

REVISTA *CIÊNCIA HOJE* DAS CRIANÇAS: COMO DADO DA CULTURA LÚDICA, VEICULAÇÃO DE SABERES E CONSTRUÇÃO DA INFÂNCIA

THE CIÊNCIA HOJE MAGAZINE FOR CHILDREN: AS AN ITEM OF ENTERTAINMENT CULTURE, KNOWLEDGE TRANSMISSION AND BUILDING OF CHILDHOOD

Rosa Lydia Teixeira CORRÊA¹

RESUMO

O artigo analisa a Revista Ciência Hoje das crianças entendendo-a como um material pedagógico portador de saberes cuja forma de abordagem revela uma concepção de infância mediante a qual se busca formar crianças. Nessa perspectiva ultrapassa uma compreensão dócil de infância, já que foi organizada e editada segundo pressupostos de cientificidade, a serem, de modo elementar, fomentados no infante. Esta possibilidade é feita por meio de dois itens, entre os sete da revista, quais sejam: contos e jogos. Além de estar sendo entendida como um material pedagógico, essa revista é estudada como integrante do universo da chamada cultura lúdica.

Palavras-chave: Conhecimento e Infância; Cultura Lúdica; Construção da Infância.

ABSTRACT

The article analyzes the children's Magazine "Ciência Hoje" understanding it as a knowledge-carrying pedagogical material whose approach form reveals a conception of infancy by which it look for to form children. In this perspective it exceeds a docile understanding of infancy, since it was organized and edited according to scientific assumptions, to be, in elementary way, fomented in the infant. This possibility is made through two items, among the seven of the magazine, which are stories and games. Besides being being understood as a pedagogical material, this magazine is studied as a member of the universe of the called playful culture.

Key Words: *Knowledge and Childhood; Playful Culture, Building of Childhood.*

⁽¹⁾ Doutora em História e Professora do Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica da PUC-Campinas. rosa_lydia@uol.com.br

Introdução

É a partir de Philippe Ariès (1973)² que a historiografia da educação começa a lançar “olhares” mais atentos para a etapa inicial do desenvolvimento humano considerada como infância e seu processo histórico educativo de maneira bastante ampla.

De lá para cá muito tem sido escrito sobre vários aspectos relacionados à infância, entre eles os jogos, os livros de leitura, o abandono, entre outros. Hoje a preocupação se centra sobre os saberes escolares e não escolares, aprendidos ou a serem aprendidos durante a infância. Neste universo é que incidirá este trabalho. Assim, a preocupação não foi a de sistematizar e analisar o que tem sido estudado na historiografia da educação sobre a infância, mas realizar uma espécie de exercício do que tem sido feito, a partir de uma revista produzida para crianças pela Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência. Desse modo espero não apenas me referir à revista, aliás, é o que tem sido feito com muita frequência em relação aos materiais educativos, mas tentar penetrar no seu interior com a finalidade de captar as intencionalidades dos autores que lá escrevem, bem como de seus produtores.

Com efeito, a infância é aqui compreendida como a fase ou etapa do desenvolvimento humano que se estende dos sete aos dez anos de idade. Esta é uma definição arbitrária levando em conta que ela contribui para melhor situar o objetivo a que estou me propondo que é o de refletir sobre um material educativo/formativo e os saberes por meio dele veiculados. Estes se constituem em conteúdos que podem ser ministrados em escolas, ou simplesmente lidos pelas crianças de modo informal servindo para o fito de constituição de um tipo de infância.

Na perspectiva do referido objetivo, a Revista Ciência Hoje das crianças³ é entendida como portadora de saberes que, num certo tempo e espaço histórico veiculam e incitam modos de ser e de viver através de aprendizagens que devem ser construídas e que se traduzem em condutas, comportamentos que, na maioria das vezes, devem ser expressos em modos de entender e de viver, a serem incorporadas e, por assim dizer, praticados.

