

**A “MIMESÍS” E O DESENVOLVIMENTO DA PSIQUE INFANTIL:
APRENDIZAGEM, EDUCAÇÃO E BRINCADEIRA.**

**EL MIMESÍS Y EL DESARROLLO DE LA PSIQUÍA INFANTIL:
APRENDIZAJE, EDUCACIÓN Y JUEGO.**

**THE “MIMESÍS” AND THE DEVELOPMENT OF THE CHILD’S
PSYCHE: LEARNING, EDUCATION AND PLAY.**

Andreza Jucelly Severina da Silva¹

Resumo: O historiador deve ensinar a seus alunos a arte de reconstituir o passado, a arte de seu ofício. E a aprendizagem está presente na paixão pela arte do ofício, na própria alegria da repetição das brincadeiras e dos jogos. Nesse sentido, a educação não deve ser compreendida como um receptáculo de regras que limitam o desenvolvimento do conhecimento. Contudo, na Modernidade o professor não recebe bons créditos, e a educação ao poucos vai sendo sucateada, transformando-se em um sistema que despreza o conhecimento crítico.

Palavras chaves: Brinquedo. Educação. Mimesís

Resumo: El historiador debe enseñar a sus alumnos el arte de reconstruir el pasado, el arte de su oficio. Y el aprendizaje está presente en la pasión por el arte de la artesanía, en la alegría misma de la repetición de juegos y juegos. En este sentido, la educación no debe entenderse como un receptáculo de reglas que limitan el desarrollo del conocimiento. Sin embargo, en Modernidad, el maestro no recibe buenos créditos, y la educación se está eliminando gradualmente, convirtiéndose en un sistema que descuida el conocimiento crítico.

Palabras clave: juguete. Educación. Mimes

Abstract: The historian must teach his students the art of reconstructing the past, the art of his craft. And learning is present in the passion for the art of the craft, in the very joy of the repetition of games and games. In this sense, education should not be understood as a receptacle for rules that limit the development of knowledge. However, in Modernity the teacher does not receive good credits, and education is gradually being scrapped, becoming a system that neglects critical knowledge.

Keywords: Toy. Education. Mimesis

Questão metodologia- teórica

Deve-se pensar na História e na educação como um conjunto, e sempre ligar um nexos entre as fontes da pesquisa, levando em consideração que parte dessa fonte foi degradada entre os anos de 1920 e 1940. O primeiro objetivo desta pesquisa visa esclarecer alguns pressupostos a cerca da educação emancipadora. Já o segundo objetivo almeja pensar na História, não como algo instrumentalista, mais como uma matéria autônoma que renega todo pressuposto positivista.

A educação na contemporaneidade sofre inúmeros retrocessos, pois as ciências humanas estão se tornando disciplinas eletivas. Apesar do percalço, o historiador deve ensinar a seus pupilos a arte do ofício; medos e paixões de uma vida voltada para a cientificidade. Em dias atuais o Estado através da Secretaria de Educação (SE) consegue exercer muitos planos políticos pedagógicos para a Educação e a História. Assim, as matrizes curriculares almejam solidificar uma chamada “educação profissionalizante” em todas as instituições educacionais, com o intuito de preparação dos jovens para o mercado capitalista. Onde fica a História nesse contexto? O discurso sobre a especialização e “educação profissionalizante” não pretendem compreender a fundo as mudanças ocorridas na social. Para a Educação, é importante construir métodos críticos para o ensino, planejando um melhor desenvolvimento da psique infantil e jovem. Tem-se que evitar os juízos de valores, algo bem criticado pelo ofício, e enaltecer mil vezes que a História é uma ciência crítica, consciente. Ressaltando, que as ciências humanas só podem ser retiradas do quadro das disciplinas obrigatórias quando sua função social é negligenciada. A História é a ciência do homem no tempo como afirma Bloch. Não se deve definir a História como uma matéria do passado, por que essa assegura um status de saber endeusado. Cabe ao historiador o dever de se afastar dos juízos de valores, e buscar respostas para a problemática do presente (*As chamadas memórias coletivas*).

Serão debatidas também as questões sobre a ficção e realidade, mimesis e educação, mimesis e História. Em suma, esse diálogo intersemióticos entre linguagem e História pode levar a compreender o passado como uma forma de representação do presente, ou encenação no presente. Nesse intuito a brincadeira, a musica, a cultura esta dentro do meandro da reconstituição do passado e das possíveis realidades que rodeiam o passado-presente. Além de destacar que através da linguagem mimética o cientista pode falar das experiências, na representação, alegorias e signos presentes no cotidiano.

A História Social trouxe muitos dados sobre a infância e a juventude. No entanto, o historiador Phillipe Áriesⁱ não conseguiu aprofundar sua análise sobre o mito e a realidade. Ele descreveu os valores da sociedade do antigo regime Frances, esboçou o contexto social da mentalidade infantil, da escola e da morte. Assim, Áries foi o pioneiro no estudo sobre a infância. Porém, o autor não aprofunda sua análise, e não problematiza para além da mentalidade.

Com o avanço tecnológico, os livros e grandes arquivos forma sendo esvaziados. Muitos estudante e pesquisadores deixaram de visitar as estantes, se acomodando com os meios de pesquisa online. Com isso, o historiador deixa de ser nômade, para se transformar em um “servo” da internet. Esse tema pode ser mais bem analisado no relato

introdutório que o historiador Marc Ferro faz em: “*a História Vigiada*”. E com progresso veio á perda da consciência – experiência da memória coletiva, o que está inserido na crise da Modernidade. Nesse contexto de crise, os indivíduos acabam absorvendo outros contextos de realidades que não contemplam sua vida, e acabam sendo cooptados por um sistema de alienação.

O debate entre ficção e realidade é denso e complicado. Por isso, é importante tomar muito cuidado quando for falar de linguagem mimética e sua discrepância entre falso e verdadeiro. Vamos analisar a “realidade” enquanto produto de reprodução do fetiche dos meios técnicos de comunicação. No entanto, essa realidade construída com a finalidade de coagir o individuo a comprar ou a escamotear seu eu interior crítico, e isso não pode ser contemplado como um símbolo de criatividade e sim por uma maneira de realidade estereotipada. Igualmente, o brinquedo, o livro e a História se transformam em ferramentas ultrapassadas Modernidade. A “realidade” propagada pelas mídias não carregam narrativas históricas-ficcionais das experiências dos indivíduos. Muitas vezes, as propagandas abordam “culturas” que não estão presente no cotidiano dos telespectadores, pois em sua maioria visa eleger o fetiche da mercadoria. E em contrapartida, as representações de narrativas ficcionais mostram as inúmeras experiências das pessoas. Desta maneira, o conceito de mimesis pode ser utilizado nas abordagens sobre a narrativa ficcional, renegando toda e qualquer relação com os meios de comunicação e sua produção alienada. Na mimesis, a figura da criança/historiador é interessante, por que o brinquedo/ fonte histórica desperta a autorreflexão.

