Objetos De Memória: um estudo dos brinquedos como referência da diversidade cultural

Memory Objects: a study of toys as a reference for cultural diversity

DOI:10.34117/bjdv7n1-262

Recebimento dos originais: 07/12/2020
Aceitação para publicação: 11/01/2021

Ana Célia Carneiro Oliveira
Mestra em Design
Instituição: Universidade do Estado de Minas Gerais
E-mail: anaceliadesign@gmail.com

Rita de Castro Engler
PhD em Engenharia de Produção e Gestão de Inovação Tecnológica
Instituição: Universidade do Estado de Minas Gerais
E-mail: rcengler@uol.com.br

Nadja Maria Mourão
Doutora em Design
Instituição: Universidade do Estado de Minas Gerais
E-mail: nadjamourao@gmail.com

Rosilene Conceição Maciel
Doutoranda em Design
Instituição: Universidade do Estado de Minas Gerais
E-mail: rmaciela@gmail.com.

RESUMO
Os objetos são carregados de simbolismos culturais, atravessam fronteiras e moldam-se aos costumes, materiais e modos de viver de um povo. Atravessam também o tempo, submetidos a constantes ressignificações passando do artesanal às incorporações do mundo tecnológico, industrial. Novas maneiras de brincar. Neste trabalho os brinquedos que atravessam fronteiras e se fazem presentes em diferentes culturas serão tomados como objeto de estudo. A narrativa procurou tratar o brinquedo como objetos de memória e fonte de estudos, na medida em que refletem aspectos socioculturais e econômicos. A pesquisa documental descritiva buscou aprofundar no tema e aprimoramento de ideias a respeito da potencialidade lúdica e educativa do brinquedo. Como resultado, buscou-se consolidar conhecimentos acerca do brinquedo, como objeto de memória, como subsídio para propostas educacionais no estudo da diversidade cultural da América Latina. Os dados registrados podem contribuir com novos métodos educacionais, em formação de redes que fortaleçam o conhecimento de origens e uso dos objetos de memória como recurso didático e de qualidade de vida.

Palavras-chave: Brinquedos infantis, diversidade cultural, objetos de memória, povos nativos, educação.

ABSTRACT
The objects are loaded with cultural symbolisms, cross borders and mold themselves to the customs, materials and ways of life of a people. They also pass through time, subjected to constant reframing from artisanal to incorporations of the technological, industrial world. New ways to play. In this work, toys that cross borders and are present in different cultures will be taken as an object of study. The narrative sought to treat toys as objects of memory and a source of studies, insofar as they reflect socio-cultural and economic aspects. The descriptive documentary research sought to deepen the theme and improve ideas regarding the playful and educational potential of the toy. As a result, we sought to consolidate knowledge about toys, as an object of memory, as a basis for educational proposals in the study of Latin America's cultural diversity. The recorded data can contribute to new educational methods, forming networks that strengthen the knowledge of origins and the use of memory objects as a didactic resource and quality of life.

Keywords: Children's toys, cultural diversity, memory objects, native peoples, education.

1 INTRODUÇÃO

Na história da humanidade os fatos, as crenças e os desejos foram transmitidos entre as gerações, agregando sempre novos valores entre os povos e comunidades. A memória é o passado que ainda vive na consciência individual ou coletiva. “A memória retém do passado aquilo que ainda está vivo ou é capaz de viver na consciência do grupo que a mantém” (PETERSEN, 2013, p. 313).

A memória está no interior, nas mentes das pessoas ou de um grupo social. Apóiam-se em referencias materiais, tangíveis, que evoca e remete os pensamentos a uma experiência, uma lembrança, uma época. “A memória é um glorioso e admirável dom da natureza, através do qual reevocam-se as coisas passadas abraçam-se as presentes e contempla-se as futuras, graças a sua semelhança com as passadas” (LE GOFF, 2003, p. 447).