Assim, ela se constitui não só em depositária de parte de uma ordem social de seu tempo, como também em fonte por excelência de uma forma de educar por meio de conteúdos a inculcar.

Essa revista é abordada também como um entre os materiais pedagógicos que, por ser portadora de saberes contém alguma dimensão da sociedade e cultura do seu tempo e lugar específicos. Saberes compreendidos na acepção de um conjunto de conhecimentos e informações que também fazem parte de currículos escolares. Ao mesmo tempo é um elemento da cultura lúdica, como são os jogos e as brincadeiras, por trazer de forma lúdica e prazerosa para a criança modos de conhecer e de informar-se.

Com efeito, não seria demais dizer com Brougère (2002, p. 29) que,

A sociedade propõe numerosos produtos (livros, filmes, brinquedos) às crianças. Esses produtos integram as representações que os adultos fazem das crianças, bem como os conhecimentos sobre as crianças disponíveis numa determinada época. Mas o que caracteriza a cultura lúdica é que apenas em parte ela é uma produção da sociedade adulta, pelas restrições materiais impostas à criança. Ela é igualmente a reação da criança ao conjunto das propostas culturais, das interações que lhe são mais ou menos impostas.

⁽²⁾ Ano da primeira edição da obra desse autor, intitulada “L’Enfant et la vie familiale sous l’Ancien Regime” da qual deriva a edição brasileira denominada “História Social da Criança e da Família”.

⁽³⁾ Criada em 1986, a revista procura mostrar ao público infantil que a ciência pode ser divertida e está muito ligada ao dia-a-dia. É uma publicação mensal da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência que integra, atualmente, o Projeto Instituto Ciência Hoje.

É por essa razão que esse tipo de material não pode deixar de ser reconhecido como um veículo substancial de *conhecimentos sistematizados e acumulados pela humanidade ao longo do tempo* na medida em está organizado levando em conta o que é social e cientificamente produzido. Assim os conteúdos dessa forma de cultura lúdica são mais ou menos impostos pelos adultos às crianças.

Para Brougère (p. 30) ainda:

Daí advém a riqueza, mas também a complexidade de uma cultura em que se encontram tanto as marcas das concepções adultas quanto a forma como a criança se adapta a elas. Os analistas acentuam, então, uns o condicionamento, outros a inventividade, a criação infantil. Mas o interessante é justamente poder considerar os dois aspectos presentes num processo complexo de produção de significados pelas crianças.

A brincadeira é perceptível, através da forma de linguagem menos sisuda, formal, para assumir um estilo coloquial mais próxima da linguagem e interesse infantil.

Por outro lado, a Revista Ciência hoje das crianças, não se organiza segundo uma lógica de mercado, porém segundo uma lógica científica que agrega a imagem ao prazer pelo aprender na medida em que o aprender se vincula ao mundo vivido de modo criterioso e, ao mesmo tempo, descontraído.

Tempo e espaço são categorias importantes para este estudo, não só por serem centrais do ponto vista histórico, como também por que nos ajudam a entender tanto as intencionalidades como as formas e modos de torná-las objetivas, concretas por meio desses livros.

De modo geral, os livros e revistas escolares contêm, nas entrelinhas de seus textos, não só um tipo de infância em construção, como uma certa previsibilidade adulta. Neste sentido é possível falar de ser/estar sendo e vir-a-ser, nas suas perspectivas filosóficas, ou seja, da infância

em construção, por meio de um processo de formação de alunos/crianças (pro-jeto) ao adulto que se torna (Projeto).

Os materiais didáticos usuais e todo o manancial que compõe a multimídia, quando usados com a finalidade didático-pedagógica consubstanciam-se de grande valia como auxiliares do trabalho docente em sala de aula e contribuem, por assim dizer, na construção da infância que se pretende enquanto projeto pedagógico, ainda que este se encontre difuso.

Não seria infundado dizer que são esses tipos de materiais que irão contribuir para tornar realizável todo o ideal de Projeto Pedagógico no Brasil, até o marco dos anos sessenta do século XX, levando em conta que esse tipo de ideal só começará a ser incorporado nos meios educativos escolares com a abertura política nos anos oitenta desse século, principalmente com a constituição de 1988.

