

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Instituto de Biociências

Licenciatura em Ciências Biológicas

Luiza Moucachen de Sant'Anna

Além do Azul e Rosa - Papéis Culturais de  
Gênero em Brinquedos e Revistas Dirigidos à  
Criança

Porto Alegre, 2014

Luiza Moucachen de Sant'Anna

Além do Azul e do Rosa – Papéis Culturais de Gênero em Brinquedos e  
Revistas Dirigidos à Criança

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Comissão de Graduação de  
Ciências Biológicas da Universidade  
Federal do Rio Grande do Sul como  
requisito parcial e obrigatório para obtenção  
do grau de Licenciada em Ciências  
Biológicas.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Russel Teresinha  
Dutra da Rosa

Porto Alegre

2014

LUIZA MOUCACHEN DE SANT'ANNA

Além do Azul e do Rosa – Papéis Culturais de Gênero em Brinquedos e  
Revistas Dirigidos à Criança

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Comissão de  
Graduação de Ciências Biológicas da  
Universidade Federal do Rio Grande  
do Sul como requisito parcial e  
obrigatório para obtenção do grau de  
Licenciada em Ciências Biológicas.

Porto Alegre, 2014

Banca examinadora:

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Russel Teresinha Dutra da Rosa

---

Me. Gustavo Passos

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Tânia Ramos Fortuna

*Antes de falarmos sobre diferenças genéticas, precisamos criar um sistema onde há oportunidades iguais, então poderemos ter essa conversa”*

-Neil Degrasse Tyson, sobre ser negro e ser mulher no meio acadêmico

*Esse trabalho é dedicado às crianças da família*

*E a todos os meus alunos.*

*Afinal, a luta é para eles.*

## AGRADECIMENTOS

Fui correr pelo mundo querendo me encontrar, e esbarrei em mim mesma em Porto Alegre. Essa cidade me trouxe as mais diversas experiências, uma vontade enorme de conhecer as coisas, conflitos internos e externos, e descobertas. A esse lugar, as pessoas que aqui conheci, e ao curso mais lindo de toda a universidade tenho muito a agradecer. Com esse trabalho, faço a coroação de um ciclo que agora se encerra em minha vida. Nada mais justo do que agradecer a todos e todas que fizeram parte dessa aventura!

Agradeço primeiramente à querida orientadora Russel por aceitar a mim e ao meu trabalho. A cada reunião e e-mail trocado a admiração e respeito pela professora consolidaram-se. Em disciplinas anteriores fui recebida com muita compreensão e paciência, quer fossem assuntos relacionados ao conteúdo ou às dificuldades da vida, me fazendo nutrir um sentimento de conforto a cada reunião. Trabalhar com alguém tão entusiasmada e bem humorada, com capacidade de abstração e digressão com as quais eu me identifiquei foi fantástico. Obrigada pelo incentivo e apoio, por ter topado um tema tão desafiador, e ter me ensinado a ser mais pragmática do que costumo ser. Não vejo como esse trabalho poderia ter sido realizado de outra forma! Agradeço enormemente pela chance de aprender contigo e por não tornar esse trabalho um “vestibular”.

Agradeço ao querido Gustavo Passos, membro da banca, pelo aceite e por ter incentivado esse projeto quando ainda era uma ideia. Seu apoio foi de grande importância para este trabalho, e não vejo ninguém mais adequado para avaliar o que realizei aqui com melhor propriedade e mente aberta. Sou grande admiradora de sua pesquisa e dedicação. Espero que todas suas aventuras acadêmicas lhe tragam os melhores frutos, e torne-se um grande representante da pesquisa em gênero (pois, para mim, você já o é!).

Agradeço também à querida professora Tânia Fortuna, membro da banca, pelo aceite. Ao falar de brinquedos e brincadeiras não há outro nome que possa ser evocado. Desde sua famosa disciplina Psicologia da Educação, o Jogo - I sou grande admiradora e fã (por falta de termo mais formal) de sua forma singular de olhar a educação e atividades em sala de aula. Aquela foi uma oportunidade incrível e esta é, apesar do nervosismo perante tamanha autoridade, igualmente promissora. Agradeço pelo auxílio com a

maravilhosa bibliografia, e por sempre trazer a vontade de estudar e aprender um pouco mais sobre o universo lúdico.

Sem dúvida a pessoa mais importante que agradeço por ter me ajudado a concluir (e começar...) essa etapa é a Dra. Rosa Helena Moucachen, minha dentista, consultora, terapeuta e mãe. Ela me deu a vida e a oportunidade de errar e acertar nela por conta própria (quebrando a cara muitas vezes). Agradeço por todo o incentivo e apoio que recebi a cada vez que mudei o rumo da minha vida, e por estar sempre presente independente da distância que nos separou. Muito obrigada por me dar essa chance e confiar em mim, mesmo quando eu mesma já não confiava muito... Se um dia eu me tornar metade da mulher que tu és, me considerarei grandiosa! Te amo muitão!

Aos meus amigos de São Paulo... Ah, a saudade. Que difícil superar. Agradeço a fé que tiveram em mim e por não terem me abandonado. Se pudesse me delongar como costume a fazer, agradeceria poeticamente a cada um, mas espero que um breve resumo seja o suficiente para dizer o quanto vocês significaram para tudo isso existir. Obrigada pelas melhores memórias, que muitas vezes foram as estrelas-guias no céu negro da tristeza.

Em especial, à amiga de São Paulo e Porto Alegre (que chamamos, para ser práticas, de SamPoa), Luara Almeida, por ter decidido surgir na minha vida, e depois surgir de novo, por ter se mudado para minha cidade, e ser o pedacinho de lar que eu tenho por aqui. Ela existe para que eu possa existir, numa estranha polaridade. Tu salvaste a minha vida. Agradeço por ser co-autora das coisas mais geniais que eu fiz, das piores versões das músicas que foram famosas um dia, por me ensinar tanto e (...).

E às amizades feitas em solo gaudério, que dizer? Saio daqui falando “Bah!”, tomando chima, querendo lagartear no sol comendo bergamotas no inverno. Encontrei nessa cultura a tradição e o passo certo, conservadorismo e liberdade, luta e conformismo, grêmio e inter... o tal do dualismo rio-grandense. E nessa coisa doida que foi essa viagem para a muy valerosa, encontrei pedaços perdidos de uma família de alma.

Agradeço (e observem que comecei a chorar só escrevendo “agradeço”, que fiasco!) às habibas do Ahlam dance group (Anelisy, Ana Zahra, Deborah, Débora (Formiguinha), Denise Martins, Denise Coromberk, Juliana, Lívia, Lulli, Miele, Néri,

Pati) por serem as melhores bailarinas e colegas que poderia desejar. Nosso companheirismo é fonte de inspiração, a cada shimie que eu fizer (na cara da sociedade), arabesque que ensaiar, solos e coreografias que eu dançar vocês estarão presentes! Obrigada por serem assim. E querida professora Hannyah, eu não tenho palavras para te agradecer por me ensinar a dançar e me ensinar a acreditar em mim. Sua paciência e fé me fazem ser melhor, me inspiro em ti a cada dia. Obrigada por partilhar conosco a sua luz!

Agradeço de coração a amizade e companheirismo de Juliana Schmidt da Silva, por ter sido a grande parceira da graduação, a grande afinidade que temos foi fundamental para que esse curso fosse tão mágico. Tu é surpreendentemente forte e me causa espanto e admiração a cada dia. Obrigada por fazer parte da minha vida!

Ao querido Felipe André Schütz Santos, por termos nos encontrado e descoberto quem nós somos juntos. Obrigada por todas as conversas, todas as ideias e por me apoiar e admirar tanto.

Às minhas lindas drag-sis Louisx Michi (Luciano Schäffer) e Roxxy Falls (Maik Souza), agradeço pela inspiração, por serem fortes, por terem coragem, e por brincarem pelas barreiras de gênero com a facilidade e diversão que todo mundo deveria ter.

À comunidade da escola Querência, obrigada pelo apoio e pelo aprendizado.

Aos meus alunos pela constante inspiração.

## RESUMO

A primeira divisão binária a nos qualificar e a qual, atualmente, se tornou palco de discussões e reflexões é o gênero. A dicotomia de gênero reproduzida historicamente é vista pela criança como uma convenção complexa e difícil de modificar. Construir um ambiente igualitário para as crianças nas idades iniciais de escolarização pode suavizar a divisão de comportamentos, abrindo possibilidades de desenvolvimento e de expressão plena não somente durante o período escolar, mas ao longo da vida adulta. Para encontrar as influências culturais da infância, podemos observar a brincadeira das crianças e o que estas fazem enquanto brincam, pois a reivindicação de espaço e objetos para sua atividade reflete a forma que a criança enxerga o mundo em que vive (Sayão, 2003). Os papéis de gênero presentes na infância são desenvolvidos pelas próprias crianças como expressão de sua forma de ver as relações sociais. Elas diferenciam os sexos de forma a experimentar os diferentes papéis e ideias, parecendo às vezes exageradas na divisão dos comportamentos. Nas brincadeiras de faz de conta, as crianças extrapolam as identidades convencionais de gênero para construir sua individualidade (Histlam, 2006), mas não significa que ao brincar com as características do polo oposto fará a criança homo ou transexual. O brinquedo não é mais somente um produto da cultura onde está inserido, mas sofre influência do planejamento do marketing sobre ele. Reforçando o estereótipo de gênero, o marketing pode refinar ainda mais a mensagem e especificar seu destinatário, eliminando ambiguidades acerca de seu produto. Nas revistas de divulgação científica observamos que determinadas profissões são relacionadas à um gênero ou a outro, raramente trazendo outra etnia que não a branca, mostrando uma visão limitada para o futuro das crianças. Analisamos brinquedos disponíveis em lojas, brincadeiras em parques e revistas de divulgação científica buscando encontrar a perpetuação dos papéis de gênero e a forma como ocorre.

**Palavras-chave:** Gênero, brinquedos, brincadeiras

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>2. REVISÃO DA LITERATURA</b>	<b>14</b>
2.1 Criança	14
2.2 Gênero	15
2.3 Brincadeiras e brinquedos	17
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>	<b>27</b>
3.1 Análise de Brinquedos	27
3.2 Análise de Brincadeiras	29
3.3 Análise das Revistas Infantis	30
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÃO</b>	<b>30</b>
4.1 Jogos e Brinquedos	30
4.2 Brincadeiras	52
4.3 Revistas Infantis	53
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>59</b>
<b>6. BIBLIOGRAFIA</b>	<b>61</b>

## 1. Introdução

Cada pessoa inserida na sociedade tem em si as marcas das convenções impostas pelos mais diversos âmbitos do que chamamos de cultura social. Nossa classe social, cor da pele, origem étnica, valores, tradições e grau de escolarização têm papéis fundamentais na formação da nossa individualidade. A primeira divisão binária a nos qualificar e a qual, atualmente, tornou-se palco de discussões e reflexões é o gênero. Ao nos focarmos na educação e aprendizagem, vemos que as formas de instrução, assimilação de informações e incentivo à busca do conhecimento são afetadas fortemente por diferenças de gênero. Deixar a criança escolher a maneira individual de construir o conhecimento, sem restrições devido ao seu gênero, e possibilitar que todos possam vivenciar a educação em sua plenitude, passa por uma reflexão acerca dessa primeira divisão binária que contribui para a constituição da identidade do sujeito.