O historiador deve olhar além das fontes. Ele terá que compreender o brinquedo através das práticas sociais de uma determinada sociedade, “entendendo as práticas como representações subjetivas e objetivas”. A educação e o pensamento histórico fazem parte da concepção de mundo de muitos grupos sociais. Cada escola histórica objetivava construir, de maneira teórica ou não teórica, a História como disciplina, considerando o contexto histórico da época. Tem-se como exemplo, a escola Metódica, o Positivismo, e Historicismo, o Marxismo. A Historiografia oficial (Positivista) deu muita credibilidade aos relatos escritos, e negou todo relato oral. Contudo, foi a partir da escola dos Annales que a literatura, o fantástico e os relatos orais ganharam maior visibilidade. Como exemplo, há a valorização da memória coletiva em “Os reis taumaturgos” de Marc Bloch. Este livro mostra o imaginário social acerca do poder de cura que os reis detinham sobre as enfermidades. Essa representação imaterial esteve distante da visão de narrativa histórica da Historiografia oficial por muito tempo.

A obra fantástica distorce o real, transformando as regras e as condutas sociais em um jogo quebra-cabeça. É através do relato ficcional que os indivíduos conseguem experimentar seus desejos e sonhos, podendo se libertar da “realidade” caótica da Modernidade. Esse mundo fantástico esta presente na imaginação das pessoas, e nele não há a barbárie ou alienação. Ressaltando que a “realidade” na modernidade se apresenta como uma reprodução ideológica da barbarização, que não tem a finalidade de esclarecer os problemas do mundo para os indivíduos.

Mimesis e educação: abordagens importantes

O que é a mimesis, e em que sentido ela relaciona-se com a História, o jogo e a educação? Para Platão² a mimesis significa “imitação” ou cópia da natureza. Percebe-se na passagem sobre o “mito da caverna” que existe uma contradição entre o conhecimento e o homem. Ainda assim, o sonho habitava no interior humano e a vontade de se libertar das correntes da escuridão. E foi a partir do autoconhecimento que o homem se liberou da alienação. Em “*a poética*”, Platão afirma que os artistas ludibriavam os jovens, crianças e velhos. E para ele a mimesis significa a imitação ou cópia da natureza, cabendo apenas a retórica o belo modelo de criação. Já os artistas não estavam incluídos, ele era ridicularizado e sua obra renegada na chamada Paidéia ou cidade justa. O filósofo olha com pessimismo para a mimesis, Por que para ele os contos copiam histórias negativas sobre a natureza e os deuses, servindo de justificativa para as pessoas realizarem as suas maldades. É importante salientar que o pensamento negativo mimético não pode ser acrescentado no estudo sobre a História e Educação, pois poderia limitar a visão sobre as práticas e representações culturais dos indivíduos. É melhor contemplada a visão platônica da mimesis quando ela se refere as “realidades” simuladas pelos meios técnicos de comunicação. Porém, deve-se considerar o contexto histórico- social que essas abordagens se encontram, porque Platão falava de um projeto de educação na Grécia antiga, e as reproduções alienadas dos meios técnicos de comunicação ocorrem na Modernidade.

Aristóteles³ não aceitou a visão negativa de Platão sobre a mimesis. Ele acreditava que a arte e os contos poderiam reconstituir “possíveis verdades preestabelecidas”, dando autonomia ao artista. Talvez, o termo “verdade preestabelecida” possa ser substituída. Provavelmente, esse conceito seja um pouco confuso para os leitores. A representação mimética depende da intenção criativa dos sonhadores, para isso Aristóteles explica que a mimesis desperta o prazer nas pessoas e estimula a aprendizagem:

Ao que parece, duas causas, e ambas naturais, geraram a poesia. O imitar é congênito no homem (e nisso difere dos outros viventes, pois, de todos, é ele o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções), e os homens se comprazem no imitado. Sinal disto é o que acontece na experiência: nós contemplamos com prazer as imagens mais exatas daquelas mesmas coisas que olhamos com repugnância, por exemplo, [as representações de] animais ferozes e [de] cadáveres. Causa é que aprende não só muito apraz os filósofos, mas também, igualmente, aos demais homens, se bem perante as imagens:olhando aprendem e discorrem sobre o que seja cada uma delas, [e dirão], por exemplo “este é tal”. Porque, se sucede que alguém não tenha visto o original, nenhum prazer lhe advirá a imagem, como imitada, mas tão-somente da execução, da cor ou qualquer outra causa da mesma espécie

(ARISTÓTELES, IV, Pág 27)

Walter Benjamin escreveu que a mimesis está associada ao processo de criação e representação da vida dos indivíduos, estando no ato de transformação de figuras inanimadas para animadas, e que através da linguagem nomeia as coisas e os objetos. Concordando com Aristóteles, Benjamin afirma que a mimesis significa a representação pela diferença da natureza, e que essa linguagem está relacionada com o aprendizado infantil. E como Aristóteles, Benjamin acredita que a mimesis significa a “representação do que poderia ser” e também está referido ao campo da verossimilhança entre objetos, seres e as palavras.

Walter Benjamin⁴ em “Doutrinas das semelhanças” fala que para compreender os saberes ocultos devemos lançar um olhar mais aprofundado sobre a esfera das “semelhanças” existente entre as coisas e os objetos, também observando os processos de formação de cada semelhança. Ele destaca em seu escrito que a natureza consegue criar espontaneamente semelhanças, e que o homem desde o seu nascimento carrega consigo uma forte capacidade de reconhecer as analogias criadas. E não para aí, a própria linguagem mimética está envolvida no processo de desenvolvimento da psique infantil, como também nas práticas culturais das sociedades antigas e atuais. É essencial destacar que as principais passagens trabalhadas sobre a educação e a mimesis em Walter Benjamin encontram-se no livro Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a brincadeira. Encontram-se também as abordagens sobre as cartilhas lúdicas desenhadas por Sidmann Freud, sobrinha de Sigmund Freud.

A faculdade mimética está relacionada ao sentido ontogenético e filogenético. No sentido ontogenético, a mimesis se refere à evolução da espécie como um todo, e o sentido filogenético está referida à evolução humana. Esta última pode ser associada à evolução da linguagem onomatopáica, gestual e a brincadeira. A representação do brinquedo e do livro infantil atravessa a dimensão mágica, como exemplo: as antigas bonecas de madeira e de palha da Idade Média, que as senhoras e crianças tinham como forma de passar tempo⁵. Essas bonequinhas de madeiras ou de palha poderiam estar unidas a práticas da feitiçaria ou ao vodu, cabendo a esses brinquedos domésticos o sentimento de mistério e medo. Walter Benjamin trabalhou com detalhes, destacando a importância da boneca em miniatura no ensaio sobre o “Elogio a Boneca” e em “Chicheleuchlaucha”. Philippe Ariès em “História da Criança e da Família”, destaca os jogos e as brincadeiras no cotidiano francês do século XVIII, e as contradições da juventude. O autor relata que foi a partir do crescimento da burguesia e do imaginário sobre vida do trabalho que as brincadeiras e os jogos passaram a ser exclusivamente incluídas ao mundo infantil. E ainda, para dificultar a pesquisa, existem pouquíssimas fontes primárias sobre a História da Juventude, escassez que impede o trabalho de reconstrução da mentalidade do jogo pelo mundo.

O que é a dimensão mágica? A dimensão mágica está no ato de nomeação e representação dos objetos e seres, se inserindo nesse campo a própria astronomia, a dança, a música e a aprendizagem (semelhanças extra-sensível e sensível). Como característica,

na astronomia existe uma possibilidade de relacionar as características humanas com as posições das estrelas, ao passo que essa relação pode ser mais bem compreendida através da magia. No caso da dança, da música e do aprendizado infantil, as semelhanças sensíveis existentes entre a representação do corpo e as palavras são mais perceptíveis do que as representações extra-sensíveis da astronomia. Destacando que na cabeça da criança as palavras podem ter inúmeros significados. Mas, na visão dos adultos essa compreensão é limitada.