> Memória e história: longe de serem sinônimos, tomamos consciência que tudo opõe uma à outra. A memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, susceptível de longas latências e de repentinas revitalizações. A história é a reconstrução sempre problemática e incompleta do que não existe mais. A memória é um fenômeno sempre atual um elo vivido no eterno presente; a história, uma representação do passado. [...] A memória se enraíza no concreto, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto. A história só se liga às continuidades temporais, às evoluções e às relações das coisas. A memória é um absoluto e a história só conhece o relativo (NORA, 1993, p. 9).

A memória é um elemento que liga o sujeito histórico aos fatos que os objetos podem evocar. Muito se pode compreender do passado, da história a partir do estudo dos objetos quando estudados em seus contextos, pois os objetos não falam por si mesmos. Os diferentes usos ao longo da história os colocam como fontes a serem analisadas

criticamente. "Na medida em que são vestígios do passado recente ou mais longínquo, os objetos também se constituem em um ‘cruzamento de itinerários possíveis’” (RAMOS, 2004, p. 62).

A humanidade se transforma e com ela, também os seus objetos e o modo com se relaciona com eles. A evolução tecnológica está cada vez mais voltada às novas produções para atender ou criar demandas de consumo e estilos de vida. A rápida obsolescência dos produtos implica em uma frenética substituição e descarte de outros em intervalos de tempo cada vez menores. É preciso sempre contextualizar para compreender a nossa relação com os objetos através do tempo.

Para Baudrillard (1995) a sociedade contemporânea vive no tempo dos objetos. Antes, havia uma perenidade nos objetos projetados e desenvolvidos para uma grande durabilidade e uso: os objetos perduravam por gerações e gerações humanas. Nos novos tempos, participamos da criação e presenciamos o fim dos objetos. Eles nascem programados para o fim. Os brinquedos se inserem neste contexto. Estes transitam do fazer artesanal para o industrial e ganham aparatos tecnológicos sofisticados: movimento, luzes, cores, cheiros, sons. Tornam-se cada vez mais padronizados, com regras impostas no jeito de brincar, limitando as inserções criativas, culturais e identitárias no modo de se relacionar com eles.

Observa-se um consumo precoce das crianças ao absolverem conteúdos sem prévia análise dos conteúdos. O contato com os brinquedos vem se tornando cada vez mais virtual e estes nem sempre apresentam os valores locais das comunidades. Os brinquedos visualizados nas telas dos computadores e celulares das crianças e jovens que residem no interior do Brasil, são exibidos em outros países de culturas distintas. Ou seja, os brinquedos captados nas telinhas dos jovens exercem sedução igualitária que sobrepõem nacionalidades e regionalismos (CABANNE, 2012).

O artigo propõe o desenvolvimento um panorama conceitual, a fim de potencializar uma reflexão para futuras ações educativas que repensem os brinquedos como objetos de memória e possibilidades de fonte histórica. Os brinquedos são elementos impulsionadores para se pensar as memórias individuais e coletivas; são instrumentos ligados à experiência permitem contextualizá-los no desenrolar da história e traçar paralelos, comparativos entre diferentes culturas. O brinquedo é uma categoria de produto que marca época, separando gerações e unindo pessoas muito díspares, mas que tenham uma vivência cronológica comum (CONSOLO, 2009).

Nesta perspectiva, entende-se a memória como um elemento pessoal capaz de conectar o objeto e o sujeito na constituição do conhecimento do passado e da história: “a memória individual, assim como a memória coletiva, são na verdade a fonte e a base fundamental para o pleno exercício de nossa vida consciente e de nossa inserção na vida social” (HORTA, 2000, p. 28). Dessa forma, a memória coletiva vem contribuindo para a identidade de cada comunidade.

2 O BRINQUEDO COMO OBJETO DE MEMÓRIA

A infância dos povos primitivos é pouco conhecida em função do nomadismo e do alto índice de mortalidade que os caracterizava. De acordo com o estudo de Carneiro (2009) o pouco que se sabe sobre as crianças de diferentes povos deve-se aos brinquedos e às atividades que praticavam. A infância não era muito considerada e as brincadeiras eram fruto de costumes populares. Muitos jogos e brincadeiras não se originaram entre as crianças, mas entre os adultos que muitas vezes eram usados em ritos religiosos carregados de conteúdos simbólicos antes de virarem jogos e brincadeiras.