No livro *A Natureza Cultural do Desenvolvimento Humano*, Barbara Rogoff (2005) aponta para a importância do estudo sociológico dos aspectos biológicos e culturais que constituem a diferença de gênero e suas implicações para o desenvolvimento de uma criança. Segundo ela, do ponto de vista biológico a diferença de habilidades entre meninos e meninas decorre de processos evolutivos muito primitivos, compartilhados por aves e mamíferos, em que os machos realizam um grande esforço e despendem muita energia no processo de corte para disputar o interesse das fêmeas a fim de produzir descendentes.

Quando os machos vencem uma disputa com outros, eles demonstram que suas qualidades biológicas, decorrentes de seus genes superam as dos adversários, companheiros de espécie, havendo maiores chances de gerar uma descendência saudável e com maiores possibilidades de sobrevivência. Portanto, ao longo da evolução, houve uma tendência de serem selecionados machos com atributos que lhes favoreciam na disputa pelas fêmeas, como maior tamanho, mais força, maior agilidade, um canto mais estridente, penas mais coloridas, chifres maiores, dentes fortes, etc.

As diferenças biológicas entre machos e fêmeas, no caso humano, podem ser reforçadas ou destacadas por tradições culturais, como tratamento diferencial recebido por meninos e meninas, homens e mulheres e os seus direitos e obrigações, os quais variam conforme a cultura. Observamos em diferentes sociedades que dentro do ambiente familiar e doméstico, meninas costumam ter mais tarefas e assumir responsabilidades

mais cedo, inclusive no cuidado de outras crianças mais novas. Já os meninos, por sua vez, costumam a ser incentivados a trabalhar fora, demonstrar força, coragem e afastar-se de características tidas como “femininas”. A cultura, portanto, parece reforçar uma divisão comportamental e tende a manter padrões de gênero.

Bernard Lahire, em seu livro *Sucesso Escolar nos Meios Populares – As Razões do Improvável* (1997), procura saber os motivos para o sucesso ou o fracasso escolar entrevistando famílias cujas crianças estudaram na segunda série da rede pública na França, e diz: “[A criança] não ‘reproduz’ necessariamente e de maneira direta, as formas de agir de sua família, mas encontra sua própria modalidade de comportamento em função da configuração de relações de interdependência na qual está inserida.” A criança, portanto, construirá sua individualidade e terá uma relação com seu gênero de acordo com o reflexo conjunto de seu círculo familiar e das informações externas a esse grupo, dependendo de suas vivências. Embora suas concepções possam alterar-se com o tempo, e mesmo em um contexto social que já produziu revoluções culturais e conquistas feministas, ainda há diferenças persistentes, mais ou menos sutis, dependendo da sociedade em que se esteja inserido.

A dicotomia de gênero reproduzida historicamente é vista pela criança como uma convenção complexa e difícil de modificar. O comportamento exigido para cada gênero seria um quadro de difícil desconstrução, limitando-a antes do surgimento do pensamento crítico e, em decorrência, criando barreiras para o seu desenvolvimento. Rogoff (2005) observa que crianças buscam regularidade no comportamento, embasadas em categorias importantes construídas e transmitidas por sua comunidade, podendo até ser mais conservadoras, ao generalizar formas de comportamento por analogia com aquilo que é restrito a alguma situação específica, lugar ou pessoa. Constrói-se então uma barreira de cunho ideológico, impedindo seu desenvolvimento pleno. Possivelmente, o não-questionamento do quadro cultural existente que persiste na atualidade intrínseco à nossa concepção de sociedade, pode prejudicar os indivíduos em muitos aspectos de sua formação, inclusive na vida escolar.

Porém, é importante considerar que há formas sutis de controle em nossa cultura, tais como uma maior necessidade de cuidados com a aparência por parte das mulheres, um maior controle da sexualidade das meninas por parte das famílias, uma cobrança social em relação ao casamento e à geração de filhos, na idade adulta, maior em relação às mulheres do que aos homens, a possibilidade de demonstrar as emoções. Os homens,

diferentemente, são educados para esconder os sentimentos, para conquistar um grande número de parceiras, e para adiar o estabelecimento de compromissos afetivos.

Construir um ambiente igualitário para as crianças nas idades iniciais de escolarização pode suavizar a divisão de comportamentos, abrindo possibilidades de desenvolvimento e de expressão plena não somente durante o período escolar, mas ao longo da vida adulta. Se, desde o início, a criança aprende a igualdade e as possibilidades do seu ser, independente do seu gênero, abre-se, então, uma gama maior de possibilidades para seu futuro, que seguirá de maneira mais fiel suas afinidades e predisposições psicológicas.

Nos dias de hoje, observamos homens e mulheres nas mesmas profissões, cargos e funções profissionais, dividindo e disputando as vagas, um quadro mais otimista do que o nosso passado recente registrou, decorrente de lutas pela igualdade entre os gêneros, principalmente no ocidente. Mas, no universo da criança, repleto de brinquedos, jogos eletrônicos e programas televisivos, todos fortemente permeados pela publicidade, os avanços parecem mais lentos. Em peças publicitárias as diferenças de gênero se mantêm de maneira visível, sendo os homens representados como conquistadores bem-sucedidos e as mulheres como objetos sexualizados de sedução e satisfação dos desejos masculinos, ou como mães, donas-de-casa.

Nesse contexto, a intenção do presente estudo é avaliar como são representados os gêneros nos brinquedos e jogos oferecidos à criança, bem como na seção que apresenta profissões de uma revista de divulgação científica dirigida ao público infantil. Foi observado, além de papéis de gênero, como os brinquedos e a seção “Quando crescer, vou ser...” da revista Ciência Hoje das Crianças incentivam a busca pelo conhecimento e a aprendizagem para meninos e meninas.

## **2. REVISÃO DA LITERATURA**

### **2.1 A Criança**

A infância é um período da vida delimitado pela sociedade e cultura, e não é um aspecto universal e hegemônico. Quando observamos uma criança podemos saber em qual cultura ela está inserida. Por outro lado, crianças são produtoras de cultura, e não somente assimilam passivamente o que é feito para elas (Sayão, 2003).

O conhecimento sobre a infância é algo institucionalizado pela academia, porém, pouco sabemos acerca das representações da criança sobre si própria, o que faz com que as análises da infância sejam tendenciosas e desconsiderem o sentimento dos verdadeiros atores da infância. Isso torna a criança um ser que tomamos por incompletos e incompetentes culturalmente. Ao estudarmos a criança, a percebemos através de um olhar acadêmico e adultocêntrico, perdendo o referencial empírico da própria criança (Sayão, 2003), tornando os infantes um grupo oprimido, como as mulheres, gays e negros, sem voz própria, estudada pelo polo oposto e dominador, no caso, o adulto. Para encontrar as influências culturais da infância, podemos observar a brincadeira das crianças e o que estas fazem enquanto brincam, pois a reivindicação de espaço e objetos para sua atividade reflete a forma que a criança enxerga o mundo em que vive (Sayão, 2003).

A criança não é passiva na sociedade e produz a sua própria cultura, porém, ao oferecermos para ela brinquedos e brincadeiras industriais, com ideias e conceitos pré-prontos, nós a impedimos de criar e ela passa a ser receptora de cultura ao invés de produtora. Ao produzir sua própria brincadeira, seus brinquedos e suas regras, a criança corre o risco de não seguir os padrões esperados e é considerada portadora de patologia. Crianças são autores sociais capazes de múltiplas relações com seus pares e adultos (Finco, 2003).

A cultura lúdica está situada na cultura infantil, e trata-se dos conjuntos de significados de seus brinquedos e suas brincadeiras que são produzidos não somente para, mas também pela criança. A sociedade propõe para as crianças os mais diversos produtos, objetos e mídias, e estes são representações da criança e dos saberes sobre ela situados em uma determinada época. A cultura lúdica, porém, não é produção da sociedade adulta,

mas é uma reação da criança às propostas culturais e interações sociais que lhe são impostas.

Após a primeira infância, a dependência dos pais para o advento do brinquedo deixa de existir, e a criança passa a escolher por si os brinquedos que deseja. O mundo da brincadeira no qual a criança irá se projetar será o mundo considerado desejável, longe da situação de dependência típica da infância. Aqui a diferença entre os sexos é acentuada, pois o que é desejado pelo menino não é o mesmo universo desejado pela menina. (Brougère, 2003). O que a criança considerará como ideal de adulto será diferente para a cultura na qual ela está inserida, porém, será que esse adulto desejável é um ideal construído pela criança? Quanto desse desejo é imposto à criança pelo ideal adultocêntrico? Brougère (2003) responde a essas questões afirmando que o conteúdo do desejo é a tradução do meio social onde a criança está inserida e que os brinquedos direcionados a ela são concebidos para prepará-la para o futuro.

## **2.2 O gênero**

Gênero é uma categoria social, e através do (falso) dualismo que essa categoria propõe, criamos uma relação de poder entre um gênero e outro. Enquanto o sexo é uma definição biológica, gênero é uma construção social, o que o faz ser parte da história da humanidade. Mas o corpo também sofre influência das determinações culturais e aparece de maneira diferente em contextos sociais diferentes (Sayão, 2003). Deixamos o corpo coberto ou descoberto e agimos com ou sem pudor de acordo com as normas sociais do ambiente em que estamos, e essas normas são diferentes para homens e mulheres.

A construção da nossa identidade passa pela definição da nossa sexualidade e gênero, porém gênero não é algo definitivo ao nascimento, e sim uma categoria desenvolvida ao longo da vida que extrapola a identidade do sexo, e para isso experimentamos as possibilidades de gênero e formamos a nossa identidade através desses momentos. Gênero é a primeira forma de dar significado às relações de poder (Sayão, 2003).

Ao nascer, a criança terá seu primeiro enquadramento e distinção social através do sexo, e seu corpo marcará todas as demais distinções a seguir em sua vida. Estudos sobre gênero relacionados à infância raramente são encontrados, os estudos feitos sob esta

óptica são referentes aos assuntos das mulheres adultas ou na adolescência. Sobre gênero e educação encontramos relações entre a identidade sexual da profissão (pois encontramos mais mulheres como profissionais da educação infantil), mas não em relação ao gênero e à identidade da criança, que em geral é vista de forma a associar gênero e sexualidade, ambas tratadas como tabu, e lidamos com a homossexualidade e transgressão de gênero como anormalidade, onde qualquer manifestação corporal da criança nesse aspecto é vista como patologia pela nossa tradição cultural judaico-cristã. (Sayão, 2003).

