



UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI - UNIVATES  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
CURSO DE PSICOLOGIA

**BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: SOBRE A EXPERIÊNCIA DO  
BRINCAR NA INFÂNCIA DOS DIAS ATUAIS**

Isadora Moro da Luz

Lajeado, julho de 2018

Isadora Moro da Luz

**BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: SOBRE A EXPERIÊNCIA DO  
BRINCAR NA INFÂNCIA DOS DIAS ATUAIS**

Artigo apresentado na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, do curso de Psicologia, da Universidade do Vale do Taquari - Univates, como parte da exigência para obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Orientadora: Profa. Ma. Alice Grasiela Cardoso Rezende Chaves

Lajeado, julho de 2018

## **Agradecimentos**

Gostaria de agradecer todas as pessoas que estiveram envolvidas no meu processo de graduação, acompanhando-me durante estes cinco anos.

Aos meus pais, Zélia e Tito, deixo meu eterno agradecimento. Não mediram esforços para que eu estivesse me tornando psicóloga, o apoio durante essa caminhada e a compreensão foram essenciais para que nos momentos de angústia eu continuasse nessa trajetória. Não poderia deixar de agradecer meu irmão, Lorenzo, que teve muita paciência para suportar os dias de estresse à flor da pele, com um olhar já sabia o meu estado de espírito. Durante todo o percurso da Psicologia foi meu companheiro, também me apoiando e incentivando a seguir em frente.

Aos meus familiares, dindas, dindos, tias, tias, primos e primas que estiveram sempre presentes preocupando-se comigo durante essa caminhada. Um agradecimento especial ao meu avô Enio que mesmo distante fisicamente, sempre mostrou-se presente, contribuindo de forma essencial para a minha formação. Aos meus avós Jandira e Davi que não estão mais presentes, mas proporcionaram que minha infância fosse a mais brincante, o que reflete em minha vida adulta e à minha avó Magaly, que também não está mais presente, mas serviu de inspiração para o presente trabalho e desperta as lembranças mais calorosas da infância.

Aos meus amigos que hoje comemoram comigo essa conquista e que foram compreensivos durante a trajetória da Psicologia, sabendo ouvir os vários “nãos” devido às tarefas da faculdade.

À minha orientadora que se empenhou para me auxiliar durante todo o trabalho, sabendo lidar com minha ansiedade e com as inúmeras perguntas e mensagens no *WhatsApp*, sempre trazendo palavras de conforto, que com certeza foram essenciais para eu chegasse nesse momento.

Aos meus professores que proporcionaram tantos aprendizados durante toda essa caminhada.

Às crianças que me encantam e serviram de uma potente ferramenta para a construção desse trabalho. Despertando o desejo de investigá-las sempre mais.

## **Apresentação**

A escolha do tema surgiu a partir de vivências próprias com crianças no meu local de trabalho, assistindo a elas brincarem e brincando com elas. Além disso, meu campo de estágio também foi um potente impulsionador para a escolha do tema da pesquisa. Já que a partir do estágio foi possível observar que a brincadeira é uma ferramenta potente para uma psicoterapia e oficinas que a envolvem e até mesmo para lidar melhor com a realidade, que às vezes pode ser muito dura.

Além disso, é inevitável não recordar a própria infância ao escrever sobre esse tema. Pensar em brincadeiras traz um mundo de nostalgia. Recordo-me que até tinha brinquedos eletrônicos, como bonecos computadorizados e *notebook* infantil, mas minhas lembranças mais saudosas e especiais em relação às brincadeiras são aquelas que envolvem casinha na árvore, pular de árvore em árvore, fazer comidinha com frutas colhidas por mim, floricultura com folhas caídas no chão, lojas com roupas do meu próprio guarda roupas, brincadeiras na piscina, esconde-esconde durante a noite, coreografias inventadas por mim e por minhas amigas, entre tantas outras que fizeram da minha infância a mais brincante.

O método dessa pesquisa – que será apresentado a seguir –, também se relaciona com minha infância. Minha avó Magaly, que era educadora, amante de contos infantis, ao ir em minha casa passava horas brincando comigo no mundo da fantasia ao adentrarmos em histórias

infantis. Eu, que em horas transformava-me em fada, outras princesa, outras aventureiras, mas nunca a vilã. Acredito que ela tenha sido uma das grandes influenciadoras por eu encantar-me com a infância, bem como defender tanto a importância do brincar nesse período.

Dessa forma, apresento a seguir meu Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado: “Brincadeira é coisa séria: sobre a experiência do brincar na infância dos dias atuais”. Esse que se transformou em um artigo que será submetido para a Revista Psicologia: Ciência e Profissão, na categoria Relato de Pesquisa, com as normas em anexo (Anexo A).