Qual a utilidade das brincadeiras para as crianças e os jovens? É através do estudo filogenético do comportamento mimético que se obtém a resposta a esta pergunta, portanto deve-se caminhar para além do conceito contemporâneo de semelhança, só assim poderá entender que a humanidade conhece apenas um campo micro do campo macro nomeado. Ainda há um universo denso que não foi nomeado pelo homem, e as coisas e os objetos deste mundo podem ter inúmeros significados. O conceito contemporâneo de semelhança vê a linguagem expressiva como um fator único, enxergando apenas a superfície de um corpo não nomeado. Todavia, o homem percebe apenas as pequenas semelhanças existentes entre os objetos e a fala, ao passo que, é o homem que através da língua consegue nomear e dar significado às coisas do mundo.

Ferdinand de Saussure⁶ enfatiza o caráter arbitrário da linguagem contemporânea. Na sua visão existe uma relação de conveniência entre signos e objetos. Essa arbitrariedade entre signos e objetos pode estar associada à falta de compatibilidade entre ambos, e as nomeações dos objetos podem estar estreitamente relacionadas a uma adequação interna ou algum tipo de acordo entre o nome e a essência do objeto. É importante frisar que Benjamin esclarece que a própria natureza projeta semelhanças entre os seres e a sonoridade, e que o campo mimético é vasto. E os indivíduos são dotados da capacidade suprema de projetar semelhanças entre a natureza e as palavras. Assim, existe uma adequação entre o som que a natureza produz e a escrita humana. O problema da arbitrariedade da linguagem contemporânea pode ser estudado através da evolução da linguagem, do estudo sobre a faculdade mimética e o campo das semelhanças. Historicamente essa arbitrariedade é mais bem compreendida na atualidade. Em suma, existe um destaque especial na teoria da “comunicação de massa” e a sociedade industrial. Contudo, os signos propagados pelas mercadorias não esboçam possíveis realidades entre as pessoas, e daí surge a chamada crise de identidade, e a História entra em paradigma, porque passa a ser vigiada pelas telecomunicações. A crise do capitalismo não foi abordada por Ferdinand de Saussure. Ele poderia explicar com mais profundidade o problema da falta de consciência dos sujeitos, em decorrência da linguagem da economia, da política e pela “consciência alienada”.

O problema em torno do caráter arbitrário da linguagem se originou a partir da discussão dos filósofos gregos Platão e Demócrito. Este último foi considerado como o primeiro filósofo a defender o caráter arbitrário da linguagem, através de três objeções: 1- Muitos dos objetos possuem nomes diversos, sendo portanto, adequado sustentar que

existe uma impossibilidade de pensar na tese sobre a conveniência, 2- Alguns nomes têm múltiplas significações, como isso é refutável pensar que existe uma relação de motivação ou transparência entre ambos; 3- por último Demócrito sustentava que os objetos não possuíam nomes próprios⁷. Platão discorda da negligência em que Demócrito estabeleceu a relação humana com a natureza, em especial sobre o ato de denominação do homem para os objetos. Pode-se destacar que o erro de compreensão sobre a arbitrariedade da linguagem esta ligado ao estudo da relação entre a essência do objeto e as palavras, na medida em que existe uma adequação interna ou algum tipo de acordo existente entre as palavras e os objetos da natureza. Com o passar do tempo a mimesis perdeu o seu espaço de autonomia devido ao avanço da ciência e do crescimento científico. Então, ao longo do tempo a mimesis passou por um processo de metamorfose, como exemplo: a astronomia se viu limitada pela ciência numérica. Entretanto, existe um amontoado de relato histórico sob os escombros, que o positivismo e o progresso científico negligenciaram. Tenta juntar os relatos sobre a brincadeira dos jovens é uma tarefa que exige muita sensibilidade dos historiadores. E ele deve escutar as vozes dos silenciados, buscando sempre entender as praticas sócias como uma manifestação objetiva e subjetiva, interpretando cada signo e atribuindo um sentido a cada relato.

Como relacionar os traços da personalidade humana com a posição dos astros? A única forma de relacionar as posições dos astros com o nascimento de uma criança esta através da linguagem extra-sensível. Porém, existem poucos estudos históricos sobre isso. As reflexões a respeito da faculdade mimética ficaram atreladas apenas ao campo sensível, isto é, ao estudo da linguagem onomatopaica e gestual. Já a relação entre a escrita e a fala está associada ao campo das semelhanças sensíveis, e também como um processo de manifestação na atividade de quem escreve, assim: Assim: ““A escrita transformou-se assim, ao lado da linguagem oral, num arquivo de semelhanças, de correspondência extra-sensível.”” (BENJAMIN, Walter. 1996. Pág 111). Com avanço da ciência e da tecnologia, a mimesis acabou sendo restringida ao campo da aprendizagem e das mídias especializadas nos estudos sobre a astrologia e aos signos astrológicos. Lembrando que o avanço dos meios técnicos de comunicação, o professor passou a enfrentar algumas dificuldades em seu estudo e o pensamento histórico cultural teve que processar as novas mudanças no cotidiano. Tem-se o percalço das estereotípias conservadoras e o juízo de valor, muitas vezes com temas polêmicos que ficam revirando a falácia da moral e bons costumes. Inclusive, a própria escola com o avanço da tecnologia passou a se inserir na sociedade como um reduto de ensino profissionalizante, isso por que essa instituição passou a atender as inúmeras demandas do Estado e das industriais capitalistas. Negando esse cenário, o Historiador e os professores devem agir de maneira cooperativa para que não se iludam com as vastas regras institucionais, pois o conhecimento não pode se limitar com a repetição constante dos juízos de valores ou aos castigos rotineiros. E desta maneira, a criança não é um ser passivo que está apenas sob as ordens do professor, visando apenas “imitar” ou copiar as ações dos seus mestres.

Como é entendida a aprendizagem infantil? A comunicação gestual rudimentar favoreceu desde o princípio o desenvolvimento da linguagem onomatopaica e articulada, vinculada também com a maturação do sistema neuro motor humano, Como por exemplo: se vê maturação do cérebro das crianças e a gesticulação da mão do bebezinho. Desta maneira, o processo de aquisição primária da linguagem esta descrita junto ao desenvolvimento da psique infantil.

O estudo sobre a aprendizagem infantil é irresistível e miraculoso, porque percebe que a aprendizagem das crianças e dos jovens não se apoia a um sistema convencional de regras formais. Sendo assim, a criança não copiar com exatidão ou segue ao pé da letra as regras verbais da cartilha pedagógica conservadora. A criança não é passiva ou alienada perante as mensagens fabricadas pelos seus pais ou professores, porque ela consegue ressignificar as atividades pedagógicas e permanecer ativa no seu processo de aprendizagem linguístico - gestual. Nesse sentido, a criança é considerada um ser precoce e muito inteligente, e em toda a sua infância consegue compreender o mundo a sua volta através da imaginação. A respeito disso, Monod disserta que:

Logo no início (por volta de 18 meses), a criança pode ter um estoque de uma dezena de palavras que emprega sempre isoladamente, sem nunca associá-las, mesmo por imitação. Mas tarde, ela associará as palavras por duas, três, etc., segundo uma sintaxe que também não é repetição ou imitação da linguagem adulta.(MONOD,1972, pág 151)⁸

A criança pequena tem muita facilidade de aprender, pois ela consegue absorver rapidamente novos conhecimentos através dos jogos linguísticos e das associações entre palavras e objetos. Em contrapartida, um adulto não consegue absorver todas as informações que transitam no seu cotidiano, isso devido ao estresse que a vida do trabalho proporciona. A aquisição da linguagem na vida das crianças passa pelo processo embriológico e epigenético, que é o auto grau da capacidade cerebral infantil de absorção das novas informações. Destacando as afasias, traumas ou sons e as palavras incompletas que são mais comuns nas crianças e pode prosseguir até a juventude.