Em algumas situações a sexualidade aparece como problemática nas escolas. A criança, por descobrir-se em diversos âmbitos, explorará sua identidade de gênero e sexualidade, o que costuma causar preocupação aos educadores e educadoras. A responsabilidade para lidar com a problemática da sexualidade costuma ser transferida, tornando-se responsabilidade de um especialista (em psicologia, neurologia, psicopedagogia e afins) (Sayão, 2003). Torna-se um problema, porém, quando estes especialistas e o corpo docente não procuram integrar-se e ver a criança em sua totalidade. É costume dos profissionais de educação tratar os assuntos referentes à sexualidade e ao gênero com receio. A experimentação e descoberta da sexualidade e delimitação do indivíduo, inclusive de seu gênero, são parte da infância e deveriam fazer parte do currículo de formação de educadores. Durante a educação infantil, onde há pouca diferença entre as crianças de ambos os sexos, o ambiente é propício para não haver sexismo, promovendo a liberdade de exploração da criança. No ambiente escolar, porém, é comum que a repressão a práticas consideradas transgressoras venha do professor (Histlam, 2006).

As expectativas do que é normal partem dos adultos, nos quais as crianças se espelham. A criança que apresenta características além de seu gênero é tratada com preocupação, tornando negativa outras possibilidades de ser menino e ser menina, além daquelas padronizadas (Finco, 2003). Em observações feitas por Daniele Finco (2003), ao relatar brincadeiras das idades iniciais, repara que as crianças que demonstram comportamentos ditos como não apropriados para o gênero aparente são transformadas em incômodo.

Os papéis de gênero presentes na infância são desenvolvidos pelas próprias crianças como expressão de sua forma de ver as relações sociais. Elas diferenciam os sexos de forma a experimentar os diferentes papéis e ideias, parecendo às vezes exageradas na divisão dos comportamentos. Essa é a forma de construção da identidade feminina e/ou masculina pela criança. As escolhas que a criança faz para formar sua identidade definem códigos e regras para ela, com as quais terá grande fidelidade. No intuito de provarem que suas escolhas como indivíduo, seguem à risca suas próprias imposições. A criança categoriza os sexos como feminino e masculino através da imitação dos adultos ao seu redor de maneira caricata e exagerada. O brincar infantil refletirá os padrões da sociedade com papéis de sexo bastante estereotipados, pois existe uma pressão sutil dos pais sobre os filhos provocadas por expectativas do que a criança será. Ao buscar o afeto dos pais, a criança buscará espelhar o que os pais esperam dela (Histlam, 2006).

A desconstrução desse padrão pretende questionar a lógica do lugar fixo e predefinido para cada gênero, não passível de transformação, sendo uma polaridade hierárquica (Franco, 2003).

### **2.3 Brincadeiras e brinquedos**

Nas brincadeiras de faz de conta, as crianças extrapolam as identidades convencionais de gênero para construir sua individualidade (Histlam, 2006), mas isso não significa que ao brincar com as características do polo oposto a criança se tornará homo ou transexual. Esse processo, porém, é confundido com o despertar precoce da sexualidade. E a maior preocupação com a transgressão de gênero é a homossexualidade, principalmente em meninos (Finco, 2003). Pela aura de pureza que foi designada à infância, discutir a sexualidade nessa fase da vida não é comum (Sayão, 2003).

Quanto a explorar o polo oposto em brincadeiras e atitudes, seja na primeira infância, puberdade ou na adolescência, meninas encontram maior facilidade para a transgressão. Essa facilidade pode ser explicada por ser o polo feminino o polo oprimido e não-dominante, e a aspiração ao polo dominante visto como sinal de força. Por isso, com a pressão de pertencer ao polo dominante da dualidade de gênero, meninos sofrem

pressão muito grande com as expectativas dos adultos, confrontando-se com possibilidades demasiado estreitas para o “ser menino”. Os meninos encontram agressão e hostilidade quando demonstram atitudes e brincam com as coisas do outro sexo. Ser feminino é considerado uma ofensa (Histlam, 2006). Porém, existem meninos que fazem a transgressão, e não são necessariamente gays ou transsexuais. Quem são essas crianças?

A transgressão de gênero ocorre porque esta é uma categoria instável, já que o corpo por si só também o é, significando que sua percepção é mutável conforme a situação social onde o corpo está inserido. Para que a transgressão ocorra, não basta que meninos brinquem de boneca e meninas de carrinho (Sayão, 2003), pois não somente a liberdade de escolha de objetos trará a noção de igualdade de gêneros.

Meninos e meninas sofrem com a perpetuação de papéis de gênero, que acontece em muitos aspectos do seu brincar e do seu brinquedo. Os brinquedos infantis perpetuam os papéis de gênero, mostrando diferentes universos para meninos e meninas, os separando em categorias que raramente se intersectam. Com isso, a cultura produzida pela criança, suas escolhas e seu imaginário será permeado pelas expectativas sobre seu gênero, que, caso não sejam alcançadas, gerarão frustrações na criança e nos responsáveis por ela, limitando sua possibilidade de criação e produção de cultura. O brinquedo e os produtos dirigidos às crianças são pensados por adultos, tornando-a cada vez mais um receptáculo de uma cultura pré-fabricada por empresas de publicidade e marketing.

O universo lúdico que cerca a criança começa a ser construído em sua relação com os pais, que integrarão a criança num contexto considerado ideal para as características dessa criança, e terão diferentes atitudes conforme o sexo da criança em questão. A cultura lúdica é uma construção cultural arbitrária e suscetível a mudanças, e é essencial no âmbito da socialização. Não somente é vinculada ao sexo da criança, apesar de ser a primeira categorização que o indivíduo sofre ao nascer, mas depende também da etnia, idade, classe social e recursos que envolvem essa criança. (Brougère, 2003).

A diferenciação de gênero na cultura lúdica não é facilmente desconstruída, uma vez que possuir brinquedos de outro sexo não significa brincar como o outro sexo, e a atitude a ser mudada para que esse quadro se transforme é alterar o complexo cultural na construção da personalidade da criança (Brougère, 2003).

Brinquedos são marcados pelo domínio do valor simbólico e têm uma significação social representada por uma imagem. A função simbólica nele é a função principal, mais do que sua função útil. O brinquedo, mesmo quando não está fazendo parte de uma brincadeira, continua sendo um brinquedo, diferentemente de outros objetos, utilizados em brincadeiras de forma transitória, como gravetos, ossos, caixas, panelas, etc. (BROUGÉRE, 1994).

O brinquedo é, também, um produto da relação entre adultos e crianças. Sendo disponibilizado à criança na forma de um presente, em especial no Natal, no dia das crianças e no aniversário dos filhos, quando os pais simbolizam o afeto através desse objeto. O brinquedo industrial é um objeto criado por adultos e oferecido às crianças. Este tem um objetivo e uma pretensão proposta previamente pelo adulto, da qual a criança pode ou não apropriar-se para a brincadeira. O brinquedo tem significado e regras diferentes para o adulto e para a criança. Em seu processo de produção, o brinquedo tem um objetivo a ser cumprido, planejado pelo marketing, mas, na brincadeira, as regras para o uso do brinquedo passam a ser produzidas pela criança. A forma do brinquedo e a construção do contexto que o cerca é diferenciado conforme o grupo ao qual este é destinado, incluindo as diferenças de gênero. A criança dificilmente questionará essa imposição, porque é parte da construção de sua identidade ser reconhecida como menino ou menina (BROUGÉRE 2003).

O brinquedo reproduz os valores da cultura em que está inserido. O brinquedo das crianças mais velhas, quando representa um mundo desejável de aventuras e independência, afasta a criança da sua condição infantil. O objetivo costuma corresponder a um ideal de vida adulta vinculado à sociedade e à economia do país onde está inserido. A boneca-manequim, por exemplo, não representa uma mulher pobre ou fora do que é considerado ideal de beleza na sociedade. O brinquedo não é um reflexo literal do mundo social, mas sim uma proposta idealizada da realidade e de seus significados, e deve ser pensado de acordo com a forma como o manipulamos (BROUGÉRE, 2003).

O brinquedo remete a elementos da vida da criança, sejam reais ou imaginários, embora seja produzido por adultos para a criança. Na primeira infância, o brinquedo é escolhido pelos pais, sendo um objeto mediador da relação entre adulto e criança. (BROUGÉRE, 1994). A criança elabora o que presencia na realidade por meio da

brincadeira. O medo ganha forma e é delimitado pela brincadeira. Inclusive o trauma pode ser trabalhado e tratado através da brincadeira. Assim, os programas de TV e os filmes fornecem conteúdos para as brincadeiras. A brincadeira não é só uma forma encontrada para “digerir” as representações midiáticas da realidade, mas também fornece uma linguagem comum para as crianças, é um suporte inclusivo, que independe da classe social. A brincadeira coletiva é uma forma de lidar com as emoções provocadas pelos filmes e programas e, portanto, o programa televisivo intervém na socialização da criança.

A criança se projeta na imagem das figuras de ação e nas bonecas-manequim, porém a imagem da boneca-bebê ou boneca-criança é um arquétipo caricato da criança feita pelo adulto. Essa caricatura é menos referente à criança física, mas mais símbolo da relação existente entre adultos e criança. A boneca bebê pode criar a vontade de brincar ao construir uma relação afetiva entre criança e brinquedo. Os brinquedos criados por adultos trazem a valorização exacerbada da infância, de forma a atrair os pais das crianças para a imagem de relações afetivas (Brougère, 2003).

As bonecas, ao longo da história, evoluíram para representar uma criança cada vez mais velha. A primeira boneca-manequim que deu origem à Barbie foi criada na Alemanha na década de 1950 e era voltada para o público adulto, porém fez grande sucesso entre as crianças. A boneca Barbie e a boneca-manequim iniciaram uma nova maneira de brincar, onde a criança não usa a boneca para simular a maternagem, projetando-se no objeto como protagonista de suas ações (Brougère, 2003).

A boneca-manequim inaugurou também a publicidade dirigida diretamente à criança, sem a mediação dos pais, foi o marco inicial da indústria do brinquedo e da popularização da cultura americana. A Barbie é símbolo do afastamento do poder dos pais sobre a escolha dos brinquedos. Sua identidade publicitária não é de brinquedo, mas sim de estrela, produzindo o sonho de ser famosa nas meninas (Brougère, 2003).

Além de representar a criança como protagonista da brincadeira, a boneca-manequim trouxe outro aspecto interessante quanto à identidade da menina na brincadeira: ela afastou-se do ambiente doméstico e do espelhamento da mãe, já que a figura da boneca-manequim não possui família e tem uma vida independente, enfatizando as insatisfações das mulheres com a vida restrita ao lar. Por outro lado, a imagem da

mulher ideal na boneca não é um ideal a ser alcançado, mas sim um recurso para torná-la desejável. Ela não é simplesmente uma representação, mas uma interpretação do ideal de forma, com o intuito de tornar o brinquedo mais interessante para a criança. Assim, a menina e a boneca confundem-se no âmbito do universo de acessórios, pois a menina consome para ela e para a Barbie. A Barbie então exhibe uma mensagem dúbia: pode ser compreendida como símbolo do feminismo, por não ter pai, marido ou provedor, e viver a vida sem uma família; ou corresponder à mulher que se rende às expectativas masculinas, ocupando-se apenas com o cuidado da aparência e consumo exacerbado de acessórios. A Barbie, ainda, quando levada ao mundo adulto, é adotada na bandeira do movimento LGBT (Lésbicas, gays, bi e transexuais) por trazer traços da feminilidade exacerbada, presente nas *drag queens*. (Brougère, 2003).