## **Brincadeira é coisa séria: sobre a experiência do brincar na infância dos dias atuais**

Isadora Moro da Luz<sup>1</sup>

Universidade do Vale do Taquari - Univates

Alice Grasiela Cardoso Rezende Chaves<sup>2</sup>

Universidade do Vale do Taquari – Univates

**Resumo:** A infância é o período primordial para as brincadeiras, que são essenciais para o desenvolvimento global da criança. A noção de infância, bem como as brincadeiras são criações que sofreram mudanças ao longo do tempo e até hoje continuam se modificando, o que justifica voltarmos nossa atenção para esses aspectos, nos dias atuais. Nessa direção, o presente artigo apresenta os resultados de uma pesquisa sobre como a experiência do brincar tem se constituído na infância contemporânea. A investigação foi realizada em um município do Vale do Taquari/RS, em uma escola particular de Educação Infantil. A cartografia foi utilizada como método de produção de dados, sendo incluídas nesse processo entrevistas de forma lúdica com crianças entre 3 e 5 anos de idade e observações dessas crianças em brincadeiras no ambiente escolar. Percebeu-se que, atualmente, há novas formas de diversão, como com o uso de aparelhos eletrônicos, porém, brincadeiras livres não deixam de fazer parte do cotidiano das crianças, sendo por elas as mais escolhidas.

**Palavras-chave:** Infância; Brincadeiras; Experiência

---

### **Playing is serious: about the experience of playing in childhood nowadays**

**Abstract:** Childhood is a fundamental period for playing, which is essential for the global development of children. The childhood idea, along with playing, are creations that go through changes along time and keep changing up until today, which is the reason why nowadays we give attention to it. Analogous to that, the present paper presents results of a research about how the playing experience has been part of childhood nowadays. The study was conducted in a city of Vale do Taquari region, state of Rio Grande do Sul, Brazil, in a private primary school. Cartography was used as a method to produce data, including in this process playful interviews with kids between 3 and 5 years old, and observations of these kids playing while in school. It was clear that, currently, there are new ways of ‘having fun’, for instance, the use of electronic devices; however, children still have in their daily life and prefer outside playing.

**Keywords:** Childhood; Playing; Experience

---

<sup>1</sup> Graduanda de Psicologia. Contato: isamluz@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre em Psicologia Social e Institucional. Contato: alice.chaves@univates.br

## **Jugar es cosa seria: sobre la experiencia del juego infantil en la actualidad**

**Resumen:** la infancia es un periodo primordial para los juegos que son esenciales para el desenvolvimiento del niño en su totalidad. Lo que se comprende por infancia, al igual que los juegos, son algo que fue creado, que sufrieron cambios a lo largo del tiempo, y aún continúan en un proceso de modificación, lo que justifica que podamos nortear nuestra atención en esos mismos aspectos en los días actuales. Siguiendo esta línea de pensamiento, el presente artículo tiene como objetivo mostrar los resultados de una investigación sobre cómo la experiencia del juego se ha constituido en la infancia contemporánea. Este proceso investigativo fue realizado en un municipio del Vale do Taquari/RS, en una escuela particular de educación infantil. El método cartográfico fue utilizado para la producción de datos, a lo cual fueron incluidas entrevistas de forma lúdica, con niños de edades entre 3 a 5 años, así como la observación de los mismos en su ambiente escolar a lo largo de sus juegos. Fue posible observar que, en la actualidad, se han creado nuevas formas de jugar y de divertirse (con aparatos electrónicos, por ejemplo), aunque los juegos al aire libre aún son parte del cotidiano de los infantes, y no han dejado de ser entre los más escogidos.

**Palabras-clave:** Infancia; Juegos; Experiencia.

### **Introdução**

A criança e seu desenvolvimento têm sido foco de discussão há anos. A infância está atravessada por diversas instituições: psicológicas, pedagógicas, midiáticas. É através do lúdico na brincadeira que a criança conhece a si e o mundo; o brincar ajuda na assimilação de regras de comportamento e convivência. É por meio da brincadeira que a criança encontra uma forma de expressão, de aprendizagem. As primeiras relações com o outro, além da mãe, também acontecem a partir das brincadeiras, essas que iniciam na infância e perduram por toda a vida, das mais diversas formas.

A infância, assim como os brinquedos e brincadeiras da atualidade são resultado de uma construção histórica, que depende de aspectos sociais, culturais e socioeconômicos. A infância da forma como é conhecida nos dias de hoje, bem como as brincadeiras, não existem desde os primórdios da humanidade. Porém, a contar de seu surgimento vem sofrendo modificações. A

criança que até por volta do século XII era vista como um adulto em miniatura, passou a ser caracterizada por um ser extremamente frágil e totalmente distinto do mundo adulto. Na contemporaneidade, esses aspectos misturam-se: ao mesmo tempo que ainda são vistas como dependentes e imaturas, são expostas a tarefas extracurriculares diariamente e em algumas camadas sociais começam a trabalhar desde cedo, conseqüentemente, deixando o brincar, protagonista de infância, em segundo plano.

Atualmente, as brincadeiras direcionam-se para o mundo eletrônico, reproduzindo os aparelhos utilizados por adultos no mundo do trabalho. Os brinquedos também estão mais prontos, com peças que se encaixam apenas de uma forma, e em algumas vezes não sendo mais necessário o uso da imaginação e criatividade para serem utilizados. Apesar de toda essa transformação, ainda pode-se observar que as crianças brincam com entusiasmo e alegria sem a mediação de brinquedos prontos.