A humanidade herdou vários brinquedos e brincadeiras de diferentes povos e épocas: mesopotâmios, egípcios, gregos, romanos, chineses e também dos indígenas mesoamericanos e brasileiros. As bonecas estiveram presentes em diversos grupos humanos, inicialmente ligadas à religião, representar a figura feminina, simulando bebes e a maternidade ou como mensageiras da moda. As pipas ou papagaios, também tiveram sua origem no Oriente o os registros de seu uso precedem ao nascimento de Cristo, quando um general chinês os utilizou para enviar mensagens às tropas sitiadas (CARNEIRO, 2009).

Muitas das brincadeiras realizadas pelas crianças, ainda hoje, são produtos de diferentes culturas. De acordo com o estudo de Meirelles (2007) dos brinquedos e brincadeiras que ainda persistem entre as crianças brasileiras estão às brincadeiras de roda, o pião, a amarelinha também chamada de macaca, o caracol, as brincadeiras de mão, os corrupios, os brinquedos que reproduzem o meio adulto feitos de materiais naturais ou de sucata, as ‘Cinco Marias’, a cama de gato, as pernas de pau, o cavalo de pau, a casinha, a bolinha de gude e o elástico.

O brinquedo é um objeto que traz em si uma realidade cultural, uma visão de mundo e de criança, embora esteja presente também no mundo dos adultos. Neste sentido, Porto (2008) relata que, dependendo da matéria-prima em que foi executado – madeira, espuma, ferro, pano ou vinil; da forma e/ou do desenho – bonecas; do aspecto tátil – bichos de

pelúcia ou de borracha; da cor, do cheiro e dos sons, os brinquedos proporcionam possibilidades de experiências variadas que marcam sua vivência. Se a matéria prima for de origem local, característica do lugar de vivência agrega ainda mais valor à memória.

No entanto, este é um momento de transformação. Na perspectiva contemporânea, os brinquedos pertencem a um universo comercial em constante mutação. Os brinquedos, em formato virtual, assumiram novas formas e diferentes posturas frente ao ato de brincar, se entreter, se divertir. Assumir uma posição observadora e crítica diante desta transformação é condição relevante para a compreensão das novas realidades econômicas, políticas e culturais, definidoras do mundo contemporâneo (CONDÉ, 2017). A partir do estudo dos brinquedos, da análise de sua trajetória: do singular artesanal que extrapolou fronteiras, adquiriu diferentes nomes, assumiu novas formas, cores, regras, se diversificou; ao padrão industrial tecnológico descartável. Um reflexo dos padrões culturais, sociais e econômicos.

Neste trabalho, propõe-se uma discussão acerca dos brinquedos como objetos de memória, estudo e identificação dos laços culturais entre diferentes povos, que possam servir como base para propostas educacionais que considerem tradições e valores sociais de forma lúdica. Na impossibilidade de resgatar todos os brinquedos do continente, será abordado neste trabalho o pião como brinquedo e forma de brincar em diferentes povos por ser um dos brinquedos mais populares, sendo substituído gradativamente por jogos/brinquedos das novas gerações.

2.1 O PIÃO COMO BRINQUEDO E OBJETO MEMÓRIA E DE EDUCAÇÃO INTERCULTURAL

A palavra interculturalidade refere-se à existência e interação equitativa de diversas culturas, assim como à probabilidade de geração de expressões culturais repartidas por meio do diálogo e respeito mútuo (UNESCO, 2005). Para explicar essa perspectiva de educação intercultural, aponta-se como exemplo o “pião por ser um brinquedo universal e comum entre povos culturalmente diferentes, ainda que os materiais, a produção e o funcionamento das brincadeiras tenham suas singularidades e especificidades” (REIS, 2009, p.3).

De acordo com Mello (2007), pode-se afirmar que a interação com o brinquedo pressupõe uma determinada aprendizagem social, uma vez que as relações estabelecidas nessa ação demandam captar os signos e significados estabelecidos enquanto elementos da cultura lúdica, e da cultura em geral.