Para os pais, a boneca-manequim traz uma insegurança em relação ao controle que eles exercem sobre a criança, mostrando a preferência pelas bonecas-bebê. Há também a preocupação sobre o que a boneca pode significar quanto ao futuro da criança, se os pais ligarem o futuro da criança com a imagem da boneca, mas a figura da boneca não precisa ser necessariamente como a criança se vê no futuro. A boneca-manequim pode aderir a vários papéis (médica, veterinária, esportista, modelo, atriz, princesa etc...) (Brougère, 2003).

Ao relatar sobre os brinquedos derivados de desenhos animados dirigidos aos meninos (o autor cita He-man: Mestres do Universo como exemplo), Brougère (2003) observa que as meninas são incluídas facilmente nas brincadeiras, mas comenta que, nos desenhos, as personagens femininas e as ações protagonizadas por elas, as representam como atrapalhadas e inexperientes, sempre em posição subjugada quanto aos personagens masculinos. Além disso, o autor observou que as meninas, ao escolherem os brinquedos do Mestres do Universo, selecionavam os menos monstruosos.

Ao alcançar a indústria e a produção em massa, o brinquedo, por consequência, passou a ser um produto passível de publicidade e marketing. O discurso usado pelos profissionais da área é fundamentado na aliança criada com o destinatário, que precisa ser definido e valorizado nesse discurso. A imagem, cores, cenas que acompanham a propaganda são pensadas de forma a desambiguar o destinatário, e a primeira forma de desambiguação do indivíduo é o sexo. O brinquedo não é mais somente um produto da

cultura onde está inserido, mas sofre influência do planejamento do marketing sobre ele. O marketing funciona de tal maneira a incitar o desejo da criança ou uma relação de afeto, e a faz acreditar que o brinquedo não funcionará sem a criança, precisando dela para existir (Brougère, 2003).

Há um código de cores destinado aos meninos e às meninas. O universo feminino tradicional é o da casa em detrimento do mundo do trabalho. Enquanto os meninos brincam por meio de movimentos no espaço, as meninas podem subverter o significado dos brinquedos. Meninas se apropriam de brinquedos de meninos e transformam os seus significados. Por exemplo, no caso de bonecos de ação, as meninas ao incluí-los em suas brincadeiras não precisam das situações de combate, podem utilizá-los em outros contextos. O mesmo pode ser observado em relação às roupas de meninos que podem ser usadas pelas meninas e não o contrário.

As diferenças sexuais no brinquedo, porém, podem ser observadas tanto nos dirigidos à primeira infância quanto aos dirigidos às crianças mais velhas. Podemos observar a diferença entre o contexto nos quais os brinquedos se inserem. Para as meninas, os brinquedos se inserem, em sua maioria, no cotidiano doméstico; já para os meninos, os brinquedos refletem movimentos fora do universo do lar, com carros, movimentos, aventura, representando o ideal de adulto para a criança, e as estratégias de marketing, por focarem-se em um destinatário, procuram especificar ao máximo a quem veiculam um produto, sendo uma das formas de especificação exacerbar a diferença sexual (Brougère, 2003).

Reforçando o estereótipo de gênero, o marketing pode refinar ainda mais a mensagem e especificar seu destinatário, eliminando ambiguidades acerca de seu produto. Os brinquedos mistos como os jogos de montar, “Lego” e “Playmobil”, desenvolveram linhas para meninas, alegando que os brinquedos originais tinham maior sucesso entre meninos. As linhas direcionadas às meninas possuem temas ligados ao ambiente doméstico, com menos desafios ligados à construção, e são fabricados em tons de cor-de-rosa (Brougère, 2003).

Os brinquedos dos diferentes sexos também divergem quanto ao seu conteúdo fantasioso. Enquanto para os meninos a presença do imaginário fantástico é constante, a

brincadeira da menina tende a ter características concretas, relacionadas às funções de cuidados domésticos. Quando a brincadeiras das meninas contém características fantásticas, envolve o mundo dos reis e rainhas, mágicas, fadas e príncipes encantados, com o casamento como final feliz e, mais recentemente, vemos a apropriação de seres mais assustadores nessas atividades. Também há valorização do controle, da ação e poder no universo do brinquedo masculino, e do ser e ter no brinquedo feminino (Brougère, 2003).

Os brinquedos mais vendidos são os que têm publicidade na televisão, onde agentes de publicidade podem ter contato direto com o público alvo. Crianças maiores, que tem acesso à televisão e escolhem o que assistem, começam a escolher os brinquedos que preferem. Com isso, foi criada uma indústria do brinquedo baseada em mídias televisivas, onde existem filmes feitos para vender brinquedos, e acessórios que ampliam o universo das bonecas manequim (BROUGÉRE, 1994) como os muitos filmes da Barbie. Um fenômeno similar é visto quando se associa o brinquedo ao lanche, para que este tenha valor agregado devido àquele, tornando o conjunto mais caro.

Os brinquedos destinados às crianças formam imagens do esperado de seu futuro quando adultas. Assim, os brinquedos de meninos remetem à aventura e os brinquedos de meninas remetem ao cotidiano doméstico. O brinquedo reflete, então, uma imagem social da realidade e não a realidade social, havendo uma idealização, por exemplo, da jovem bonita e independente ou da maternagem para meninas (BROUGÉRE, 1994).

As brincadeiras têm múltiplas formas de expressão, e é a forma de expressividade cultural da criança (Finco, 2003). A brincadeira é uma atividade com forma, regras, muitas vezes transmitida pela tradição cultural e pode envolver brinquedos, objetos e socialização, mas a ausência de algum destes não impede que a brincadeira ocorra. Na educação, em especial no ensino de Ciências, esse objeto pode ser resignificado, o objeto para demonstrações tem um pouco de brinquedo, o instrumento pedagógico, tem função, mas extrapola a função original (Brougère, 1994). A brincadeira infantil relaciona-se profundamente com os valores e crenças da sociedade na qual se encontra. O brinquedo, neste contexto, reflete a sociedade ideal para uma determinada cultura (Curtis, 2006).

A brincadeira das crianças mais velhas gira em torno do adultocentrismo, na imagem do adulto bem sucedido, da classe favorecida, para realizar o desejo da criança quanto a independência (Brougère, 2003). Para a criança mais velha a brincadeira terá como objetivo a sensação de aventura e independência, com o intuito de sair da situação de dependência dos pais que a infância gera (Brougère, 2003). Porém, o que é a aventura e a dependência para meninos e meninas?

Tradicionalmente, nas brincadeiras, as crianças imitam a vida adulta. No brincar, realiza-se o aprendizado para o mundo adulto. Em cidades do interior, ou em locais menos atingidos pelo consumismo ocidental, há mais brinquedos artesanais construídos pelas próprias crianças, a brincadeira de bonecas das meninas é, muitas vezes, feita com os irmãos mais novos. Nesses ambientes, as meninas deixam o universo do brincar mais cedo, assumindo o trabalho do cuidado com os menores. Na realidade das grandes cidades o brincar não tem a mesma função, e, muitas vezes, é tomado como tempo desperdiçado. Assim a brincadeira é vista como atividade para manter as crianças ocupadas com brinquedos divididos entre educativos e inúteis. Onde há incentivo dos pais, a atividade do brincar é maior (Curtis, 2006). Resta-nos saber se esse incentivo ocorre de maneira igual para filhos de ambos os sexos.

No documentário Tarja Branca (2014), temos diversos olhares sobre o brincar e a brincadeira tanto no meio educacional quanto no meio cultural de diversos lugares do Brasil. Nesse filme, trata-se o brincar com seriedade, pois brincar é realizar uma atividade até suas últimas consequências, planejando, idealizando e comprometendo-se com a atividade. Fala-se também sobre como o desejo do brincar está fortemente ligado ao brinquedo industrializado, que não é um desejo genuíno, já que é influenciado pelo marketing, nem soluciona os problemas de “como fazer” ou “como resolver” e temos, então, a satisfação do consumo como substituta da satisfação do brincar. Também se caracteriza o brincar como expansão da consciência, da brincadeira extrapolar as diversas culturas e ser uma linguagem universal, afinal, todos brincam. Na educação, aponta o filme, o brincar é uma atividade que gera punição se é feita em horas inadequadas. Assim, a obra cinematográfica mostra a educação escolar como um massacre “necessário”. Questiono o limite da necessidade do massacre. Banalizando o brincar, buscamos completar o tempo livre de ócio criativo das crianças com as mais diversas atividades, tornando-as neuróticas com programações e horários em uma idade onde o tédio é

fomentador de toda a sua expressão brincante. Como diz o filme, todo ser humano nasce capaz de ser tudo, mas será moldado conforme os cortes e limitações feitas por pais e responsáveis.

A brincadeira tem função de filiação e reforço da identidade de maneira mais acentuadas para meninos e meninas, mas é interessante nos perguntarmos se a brincadeira tem o mesmo sentido para ambos os sexos, já que os universos da brincadeira são opostos e trazem elementos diferentes para cada polo. (Brougère, 2003). O ambiente doméstico e as tradições familiares influenciam a brincadeira, de forma a moldar o comportamento e os papéis escolhidos pelas crianças enquanto exercem suas atividades lúdicas, onde a presença de adultos ou irmãos mais velhos muda o desenvolvimento da criança (Curtis, 2006).

A cultura lúdica da criança já é sexuada desde o início, e já se investe nessa diferença desde a primeira infância, que será reforçada pelo ambiente e pessoas que cercam a criança. Meninos e meninas não brincam com os mesmos objetos, mas quando o fazem não brincam da mesma forma. As diferenças são menos aparentes quando há a mediação de adultos nas brincadeiras. As brincadeiras dos meninos são marcadas pelo *rough-and-tumble*, tipo de brincadeira que envolve confusão e pequenas brigas. Sua função é criar vínculos através da demonstração do comportamento afirmativo de masculinidade, bem como a consolidação de sua identidade masculina (Brougère, 2003).

Meninas costumam abandonar o universo dos jogos e brincadeiras mais cedo, fato associado a concorrência do tempo lúdico para assumir as tarefas domésticas onde, por relações hierárquicas, a filha assume mais responsabilidades que o filho homem, que por sua vez tem mais deveres que o seu pai, e a mãe é a grande detentora das tarefas domésticas (Brougère, 2003).

Ambos meninos e meninas brincam com objetos referentes a determinados universos conectados à televisão e às histórias em quadrinhos, mas meninos se expressavam fielmente pelas histórias, enquanto meninas imaginavam uma história complexa e uma rede de relações, vinculada ou não ao contexto de origem (Brougère, 2003).