Levando em consideração esses aspectos, o tema deste trabalho é o brincar na infância contemporânea, a partir da percepção das próprias crianças. Para investigar o tema foi utilizado o conceito de experiência, que está em consonância com as ideias de Bondía (2002), que aponta que a experiência não é o que acontece ou toca, mas sim o que nos toca, o que nos atravessa. A experiência está cada vez mais rara, já que tudo acontece muito depressa, há muitas informações, mas pouco realmente afeta. A obsessão pelo novo, a sua substituição por algo mais novo ainda excita momentaneamente, mas não deixa vestígios significativos; essa aceleração acaba impedindo a conexão significativa dos acontecimentos, prejudicando a experiência. Essa requer tempo para pensar, olhar, escutar, sentir e não fazer tudo no modo automático. O sujeito da experiência é o que se expõe, afeta-se, ao acontecer isso, ela forma e também o transforma.



Muitas pessoas acreditam que as crianças brincam porque gostam, e isto é realmente um fato indiscutível. Porém, com o passar dos anos foi-se percebendo que é na ação do brincar que a criança mais se desenvolve física e principalmente cognitivamente, além de criar seus primeiros amigos e desafetos também.

Sendo assim, a importância desta pesquisa está em olhar os momentos de brincadeira na infância contemporânea com outros olhos, como um espaço de tempo de potência para a vida. Spock & Lerrigo (1967) afirmam que, a partir da brincadeira, a criança desenvolve conhecimento de regras, aprendendo a ganhar e a perder, além de compreender seus sentimentos, aprender sobre a vida e adquirir confiança em si. Além disso, as vivências da infância são essenciais para o estudo da Psicologia, sendo o brincar primordial nesse período, indispensável para o desenvolvimento global da criança.

O tema do brincar e suas potencialidades na vida de uma criança vêm sendo pesquisados ao longo dos anos e muito conhecimento tem sido produzido acerca de seus efeitos durante a infância e na fase adulta. É importante destacar que, desde os primórdios da humanidade, a infância e o brincar têm sofrido alterações, conferindo-lhes características diferenciadas em cada período histórico. Vale mencionar que essas mudanças continuam ocorrendo, o que justifica voltarmos nossa atenção para esses aspectos, nos dias atuais. Nesse sentido, esta pesquisa busca contribuir para uma maior discussão da infância e o brincar, procurando compreender como a experiência do brincar tem se configurado nos dias atuais; qual a influência de equipamentos eletrônicos nas brincadeiras da infância contemporânea e quais são as brincadeiras mais escolhidas nos dias atuais.

## **Método**

A etapa de produção de dados ocorreu em uma escola particular de educação infantil, situada no Vale do Taquari - RS. A escolha dessa escola deu-se por já estar vinculada com as crianças, assim, acreditando que se sentiriam menos receosas ao conversar. Essa etapa foi composta por entrevistas semiestruturadas realizadas em grupo, de forma lúdica, e as perguntas foram feitas a partir da construção de uma história com base nas imagens do livro “Você não vem Brincar?” de Ilan Brenman de uma história observações das crianças em momentos de brincadeira no pátio e na sala de aula. As questões indagavam sobre os tipos de brincadeiras preferidas, com quem e onde brincavam, qual o significado de brincadeira, entre outras. Os sujeitos da pesquisa foram 13 crianças entre 3 e 5 anos. A produção de dados aconteceu na própria escola, durante o turno escolar. Durante as entrevistas também buscou-se saber um pouco mais sobre o uso das tecnologias nas brincadeiras.

As entrevistas aconteceram em dois encontros, o primeiro com 5 crianças com idades entre 3 e 4 anos e o segundo com 8 crianças entre 4 anos e meio e 5 anos e meio. As observações aconteceram em momentos mistos, ou seja, com todas as crianças interagindo juntas.

A escolha por crianças dessa faixa etária foi realizada por acreditar que o brincar criativo e espontâneo está mais visível nessas fases do desenvolvimento infantil. Piaget (1975), ao falar das três fases de desenvolvimento mental no jogo, comenta sobre o jogo simbólico que acontece durante o período de dois a seis anos de idade, em que o lúdico na brincadeira manifesta-se na ficção e imaginação. Além disso, segundo Pereira, Amparo e Almeida (2006), essas atividades são caracterizadas pelo fato da criança assimilar e transformar o real a partir de seus desejos. A partir dos jogos de faz de conta, a criança realiza seus sonhos e fantasias, auto expressando-se, revelando medos, conflitos, angústias e aliviando suas frustrações e tensões.

A pesquisa foi qualitativa e como forma de adentrar nas observações e entrevistas foi utilizado o método cartográfico. Segundo Júnior (2011), o método cartográfico não é constituído por modelos estruturais prontos e os caminhos da pesquisa podem se modificar. O que não significa que o trabalho de um cartógrafo não tenha direção e sim de que ao caminhar, ao se experimentar, o percurso das metas poderá ser redefinido. A cartografia consiste então em acompanhar processos e as transformações da realidade, estando sempre em movimento de transformações.

A partir da cartografia buscou-se permitir que as crianças nos levassem até os objetivos estabelecidos pela pesquisa, durante os encontros. Além disso, através do percurso cartográfico trilhado nesta pesquisa, foi possível criar novos questionamentos em relação às descobertas. Sentimentos e emoções foram incorporados, a escuta e as observações de diferentes modos de expressão e movimentos realizados pelas crianças foram feitas atentamente, a autenticidade de suas respostas e brincadeiras permitiram a emergência de afecções. A atenção esteve voltada para as experiências proporcionadas pelos momentos juntos às crianças, deixando que fosse construída em conjunto a história escolhida para a entrevista. Durante a pesquisa foi utilizado um diário de campo para que as afecções despertadas pudessem ser registradas.