A busca e estudo desses objetos, no caso os piões, pode ser considerada uma proposta educativa e cultural; uma experiência de transformação do mundo pelo brinquedo, como vivência de fruição, prazer e alegria, permeada pela experiência de um contato que preserva a humanidade esquecida de cada um. E, no contexto educacional, formal ou informal, o brinquedo (ou brincadeira) pode ser explorado em seus aspectos mais lúdicos para contextualizar aspectos convergentes e divergências presentes na interculturalidade. Conhecer-lhes as origens, as trajetórias e as influências entre os povos é uma forma de refletir a própria identidade no processo de alteridade, na relação com o outro e no pertencimento a um grupo social.

Partindo do aspecto histórico, ressalta-se que a origem do pião pode ser atribuída aos povos primitivos, culturas africanas ou indígenas. Amado (2007, p.220) explica que o pião "[...] possui uma longa história e as incertezas quanto à sua origem deixam-nos livres para algumas conjecturas". Sabe-se que tem origem na Antiguidade Clássica. Com base em Cascudo (1976), Amado (2007, p.220) diz que "[...] tais origens não estarão longe das formas muito primitivas encontradas em culturas africanas: piões feitos a partir de conchas de caracol vazias, descobertas no século XIX, entre os povos da Nigéria [...]". A etnografia relata materiais diretamente colhidos na natureza; assim entre os índios da Amazônia, faziam-se piões a partir de sementes, frutos, como amendoins e nozes, completa Amado (2007).

O pião é um pequeno objeto feito de madeira, de preferência a brejaúva, tendo na ponta um prego – ferrão – implemento da lúdica infantil, do jogo do pião, atividade recreativa introduzida no Brasil pelo povoador branco. A origem remota do jogo do pião, segundo d'Allemagne (s.d., p.35), está entre os gregos e romanos. Callimaque Pittacus, que morreu em 579 a.C., já falava de um pião que fazia virar com um chicote. Os romanos conheciam também este jogo. Parece que entre os romanos o pião já era um jogo favorito das crianças. (CASCUDO, 1984, p.344).

Introduzido no Brasil pelos colonizadores portugueses, foi assimilado de modo particular por diferentes regiões com variações no nome e no jeito de brincar. Os nomes mais conhecidos no Brasil são pião de guerra, pião de chicote, boi, barroca e cela. Segundo Cascudo (1984), o modo de brincar, mesmo com algumas variações, mantém-se ainda fiéis à memória portuguesa.

No aspecto mítico, Amado (2007) revela que o pião é carregado de simbolismo, estimulando a curiosidade das pessoas para compreender seus significados, pois desde a

Antiguidade até os dias atuais se apresentam nas mais diversas tradições culturais, com poderes mágicos, ritualísticos e religiosos.

Ao longo da história, e nas mais diversas tradições culturais, que se solidificam na dimensão mágica, ritual e religiosa do pião e dos jogos que com ele se praticam, a envolvência simbólica conservam-se até a atualidade em várias civilizações. Não há vínculos às regras culturais que definem o modo e os materiais com os quais o brinquedo deve ser feito, as dimensões que devem ter os períodos e rituais em que o pião deve ser jogado e as regras do jogo. Conforme Amado (2007) esta atividade se confirma pelos relatos do líder indígena Ticuna, a seguir:

> Para fazermos o pião pegamos também o caroço de tucumã-piranga ainda maduro e retiramos toda polpa pelos buraquinhos e colocamos a vareta para fazê-lo girar. Da mesma forma fazemos as carrapetinhas (piões menores) com o caroço do açaí (Líder Ticuna bilíngue), (AMADO, 2007, p. 220).

Acredita-se que o pião não tenha sido criado prioritariamente para ser um brinquedo de crianças, mas para xamanismo e adivinhações. Utilizava-se o pião para recriar o movimento de astros, ou para a premonição de certos eventos. Com o tempo passou a integrar apresentações circenses e foi associado ao cotidiano das crianças, sendo um brinquedo que cruzou séculos e inúmeras gerações, estimulando a coordenação motora, concentração, atenção e agilidade da criança.