Observa-se no comportamento da criança a rejeição do que pertence ao sexo oposto, que é acentuada conforme a idade avança. Em especial, meninos são mais restritos no que se refere à apropriação de brinquedos e brincadeiras, pois pertencem ao polo dominante e mais valorizado, tornando mais fácil a apropriação do universo lúdico masculino pelas meninas. O universo masculino é coercivo e frágil, tendendo a ser mais protegido e restrito pelos pais e profissionais da educação.

A transgressão masculina para apropriação de brincadeiras femininas se dá de modo mais discreto, longe da vista dos adultos. Ao brincarem com uma boneca, por exemplo, os meninos tendem a esconder-se, temendo pela repreensão dos pais, a recusa pelos meninos e a deslegitimação pelas meninas. A criança passa a se prender em objetos destinados a seu gênero não por preconceito com o polo oposto, mas de modo a confirmar sua identidade masculina ou feminina. A criação dessa identidade não define a criança como futuro homem ou mulher, pois a brincadeira é uma experiência descompromissada, mas sim o presente como menino ou menina (Brougère, 2003).

Existe uma grande preocupação acerca da sexualidade da criança, em especial de meninos, quando ocorre a transgressão para o brincar do sexo oposto, porém, por ser uma fase de experimentação de identidades, a brincadeira não é definitiva em relação ao que a criança será (Brougère, 2003).

Observamos nas brincadeiras de meninos e meninas que as delimitações de papel e gênero são construídas muito cedo, embora seja possível transgredir essas limitações. A transgressão parece ser uma manifestação típica das primeiras idades da infância, sendo logo abrandada quando as convenções sociais sobre ser homem e ser mulher se fortalecem no meio infantil (Sayão, 2003).

Apesar de ocorrerem transgressões, as relações de poder entre masculino e feminino se mantêm, havendo status e hierarquia nos papéis assumidos durante o brincar quanto às profissões e solução dos problemas (Sayão, 2003). As profissões vistas como mais importantes, como médico ou engenheiro, costumam a ser assumidas pelos meninos, enquanto profissões menos prestigiadas, professoras ou cozinheiras, são representadas pelas meninas. Essas hierarquias necessitam ser desconstruídas para que as limitações geradas por esses papéis sejam superadas livremente em todas as etapas da vida.

Por mais que o adulto, na maioria das vezes, não participe do brincar, sua presença afeta e influencia as representações das crianças. Consciente ou inconscientemente os pais e educadores serão exemplos para as crianças, atribuem valores para o brincar que as crianças imitarão (HISTLAM, 2006).

### **3. Procedimentos Metodológicos**

#### **3.1 ANÁLISE DE BRINQUEDOS**

Para analisar os padrões e papéis de gênero perpetuados nos brinquedos, observaremos suas embalagens e a finalidade do mesmo. Como situará a criança em seu lugar no mundo? Qual a noção de ser menino ou ser menina que o brinquedo traz? Buscamos lojas infantis e procuramos jogos e brinquedos dirigidos para crianças entre 8 e 9 anos de idade, faixa etária escolhida por critérios listados a seguir, na descrição da forma de análise do material. Fotografamos a embalagem e a analisamos segundo metodologia sugerida por Brougère (1994), em seu livro “Brinquedo e cultura”, com ajustes que contemplassem o objetivo do estudo.

##### **1. ASPECTO MATERIAL**

Onde se observa a constituição física do brinquedo, como este irá trabalhar a motricidade e noção de movimento, quais sentidos serão utilizados.

###### **1.1 – Forma/Desenho**

Qual é a forma, humana ou grotesca, arredondada ou angulosa?

###### **1.2 – Cor**

Qual paleta de cores usada no brinquedo e na embalagem?

###### **1.3 – Aspecto tátil**

A textura é agradável, áspera, lisa, rugosa, melequenta, gosmenta, aveludada?

#### 1.4 – Aspecto Olorífico

O brinquedo emite odor? Este é agradável ou asqueroso?

#### 1.5 – Ruído e produção de som

O brinquedo emite ruído? O que este significa? Há fala ou música? Quais são essas?

#### 1.6 – Movimento

O brinquedo se move?

### 2. SIGNIFICAÇÕES

Trata-se de um aspecto subjetivo do brinquedo, mais ligado ao imaginário e à criatividade, extrapolando a expectativa de seu uso, quando de sua criação e pela forma de publicidade do mesmo.

#### 2.1 – Representação de uma realidade (masculina/feminina)

Trata-se da realidade de um homem ou de uma mulher? Que realidade é essa?

#### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

Os homens e mulheres desse brinquedo são reais ou prováveis? Que fazem eles? Quais são as mudanças necessárias para tornar este brinquedo desejável?

#### 2.3 - Universo imaginário representado

Esse brinquedo pertence a que tipo de universo imaginário? É fantasioso ou ficcional? Retrata a realidade possível?

#### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Esse brinquedo é ligado a alguma série ou mídia? É uma representação isolada?

### 3.2 ANÁLISE DE BRINCADEIRAS

Para estudar a brincadeira das crianças, visitamos praças e parques aos fins de semana e procuramos crianças brincando entre si, sozinhas ou com adultos. Para tornar o momento de observação proveitoso e, ainda, buscar um olhar diferenciado sobre a mesma brincadeira, convidei amigos e colegas para os passeios realizados para esses locais, anotando também as observações quanto às brincadeiras através de outros olhos. Observamos as brincadeiras à distância, e registrando a análise em gravador de áudio. Para a análise, utilizamos o método sugerido por Curtis (2006), no livro “A Excelência do Brincar”, com os seguintes tópicos:

1 – As crianças brincam de forma diferente por ser do sexo masculino ou feminino?

2 – Que escolhas essas crianças fazem em seu brincar?

3 – Qual a percepção dos observadores sobre os papéis de gênero na brincadeira?

4 – As crianças utilizaram brinquedos ou outros objetos nas brincadeiras? Quais?

Pretendíamos assim perceber diferenças e semelhanças entre meninos e meninas no seu brincar, procurando entender porque essas concordâncias ou discordâncias ocorrem.

Anotei os locais onde foram feitas as observações, o modo como o roteiro de observações foi seguido e as demais formas de representação das cenas de brincadeira. Também, anotei o tempo permanecido no mesmo local e quem participava da cena (somente crianças, criança sozinha, crianças e adultos).

### **3.3 ANÁLISE DAS REVISTAS INFANTIS**

No intuito de observar os papéis de gênero representados em uma revista de divulgação científica para crianças, que traz curiosidades e perspectivas de trabalho, observamos a revista *Ciência Hoje das Crianças*, em especial a sessão “Quando crescer

vou ser...”, onde trazem os detalhes de diversas profissões e uma entrevista com trabalhadores e trabalhadoras dessas áreas. Fotografamos as imagens ilustravam a matéria, dando atenção especial para as representações de gênero ali indicadas. Nesta observação, buscamos saber se a autoria do texto era masculina ou feminina, se os entrevistados eram homens ou mulheres e se as ilustrações que representavam os profissionais eram de homens ou de mulheres. Além disso, procurei sinalizar quantas representações traziam negros (não necessariamente exercendo as profissões) e negras para observar como a revista demonstra a diversidade racial em suas matérias.

## **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **4.1 JOGOS E BRINQUEDOS**

Para os dados referentes aos brinquedos e jogos, visitei uma grande loja de uma franquia conhecida no Rio Grande do Sul, a Del Turista. Pedi indicações de brinquedos para presentear um casal fictício de gêmeos de 8 para 9 anos. A criação dos personagens gêmeos foi feita para que me mostrassem brinquedos de meninos, de meninas e considerados unissex. A faixa etária foi escolhida por ser uma idade onde a alfabetização está em fase de concretizar-se, a criança já tem acesso aos meios de comunicação e escolhe seus próprios brinquedos, mas ainda não chegou ao início da puberdade, onde o interesse por brinquedos e jogos tende a diminuir. Observei e fotografei 63 brinquedos. A tabela a seguir enumera detalhes interessantes quanto às embalagens e representatividade de gênero e, novamente, por não ser possível ignorar, a representatividade étnica.

Total de brinquedos e jogos observados	63
Brinquedos onde há negros e negras	9
Brinquedos e jogos de meninas	22
Acessórios para as meninas	2*

Acessórios para os brinquedos	2*
Brinquedos e jogos para meninos	26
Acessórios para os meninos	2
Acessórios para os brinquedos	0*
Brinquedos unissex	16
Brinquedos onde meninos e meninas brincam juntos	8*

*Tabela 1- Enumeração dos brinquedos observados.*

#### **4.1.1 Brinquedos Unissex**

Os brinquedos unissex eram, em sua maioria, jogos ou conjuntos de objetos para brincadeira. Com a exceção do “Playmobil”, não havia representações humanas nos brinquedos em si, mas traziam em suas embalagens meninos e/ou meninas brincando. Ao todo, fotografamos 16 brinquedos que considerei unissex. Os critérios para considerar um brinquedo como próprio para ambos os sexos foram indicações da atendente, embalagens onde havia meninos e meninas e assuntos que pessoalmente considerei interessantes para ambos os sexos. Para a análise, escolhi alguns brinquedos que representavam o conjunto dos 16.



Figura 6- Jogo Alquimia, da Grow, considerado unissex por ser um kit científico, mas com características de brinquedos para meninos. Trata-se de um brinquedo com reagentes e instruções para experimentos químicos.

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

O brinquedo é composto por um kit de química. Na embalagem vemos a representação de um menino, com as mãos maiores que a cabeça, brincando com um tubo de ensaio. Nos demais detalhes, a embalagem traz muitos ângulos e formas retas.

### 1.2 – Cor

Tons predominantes de cinza e vermelho.

### 1.3 – Aspecto tátil

Não se aplica.

### 1.4 – Aspecto Odorífero

Odores de reagentes químicos.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

### 1.6 – Movimento

Não se aplica.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

A realidade retratada é de um cientista, na embalagem é representada por um menino.

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

Uma criança é o cientista.

### 2.3 - Universo imaginário representado

Não pertence a uma realidade fictícia.

### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Realidade isolada.



*Figura 7 - Jogo Pitureka, da Habro, onde há duas crianças brincando de maneira igual. Trata-se de um jogo para encontrar figuras em um tapete.*

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Duas crianças reais brincam. As ilustrações do jogo são caricaturas impossíveis e deformadas.

### 1.2 – Cor

Tanto a embalagem quanto o brinquedo trazem tons de azul e preto, com alguns detalhes vermelhos.

### 1.3 – Aspecto tátil

O jogo é composto por peças plásticas e por placas de papelão ou por um tapete plástico, ambos lisos.

### 1.4 – Aspecto Odorífico

Não se aplica.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

### 1.6 – Movimento

O brinquedo possui roleta e dados, exige movimento dos participantes.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

Na embalagem, há um menino e uma menina negra. O brinquedo em si não faz referência a nenhum cenário.

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

Fazem parte de um mundo de desenho.

### 2.3 - Universo imaginário representado

Não se aplica.

### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Não se aplica.



Figura 8 – Playmobil, com o cenário de um haras, com representações de um menino e uma menina.