Os dados produzidos nesta pesquisa qualitativa foram analisados a partir do método da análise de conteúdo. Cavalcante, Calixto e Pinheiro (2014) afirmam que esse método envolve técnicas de pesquisa que permitem a descrição de mensagens e atitudes relacionadas ao contexto da enunciação e interferências dos dados que foram apanhados. Ainda, apontam que a escolha desse método pode estar atrelada à necessidade de não haver somente hipóteses sobre o que foi coletado, mas sim leituras que permitem a compreensão das significações e também para analisar as relações que se estabelecem junto das falas que foram ditas.

A análise de conteúdo foi uma potente ferramenta para discutir e articular o que foi identificado durante as entrevistas com a teoria analisada. Dessa forma, não foram obtidas apenas hipóteses do que foi dito pelos entrevistados, mas sim, significações e compreensões do que foi dito e observado, através de articulações entre esses dados e a fundamentação teórica construída na presente pesquisa.

### **Discussão e resultados**

A partir das observações e entrevistas realizadas com as crianças, foram criadas algumas categorias de análise que possibilitaram discutir e compreender o que foi proposto pelo tema da pesquisa. Essas categorias auxiliaram a pensar em como tem se constituído a experiência do brincar na infância dos dias atuais, atribuindo-lhes características do momento sócio histórico em que essas crianças se encontram. Vale mencionar que tais categorias surgiram a partir das falas dos sujeitos da pesquisa quando se encontravam em momentos de brincadeiras.

#### **Jogar no tablet ou no celular não é brincadeira!**

A partir de dados obtidos na literatura sobre o tema, pode-se pensar que, apesar da diversidade de origem, cultura, religião ou gênero, as crianças gostam de brincar usando a imaginação, criatividade e independência. A brincadeira pode ter vários propósitos, mas todos eles relacionam-se com o crescimento cognitivo e psicológico da criança; mesmo quando parece que estão “apenas brincando”, sempre algo está sendo estimulado e essa ação traz aprendizados que perduram pela vida inteira. A brincadeira é a atividade principal da infância, não apenas pela quantidade de vezes durante o dia que as crianças brincam, mas também pelos enormes efeitos

no desenvolvimento infantil. Ela é parte essencial deste período de desenvolvimento e também da interação social.

Nos dois grupos de crianças em que foram realizadas as entrevistas, foi possível observar o quanto as crianças, durante a construção da história, repetiam a frase: “jogando no *tablet*” ou “jogando no celular”, referindo-se não só à atividade que o protagonista da história estava praticando, mas também sobre os seus passatempos em casa. Outra frase que se repetia era: “no celular da minha mãe/pai tem um monte de filmes que eu assisto”. Durante a entrevista, observou-se que ao falarem essas frases as diferenciavam da palavra brincadeira.

Ao serem questionados sobre “jogar no *tablet*” ser uma brincadeira, a grande maioria das crianças afirmaram que é uma atividade que realizam, mas que não a consideram como uma brincadeira. Houaiss, Villar e Franco (2009) apontam que entre os significados da palavra brincar está: divertir-se, distrair-se com jogos e brinquedos infantis e entreter-se.

As crianças, aos serem questionadas sobre o que é brincar, não responderam definindo-a, mas afirmaram que é “uma coisa boa”, citando diversas brincadeiras, como: brincar na piscina, brincar no pátio, jogo “duro” (peças de encaixe), jogo da memória, quebra-cabeça, desenhar, brincar de fazer bolhas, “jogo de madeira que dá para fazer castelo e casinha”, brincar na cama com bichos de pelúcia, pular na cama, fazer cambalhota e estrelinha e convidar os amigos para brincar. Uma das crianças afirmou que às vezes o momento da brincadeira é chato, pois quando tem mais de uma dessas atividades acontecendo, a escolhida por ela pode não ter companheiros.

Foi possível observar, nesse momento, as mais diversas formas de diversão durante os prazerosos momentos que são as brincadeiras. Dentre as inúmeras formas de brincar citadas, não foram elencados qualquer tipo de eletrônico, foram mencionados inclusive jogos, mas esses mais clássicos, como o jogo da memória e quebra-cabeça.

Segundo Navarro (2009), brincar é uma atividade necessária, já que é a partir dela que as crianças comunicam-se, descobrem o mundo e inserem-se em um contexto social. Além disso, é através da brincadeira que as crianças exploram o mundo e suas possibilidades, inserem-se nele de forma espontânea e divertida, desenvolvendo, sem que percebam, capacidades motoras, cognitivas e afetivas.

Relacionando o uso de eletrônicos durante os momentos das brincadeiras com as observações das crianças, destaca-se que nem todos os aspectos já citados como resultado das brincadeiras e, conseqüentemente, desenvolvimento global da criança acontecem a partir do jogo no *tablet*. Pois ele pode gerar alguns aspectos da brincadeira, principalmente no que se refere ao jogo, porém, não explora a interação social, as crianças não fazem suas descobertas do mundo que as cerca, já que permanecem paralisadas na frente de uma tela eletrônica, sem experienciar as diversas descobertas que o mundo fora deste meio tem a oferecer.