Por que o adulto sente dificuldade em aprender outros idiomas? A aquisição primária da linguagem está associada ao processo do desenvolvimento epigenético infantil. Compreende-se que a maturação do cérebro humano se inicia a partir do nascimento e vai sendo finalizada na puberdade, e a fase do desenvolvimento neural e do córtex cerebral depende muito das funções cognitivas, tem-se como exemplo: o uso da mão dos bebezinhos para gesticular os sons que são produzidos pela natureza. Nos primeiros anos de vida do bebezinho, é notado que ele consegue absorver com muita facilidade outros idiomas, visto que cérebro ainda está em processo de maturação e o aprendizado das criancinhas ultrapassa a visão da educação que se sustenta na pratica do “decoreba”. Os jovenzinhos entendem o mundo de maneira diferente, podendo transformar as tristezas num mundo colorido, sempre buscando a felicidade do ato de refazer das historinhas infantis. Nesse intuito, a mimesis proporciona a liberação do

imaginário infantil através da dança, da música, dos jogos e dos brinquedos. A criança consegue dar vida às palavras e aos brinquedos, por isso que Benjamin considera que a brincadeira faz parte da escola da faculdade mimética.

A mimesis em Walter Benjamin também se refere ao universo da magia e das representações que estão destacadas nas brincadeiras infantis. Entretanto, é importante enaltecer que o adulto tem muita dificuldade em aprender uma língua estrangeira, isso devido à maturação total de seu cérebro e a vida fatídica do cotidiano. Há uma maior flexibilidade e harmonia no aprendizado infantil, destacando principalmente os três primeiros anos de vidas dos bebezinhos. Nesse período, a capacidade cognitiva do bebê está em alta, e seu sistema nervoso consegue transmitir rapidamente as informações novas para o cérebro. Depois que as informações chegam ao cérebro dos bebezinhos, em seguida as mensagens são configuradas e transmitidas para o corpo como forma de comando. Quando a caixa craniana está em processo de maturação, o cérebro recebe e absorve quase todas as informações aprendidas. Porém, o adulto por já ter um cérebro maturado não consegue absorver todas as informações que são proporcionadas pelo seu cotidiano. Sendo assim, o entendimento e compreensão de outro idioma para um adulto pode ser mais lento.

O linguista Jakobson afirma que a aquisição primária da linguagem infantil está referida a um princípio denominado de “contraste Máximo” presente nos primeiros anos de vida dos bebezinhos. Assim: “os primeiros fonemas adquiridos se caracterizam por oposição muito acentuadas que se iriam atenuado em relação aos demais ao longo do processo evolutivo” (APUD, GOMES, Penna. 1970. Pág 68). Como exemplo, Jakobson ressalta que as primeiras palavras apreendidas pela criança são as letras A e M. Desta maneira, ambas podem corresponder ao fonema afásico Mamã. É importante salientar que existe uma grande diferença entre o som concebido pela criança e a realidade, e essa contradição presente no processo do aprendizado infantil esta presente na mimesis, no que tange o reino das correspondências e ao “contraste Máximo”⁹. Por isso que Benjamin esclarece:

as semelhanças percebidas conscientemente- por exemplo, rostos – em comparação com as incontáveis semelhanças das quais não temos consciência, ou que não percebidas de todo, são como pequena ponta do iceberg, visível na superfície do mar, em comparação a poderosa massa submarina (Walter, 1996. pág 109)¹⁰.

A citação acima esclarece que assim como no processo de aquisição primária da linguagem, a mimesis circula pelo universo das semelhanças e das correspondências existentes entre as palavras e o som. No entanto, os indivíduos conseguem visualizar as poucas semelhanças que a natureza propaga, devido a existência de um universo imenso que ainda não foi estudado pela humanidade, como exemplo: o centro da terra e os sistemas estelares. Na brincadeira infantil, os escombros e os jardins viram arquitetura para uma nova construção. Então, pode-se afirmar que o imaginário infantil acelera o

processo da aquisição de novas palavras, que podem também ter inúmeros significados para os juvenzinhos.

Retornado a discussão sobre a aprendizagem e a aquisição da linguagem verbal para as crianças, tem destaque que esse processo esta estreitamente vinculada ao uso constante da mão do bebezinho, que estabelece com o movimento do corpo os sentidos das coisas a sua volta. Esse mando corresponde às necessidades do falante e o tato representa os comentários que este falante faz sobre o mundo. ““Nos primeiros dois meses de vida, os nenês emitem todos os sons da linguagem humana (...)a criança gradualmente se torna capaz de produzir vários sons”” (APUD GOMES, Antônio Penna. 1970. Pág 69). Desde que as vogais abertas e brandas são faladas com maior frequência durante e depois da alimentação das criancinhas. Elas percebem os sons de maneira mais branda e forte e podem acompanhar esta sonoridade através do movimento do corpo. Esse fator é chamado de “recompensa secundária” ou de elementos manifestos.

André Ombredane¹¹ distingue cinco diferentes usos da linguagem que aparecem ao longo do desenvolvimento da psique humana, tendo assim: 1- o uso afetivo; 2- o uso lúdico, 3- o uso prático, 4- o uso representativo e 5- o uso dialético. O uso afetivo da linguagem é caracterizado pelas ações espontâneas das crianças, que também possuem duas especificidades. Primeiro, com a indeterminação do signo verbal, permitindo que a criança se expresse através do movimento do corpo e com as palavras, e a segunda especificidade está relacionada com a aplicação das palavras em diversas situações na vida da criança. O uso lúdico da linguagem esta conectada com a emissão sonora provocada pela criança pequena, caracterizada pelas repetições ritmadas e as lalações. Segundo Ombredane o uso da linguagem tem como finalidade facilitar a ação do processo de desenvolvimento da psique infantil. A criança aprende com o meio social, construindo e desconstruindo a sua própria realidade.

Como é entendida a visão infantil para o brinquedo? Benjamin em *rua de mão única* fala da criança que vive em constante construção e desconstrução de suas brincadeiras. Mas, a família e os professores não visualizam a criança como um sujeito em constante transformação. É no canteiro de obras que existe o material necessário para se pensar a respeito da brincadeira infantil, e esse material subjetivo pode ser uma escada torta, uma boneca de marionete de olhos estranhos ou a areia da praia. A criança esmigalha as regras dos adultos e monta um novo cenário para as suas histórias. Entende-se que os pedagogos devem compreender e respeitar as brincadeiras, livros e bonecas infantis como objetos necessários para a interpretação/ compreensão da psique das crianças. Os psicológicos não podem visualizar apenas os livros de estudo do neurônio ou fisionomia do corpo humano, mais buscar interpretar o mundo dos objetos que chamam a atenção das criancinhas. Com as brincadeiras, os pequeninos adquiriram a autonomia e autoconhecimento sobre o mundo. Considerando essa objeção Benjamin relata que: ““Neles, estão menos empenhados em reproduzir as obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas

brincadeiras, uma relação nova e incoerente”” (BENJAMIN, Walter.2002. pág 104). Por isso, que o boneco moderno não se enquadra no cenário das brincadeiras infantis. Esse boneco não permite que a criança imagine como eles foram confeccionados, e acabam limitando as brincadeiras. Ressaltando que esses brinquedos que comem e dormem, apenas reproduzem as atitudes dos adultos, e não conseguem penetrar na imaginação da menina e do menino.