Avançando para a construção de um tipo de infância que não despreza valores como, benevolência, bondade, obediência, manifesta outros, em função do tempo, espaço e necessidades vividas no aqui e agora. Traz subjacente em seus textos o imperativo de formar condutas, atitudes, enfim, consciências, coadunantes com questões com as quais a criança de certo modo convive e continuará a conviver quando adulta já que ela precisa entendê-las para interferir no mundo de maneira o menos ingênua possível.

A infância para além da docilidade

A docilidade é uma noção que perpassa no conjunto, muitos dos textos dos livros escolares que, ao longo da história da escola primária foram usados nas séries iniciais. Esses livros são portadores e, ao mesmo tempo, instrumentos de uma forma de adestramento, no sentido foucaultiano (1989) do termo, na medida em que virtudes de bom comportamento, e de obediência, por exemplo, apontam para a caracterização de um tipo de infância, um modo de ser, até certo

ponto desprovido de discernimento. O livro de DE AMICIS⁴ é um exemplo tácito disso.

Sob o título “Jogos, contos, experiências”⁵ essa edição traz para crianças do final do século XX temas atuais e de importância não só para elas como também para adultos. Sua capa contém uma ilustração bem significativa por que chama atenção para o propósito desse número que é tratar de bichos ameaçados de extinção razão pela qual o Tamanduá-bandeira é manifestado como um exemplo. Está organizada em sete temas⁶. O índice anuncia esses temas em sua maioria acompanhados de ilustração. Ainda no índice, num texto central motiva as crianças para a descoberta, ao indicar o aparecimento do dinossauro em muitas páginas chamando atenção para o fato de que em uma delas ele acha-se escondido e quem o descobrir deve escrever para a revista dizendo em qual página isso está registrado. Esta é, sem dúvida, uma maneira sistemática de aguçar prematuramente a criança para a descoberta, para curiosidade, o que é feito sob a forma de brincadeira. Eis, nesse sentido, um tipo de formação incipiente que começa a ser dada com o intuito de despertar desde a infância, o espírito científico.

No conjunto, a revista é bastante ilustrada com desenhos relacionados a cada temática de modo geral intercalados com pequenos textos. Textos e ilustrações incorporam a noção de infância a uma lógica que conjuga o infantil sem a infantilização, com imagens descontraídas que atribuem ao texto na sua forma coloquial, ao mesmo tempo, leveza e concretude, por que relacionado ao mundo vivido.

Apesar do título indicar uma seqüência de abordagem sob a forma de jogos, contos e brincadeiras, na realidade inicia com um conto intitulado: “Era uma CASA muito engraçada.” Ao título segue-se um pequeno texto introdutório:

Quando uma pessoa quer construir uma casa, ela deve pensar em várias coisas. Quantas pessoas vão morar ali, o material usado, a posição da casa em relação ao sol, o formato do telhado, a grossura das paredes, o tamanho e quantidade das janelas e portas, tudo isso conta. Alguns povos do mundo, por exemplo, sabem usar os materiais de que dispõem para adaptar suas casas ao clima do lugar em que moram. Outras pessoas não podem pensar em nada disso e fazem a casa como podem. Esse foi o caso do Vinícius de Moraes quando fez A casa (p. 2).

Percebe-se que o conto adquire uma conotação diferente dos contos infantis tradicionais vinculados ao universo da fantasia infantil. A unidade dramática que caracteriza estes contos infantis é substituída na narrativa por uma temática de cunho existencial: a construção de uma casa e elementos a considerar para construí-la.