Surreaux (2008) comenta sobre os jogos eletrônicos, videogames que são tão característicos do mundo contemporâneo. Nesses jogos, não é possível visualizar o brincar criativo e espontâneo. São jogos com regras que, mesmo tentando propor alguma interatividade, apresentam as resoluções possíveis já traçadas, não tendo muitas alternativas de modificá-las. Da mesma forma, é uma atividade que não precisa da presença do outro para ser realizada, sendo uma brincadeira individualista, que reforça ainda mais a época de solidão que a sociedade vive hoje. Pensando na mídia como recurso de substituição do outro, o autor ainda destaca que essa troca que impede a brincadeira com o outro, o “corpo a corpo”, limita os processos de subjetivação, auxiliando para os crescentes quadros psicopatológicos do mundo contemporâneo.

Num dos momentos de observação, mais especificamente durante o dia do brinquedo<sup>3</sup>, um dos alunos levou um *tablet* que foi utilizado pelas crianças para jogar e tirar fotos. Em um momento inicial todos queriam jogar, aos poucos foram perdendo o interesse, sendo que somente quem estava na vez de jogar permanecia mais tempo nessa atividade, as outras crianças que estavam em volta logo dispersaram-se e foram em busca de brincadeiras com outros colegas. Sendo que no uso do *tablet* foi possível observar pouca ou nenhuma interação: quem estava em volta do aparelho não conversava com os demais, apenas observava quem estava jogando.

Por outro lado, uma menina, levou um *tablet* que estava sem bateria, o que gerou muita disputa entre os colegas e ao serem questionados sobre o motivo pelo qual queriam tanto aquele objeto, já que não estava funcionando, a resposta de todos foi: “mas dá pra fingir que tem bateria”. As brincadeiras com esse objeto sem bateria geraram interação com outras crianças, sendo que esse foi utilizado como um computador, quem o utilizava era a “mãe”, enquanto as “filhas” chamavam-na diversas vezes e ela respondia: “já vou” ou “espera um pouquinho, filha”, sendo o papel de “mãe” interpretado por várias crianças. Dessa forma, Kishimoto (2010, p.1) refere: “O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário”.

Na brincadeira citada, foi possível observar o quanto as crianças inserem-se no mundo da imaginação e um objeto que para os adultos não tem finalidade sem bateria, para as crianças pode apresentar várias funções.

---

<sup>3</sup> Dia da semana que as crianças podem levar para escola um brinquedo de casa.

## **“Agora vamos guardar os brinquedos e ir para o pátio”: o prazer e entusiasmo despertados pelas brincadeiras ao ar livre**

Ao observar a infância atual, e a sua interação com as novas tecnologias, a sociedade pode estar cometendo um erro ao afirmar que as crianças não se divertem mais com os brinquedos e brincadeiras clássicas. A partir da conversa com as crianças, observou-se que jogar no *tablet*, assistir a desenho no celular, olhar vídeos no *Youtube* fazem parte, sim, do cotidiano da infância atual; porém, brincadeiras criativas e espontâneas, ou seja, que não necessitam da presença de objetos concretos, despertam mais o prazer e interesse das crianças.

As crianças gostam de inventar suas brincadeiras, brinquedos e formas de brincar. Desfazem a ordem e recriam em um mundo novo, um mundo que elas imaginam. Elas escolhem com o quê e como desejam brincar, inventam suas próprias regras, o que pode ser entendido por um adulto como bagunça. Brincam apenas pelo prazer de fazer e criar, não levando em consideração um único tempo e espaço.

Como mostra o Ministério da Educação e do Desporto (1998, p.27):

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (...) A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Sendo assim, é possível afirmar que a brincadeira apresenta inúmeros efeitos positivos, como o favorecimento da autoestima e auxilia as crianças a superarem suas aquisições de forma gradativa. A partir da brincadeira, é possível elaborar a resolução de problemas reais de forma lúdica, utilizando o imaginário. Além disso, as crianças têm a oportunidade de experienciar o



mundo real através de suas brincadeiras criativas, aprendendo a relacionar-se com o outro e compreendendo sentimentos que estão internalizados nelas.

Durante as entrevistas, as crianças brincaram dentro da sala de aula com brinquedos novos da escola e outros que não pertenciam a esse espaço. Ficaram alegres e eufóricas por poderem brincar com objetos diferentes dos que estavam habituadas. Porém, ao escutar: “agora vamos guardar os brinquedos e ir para o pátio”, ambos os grupos começaram a gritar, pular e guardar os brinquedos rapidamente. Foi visível o prazer que as brincadeiras ao ar livre despertaram. Além disso, ao relatarem as brincadeiras favoritas, apareceram como destaque: futebol, corrida, “pé-chulé”, pega-pega, *Power-Rangers*, *Transformers* e mamãe e filhinho(a). Todas essas que não necessitam de objetos concretos para serem realizadas.

As brincadeiras em destaque, como *Power-Rangers*, *Transformers* e mamãe e filhinho, em especial, são as que necessitam da imaginação e criatividade, aspectos essenciais durante a infância. Segundo Smith (2006), durante o brincar, as crianças ficam livres para experimentar novas ideias, expressando-se de sua própria maneira. Isso acontece, principalmente, no jogo simbólico e no brincar de faz-de-conta, em que é possível criar papéis e inventar uma história, que são guiadas pela imaginação da criança.