A criança que brinca, lê, rabisca e dança, aprende repetindo as brincadeiras. O menino que chegou atrasado à aula fica apreensivo, sabendo que provavelmente será castigado. Mas quando ele se aproxima da porta, começa a imaginar que o professor é uma roda de moinho, que está trabalhando constantemente. Os seus colegas assistem a chegada do menino atrasado, pedindo em seu semblante que o ele fique de castigo. Cada passo do menino causa um barulho imenso, como se ele pedisse que o professor o percebesse. Em contra partida ninguém repara que o rapaz está triste. Assim, o garoto é encarado como um ser invisível. Benjamin diz que não existe bênção nenhuma nessa história, pois nela não existe um coletivo empenhando em fornecer materiais para a liberação do imaginário infantil (da representação, da magia – mimesis), e sim um lugar que inibe o sonho e a criatividade de seus aprendizes. Já em “criança desordeira” imagina a desobediência como um ato de coragem e de inteligência. Destacando que a criança não copiar inúmeras vezes a mesma atividade. Mas, recria vários jogos de palavras. Ela consegue aprender com as associações e nomeações miméticas de cada palavra inventada. Cada pedra, e borboleta recolhida pela menina se transformam em um álbum de coleção. Coleção esta que pode revelar a verdadeira paixão para garotinha, o desejo de ser uma pesquisadora maníaca. ““Mal entra ela na vida e já é caçador. Caça os espíritos cujos vestígios fareja nas coisas; durante os quais o seu campo visual permanece livre de seres humanos”” (BENJAMIN, Walter. 2002. Pg 107). A menina configura sua brincadeira em coletivo, representando novos enigmas. Emblemas que se apresentam no cotidiano e no subconsciente de quem está brincando, e mimeticamente á criança é associada como um herói de suas brincadeiras. A menina não é mentirosa, na realidade ela atribui nomes verdadeiros para cada criatura que imaginou. Como num sonho, a criança não visualiza o mundo a partir de uma essência física imutável. Entretanto, ela observa o mundo como se estivesse em decomposição, se transformando em nômade de sua brincadeira. A jovem transforma a sua casa em zoológico, cena policial, um museu de suas brincadeiras. Ela sabe que cada parte da sua casa tem brechas especiais para que possa guardar os seus achados, cada peça de sua casa é uma alegoria do sonho que tivera, e sabe que esses objetos podem estar vivos.

Consideração ao jogo, o brinquedo e a brincadeira

A relação entre o Passado e presente: A relação do passado e presente na História pode ser estudada através da memória coletiva e a mimesis. Quando alguém libera suas emoções e sonhos, consegue também se soltar das amarras da alienação e da ideologia midiática, e essa liberação de criatividade faz parte do cotidiano: Educação,

conhecimento e pensamento. A criança se apropria das memórias do cotidiano e depois as transformam de maneira alegórica. Nesses termos, o passado se apresenta como uma reminiscência das experiências dos indivíduos, daqueles escamoteados pela poeira do tempo, cabe, portanto ao historiador resgatar os relatos dessas pessoas.

O passado não está morto, e o presente não deve negligenciar as experiências humanas. O historiador deve navegar nas entrelinhas do tempo e atualizar as narrativas sobre os “momentos” e “acontecimentos” históricos vivenciados numa suposta cultura-sociedade. Mas, esse messias na visão benjaminiana deve escrever o relato humano através de imagens, do escombro, do que poderia ser. Assim, as experiências dos vencidos podem ser resgatadas.

A criança/historiador percebe as ebulições de momentos anteriores e não sente medo de perguntar sobre suas vastas lacunas. O historiador navega nas representações das experiências do passado, e também se questionar sobre seu presente, ele levanta seus porquês, negando a serialização e a ideologia midiática. No entanto, o historiador tem muito que aprender com as crianças. Só assim, ele poderá compreender a dinâmica do cotidiano, a educação e o conhecimento histórico.

O jogo e a brincadeira: Interpretar jogo e brincadeira é de suma importância para poder compreender um pouco a relação da criança com seus brinquedos. O brinquedo criado pelo adulto se transforma em matéria principal dos jogos e passatempos das crianças. Ressaltando que os brinquedos foram inventados pelos adultos com objetivo de ser o passatempo de suas tarde fatídicas, ao mesmo tempo, o material capaz de projetar uma imagem da vida cotidiana dos mais velhos na cabeça das crianças. Poder-se-á entender neste tópico o jogo e a brincadeira em dois momentos. O primeiro aponta o nascimento da consciência sobre a infância nos séculos XVII e XVIII, período esse que para Benjamin é destacado por ter o primeiro exemplar do livro lúdico infantil. O segundo momento que fala como os adultos assistiam aos jogos, e do abandono deste nos séculos XIX e XX.

O jogo também se caracteriza por ser uma atividade cultural que ultrapassa os limites da força física, por isso que existe nas brincadeiras algo determinante e significativo, podendo ir além da necessidade da vida, como: a ação de “instinto” de místico. Um individuo sente prazer quando esta brincando, como um bebezinho que compreende o mundo a sua volta a partir de seus gestos e sons. Ele sente prazer pelo objeto “imitado”, e gradamente consegue representar seus sentimentos. As criancinhas criam seus jogos e suas regras no subconsciente, depois coletivamente as brincadeiras são resignificadas. Assim, o brinquedo, o jogo se transforma em indicadores de caminhos, servindo de ponte para o imaginário infantil. Quando um jovem brinca consegue criar possíveis representações da realidade, e ainda podem associar o movimento e seus corpinhos com o som propagado pela natureza (Onomatopeia). O movimento da mão do bebezinho é um exemplo de como a criança dá significação às coisas e objetos a sua volta, além acentuar o desenvolvimento da capacidade cognitiva dela. Em troca, a mãe entende que o choro e

o movimento do corpo do bebezinho podem significar que o bebê esta com fome, doente ou suja. Mas, a criança pode estar querendo dizer outra coisa, ela pode estar cantando, pulando, dançando e desejando que sua mãe conte alguma historinha de ninar.

Pode-se interpreta o jogo como um processo que constitui a preparação dos jovens para as futuras que serão exigidas em suas vidas. Ainda, a atividade lúdica se caracteriza por ser um exercício de autocontrole que estimula o desejo pela competição, trazendo consigo a natureza da intensidade, a fascinação mutua de seus participantes. Salientando que o jogo não pode ser estudado a partir de uma análise que totalize os sentidos que as brincadeiras proporcionam aos seus praticantes¹². Enxergar a brincadeira unicamente apenas com a visão de um adulto que visa algum joguinho pode limitar as interpretações a cerca das atividades lúdicas infantis. O brinquedo foi criado para a criança, porém ela jamais será obrigada a brinca com um adulto.