Contudo, Amado (2007) afirma que o pião já aparecia nas pinturas murais de cenas cotidianas nas tumbas egípcias datadas de 3.000 a. C.

O pião clássico (Figura 1) é feito de madeira e tem uma ponteira de ferro**.** É um brinquedo construído com madeira de goiabeira, laranjeira e jacarandá, tendo na ponta um prego – “ferrão”. Para rodar, se enrola a corda (chamada de fieira) em volta dele e depois tudo depende da destreza: é preciso lançar o pião com certa força e jeito para fazê-lo rodar o máximo de tempo no chão, sempre apoiado na sua ponteira.

Figura 1: Pião clássico, feito de madeira e uma ponteira de ferro.



Fonte: http://jogosebrincadeiraspopulares.blogspot.com/2011/06/piao.html. Acesso em: 08 dez. 2020.

Evidente destacar as influencia culturais que vão sendo inseridas nos piões de cada lugar. Desde os aspectos materiais que mostram um conhecimento técnico formal e material, aos aspectos mais subjetivos que traduzem a arte e o jeito de viver de um determinado grupo social. São testemunhos materiais e imateriais capazes de revelar as destrezas de uma comunidade e que permitem estreitar e conhecer as riquezas territoriais como ponto de partida para um estudo mais aprofundado ou para um projeto educacional interdisciplinar (Figura 2).

Figura 2: Influencias materiais e artísticas nos piões. Reflexos da cultura e do território.



Fonte: Equipe de Pesquisa, 2017.

Na cultura indígena, de acordo com Kishimoto (1999), não há separação entre o mundo adulto e o da criança; não há uma distinção de comportamentos no sentido do brincar. Há sim uma diferença nos significados dos jogos que diferem de outras culturas e também dos processos de produção, dos materiais utilizados e na interação com o fazer manual dos próprios brinquedos explorando o próprio território. São referências de estudo e reflexão sobre o fazer cultural, a contribuição da criança e sua participação no universo criativo do brinquedo e do ato de brincar. Uma forma de estabelecer paralelos entre as diferentes maneiras de lidar com o brinquedo que resultam de uma estrutura sociocultural. Na figura 3 apresentam-se imagens de piões de indígenas brasileiros.

Figura 3 - Piões indígenas brasileiros, pião de limão, pião de biorra, pião de babaçu, pião dos Gabili do Oiapoque.



Fonte: http://institutotear.org.br/testando-altura-dobrada/. Acesso em: 08 dez.2020.

A exemplo dos Ticuna, o pião é um objeto piriforme confeccionado com semente de tucumã (*Astrocaryum tucuma*). Retira-se o miolo do fruto ainda maduro e fixa-se uma haste de madeira no centro. Abrem-se também dois furos menores laterais para que o pião possa assoviar quando em movimento. Para lixá-lo, usa-se uma espécie de pedra-pome que se forma no rio, chamada em português de “pedra-escuma”. Um segundo lixamento é dado com o auxílio das folhas ásperas. Por fim, passa-se um pauzinho enrolado com fibras de tucum para dar brilho ou acentuar ainda mais o aspecto brilhante, esfregando a peça no rosto. No caso do pião Ticuna há algumas especificidades próprias do grupo que refletem no modo de produção do artefato (Figura 4). Os Ticuna adaptam o brinquedo aos recursos

materiais existentes na natureza, conseguindo chegar ao mesmo resultado de um pião comum.

Figura 4: Pião Ticuna, Amazônia, Brasil.



Fonte: http://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras/piao-de-tucuma-ou-de-cabaca/. Acesso em: 08 dez. 2020.

Quanto à brincadeira em si, o brincar com o pião, existem várias modalidades: na jogada "de dormir" o pião deve ficar rodando sobre o seu eixo sem balançar e sem mexer; na jogada "batata", o pião fica girando com a cabeça para baixo; na jogada de "vida ou morte", o jogador lança o pião sobre outro que está girando para parti-lo ao meio, danificando-o, segundo relata Cascudo (1984). Na figura 5 apresentam-se imagens dos modos de se jogar pião.