Pensando nas brincadeiras que foram citadas, além das observações durante o brincar livre, é possível destacar que na contemporaneidade não há apenas a influência do mundo eletrônico nas brincadeiras, ele é a própria atividade, ou seja, as crianças utilizam aparelhos eletrônicos como forma de passatempo. Isso inclui o passatempo através desses meios, mas também que personagens que advém de desenhos e novelas infantis fazem parte das brincadeiras escolhidas, sendo esses personagens representados pelas crianças durante essa atividade.

É visível que esse tipo de brincadeira é uma das mais escolhidas pelas crianças, elas divertem-se brincando livremente, usando a imaginação e incorporando o papel dos personagens animados.

Durante as observações na escola, quando as crianças foram até a sala de televisão, enquanto esperavam a chegada de seus pais, foi possível observar que estando juntos nesse momento há de certa forma uma interação, pois conversavam sobre quem era tal personagem, havendo até mesmo discussões por disputa. Segundo Brasil (1998), é nas brincadeiras de faz de conta, nos jogos de construção, nos que possuem regras, nos tradicionais, didáticos e corporais que os conhecimentos infantis ampliam-se. É a partir da brincadeira que as crianças vivem os diversos papéis da sociedade. Sendo assim, Borba (2007, p. 36) aponta:

Quando as crianças pequenas brincam de ser “outros” (pai, mãe, médico, monstro, fada, bruxa, ladrão, bêbado, polícia etc.), refletem sobre suas relações com esses outros e tomam consciência de si e do mundo, estabelecendo outras lógicas e fronteiras de significação da vida. O brincar envolve, portanto, complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia.

Durante a brincadeira livre observou-se também o quanto as crianças reproduzem os papéis das pessoas com quem elas possuem mais contato e mais afeto também. Uma das meninas que relatou que quem brinca com ela é o pai: ele que dá banho, cozinha e a traz para escola; quando brincou de casinha com seus colegas afirmou mais de uma vez que ela seria o pai. Em outra ocasião, sem ela mesma pronunciar, as colegas já a nomearam como o pai. Isso aconteceu também com uma das crianças que trouxe na sua fala diversas vezes a presença da irmã e na brincadeira também foi possível escutá-la falar: “eu sou a mana”.

Muitas vezes o que pode ser brincadeira para alguns, pode não ser para outras crianças ou para os adultos. Um exemplo ocorre na escola, quando a professora pede para as crianças guardarem os brinquedos e elas se divertem arrumando, criando de forma lúdica uma brincadeira; estar em um canto sozinho pode ser percebido como “estar fazendo nada”, mas o

simples fato de não ter nenhum brinquedo por perto pode ser uma brincadeira, pois a imaginação está sempre fluindo. A partir do que foi discutido, alguns autores afirmam que:

Uma criança pode estar sentada na sala de aula ou indo de casa para escola ou esperando na fila do caixa de um supermercado. O tipo de ambiente não importa muito. Se alguma coisa estimula o seu desejo de brincar, nada irá impedi-la. A maioria dos adultos não consegue perceber isso. Eles também não entendem os enormes benefícios em relação ao desenvolvimento que provém da brincadeira informal (Brock, Dodds, Jarvis e Olusoga, 2009, p. 49).

Assim, ao contrário do que possa parecer, para algumas crianças que já sabem escrever o seu nome e estão em processo de conhecimento do alfabeto, escrever diversas letras e tentar formar palavras é uma forma de brincadeira. Durante um dos momentos de observação, solicitaram uma folha em branco e escreviam diversas letras, após essa atividade solicitavam que fosse lido o que havia escrito, riam com o que a junção das letras havia formado. Repetindo essa ação diversas vezes e achando muito engraçado.

Nesse sentido, Surreaux (2008) afirma que atualmente há uma escassez dos espaços destinados à brincadeira. A demanda cultural contemporânea tem pressa para as aquisições consideradas importantes para “vencer na vida”, como por exemplo o letramento e alfabetização. Isso interfere no tempo natural da criança para realizar essas descobertas. No que se refere ao letramento, é possível afirmar que em relação às crianças observadas, esse que ainda não é uma obrigação e não é exigido como uma tarefa diária na vida dessas crianças, é um momento de prazer, descontração, já que “escrevem” como uma forma de diversão e descobrimento.

### **“Sabe quem brinca comigo? Ninguém”: pais pouco brincantes e filhos que permanecem mais tempo em aparelhos eletrônicos**

Durante a conversa com as crianças, a fala de uma delas chamou bastante atenção. Ao serem questionadas se brincavam sozinhas ou na companhia de alguém, uma das crianças logo falou: “Sabe quem brinca comigo? Ninguém”. Foi uma verbalização impactante, o tom de voz

ficou mais baixo ao falar “ninguém” e a expressão fácil ficou entristecida. Sendo essa mesma criança uma das que afirmou permanecer bastante tempo no *tablet* quando está em casa. O mesmo foi dito sobre quem assistia a filmes com ela.