As brincadeiras infantis não carregam pressupostos lógicos ou racionalistas, pois mimeticamente o brinquedo se torna um indivíduo imaginário. Esse boneco de madeira se transforma em um menino, e a criança alegoricamente vira um herói de suas historinhas. Como alguém pode explicar as alegorias e metáforas dos jogos infantis? Pode-se entender as brincadeiras dos jovens a partir da faculdade mimética.

O passa tempo esta presente na vida humana desde o princípio da História da humanidade. Pode-se-ia afirmar que a aquisição da linguagem verbal para as crianças estão associada às brincadeiras, ao jogo e as lalações, como exemplo: as grandes civilizações arquetípicas perceberam que através do jogo existia a possibilidade de ascender através do poder da comunicação, do ensinamento e do comando. Em desta que “*“É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito”*”(HUIZINGA.2000.pg 5). E é através desta designação que a criação da linguagem verbal aparece nas brincadeiras, e a figura metafórica dos hieróglifos representados por alguns indivíduos podem vir a ter inúmeros sentidos e significados.

O folguedo não pode ser entendido apenas como uma simples antítese entre a loucura e a seriedade, verdade e falsidade, por que o jogo também é a herança da cultura material e imaterial de uma sociedade. Assim, a música, o corpo, as brincadeiras e os jogos são representações miméticas das crianças e dos jovens. O ato de se divertir traz para os indivíduos uma sensação de liberdade, sendo real e irreal, por isso que a criança sai temporariamente do mundo real através de sua imaginação, podendo criar com os seus desenhos e rabiscos outras possíveis realidades. Contudo, é importante esclarecer que a relação entre seriedade e liberdade no jogo pode ser questionada, Pois na modernidade, os meios técnicos de informações obliteraram suas intenções para poder alienar os indivíduos. Os arquivos nacionais do Estado deixaram de ser visitados pelos pesquisadores, e a internet se transformou em um canal de armazenamento de fonte. É claro, a memória virtual não impedi as fraudes documentais, muito pelo contrario, as

práticas sociais ficam vigiadas pelas ideologias de mercadoria, e o folguedo também se metamorfoseia em fetiche do mercado consumidor.

O “faz de conta” na brincadeira afasta o sentido de seriedade. Mas, cada jogo tem seu aspecto de seriedade, a imaginação das pessoas captam cada regra e aprendem em coletivo. Quando a criança brinca consegue absorver as regras do jogo, e em seguida busca meticulosamente se afastar delas. Assim, a visão de Benjamin sobre a brincadeira consegue interpretar profundamente a relação da mimesis e o aprendizado infantil. Pois, entende que a alegria, o faz de conta, e a criação faz parte da linguagem mimética. A criança tem liberdade de criar suas próprias regras, e estabelece a dinâmica de seu jogo a partir de suas necessidades, podendo entender com maior dimensão a beleza e a tristeza do mundo. No geral ela finge ser o herói que lutou contra o vilão, e no final da aventura acaba salvando a cidade. Desta maneira, os pequeninos conseguem viajar entre o prazer e o perigo, acreditando piamente que sua representação e criação são reais.

Para os adultos os jogos têm outro sentido, passando a ser insignificante ou uma atividade dispensável. Com o cotidiano da vida e do trabalho, o adulto acaba ficando sem tempo para brincar com seus filhos, deixando de se interessar até com a aprendizagem deles. Entre os séculos XIX e XX, com o progresso científico, a educação passou a ser profissionalizante. Provavelmente, exista uma maneira de barrar a alienação. E uma delas é através do jogo e da poesia, por que os indivíduos que usam palavras alegóricas para romper com as ideologias modernas, podem entender o outrem. E dessa maneira, representar as memórias das pessoas. Simbolicamente, o brinquedo representa o cotidiano de uma suposta sociedade, tendo até mesmo uma função social. Em compensação, na Modernidade o brinquedo passou a ser o objeto principal de propagandas midiáticas, retirando o místico e o oculto de pecinha lúdica. É importante salientar que a indústria de brinquedos em meados dos séculos XIX e XX visava apenas o lucro.

Por que os adultos se afastaram dos brinquedos e de algumas brincadeiras? A resposta a este questionamento esta nos ensaios “*História cultural do brinquedo*” e “*Brinquedo e brincadeira*” de Walter Benjamin. Fica evidente nesses ensaios que o distanciamento do brinquedo para o adulto foi acarretado com o advento do capitalismo e da produção em massa dos utensílios infantis. A madeira e a palha foram substituídas por materiais baratos e, o brinquedo confeccionado por um material sofisticado não tinha como objetivo de distanciar o cotidiano das pessoas, mais de servir apenas como produto replicado das mercadorias. Entretanto, os minúsculos bonequinhos forma inventados pelos adultos para atender a seus anseios, e a criança deveria imitá-los para poder se inserir no mundo dos senhores e senhoras. Felizmente, os jovens não observavam os bonecos como algo casual, eles atrelavam o brinquedo ao mundo mágico e alegórico.

Os brinquedos antigos descendem da indústria doméstica, isto é, os artesãos camponeses tinham como ofício a fabricação das bonecas de porcelanas, as bonecas de palha e as lindas bonequinhas de madeira. Os mestres artesãos escolhiam, na maioria das

vezes, a madeira como material privilegiado de suas produções, isso por que a madeira era um material que absorvia facilmente todas as cores. Destaca-se que as cores chamativas, alegres ou claras despertavam a fantasia das crianças e as impulsionava para as atividades coletivas. Esses brinquedos antigos eram bem compreendidos pela criança, diferentemente dos brinquedos produzidos pela indústria moderna. Uma boneca gigante de plástico que fala e come sozinha não consegue chamar a atenção das crianças. Mas, a indústria de artigos infantil Moderna acreditou que a criança é um ser inocente, que necessita do auxílio de alguma pessoa adulta para poder aprender algo novo. Nesses termos, a boneca só poderia ser entendida como um instrumento utilizado pela indústria cultural para poder manipular as meninas e os meninos, todavia a criança jamais irá se sentir confortável com um objeto que faz tudo. Já os brinquedos produzidos em palha ou em madeira conseguem prender a atenção da criança. Quando a criança olha para um boneco de madeira, imagina como cada peça foi confeccionada e em seguida, ela dá vida ao brinquedo. Benjamin faz um alerta para todos os artesãos e produtores de artigos infantis, afirmando que a visão esquematizada do brinquedo e a sua criação elaborada jamais despertará a atenção das crianças. O camponês deverá perceber que o brinquedo é um material por excelência que chama a atenção dos pequeninos e, ao mesmo tempo se transforma em um indicador de caminhos para a criança pode criar seu mundo de fantasia e reviver suas experiências. Na imaginação dos juvenzinhos, os brinquedos se caracterizam por serem misteriosos e alegóricos, visualizando o perigo e seus medos. Ressaltando que se um indivíduo não tiver uma infância produtiva; (não conseguirá contar suas experiências coletivas e individuais para seus antecessores). Por isso, sentirá medo de brincar no mar e não irá levar seus filhos para a praia. Quando os jovens estão brincando podem encarar seus medos e aflições. Benjamin afirma que os belos brinquedos alemães encontravam-se na maioria dos países europeus. Tendo como destaque principal os brinquedos, como: os minúsculos reinos das bonequinhas, as famosas casinhas de caixa de fósforos camponesa, a arca de Noé. Esses bibelôs eram vendidos para os adultos, servindo de passatempos para eles.