Figura 5: Modalidades do jogo de pião.



Fonte: http://territoriodobrincar.com.br/videos/mini-documentarios/. Acesso em: 08 dez. 2020.

Ao longo da história os piões vêm modificando quanto ao material com que é feito, bem como quanto a sua forma e tamanho. Recentemente encontramos esses piões tradicionais com luzes (luminosos) e outros que produzem sons ao girar (sonoros). Outros tipos surgiram tendo como base os princípios do velho e tradicional pião, como é o caso do *Beyblade* e o *Levitron*. *Beyblade* é uma espécie de pião tradicional japonês, porém em uma versão mais "tecnológica" cuja produção foi iniciada pela *Takara Tomy* em 1997. Em 2002, a *Hasbro* produziu *beyblades* baseados na série correspondeste de televisão. No

brinquedo, a regra básica é jogar o oponente para fora do estádio, denominado *Beystadium*, ou então fazer o adversário parar de girar. *Levitron* é o nome dado nos Estados Unidos para um brinquedo que, com um jogo magnético é capaz de levitar um pião. Na figura 6 são apresentadas algumas destas versões.

Figura 6: Versões dos piões.



Fonte: Manson (2002).

Outra modalidade, mais recente, e bem distante do pião original, salvo o efeito giratório, são os *spinners* de mão, brinquedos nominalmente associados ao pião, mas que diferem em muito tanto na aparência formal quanto no jeito de brincar. A autoria e patente da peça giratória foi reivindicada pela norte-americana Catherine Hettinger, em 1993, (embora haja controvérsias) "com o objetivo de tranquilizar as pessoas". O brinquedo tem um mecanismo simples. Apenas gira, na ponta dos dedos causando um "efeito hipnótico" (Figura 7).

Figura 7**:** Fidget Spinners; Spinners de mão; Spinner pião. Derivações distantes do pião e do *bayblade*



Fonte: http://www.lightinthebox.com/pt/spinners-de-mao. Acesso em: 20 dez. 2020.

Embora tenha sido inventado no final da década de 1990, somente em 2017 tornaram-se populares. O *fidget spinner* básico pode ter dois, três ou mais "pinos" (lâminas), e possui um rolamento no centro onde o usuário segura, enquanto o rolamento em seu centro

gira. São produzidos em diferentes materiais, incluindo latão, aço inoxidável, titânio, cobre, alumínio, ou ainda impressos em 3D de plástico. Os tipos de rolamentos utilizados geralmente são de cerâmica, de metal (aço inoxidável ou cromado), e projetos híbridos. Além disso, rolamentos diferentes podem ser usados para ajustar o tempo de rotação, a vibração e o ruído, levando a uma resposta sensorial única.

Ou seja, a tecnologia avança em todos os segmentos e os brinquedos não estão dissociados do avanço industrial tecnológico e dos interesses econômicos, mercadológicos. São realidades com as quais é preciso lidar e entender. Analisar sob todos os aspectos. Benjamim (2009) aponta para um declínio da simplicidade dos brinquedos e preocupa-se com a artificialização e fragmentação de seu uso. Discute o processo de industrialização do lúdico e da infância.

Como todo processo de transformação e mudança, é preciso dar a volta em todo o contexto para que se reflitam todos os lados. Da discussão posta neste trabalho extraímos alguns pontos principais: a importância lúdica do brincar e do construir a brincadeira; a motivação para preservar as memórias e vivencias a partir dos brinquedos; as relações de pertencimento construídas ou aprendidas pelo brinquedo como objeto de memória; as possibilidades educacionais a partir do brinquedo, do ato de brincar e pelo estudo dos brinquedos como objeto de memória, as diversidades culturais entre os povos pelas diferentes maneiras de se construir os brinquedos, seus materiais e modos de brincar.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo trouxe inicialmente os conceitos diferenciadores entre história e memória para situar o brinquedo como objeto de memória. Para posicionar o brinquedo como ativador de lembranças, vivências e todo o contexto que envolve o território do brincar. Os aspectos da infância, dos lugares, das gerações e dos modos de vida.