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Os bonecos presentes no Playmobil têm forma arredondada, simbolizando um humano simplificado.

### 1.2 – Cor

Bonecos em tom de rosa, braço, vermelho e laranja, animais em tons de branco e marrom. Embalagem com tons de verde e azul.

### 1.3 – Aspecto tátil

Liso, plástico.

### 1.4 – Aspecto Olorífico

Não se aplica.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

### 1.6 – Movimento

Não se aplica.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

A realidade de um homem e uma mulher em um haras. O homem cavalga e a mulher cuida de um cavalo.

## 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

Os homens e mulheres desse brinquedo são reais ou prováveis? Que fazem eles? Quais são as mudanças necessárias para tornar este brinquedo desejável?

## 2.3 - Universo imaginário representado

É um universo possível de um haras.

## 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

O brinquedo pertence ao universo Playmobil.

### 4.1.2 BRINQUEDOS DE MENINA

Ao todo, observei 22 brinquedos ou conjuntos de brinquedos para meninas. O critério para considerar o brinquedo como feminino eram as indicações da atendente, a localização do brinquedo na loja (no lado “para meninas” ou no lado “para meninos”), as cores trazidas, como tons de rosa. A maioria dos brinquedos eram bonecas ou acessórios.



*Figura 9 - Monster High da Mattel, representando uma menina-gato negra.*

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Forma humana com cabeça grande, corpo esguio.

### 1.2 – Cor

Pele preta, cabelo e roupas em tons de rosa e lilás.

### 1.3 – Aspecto tátil

Plástico liso.

### 1.4 – Aspecto Odorífico

Não se aplica.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

### 1.6 – Movimento

Não se aplica.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

É a representação de uma menina em uma escola de ensino médio para monstros

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

A menina representada é uma monstra mescla de humana e gato. É considerada como pertencente ao padrão de beleza de modelos *fashion* para atrair a realidade de meninas.

### 2.3 - Universo imaginário representado

Universo de meninas monstruosas, fashionistas no ensino médio.

### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Pertence ao universo Monster High, uma famosa franquia da Mattel, que também é divulgado por meio de um desenho animado transmitido pela televisão.



*Figura 10 - Bolsa Monster High, da Mattel. Servindo de acessório para a criança.*

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Formas arredondadas.

### 1.2 – Cor

Preto e branco com tons de rosa.

### 1.3 – Aspecto tátil

Textura lisa, tecido e couro sintético.

### 1.4 – Aspecto Olfativo

Não se aplica.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

## 1.6 – Movimento

Não se aplica.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

O brinquedo é acessório para a criança menina.

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

O objeto transporia algo do universo Monster High para o mundo real.

### 2.3 - Universo imaginário representado

Universo Monster High.

### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Faz parte do universo Monster High.



*Figura 11- Acessórios para a boneca Barbie, da Mattel.*

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Formas flexíveis, curvas.

## 1.2 – Cor

Tons de rosa e lilás.

## 1.3 – Aspecto tátil

Tecidos sintéticos.

## 1.4 – Aspecto Odorífico

Não se aplica.

## 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

## 1.6 – Movimento

Não se aplica.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

A realidade representada é de roupas para mulher.

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

As mudanças induzidas na realidade desses acessórios é a quantidade de roupas que a boneca pode ter e a exacerbação dos caracteres femininos.

### 2.3 - Universo imaginário representado

Os brinquedos trazem roupas possíveis de serem confeccionadas, que são replicadas em vestuário infantil.

### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Esses brinquedos pertencem ao universo da Barbie.



*Figura 12 - Playmobil voltado para meninas, em cenário de princesas.*

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Formas arredondadas, simplificadas.

### 1.2 – Cor

Rosa, lilás, verde e azul.

### 1.3 – Aspecto tátil

Plástico liso.

### 1.4 – Aspecto Odrífico

Não se aplica.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

### 1.6 – Movimento

Não se aplica.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

Representa uma realidade de princesas medievais.

## 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

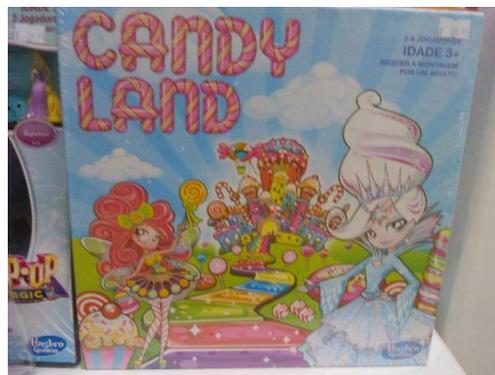
Simplificação da figura humana,

## 2.3 - Universo imaginário representado

Universo de castelos e princesas, num cenário florestal.

## 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

O brinquedo pertence ao universo Playmobil.



*Figura 12 - Jogo de tabuleiro para meninas sobre princesas e doces.*

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Formas humanas de cabeça maior que o corpo, com curvas e cores fortes.

### 1.2 – Cor

Tons de azul, verde, vermelho, rosa e lilás.

### 1.3 – Aspecto tátil

Não se aplica.

### 1.4 – Aspecto Olorífico

Não se aplica.

1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

1.6 – Movimento

Não se aplica.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

Meninas em um castelo feito de doces.

2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

Os objetos são feitos de doces coloridos, as meninas tem a forma do corpo modificada.

2.3 - Universo imaginário representado

Esse brinquedo pertence a que tipo de universo imaginário? É fantasioso ou ficcional? Retrata a realidade possível?

2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Representação isolada.

### 4.1.3 BRINQUEDOS DE MENINO

Observei 26 brinquedos para meninos. O critério de seleção para considerar um brinquedo como masculino foi a indicação da atendente, a localização do brinquedo na loja, universo representativo de super-heróis ou afins. Os brinquedos para meninos constituíram-se de bonecos monstruosos, jogos, armas que lançam projéteis e carros de brinquedo.



*Figura 13- Boneco das Tartarugas Ninja, com acessórios para o boneco.*

#### 1. ASPECTO MATERIAL

##### 1.1 – Forma/Desenho

Embalagem com formas retas e estreitas, boneco com corpo proporcional, forte.

##### 1.2 – Cor

Tons predominantes de verde e cinza.

##### 1.3 – Aspecto tátil

Não se aplica.

##### 1.4 – Aspecto Olorífico

Não se aplica.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

### 1.6 – Movimento

Não se aplica.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

Trata-se de uma figura com traços de humano e de tartaruga, destacando-se o corpo com musculatura exacerbada.

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

A representação humana é alterada de forma a tornar o boneco monstruoso, com feições grotescas.

### 2.3 - Universo imaginário representado

O brinquedo em questão faz jus a um universo de combate ao crime por um super humanoide.

### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

O brinquedo pertence ao universo que envolve as demais Tartarugas Ninjas.



Figura 14 - Nerf, uma arma com projéteis que podem ser lançados por quem brinca.

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Formado por ângulos e retas, características robóticas.

### 1.2 – Cor

Azul, laranja e cinza.

### 1.3 – Aspecto tátil

Não se aplica.

### 1.4 – Aspecto Odorífico

Não se aplica.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

### 1.6 – Movimento

Lança projéteis.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

É a realidade de um homem que porta sua arma e combate algo ou alguém.

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

A arma utilizada é a representação de um instrumento imaginário futurista.

### 2.3 - Universo imaginário representado

O universo retratado é futurista, de combate e guerra.

### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Representação Isolada



*Figura 15 - Carros-monstro em miniatura.*

## 1. ASPECTO MATERIAL

### 1.1 – Forma/Desenho

Carros monstro realistas

### 1.2 – Cor

Tons de preto e vermelho.

### 1.3 – Aspecto tátil

Metálico e borracha nas rodas.

### 1.4 – Aspecto Odorífico

Não se aplica.

### 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

### 1.6 – Movimento

As rodas do carro se movem.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc./fem.)

Faz referência aos carros modificados para mostras e competições.

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

O carro é uma versão menor do carro monstro, acessível à criança.

### 2.3 - Universo imaginário representado

Realidade de competições de carros.

### 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo

Representação isolada.



Figura 16- Jogo Cata Catota, da Multi-kids.

### 1.1 – Forma/Desenho

Forma humana caricaturizada.

## 1.2 – Cor

Tons predominantes de amarelo e verde.

## 1.3 – Aspecto tátil

Peças do jogo são gosmentas.

## 1.4 – Aspecto Odorífico

Não se aplica.

## 1.5 – Ruído e produção de som

Não se aplica.

## 1.6 – Movimento

As “catotas” saem do nariz do boneco, e seu “cérebro” pula fora da cabeça.

## 2. SIGNIFICAÇÕES

### 2.1 – Representação de uma realidade (masc/fem.)

Representa um homem com coriza.

### 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade

A figura humana é caricata e improvável, escatológica e perde o cérebro.

### 2.3 - Universo imaginário representado

A perda do cérebro não representa uma realidade possível. Já a coriza é parte do cotidiano.

### 2.4 –Representação isolada ou que pertence a um universo

Representação isolada.

Acredito ser interessante apontar alguns padrões que se seguiram nos brinquedos diferenciados por gênero. Nos brinquedos de meninas, as representações humanas eram desproporcionais, com a cabeça consideravelmente maior que o corpo. Nessas

representações, a mulher representada seguia um padrão com olhos e boca grande, corpo com características sexuais secundárias e magreza excessiva. A exceção à regra foram as bonecas do conjunto Playmobil, que representam humanos simplificados. Nos brinquedos dos meninos observei que havia mais presença de movimento, seja em forma de carrinho ou em brinquedos onde algo explodia, caía, ou algo era lançado. Nos brinquedos para meninas essa característica era rara de ser encontrada.

Em alguns brinquedos que não apareceram na análise feita acima, outros pontos são interessantes de serem observados. Na boneca Rapunzel, que aparece no filme Enrolados da Disney, o cavalo Máximus a acompanha na embalagem. Porém, o cavalo do brinquedo e o do filme são consideravelmente diferentes. Enquanto no filme o personagem traz características fortes, traços e sombreamento, por ser um cavalo da guarda real, o brinquedo traz características suaves, crina amarela e corpo mais esguio.



*Figura 17 - Boneca Rapunzel, acompanhada pelo cavalo Máximus, em referência ao filme Enrolados. Ao lado, vemos o personagem do filme de animação. Podemos observar a diferença entre os dois.*

Observei durante a visita à loja de brinquedos que os kits de massa de modelar da Super Massa têm brinquedos com representações de meninos e meninas em suas embalagens, sendo que os conjuntos onde havia meninas na embalagem eram apenas aqueles onde confecciona-se comida de faz de conta.



Figura 18 - Kits de massa de modelar da Super Massa. Nas figuras de cima, vemos conjuntos para a confecção de cupcakes e doces, com meninas na embalagem. Nas figuras abaixo, vemos um kit para formar letras e um jogo de cabeleireiro, representados por meninos.