O cenário do início do conto é composto por casas em estilo neoclássico. Ao fundo avista-se o mar sob o sol que está sendo invadido por uma tempestade, retratada por meio de nuvens escuras e de um raio. Um outro texto também compõe esta página, vejamos:

A CASA

*Era uma casa muito engraçada
Não tinha teto, não tinha nada.
Ninguém podia entrar nela não,
Porque na casa não tinha chão.
Ninguém podia dormir na rede,
Porque na casa não tinha parede.
Ninguém podia fazer pipi,
Porque penico não tinha ali.
Mas era feita com muito esmero,
Na rua dos Bobos, número zero (idem).*

⁽⁴⁾ O livro está organizado sob a forma de um diário no qual o autor descreve o dia-a-dia, inclusive na escola, de Henrique, um menino italiano. Os valores de cunho moral são destacadamente os mais explorados na obra.

⁽⁵⁾ Reportarei-me apenas a um conto (Era uma CASA muito engraçada) e ao item jogos.

⁽⁶⁾ Era uma casa muito engraçada, Experiências, Uma lista para os bichos ameaçados, Vacinas: a segurança do organismo, Plantas Amigas e Inimigas, Bate Papo encerrando com uma seção denominada cartaz.

A letra da música ao mesmo tempo em que contribui para anunciar o assunto em questão, também deixa ares de interrogação para a criança ao se deparar com a interpretação de uma casa que *não tinha teto, chão e parede*. Neste sentido, tanto o princípio de curiosidade como o de motivação estão intimamente relacionados. A canção também anuncia a idéia de que é possível aprender coisas sérias brincando.

A criança é introduzida no mundo da informação e do conhecimento de forma lúdica. Nesse sentido, a infância está sendo, ao mesmo tempo, integrada e fazendo parte de uma cultura lúdica através da leitura da revista, por intermédio de uma forma de saber e de conhecer. Justamente por que o propósito maior é realizar um tipo de interação social, no sentido que lhe atribui Brougère (2002). A cultura lúdica nesta perspectiva é objeto de uma produção externa que não está isolada da cultura geral.

O conto, propriamente dito, se inicia do seguinte modo:

Paulinho queria construir uma casa. Para isso juntou várias peças de madeira e foi consultar 'um técnico', pois ouvira o pai falar que para construir casas era preciso ouvir os técnicos no assunto.

O técnico, no caso, era Maria, mãe de um amigo de Paulinho que morava ali perto. Ela era arquiteta e trabalhava na universidade. Maria ouviu as perguntas do menino e foi logo explicando: Esse negócio de construir casas é coisa às vezes complicada. Temos que considerar vários aspectos. Mas como hoje está um frio danado, vamos começar falando de clima (p. 4).

A esse trecho segue-se uma caricatura de vento gelado, soprando. Novamente uma imagem que imprime ludicidade à narrativa. Na medida em que as ilustrações vão sendo intercaladas aos textos o infante leitor certamente tenderá, paulatinamente a ir construindo significados em torno não só do assunto em foco, como também sobre as inter-relações que suscitam. Exemplo tácito disso pode ser percebido no trecho a seguir:

Paulinho ficou intrigado, pensando que ia ouvir uma lição de geografia sobre o clima, relevo, vegetação, hidrografia.

_ Não é isso, mas tem a ver com isso. Quando uma pessoa pode, o ideal é que a casa seja projetada levando-se em conta as condições climáticas do local onde fica o terreno. Se isso for possível, a construção terá melhor conforto térmico.

Paulinho lembrou da garrafa térmica onde a mãe guardava o café (p. 4).

A inter-relação nessa passagem é feita, como se pode verificar, com o clima, as condições térmicas do ambiente e uma garrafa térmica que retém calor e conserva a temperatura do alimento. Outro aspecto é a indicação de que nem todas as pessoas têm condições de construir uma casa levando em conta o fator térmico. Vale dizer que a passagem *Paulinho lembrou da garrafa térmica onde a mãe guardava o café*, se constitui num significado elaborado pela criança que está explicitamente corroborado pela ilustração de uma garrafa térmica tendo ao lado uma xícara de café esfumaçando. Assim, se pode falar de significados tanto explícitos na narrativa quanto aqueles não explícitos e que podem ser construídos pela criança na medida em que ela se interessa pela maneira como o assunto está sendo explorado.