Discutiu a importância do brinquedo debatendo como principais questões norteadoras: os estudos sobre os objetos de memória podem colaborar em análises de traços culturais entre os povos; o brinquedo como objeto de estudo; o ato de brincar e o lúdico frente às novas realidades econômicas, políticas e culturais que definem o mundo contemporâneo.

Estabeleceu laços com o território e sua riqueza material trabalhando as relações dos brinquedos, os materiais locais e o processo de criação e confecção dos brinquedos. As memórias trazidas da infância pelos brinquedos: os cheiros, o tato, a cor, os sons, lugares, vivencias e aprendizados.

Refletiu a respeito da restrição da ação da criança como promotora da cultura. A restrição da possibilidade de interação, de criação de participação na criação dos brinquedos.A criança como espectadora. Em culturas diferenciadas, os brinquedos são apoio ao desenvolvimento psíquico, social, afetivo e criativo na formação do indivíduo.

Apresentou o pião como um recorte temático no universo dos brinquedos pela forte presença nos países latinos, com uma história marcada pelas transformações do artesanal ao industrial tecnológico. Elemento potencial para estudos diversos em projetos educacionais formais e informais no que tange a diversidade cultural entre os povos contextualizados em suas historias e realidades.

O pião, assim como outros artefatos no universo dos brinquedos, é um objeto de memória presente em diferentes povos e períodos. O referido brinquedo apresenta singularidades que o torna objeto de estudo potencial de grandes possibilidades, nas mais diversas disciplinas, para identificar as singularidades e divergências entre as culturas e diferentes contextos de época.

Como resultados parciais, de uma pesquisa ainda em desenvolvimento, a partir dos dados pesquisados e oficinas desenvolvidas com crianças, confirmou-se que na brincadeira, a criança experimenta inúmeras sensações que poderão ser usadas na sua vida cotidiana, além de desenvolver sua identidade e reconhecer o semelhante. Em culturas diferenciadas, os brinquedos são apoio ao desenvolvimento psíquico, social, afetivo e criativo na formação do indivíduo. Estes podem se pautar na intensificação do estudo de objetos biográficos memoráveis, que são valores tangíveis e intangíveis transmitidos de geração em geração, destacando-se os brinquedos infantis.

O brincar, conforme Gusso e Schuartz (2005) pode promover a construção do conhecimento, pois o brinquedo apresenta uma função social, uma vez que permite o processo de apreensão, análise, síntese, expressão e comunicação da criança sobre si mesma e o ambiente. Cria-se uma relação de identidade pessoal e social com o entorno, um sentimento de pertencimento e interação em uma determinada realidade, evoluindo progressivamente do egocentrismo à socialização.

Como apontamentos finais, propõem-se aprofundamento dos dados registrados como subsídios para a criação de novos métodos educacionais, em formação de redes que fortaleçam o conhecimento de origens e uso dos objetos de memória. Os brinquedos, como recursos didáticos interdisciplinares e transdisciplinares, apresentam-se como referencias da diversidade cultural entre povos, com impactos na qualidade de vida e no reconhecimento da sociedade.

REFERÊNCIAS

AMADO, J. **Universo dos brinquedos populares**. 2. ed. Coimbra: Quarteto, 2007.

BAUDRILLARD, J. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Ed. 70, 1995.

CABANNE, J. I. Brinquedo, memória de uma sociedade. In: **Comunicação e Educação:** Revista do Departamento de Comunicação e Artes da ECA/USP. v. 17, n. 1 (2012). Disponível em http://www.revistas.usp.br/comueduc/issue/view/3626. Acesso em: 08 dez. 2020.

CARNEIRO, M. A. B. **A infância e as brincadeiras nas diferentes culturas**. PUC/SP. 2009. Disponível em http://www.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/OMEP%20-%20Campo%20Grande.pdf. Acesso em: 08 dez. 2020.

CASCUDO, C. **Dicionário do folclore brasileiro**. 11ª ed. São Paulo: Global, 2001.