A produção de brinquedos russos era pouco conhecida e ainda não tinha sido industrializada no século XIX, porque o capitalismo chegou tardiamente na Rússia. A população russa era composta por grupos étnicos que detinham do meio da produção primitiva dos jogos e brinquedos infantis. A confecção das matérias se caracterizavam pelo uso do papel, do osso, da palha e da madeira. Em destaque a boneca de palha podia ser representada na sociedade camponesa russa como um símbolo místico da colheita, como exemplo: tem-se a abaixo a imagem da bonequinha de palha que esta sendo preservada no museu de brinquedos de Moscou.



Fonte Google: Boneca de palha, confeccionada no verão.

No ensaio “História cultural do brinquedo” Benjamin fala que o escritor Karl Gröber¹⁷ consagrou completamente a História do brinquedo na Alemanha. Já o brinquedo alemão pode ser considerado como um presente doado a todos os países da Europa. Assim, Benjamin enaltece Nuremberg, região que é considerada como a pátria dos soldadinhos de chumbo e dos animais gordinhos da arca de Noé, bonequinhos que em beleza eram comparados com as antigas casinhas de bonecas confeccionadas em Munique.

No início a venda e a distribuição no varejo do brinquedo Russo não estava relacionada com uma “empresa”, isso porque cada grupo de camponês detinha o ofício e não buscavam apenas o lucro. Assim: ““Os animais de madeira entalhada podiam ser encontrados no carpinteiro, os soldadinhos de chumbo nos caldeireiro, as figuras de doce dos confeitores, as bonecas de cera nos fabricantes de vela”” (BENJAMIN, Walter. 1996. Pág 245).

A partir do século XVIII e XIX surgiu a fabricação mais especializada dos artigos infantis. O que paulatinamente restringiu o trabalho do camponês e das corporativas, compreendendo que o dono da indústria de produtos sofisticados impedia que o camponês continuasse a confeccionar suas bonecas de palha ou de madeira. Esses chefes usavam como estratégia a desculpa de associar o brinquedo antigo a um objeto obsoleto e arcaico, e esses camponeses deveriam substituir sua produção pelos artigos industrializados. Desta maneira, a produção de artigos infantis passou a ser manipulada por alguma “empresa” capitalizada, que paulatinamente colaboraram para a fragmentação do trabalho dos mestres artesãos. Com o tempo o artesão perdeu o controle de sua produção.

Em “Brinquedo e brincadeira” Benjamin ressalta que o tempo da boneca realista passou. A explicação para essa perda está na própria fragmentação do trabalho do mestre artesão, o que acarretou na implantação dos brinquedos modernos. Brinquedos esses que são desconhecidos para os adultos e para as crianças. A época em que as grandes famílias

no século XVIII buscavam açambarcar seus desejos infantis através da figura de uma boneca de porcelana, de madeira, ou das bonecas com aparência das mulheres adultas ficou para trás, pois a boneca na modernidade se transformou em fetiche das mercadorias. Ressaltando-se que na visão psicológica a criança pode vir a aprender as regras de uma instituição escolar e familiar através da “imitação” de algumas brincadeiras, em troca, a criança confronta cada regra e esmigalha cada barreira, transformando-a em outras figuras alegóricas. A mimesis não se limita em apenas imitar ou replicar dos seres, porque ela se encontra na manifestação subjetiva do inconsciente dos indivíduos e na criação de novas figuras. A desobediência é um exemplo de questionamento contra as regras limitadoras, o que pode ser encarado como uma atitude desrespeitosa por um professor. Mas, a criança não vai levar a sério as regras dos pedagogos e da instituição escolar. Inclusive o castigo pode ser entendida como uma maneira de inibir a criatividade dos alunos, fazendo com que a criança não trapaceie as atividades. É o jogo que incentiva a criança a enfrentar o perigo pela busca do incerto, porque cada enigma expresso em uma peça de brinquedo pode levar os jovens para outras possíveis realidades. O boneco pode vir a ser a figura alegórica do imaginário infantil, e o imaginário da criança está relacionada à mimesis, entendendo também o reino das semelhanças e das possíveis realidades. Desta maneira o brinquedo serve de ponte para o imaginário da criança, onde: ““É impossível situá-las num mundo de fantasia, na terra feérica da infância pura ou da arte pura.... o brinquedo é uma confrontação”” (BENJAMIN, Walter. 1996. Pág 250).

Cada Cooperativa camponesa se especializava em um ramo específico de produção dos artigos infantis. Havia oficinas que apenas confeccionavam bonecas e outra que se dedicavam em produzir o cavalinho de madeira. Essas cooperativas detinham o controle de suas produções, e só no século XIX que o camponês teve seu trabalho fragmentado pela divisão do trabalho. É importante acrescentar que assim como Ariès, Benjamin concorda que a maioria dos brinquedos entregues as crianças carregavam pressupostos religiosos, como exemplo: o chocalho dado aos bebezinhos era utilizado para poder espantar os maus espíritos. A mini boneca de palha como pode ser vista na imagem destacada acima, esteve por muito tempo relacionado ao ritual da colheita, e muitos desses objetos se misturavam com os utensílios familiares, o que dificultou o trabalho dos colecionadores de bonecas. Ressalta-se que só a partir do avanço do capitalismo e da indústria cultural que a imagem do chocalho foi ressignificado, ficando a boneca, apenas atrelado ao divertimento dos nenês. Para Benjamin é um equívoco imaginar que foi a necessidade das crianças que acarretou a representação e a confecção dos brinquedos, e que independe de ter uma simbologia mística ou social-coletiva. Mas, os adultos tinham medo da floresta e do escuro da noite, por isso inventaram objetos para poder proteger seus lares.

Na segunda metade do século XIX, o varejo do brinquedo começou a declinar. Os brinquedinhos passaram a ser maiores, perdendo seu aspecto descritivo. Assim, o minúsculo brinquedo que estimulava o imaginário infantil passou a ser um objeto

irrelevante. Na medida em que a industrialização avançava, as famílias perderam o hábito de brincar com seus velhos passatempos, e o brinquedo se transformou em um ser totalmente estranho para adultos e crianças. Apontando que as bonecas fabricadas no século XIX vinham enfeitadas com roupinhas de mulheres adultas, e as bonecas esbanjaram selos que visavam preparar a menina para um futuro de jornada de trabalho doméstico. As grandes propagandas das mídias do século XX conseguem projetar com muita frequência o modelo de mãe ideal. Com isso, o imaginário infantil, as experiências dos sujeitos e a mimesis se tornam prisioneiras de uma estereotopia da indústria cultural. Todavia, quando a criança não brinca tem chances de ter um futuro triste, porque sua infância será apagada através da “verdade” do conservadorismo e do brinquedo moderno. Esclarecendo-se que a criança não segue ao pé da letra tudo que os pais e mestres falam. O que leva a entender que as brincadeiras infantis não podem ser interpretadas através dos olhos de um adulto.