Quanto à cor da pele, poucos brinquedos trouxeram representações onde os personagens eram negros. Em especial, nas bonecas Monster High, em que bonecas têm peles de diversas cores entre laranja, marrom e preto, podemos entender diferentes representações étnicas. Porém, nem todos os brinquedos têm a mesma ênfase quanto a essa diversidade. Ao conferir brinquedos da franquia Star Wars, encontrei somente um personagem negro representando uma figura aleatória, mesmo que nos filmes exista um personagem negro (no caso, o mercenário Lando). Os detalhes do boneco e de sua embalagem são menos chamativos e atraentes em comparação aos demais brinquedos da franquia. Além disso, o boneco de pele marrom veste um macacão que o deixa com aparência de barrigudo usando fralda, enquanto o personagem de pele branca usa uma vestimenta que o deixa atraente e com porte atlético.



Figura 1 - Bonecos da franquia Star Wars. À esquerda, personagem negro aleatório. À direita, os personagens Han Solo e Chewbacca. Podemos observar a diferença da atratividade entre bonecos e embalagens.

## 4.2 BRINCADEIRAS

Observei brincadeiras de crianças em um domingo, dia 9 de novembro de 2014, no período entre meio-dia e 19h no parque Farroupilha (Redenção). Convidei dois colegas para observar as brincadeiras e trazer pontos de vista diferentes dos meus sobre as brincadeiras e as crianças envolvidas. Juntando os relatos que fizemos, criei a tabela a seguir, seguindo as perguntas propostas para a análise.

BRINCADEIRA	DESCRIÇÃO	PAPEL DO ADULTO	BRINCAM DIFERENTE?	PAPEL DE GÊNERO
Futebol	Meninos e pai brincando em um canteiro	Goleiro/mediador	Sim	Jogador de futebol
Galho/Bastão	Duas meninas com um galho grande brincando como a personagem Malévola	Mediador	Sim	Personagem feminino
Bicicletas	Meninas andando de bicicleta	-	Sim	-
Fonte da Redenção	Crianças tomando banho na fonte	-	Sim	-
Correr	Dois meninos pequenos correndo em um canteiro	Mediadora	Não	Super-herói
Guerra	Dois meninos caminham carregando armas grandes	Não intervém	Sim	Guerreiro
Guerra II	Dois meninos, um com espada de plástico e outro com graveto, brincam juntos	Mediadora	Sim	Guerreiro

*Tabela 2 – Lista das brincadeiras observadas no Parque Farroupilha (Redenção), no dia 9 de novembro de 2014, das 12:00 às 19:00 horas.*

Vimos mais meninos brincando livremente, com a presença e observação dos pais constante, com papéis de força, bélicos e de agressividade. Já as meninas não recebiam tanto cuidado dos pais enquanto brincavam, mas, na maioria das observações as meninas ficavam em companhia dos pais, sem brincarem muito. Observei também que a observação dos pais variou consideravelmente conforme a classe social das crianças. Na brincadeira observada na fonte, as crianças não possuíam brinquedos e estavam desacompanhadas.

### 4.3 REVISTAS INFANTIS

Observamos 15 exemplares da revista Ciência hoje das crianças. As revistas impressas entre agosto de 2013 e novembro de 2014 disponibilizaram os dados utilizados para a construção da tabela a seguir:

REVISTA Nº/ANO/PAG	PROFISSÃO	AUTOR(A)	ENTREVISTAD@S	REPRESENTAÇÃO	ETNIA DO PROFISSIONAL
Ago 2013, nº 248, ano 26, pag 22 e 23	Biotecnólogo	Mulher	1 mulher  1 homem	Masculina (pequena repr. Fem.)	Branca
Set. 2013, nº 249, ano 26, pag. 22 e 23	Químico Têxtil	Mulher	1 mulher  1 homem	Objeto inanimado	-
Out. 2013, nº 250, ano 26, pag 22 e 23	Médico do exercício e do esporte	Mulher	2 homens	Masculina ( um médico branco e 2 pacientes homens, atletas negros)	Branca

Nov. 2013, nº 251, ano 26, pag. 22 e 23	Psicomotricista	Mulher	2 homens	Profissional feminina (Paciente idosa negra)	Branca
Dez. 2013, nº 252, ano 26, pag. 22 e 23	Tafôno	Mulher	1 mulher 1 homem	Masculina	Branca
Jan/Fev. 2014, nº253, ano 27, pag. 22 e 23	Ortopista	Homem autor 1	2 mulheres	Feminina	Branca
Mar. 2014, nº 254, ano 27, pag. 22 e 23	Fenologista	Mulher	1 mulher 1 homem	Masculina	Azul
Abril 2014, nº 255, ano 27, pag. 22 e 23	Biólogo marinho	Mulher	2 homens	Masculina	Branca
Mai 2014, nº 256, ano 27, pag. 22 e 23	Petrólogo	Mulher	1 homem	Profissional masculina, Andrógina, (e expectadora negra/nativa)	Branca
Jun. 2014, nº 257, ano 27, pag. 22 e 23	Gastroenterologista	Mulher	2 homens	Masculina	Branca

Jul. 2014, nº 258, ano 27, pag. 22 e 23	Patologista	Mulher	1 mulher 1 homem	Feminina	Branca
Ago. 2014, nº 259, ano 27, pag. 22 e 23	Juiz	Mulher	2 homens	Masculina	Branca
Set. 2014, nº 260, ano 27, pag. 22 e 23	Anestesista	Mulher	2 mulheres 1 homem	Profissional masculina (paciente negro)	Branca
Out. 2014, nº 261, ano 27, pag. 22 a 23	Biomédico	Mulher	2 mulheres	Andrógina	Branca
Nov. 2014, nº 262, ano 27, pag 22 e 23	Chefe de Cozinha	Mulher	2 mulheres	Feminina	Branca

*Tabela 3 - Listagem das 15 revistas observadas, a profissão representada, gênero da autoria, gênero da entrevista, gênero da profissão e etnia da profissão*

Com os dados da tabela, e com os questionamentos em mente, produzimos gráficos acerca das representações de gênero encontradas na revista.

## Representações de Gênero

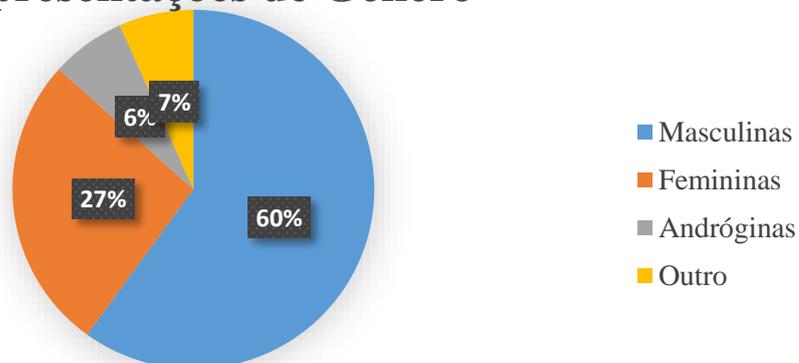


Figura 2 - Gráfico das representações de gênero dos profissionais exibidas na seção "Quando crescer vou ser" da revista Ciência Hoje das Crianças

Observamos aqui que a maioria das representações tratou-se de um homem branco exercendo as profissões. Algumas representações foram consideradas dúbias e classificadas como andrógenas, e, ainda, houve uma representação de profissão caracterizada por um tubo de ensaio, rotulado como "outro". É interessante notar que, por mais que a maior parte das representações seja masculina, as entrevistas foram concedidas por homens e mulheres em proporção menos desigual, não havendo correlação entre gênero do entrevistado e representação da matéria. O gráfico a seguir ilustra a proporção entre entrevistados homens e mulheres.

## Entrevistas

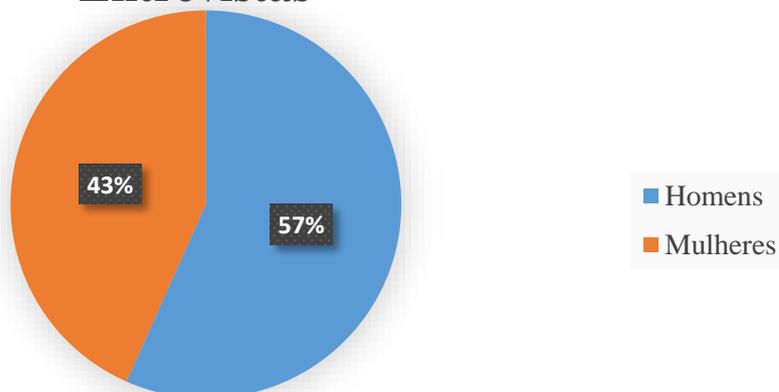


Figura 2 - Gráfico demonstrando a porcentagem de entrevistados representante de cada sexo.

É interessante notar que as entrevistas eram feitas, em sua maioria, por dois ou mais profissionais. Este gráfico contabiliza a totalidade de entrevistados. Observa-se que a diferença entre representações é mais acentuada (cerca de 30% a menos de profissões representadas por mulheres) do que a diferença das entrevistas (14% a menos de entrevistadas mulheres). Ainda sobre a representatividade de gênero, questioneei a autoria das matérias. Com os dados, construímos o gráfico a seguir:

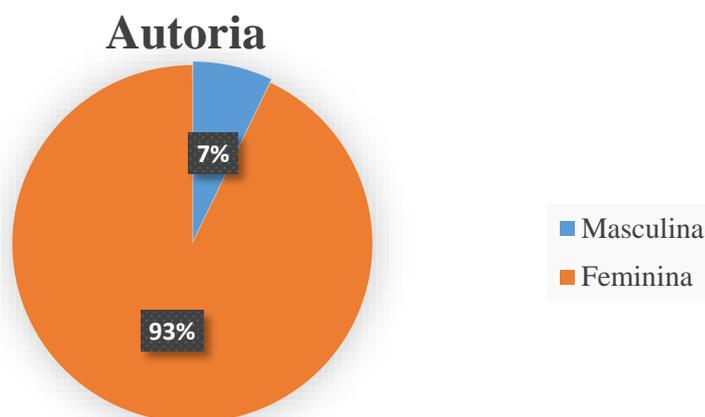


Figura 3 - Gráfico demonstrando as autorias masculinas e femininas das seções "Quando crescer vou ser" dos 15 números observados da revista *Ciência Hoje das Crianças*

Durante todas as publicações de 2013, somente uma autora escrevera a matéria, houvera uma edição feita por um homem e as seguintes (março de 2014 em diante) foram feitas por uma terceira autora, também mulher.