_____. Literatura oral no Brasil. 3ª ed. São Paulo: Itatiaia, 1984.

_____. Superstição no Brasil. 4ª ed. São Paulo: Global, 2001.

CONDÉ, Ágatha Alexandre Santos. **Juventude e educação**: os sentidos do ensino médio na periferia do Distrito Federal. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais.) - Universidade Federal de Uberlândia - UFU, Uberlândia, 2017.

CONSOLO, C. **Design e memória**. In: Anatomia do Design. São Paulo: Blucher, 2009.

CUNHA, A. G. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. 4ª Ed. São Paulo: Lexikon Editorial, 2010.

DOHME, V. **Jogando:** o valor educacional dos jogos. São Paulo: Informal Editora, 2003.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa** (3a ed., J. E. Costa, Trad.). São Paulo: Artmed, 2009.

GUSSO, S. F. K.; SCHUARTZ, M. A. **A criança e o lúdico**: a importância do "brincar". In: Anais Educare - PUC, 2005. Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI057.pdf. Acesso em: 08 dez. 2020.

HORTA, M. L. P. Fundamentos da educação patrimonial. **Ciências & Letras**: revista da faculdade de Porto-Alegrense de Educação, Ciências e Letras (FAPA). n. 27, jan. /Jun. 2000, Porto Alegre: FAPA, p. 25-35.

JOGOS E BINCADEIRAS POPULARES. "Não Existe Idade para Brincar": Jogos e Brincadeiras Populares na 8ª Série. Postado em 3 de junho de 2011. Disponível em: http://jogosebrincadeiraspopulares.blogspot.com/2011/06/piao.html. Acesso em: 08 dez. 2020.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis**; O jogo, a criança e a educação. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

LE GOFF, J. **História e memória.** 5. ed. Campinas, SP: UNICAMP, 2003.

MANSON, M. **História do brinquedo e dos jogos** – brincar através dos tempos. Lisboa: Editorial Teorema, 2002.

MEIRELLES, R. **Giramundo.** São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

MELLO, S. A. Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico cultural. **Perspectiva**. Revista do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. V. 25, n. 1. Jan./jun., 2007.

MELO, V. **Folclore Infantil**. Rio de Janeiro: Cátedra Brasília; INL, 1981.

NORA, P. Entre Memória e História A problemática de lugares. **Projeto História** - revista do programa de estudos pós-graduandos em História e do Departamento de História PUC/SP. n. 10, dez/93, São Paulo: PUC/SP, p. 7-28.

OLIVEIRA, Z. R. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

PEREIRA, N. M.; MARQUES, D. S. **Narrativa do estranhamento**: Ensino De História entre a Identidade e diferença. Plures, Humanidades, Ribeirão Preto, v. 14, p. 83 - 102, 2014.

PERROTTI, Edmir. A criança e a produção cultural. In: ZILBERMAN, Regina. **A produção cultural e a criança**. Porto Alegre: mercado Aberto, 1990.

PETERSEN, S. R. F. **Introdução ao estudo da História**: temas e textos - Porto Alegre: Edição das autoras, UFRGS, 2013.

PORTO, Í. M. R. **Brincar é coisa séria?:** um estudo do brinquedo na cultura da modernidade. Universidade Federal do Pará, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Belém, 2007.

REIS, M. A. ; HORA, D. Etnoconhecimento para um EtnoREconhecimento: a importância da educação diferenciada e intercultural na/para a escola pública com qualidade social. In: **Congresso Internacional de Educación Intercultural** "Retos Internacionales Ante La Interculturalidad", 4., 2009. Almeria, Espanha: Anais... Almeria, Espanha: Universidade Nacional de Almeria, 2009.

UNESCO. Convenção sobre a Proteção e a Promoção da Diversidade das Expressões Culturais: Artigo 4. Paris: UNESCO, 2005. 32 p. In: **Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura**, Paris, 03 a 21 de outubro de 2005. Texto oficial ratificado pelo Brasil por meio do Decreto Legislativo 485/2006.