Conclusão

O projeto de educação benjaminiana é pouco conhecido. Mas, seus os ensaios trazem inúmeras reflexões filosóficas e críticas sobre a pedagogia construtiva. Essa pedagogia se projeta na mimesis para poder se aprofundar nas imagens das crianças que brincam. Desde o princípio da vida humana, a linguagem estava em harmonia com os sons propagados pela natureza (onomatopeia). Cada indivíduo aprendia brincando, e associava as semelhanças físicas de seu brinquedo com os objetos do mundo. A mimesis não pode ser conceituada através de uma visão platônica, porque pode limitar o jogo. O historiador também se diverte quando esta pesquisando fontes para sua pesquisa, ele sabe que nenhum documento é inocente, e que cada momento histórico esconde os relatos dos vencidos. Assim, o pesquisador vai montando seu projeto, juntando cada fragmento, reconstruindo a História. Deve-se lembrar de que vivemos em um tempo de barbárie. Os representantes políticos dão pouca importância para a educação, não investem em materiais didáticos adequados. Provavelmente, a espera da renovação do livro e do pensamento histórico, que não é almejada pelos ministros educacionais. No entanto, o Estado projeta falsas lutas nas cabeças dos jovens.. Com a mimesis, pode-se entender o outro, rompendo com as estereotopias dos meios de comunicação.

O livro necessita ser renovado, por que o olhar polissêmico passa a ser enaltecido no texto. Um bom historiador tem o olho bem treinado, e tem uma percepção tátil boa para com suas fontes. Talvez esse olhar crítico possa entender a brincadeira através da mimesis, podendo revitalizar a teoria do jogo e do livro enciclopédico. Existe o equívoco por parte de muitos psicólogos, historiadores e tutores escolares em acreditar que a criança é um ser vago, e que o livro serviria apenas para guiá-los para um futuro de regras e do trabalho. Esses “especialistas” não entendem que a onomatopeia é a essência da origem da linguagem humana, e que a linguagem mimética navega através do biomorfismo das letras. O Eros se liberta quando a criança distorce e reinventa seus brinquedos. A menina grita e chora mais sabe em seu íntimo que a boneca de marionete

está viva. Isso não é mentira, pois toda vez que a jovem cria uma história, consegue reviver suas experiências anteriores. Para Benjamin o imaginário infantil deve ser enaltecido pela educação construtivista, e a mimesis deve ser a matéria principal para o entendimento do novo livro.

Boehm não percebeu as especificidades da boneca de marionetes, e não conseguiu interpretar as alegorias de cada show. O corpo da boneca de marionete carrega insígnia, por isso que o Polichinelo foi arrebatado, e a criança sente prazer em ressignificar esse espetáculo. Nesse sentido, o show de marionetes se associa com as correspondências miméticas entre o boneco polichinelo e o céu estrelado. O boneco é o céu, mais também é uma representação do subconsciente de quem assiste à peça. Se o brinquedo e o livro infantil não indicarem caminho, jamais poderão entender e navegar sobre a mimesis, ficando presos nas regras das velhas escolas eclesiásticas do século XVII.

Referências bibliográficas

- ANDRÉ, Marcos. *Walter Benjamin: filosofia, hermenêutica e educação*. 1ª edição. Campina Grande, editora Caravela, 1997.
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. 2ª edição. Rio de Janeiro, editora LTC, 1978.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. 1ª edição. Rio de Janeiro: editora 34 Ltda, 2002.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. 10ª edição. São Paulo: editora Brasiliense, 1996.
- BENJAMIN, Walter. *Origem do drama barroco alemão*. Editora São Paulo, 1984.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 43ª edição. Editora Cortez. São Paulo, 1995.
- BETTELHEIM, Bruno. *Uma vida para seu filho: Pais bons o bastante*. Editora Campus. Rio de Janeiro, 1988.
- Bourdé, Guy. *As escolas Históricas*. Portugal, editora Fórum da História.
- BLOCH, Marc. capítulo 1: A história, os homens e o tempo. *Apologia da História ou o ofício de historiador*. Rio de Janeiro, editora Zahar, 2002.
- THOMPSON. J.B. Capítulo 1: Comunicação e contexto social. *Mídia e a Modernidade*. 1ª edição. Petrópolis- RJ, editora Vozes 1998
- COSTA, Fabiana ferreira da . *A mimesis, os estudos culturais e a balada da infância perdida: a literatura em questão*. Recife, 2010. Capítulo 1 “O retorno da Mimesis”.
- GOMES, Antonio Penna. *Comunicação e linguagem*. 1ª edição. Portugal, editora fundo de cultura, 1970
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4ª edição. São Paulo, editora Perspectiva, 200.
- HELD, Jacqueline. *O imaginário no poder*. 3ª edição. Editora Summus. São Paulo, 1980
- MONOD, Jacques. *O acaso e a necessidade*. 3ª edição. Rio de Janeiro, editora vozes, 1972.

REGINA, Silva Ferraz. Introdução ao estudo da História: temas e textos. 1ª edição. Porto Alegre, editora UFRGS. SOLANGE, Jobim e Souza. *Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin*. 11ª edição. São Paulo, editora Papirus, 2008.

WULF, Christoph. Antropologia da educação. 2ª edição. São Paulo, editora Alínea, 2005.

*

¹ Veja o capítulo 1: “O sentimento da infância” do livro História social da criança e da família. Neste Capítulo Ariès fala de como a criança era percebida pelos adultos, e que a ideia sobre a infância ou representação dela era pouco representada.

² - Veja a República de Platão

³ - Veja “a poética” de Aristóteles.

⁴ Veja o capítulo “o retorno da mimesis” da tese de Pós Graduação de Fabiana Ferreira Costa, sobre - “A mimesis, os estudos culturais e a balada da infância perdida: A literatura em questão”.

⁵ Walter Benjamin (1892 – 1940). Foi um ensaísta, crítico literário, filósofo e sociólogo associado a Escola Frankfurt. Veja também: Doutrina das semelhanças, cap 10. Editora brasiliense.

⁶ Ferdinand de Saussure foi um linguista e filósofo suíço, cuja as teorias proporcionarão no desenvolvimento da linguística enquanto ciência autônoma.

⁷ Veja também o capítulo 4 “O caráter arbitrário ou não-arbitrário dos signos verbais” do livro Comunicação e linguagem, do autor Antonio Gomes Penna, professor de psicologia da (UFRJ)

⁸ Jacques Monod foi professor no *Collège de France* e dirigiu o serviço de bioquímica celular do Instituto Pasteur, fundada por ele em 1954. Ganhou o prêmio Nobel de Fisiologia e Medicina em 1965, por descobrir atividades reguladoras no interior das células.

⁹ Veja o capítulo 7 “ A aquisição da linguagem” do livro: “Comunicação e Linguagem “ do autor Antonio Gomes Penna.

¹⁰ Foi médico e professor da Universidade Francesa, conhecido através de seu livro intitulado *L'analyse du travail*, escrito com Jean-Marie Favergé, sobre a psicologia do trabalho e ergonomia francófona

¹¹ Foi médico e professor da Universidade Francesa, conhecido através de seu livro intitulado *L'analyse du travail*, escrito com Jean-Marie Favergé, sobre a psicologia do trabalho e ergonomia francófona

¹² Johan Huizinga. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. O autor constrói uma análise sobre o jogo e a cultura.

¹³ Karl Grober autor do livro “brinquedos infantis dos velhos tempos”. Quando Walter Benjamin e Grober escreveram sobre a História dos brinquedos, não imaginavam que o plástico seria utilizado em larga escala na fabricação do brinquedo. Assim, os brinquedos dos velhos tempos passaram a ser vistos como ultrapassados.

Submetido em: 08/03/2020

Aprovado em: 11/04/2020

Publicado: 1º/05/2020

ⁱⁱ Bacharel em História pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