O conto prossegue referindo de modo breve os outros fatores que devem ser levados em consideração na construção de uma casa. O material a ser usado e sua relação com calor no sentido de transmissão, retenção e reflexo. *A parede de madeira retém menos calor do que uma parede de pedra. Os vidros deixam passar a luz. Os tijolos não* (idem, p. 7). O vidro exposto ao sol fica menos aquecido do que uma pedra. O vidro de uma janela ou porta, ao mesmo tempo em que absorve calor deixa outra parte passar para o interior da casa e aquecer os móveis, o piso as paredes.

Outra condição é a construção da casa em relação a posição do sol levando em conta o dia, o mês e as estações do ano (idem). Nesse

trecho, lustrações caricaturadas do sol podem ser interpretadas como o sol brilhante, aberto (o sol sorri), o sol brilhando, porém de olhos vendados indica o inverno, durante o qual aparece, mas não tem força para fazer calor. O sol sisudo, de olhos fechados não brilha e não aparece em dias chuvosos. Esses são significados que as figuras coloridas que intercalam mais uma vez o texto, me fizeram decifrar. Obviamente que os referenciais que possuo em muito concorrem para esta significação que se fazem a partir das representações que as imagens me provocam. Certamente a criança faria outras, levando em conta as experiências já vivenciadas e o universo sócio-cultural do qual participa.

Mais uma condição é explicitada, desta feita sobre a ocupação da casa. O uso dos cômodos deverá, em outras palavras ser proporcional ao número de pessoas que por ela circula e sua distribuição equitativa visando evitar que os espaços maiores sejam ocupados por apenas uma pessoa, além das movimentações nos mesmos. Quanto mais uma pessoa se movimenta, mais ela produz calor. *Dependendo do tamanho do cômodo, também, a temperatura varia: fogão, forno, ferro elétrico ligados ou lâmpadas acessas, tornam a cozinha mais quente, por exemplo* (Brougère, 2002, p.6).

Essa passagem sem dúvida é carregada de significações pelo fato de proporcionar à criança a oportunidade de refletir sobre o uso da casa e os seus efeitos em termos de calor, quer os produzidos pelas pessoas, quer por utensílios domésticos. De modo geral, a noção que temos sobre a produção de calor é a de ele é produzido pelo ambiente externo por meio do sol.

As condições externas a construção também são coloquialmente expostas às crianças: o tipo de terreno e seu estado, se em rua asfaltada e sem vegetação ou em lugar com vegetação e a beira-rio. Além disso, a cor da pintura da casa também tem importância, se escura absorve mais calor, se clara reflete a luz e o calor do sol (idem, p. 6).

O conto finaliza destacando a ventilação do ambiente como outro fator a considerar na

construção de uma casa. Ao contrário de como estamos usualmente acostumados a entender, que entrar ventilação pela janela basta e que para isso a casa precisa ser arejada, ao contrário avança-se da compreensão do senso comum para outra de cunho científico, e criterioso quando,

está frio do lado de fora e o ar fresco entra, ele resfria o interior da casa. Quando sai por outra janela, o ar está mais quente. Se ao contrário, o dia estiver muito quente, o ar que entra vai ajudar a aumentar o calor dentro de casa (p.7).

Na seqüência do conto, numa espécie de notas de rodapé, outras informações são proporcionadas ao pequeno leitor. Sob o título Casas pelo mundo, conduzida sobre as costas do dinossauro, a autora vai informando que existem outros modelos de casas espalhadas pelo mundo que variam conforme, principalmente, o tipo de clima ou relevo. São citados exemplos tais como: as casas dos esquimós (iglus), as das tribos nômades do deserto (tendas), as casas de regiões onde cai muita neve, cujos telhados devem ser bastante inclinados. As casas dos índios brasileiros, leves e arejadas; as das regiões altas da Colômbia e da Bolívia que não precisam de telhado, pois não chove nunca e são cobertas de panos coloridos para fazer sombra.