Dessa forma, Dolto (2007) afirma que privar uma criança de brincar é o mesmo que privá-la do prazer de viver. Aos dois meses e meio, a atividade lúdica dos olhares, das conversas, mãos do bebê com a mãe, pai e familiares faz iluminar seu rosto, os balbucios representam seu prazer. O mesmo acontece durante a troca de fraldas e os momentos de amamentação. O despertar social do homem acontece entre os dois meses e meio e seis meses de vida. Uma das primeiras brincadeiras de prazer do bebê com o outro é esconder seu rosto e mostrá-lo novamente.

A partir da ideia da autora, é possível afirmar que os pais são os primeiros parceiros das crianças durante a brincadeira, essa que se desenvolve a partir da interação com o outro. Sendo assim, esses continuam sendo de extrema importância para a criança e seu desenvolvimento após essa primeira descoberta da brincadeira. Durante a entrevista foi visível a euforia das crianças que relataram que os pais brincam com elas, destacando: *Barbie, Polly*, jogo da memória, basquete e futebol. Durante o relato, riam ao recordarem de momentos com os pais.

É importante destacar que algumas das crianças que relataram permanecer mais tempo no *tablet* ou olhando televisão em casa por seus pais não brincarem com elas, afirmam gostar de fazer outras atividades, como jogar futebol, mas que as realizam pouco em casa, pois não têm companhia. Entre essas crianças estavam, em sua maioria, as que acreditam que “jogar no *tablet*” não é uma brincadeira.

Nesse sentido, Borges (2008) afirma que os pais precisam conscientizar-se sobre os inúmeros benefícios que a brincadeira tem, proporcionando uma nova forma de viver com a

criatividade e alegria espontânea, assim, estreitando laços com os filhos em relações solidárias e de igualdade. Nessa direção, Winnicott (1975, pp. 79-80) destaca: “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu – ou Self”.

Além disso, alguns pais parecem não se importar com o tempo que os filhos permanecem em frente a telas eletrônicas. Sendo que algumas crianças afirmaram que ficam o tempo que desejam jogando. Nesse sentido, relaciona-se a fala das crianças com as ideias de Meira (2004), que afirma que hoje em dia há também uma preocupação excessiva por parte dos pais e da sociedade com a segurança, saúde e limpeza, fazendo assim com que os momentos de brincadeiras tenham uma série de regras de controle, como: não se sujar, não cair, não quebrar os brinquedos. As crianças acabam, assim, ficando imersas no campo virtual, onde o corpo não se movimenta.

Por outro lado, a maioria das crianças que citou a presença dos pais durante a brincadeira em casa, afirma que não é permitido que fiquem muito tempo olhando a filmes ou jogando no celular ou *tablet*. Segundo eles, os pais afirmam: “Agora está na hora de ir brincar”.

Pensando que a brincadeira é aspecto fundamental para a saúde mental e que a importância dos pais no cotidiano e atividades dos filhos é essencial para o desenvolvimento infantil e futura adolescência saudável, Surreaux destaca que:

O estabelecimento do espaço potencial, essa terceira área de existência – sede do brincar criativo, da fantasia, do sonho, da sensibilidade para fruir tanto da beleza do mar quanto da produção estética da humanidade, enfim, da exploração criativa do mundo – é fundamental para a saúde mental. Não podemos viver presos à realidade objetiva, nem tampouco à fragmentação do mundo subjetivo. A liberdade de transitar por essas diferentes dimensões é o que nos faz recompensados por estar vivos. Refugiar-nos nesse espaço lúdico quando a realidade do cotidiano, com suas pautas concretas, pressiona demais ou entedia, impedindo nossa capacidade de “voar”, constitui a condição para a felicidade (2008, p. 107).

Refletindo sobre o que o autor aponta, é possível afirmar que o brincar torna-se um exercício essencial nos dias de hoje, não somente na infância, em que essa deve ser a atividade principal, mas também no mundo adulto. Fugir um pouco da realidade, extravasando as angústias ocasionadas pela vida cotidiana acelerada e mundo do trabalho é importante para a saúde mental, fazendo com que a vida seja levada de forma mais leve, não enrijecedora.

Por outro lado, os irmãos também foram bastante citados durante as entrevistas, algumas crianças relataram ter irmãos/irmãs todos mais velhos, mas com pouca diferença de idade. Essas mesmas crianças verbalizaram brincadeiras mais livres juntamente com seus irmãos e sem o uso de eletrônicos. As brincadeiras em destaque com os irmãos foram: mamãe e filhinho, boneca, bonecos, zumbi e futebol. É importante mencionar que essas mesmas crianças, em sua maioria, moram em casas com pátio, sendo esse um ambiente também utilizado para as brincadeiras.

Nessa perspectiva, Kishimoto (2010) afirma que a criança não nasce sabendo brincar, é a partir da interação com outras crianças e adultos que ela adquire essa capacidade. Em contato com objetos e brinquedos ela descobre certas formas de uso desse material e, além disso, a observação de outras crianças e intervenções de adultos também impulsionam para a aprendizagem de novas brincadeiras e suas regras. As mesmas crianças que afirmaram brincar com os irmãos, durante as observações dos momentos de brincadeira na escola, em sua maioria, divertiam-se em harmonia com os colegas, respeitando o desejo do outro, bem como compartilhando os brinquedos.

