necessidade de um simbolismo mais direto, que lhe permita reviver o acontecimento em lugar de se contentar com uma evocação mental<sup>(31)</sup> (Piaget, 1980, p. 53).

Percorrendo os possíveis significados para o termo “simbólico”, de Brougère a Piaget, pode se pensar que, da mesma maneira que a brincadeira compõe uma atividade simbólica para a criança, o brinquedo, quando inserido na brincadeira, gera valores simbólicos a ela; reside nesta possibilidade uma relação entre simbolismo no brinquedo e na brincadeira. Sendo pouco percebidos ou citados os pensamentos de Brougère com relação à função simbólica do brinquedo, aqui se pode perceber como os estudos de Piaget sobre a função simbólica do desenvolvimento infantil podem reavivar os conceitos do primeiro autor. E isto se reforça, inclusive, quando se fala em brinquedo artesanal, que apresenta também um apelo simbólico da ideia de brincadeira. Arrisca-se ainda a dizer que, tanto as brincadeiras simples que surgem a partir de objetos do cotidiano a que Benjamin faz referência, como os brinquedos com valores simples, porém previamente elaborados por alguém que o projetou, podem despertar o aspecto lúdico na criança de maneira positiva.

## Notas

<sup>1</sup> Para este texto, porém, optou-se por utilizar o termo “função simbólica” quando ele se referir à etapa de desenvolvimento descrita por Piaget, tendo em vista que a preferência por esta terminologia se dá para efeito de comparação com a conceituação de “função simbólica” aplicada ao brinquedo, delineada por Brougère.

<sup>2</sup> Para maior compreensão sobre os conceitos que envolvem o “nível sensório- motor”, consultar Piaget, Jean; Inhelder, Barbel. A psicologia da criança. 6. ed. São Paulo: Difel, 1980; e Piaget, Jean. A formação

do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, c1990.

### **Referências Bibliográficas**

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação** . São Paulo: Summus, c1984. 119 p.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995. 110 p. (Questões da nossa época ; v.43)

BRYCE, Murray D. **Políticas e métodos de desenvolvimento industrial**. Rio de Janeiro: Forense, 1970.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à historia do design**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2008.

LANZ, Rudolf,. **A pedagogia Waldorf: caminho para um ensino mais humano**. 7. ed. São Paulo: Antroposofica, 2000.

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. 6. ed. São Paulo: Difel, 1980.