Vale dizer que a narrativa viva contida nessa revista traduz, como já disse, não só conhecimento e informação e o despertar para a atitude científica, mas antes de tudo, estímulo intelectual característica dos chamados por Perrot (2002), de *livros vivos* contemporâneos.

Os jogos são talvez os que mais retratam e sintetizam o destino da revista. Dois quadros destacados por duas grandes molduras, a primeira (p. 22) é feita por duas mãos fixas em braços enormes, estes seguram uma meia, na parte superior, fechando a moldura. Na inferior, as mãos desse mesmo braço tentam tocar as mãos de uma máscara. O propósito aqui, também imbuído do espírito de busca é com que a criança descubra, identifique, figuras que iniciem com a letra **m**. O quadro em si guarda muitos contrastes e chega a ser irreverente. Para se ter uma idéia,

um malabarista se mistura com um halterofilista, junto a um quadro com a gravura de uma melancia. O martelo em posição vertical sobre a montanha, no lago, tem no seu extremo uma espiga de milho. Nesse cenário, atividades sérias se misturam com outras descontraídas: um homem atira-se ao lago, justamente ao lado de um cientista que faz sua pesquisa num microscópio. O jogo da busca pelo **m** contrasta com a irreverência de situações inusitadas.

A segunda moldura (p. 23) é mais colorida. Nela entremeiam-se diferentes elementos: estrelas grandes e pequenas, um coelho saindo da cartola, balões coloridos soltos, uma mão segurando uma vareta em cuja extremidade encontra-se um papagaio; um jacaré balança-se tendo seu rabo preso numa corda de estrelas. Novamente os princípios da irreverência e da descontração são retratados. No interior do quadro, o inusitado acontece: um elefante tem sobre as costas um macaco sentado que tem na mão um prato cheio de guloseimas que, por sua vez carrega na cabeça uma maçã sobre a qual está sentado um bebê que, numa das mãos segura uma mamadeira e, na outra, uma máscara. Ao lado desta pirâmide, um homem de muletas e pernas engessadas traz um globo e o mostra para o elefante. Tem ao seu lado uma mulher que parece lamentar por ele ter quebrado a perna. Sobre o chapéu dele está uma mesa inclinada sustentada por uma mala com alças afiveladas e o pegador sobre o qual se avistam duas moedas, uma sobre a outra. Uma fileira de meninos e meninas completa o quadro. Ordem e desordem fazem a dialética de um brincar onde o princípio de busca traz de modo lúdico a tarefa da correlação entre a letra **m**, e a denominação de objetos, pessoas, animais, frutas.

De modo geral, a imagem de infância que depreendo desse material é a de uma infância não fragilizada, porém forte, inteligente e inserida no seu tempo, que enfrenta desafios, que deseja buscar, saber, investigar. Exemplo disso é a postura do próprio Pedrinho que vai a busca de respostas às indagações que possui sobre as condições para construir uma casa e, na medida em que as obtém, interroga, relaciona, compara.

Os jogos também corroboram essa concepção de infância que embora entenda e projete o mundo de maneira desordenada é nesse desordenamento que o processo de socialização e, ao mesmo tempo, de decodificação desse mundo se dá.

Referências bibliográficas

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora, 1981.

BOUGÈRE, G. A Criança e a Cultura Lúdica. In: TIZUKO, M. K. (Org.). **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

DE AMICIS, Edmundo. **O Coração**. Tradução de João Ribeiro. Rio de Janeiro: São Paulo, Livraria Francisco Alves, 1940.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Tradução de Lígia M. Pondé Vassalo. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.

PERROT, J. Os "Livros-Vivos" Franceses. Um Novo paraíso Cultural Para nossos Amiguinhos, os leitores infantis. In: TIZUKO, M. K. (Org.). **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

Revista Ciência Hoje das crianças. Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência, nº 17, outubro de 1990.