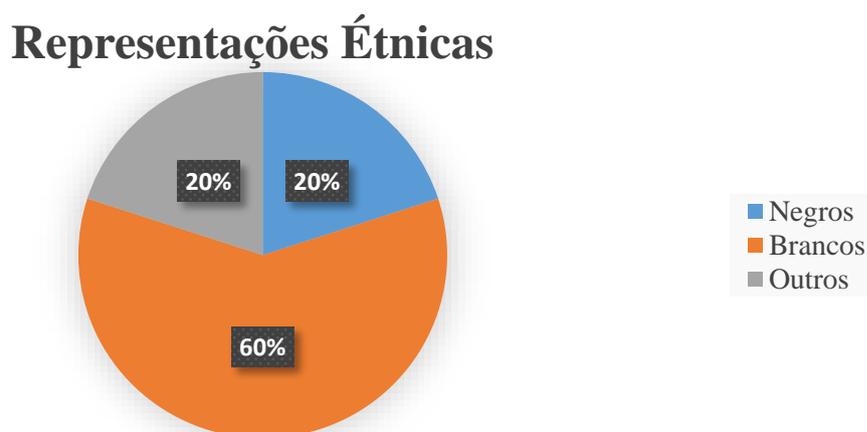


Figura 4 - Gráfico das representações de cor da pele exibidas na seção "Quando crescer vou ser" da revista *Ciência Hoje das Crianças*.

O gráfico acima, porém, traz a questão étnica. Mesmo não sendo o foco do trabalho, acreditei ser um detalhe interessante de ser mostrado, pois é impossível de ser ignorado. Em todas as matérias, não houve um representante da profissão de etnia diferente. Os diversos personagens profissionais eram sempre brancos. Para contabilizar a representatividade negra na revista, contamos quantos negros apareciam de qualquer forma na ilustração da matéria. Somente em 3 revistas encontramos um personagem negro (dois atletas na sala de espera do médico do esporte, uma idosa no atendimento da psicomotricista, um negro sendo atendido por um anestesista). A mesma quantidade foi encontrada para representações diversas, sendo essas um objeto (tudo de ensaio), um homem azul e uma nativa andina ao fundo da imagem do petrólogo. A figura a seguir traz alguns exemplos das ilustrações das matérias “Quando crescer vou ser”.

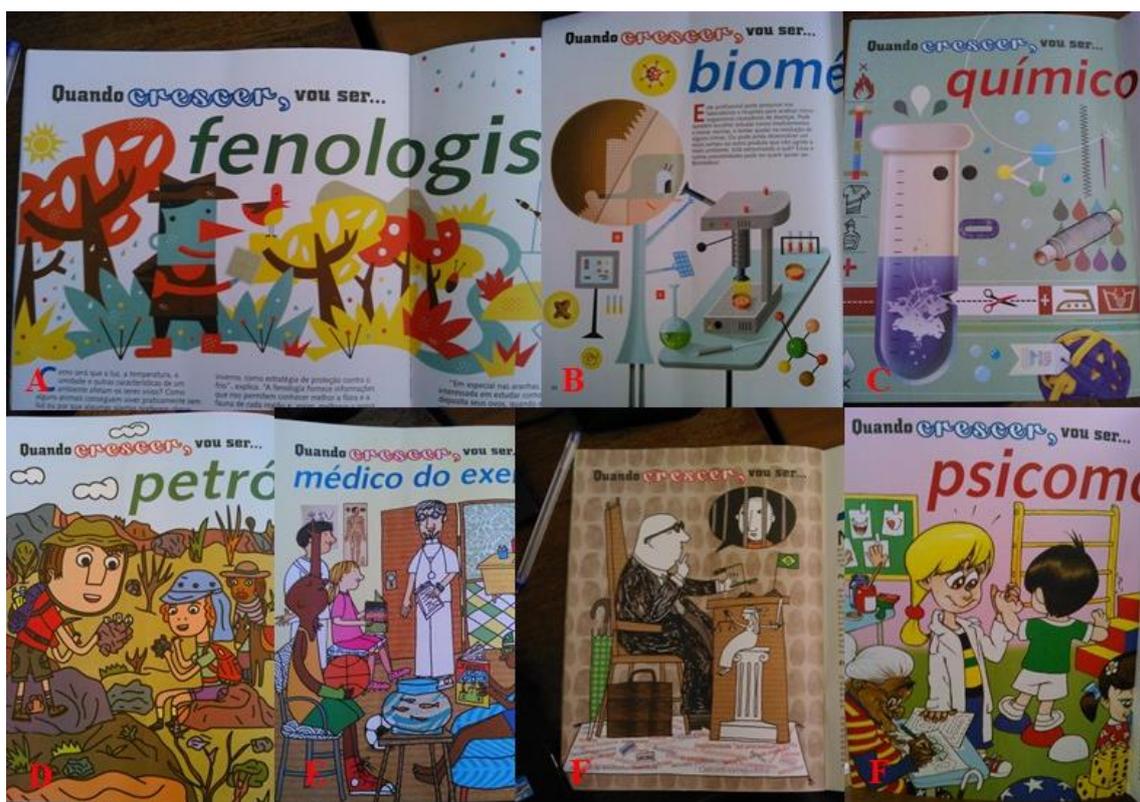


Figura 5- Representações da seção "Quando Crescer, vou ser..." da revista *Ciência Hoje das Crianças*. Na figura A, vemos a "outra" representação étnica, onde o personagem é azul. Na figura B, vemos a representação andrógena\*. Na figura C, vemos uma profissão representada por um objeto, sem gênero ou etnia, classificado como "outro" em ambas as categorias. Na figura D, vemos um exemplo de profissão com um homem e um andrógeno\*, com uma nativa ao fundo. Na figura E, vemos representações de negros

*na imagem. As figuras F e G são, respectivamente, representações masculina e feminina, observando que na figura G há uma idosa negra como paciente.*

Foi evidente a predominância branca e masculina nos profissionais representados. É interessante observar as profissões onde encontramos mulheres (chefe de cozinha, psicomotricista, ortopista, patologista). Serão elas tão prestigiadas como juiz ou anestesista? Serão tão aventureiras quanto biólogo marinho ou petrólogo? Ainda observo que as profissões escolhidas como femininas não necessitam de flexão de gênero para referir-se a homens ou mulheres. As demais profissões são apenas intituladas, como de praxe, para o sexo masculino (juiz, médico, biólogo), e traz um homem como figura da profissão.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O que oferecemos às crianças, tanto na mídia quanto no brinquedo é pronto e pré-fabricado, limitando sua experiência no brincar e na imaginação, bem como limitando sua percepção quanto ao futuro como homens ou mulheres. O que corrobora com a afirmação feita na revisão da bibliografia e na análise, onde vemos que nas representações dos brinquedos a mulher representada seguia um padrão estético, enquanto nos brinquedos dos meninos havia mais presença de movimento, enquanto nos brinquedos para meninas essa característica era rara de ser encontrada.

Nas revistas de divulgação científica observamos que determinadas profissões são relacionadas a um gênero ou a outro, raramente trazendo outra etnia que não a branca, mostrando uma visão limitada para o futuro das crianças. Geralmente, as profissões mais valorizadas socialmente (relacionadas à medicina e ciências exatas) trazem figuras masculinas, já que, como vimos anteriormente, é mais fácil para o sexo oprimido transgredir. Assim, ao associar a imagem da revista a um homem não haveria limitação do público, já que as meninas, como polo oprimido, estariam inclusas nessa representação. Assim, a reprodução das profissões de prestígio, papéis de poder e

perpetuação de papéis de gênero são mantidos através de conveniência como estratégia de marketing.

Os objetos lúdicos perpetuam e reforçam as diferenças que criamos no nascimento, traduzindo materialmente a diferença entre os sexos. Existe uma preferência para o brinquedo monstruoso dos meninos. No universo da brincadeira dos meninos, movimento, trabalho fora do ambiente doméstico, com grande afastamento do que é referente ao lar. O universo de suas brincadeiras envolve aventuras fantásticas e criaturas a serem combatidas. Atualmente, vemos a apropriação do monstruoso no brinquedo das meninas com o aparecimento das Monster High. No brincar das meninas, o universo é arquitetado ao redor das tarefas do lar e da maternagem, e, após o aparecimento da boneca-manequim, refletindo as insatisfações das mulheres, através de viagens, férias e consumo exacerbado, mas sem nunca escapar do ideal de beleza e expectativas masculinas. Apesar de não apresentarem uma aparência agressiva, podemos notar a diversidade entre as criaturas da série.

A mídia se utiliza do brinquedo para promover a venda de outros produtos direta ou indiretamente relacionados. Um brinquedo pode pertencer a um universo e, para a brincadeira completar seu objetivo publicitário, precisamos dos complementos deste universo, sejam acessórios para a personagem principal, sejam outros companheiros para esta. Como exemplo, podemos observar os muitos produtos derivados do universo da Barbie, que hoje envolvem seus filmes, produtos relacionados a estes, as bonecas dos filmes em questão, os castelos, carruagens, animais, etc. Vemos também a associação dos brinquedos a lanches de *fast-food*, os quais aumentam suas vendas conforme o sucesso do brinquedo oferecido.

A criança produz e reproduz em suas relações as formas de ser homem e mulher, menino e menina, refletindo as construções sociais feitas por nós, trazendo consequências para sua convivência em grupo e questionando o papel dos adultos na sociedade. Construir um ambiente igualitário para as crianças nas idades iniciais de escolarização pode suavizar a divisão de comportamentos, abrindo possibilidades de desenvolvimento e de expressão plena não somente durante o período escolar, mas ao longo da vida adulta. Se, desde o início, a criança aprende a igualdade e as possibilidades do seu ser,

independente do seu gênero, abre-se, então, uma gama maior de possibilidades para seu futuro, que seguirá de maneira mais fiel suas afinidades e predisposições psicológicas.

## 6. BIBLIOGRAFIA

BECCHI, EGLE. Ser menina ontem e hoje: notas para uma pré-história do feminino. p. 41, **Pro-posições**, 2003 v.14 n.3 set-dez

BROUGÉRE, GILLES. **Brinquedo e Cultura**. 1994, Cortez Editora, São Paulo-SP, 2006.

BROUGÉRE, GILLES. **Brinquedos e Companhia**, 2003. Cortez Editora, São Paulo – SP, 2004

CURTIS, AUDREY. O brincar em diferentes culturas e diferentes infâncias. p.39. **A Excelência do Brincar**, Moyles, Janet et. col. 1994. Artmed, 2006, Porto Alegre.

FINCO, DANIELA. Relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na educação infantil. p.89 **Pro-posições**, 2003 v.14 n.3 set-dez

HISLAM, JANE. Experiências do brincar diferenciadas pelo sexo e pelas escolhas das crianças. p.50. **A Excelência do Brincar**, Moyles, Janet et. col. 1994. Artmed, 2006, Porto Alegre.

LAHIRE, B. **Sucesso Escolar nos meios populares. As razões do Improvável**. Editora Ática, 1997, São Paulo;

RHODEN, Cacau. **Tarja Branca**. Maria Farinha Filmes. 2014

ROGOFF, B. **A Natureza Cultural do Desenvolvimento Humano**, Editora ArtMed, 2005, Porto Alegre;

SAYÃO, DEBORAH T. Pequenos homens, pequenas mulheres? Meninos, meninas? Algumas questões para pensar as relações entre gênero e infância. p.67 **Pro-posições**, 2003 v.14 n.3 set-dez

SCOTT, Joan. Gender: a useful category of historical analyses.

Gender and the politics of history. New York, Columbia University Press. 1989.

Ciência Hoje das Crianças. Instituto Ciência Hoje – Rio de Janeiro/ RJ