Pensando na interação que acontece com o outro durante a brincadeira e no caso de algumas crianças entrevistadas, é possível afirmar que os irmãos também são figuras essenciais para a formação de si de cada criança. Muitas vezes são os primeiros amigos e inimigos também, é com os irmãos que a primeira partilha é realizada: o pai e a mãe, as disputas pelas figuras

parentais e espaços entre eles. Nesse sentido, é possível articular com as ideias de Jerusalinsky (2017), que afirma que é na primeira infância, no período de 0-3 anos que a criança faz a apropriação de seu corpo, portanto a interação com o outro é fundamental, o que atinge o corpo deve ser compartilhado na relação com o outro. É a partir da linguagem que é representado o que acerta o corpo da criança, essa que inicialmente é apresentada pelo outro. Um exemplo é quando a criança cai e a mãe fala “ai” e então a dor é sentida pela própria criança, para isso é necessário uma cena compartilhada, o que não será vivenciado por telas eletrônicas.

Além disso, nas brincadeiras, observou-se que papéis de pai e mãe também são reproduzidos, como no exemplo citado do uso do *tablet*. Nesse sentido, Oliveira (2002) afirma que as crianças reagem a determinadas situações através da observação das pessoas com quem convivem. Dessa forma, vão internalizando modelos e procuram reproduzi-los em modelos semelhantes. As crianças repetem gestos, posturas, mímicas e entonações de voz; na maioria das vezes, de acordo com o que foi presenciado por elas.

No mesmo dia que algumas crianças levaram *tablet*, uma delas levou-o até o pátio no momento de brincadeiras livres. Por um curto período de tempo convenceu os colegas a divertirem-se com esse objeto, porém, a atividade envolvia corrida. O menino corria atrás das colegas para tirar fotos ou esses faziam poses enquanto os demais riam. Logo depois, uma das meninas começou a insistir para brincarem de “zumbi”, essa que se assemelha ao pega-pega: uma das crianças, que é o “zumbi”, tem que pegar as outras. Os outros meninos que estavam também tirando fotos aceitaram brincar da atividade proposta, o dono do *tablet* insistiu para que continuassem com esse objeto, mas não convenceu o grupo; então, aceitou participar da brincadeira proposta. Depois disso, o aparelho eletrônico foi guardado e não foi mais utilizado por eles durante o período no pátio.

As crianças parecem perceber, mesmo que inconscientemente, os limites da imaginação que os jogos eletrônicos propõem. Dessa forma, Jerusalinsky (2017) afirma que a tecnologia preenche de forma integral o tempo com informações e respostas imediatas. Assim, resultando na impossibilidade de elaborar situações e criar caminhos a partir do contato com a criança. Já que nessa forma de jogo tudo precisa ser solucionado de imediato, não sobrando tempo para que os impasses tenham desdobramentos criativos.

Em mais uma das observações de brincadeira, verificou-se que uma das crianças que também afirmou que seus pais não brincam com ela, durante o período na sala de aula brincou mais sozinha. Nessa atividade divertiu-se com um boneco, que segundo ela, era do mal e estava sendo enterrado por peças de lego, antes que virasse vilão novamente. Dessa forma, segundo Rodrigues (2000), a partir de um faz-de-conta gestual, começam a surgir os desejos e lembranças da criança que, aos poucos, vão sendo verbalizados. Observa-se então que mesmo a criança que brinca sozinha fala, conversando consigo mesma, inserindo-se no espírito lúdico, comunicando-se com os personagens aos quais dá vida, ou seja, com o outro.

### **Mídia e infância: os efeitos do consumismo na brincadeira**

A partir das observações, destaca-se que na atualidade há um consumismo relacionado com as brincadeiras, o mercado produz a cada dia novos brinquedos ligados ao mundo eletrônico. Brougère (1997) destaca que a televisão tornou-se uma das principais fornecedoras dos suportes de brincadeiras: “Realmente, a criança não se limita a receber passivamente os conteúdos mas reativa-os e se apropria deles através de suas brincadeiras, de maneira idêntica à apropriação dos papéis sociais e familiares nas brincadeiras de imitação” (p. 54).



Ainda associando os momentos com jogos eletrônicos observados durante a pesquisa e a falta de interação entre as crianças nesses momentos, Cairoli (2010) reconhece que as crianças participam ativamente da escolha de jogos e mídias que fazem parte de seu cotidiano e afirma que os jogos rápidos, e muitas vezes solitários, podem resultar em uma dificuldade de a criança partilhar suas emoções. Nesse sentido destaca:

Os jogos eletrônicos acabam impossibilitando que a criança possa falar sobre sua angústia desde uma posição que refira a falta que lhe constitui, pois encontra-se com a experiência diminuída, uma vez que nem sempre pode contar com o outro para que se possibilite uma troca. Independente de o corpo estar adormecido ou não, como no caso dos videogames wii, é sempre diante de uma máquina que ela estará vivendo a experiência (Cairoli, 2010, p. 346).

Na atualidade, a mídia é um dos grandes veículos influenciadores no dia-a-dia das crianças. Já que esse apresenta inúmeros produtos novos, brinquedos coloridos, bonecos que são personagens de desenhos animados, além de *notebooks*, celulares e *tablets* infantis ou do mundo adulto, mas são apresentadas até mesmo propagandas de jogos a serem baixados nesses dispositivos. Essas publicidades que parecem vender sonhos e, no mundo das crianças, um passaporte para a felicidade. Nesse sentido, Kehl destaca: “Consome o desejo de possuí-los. Consome a identificação com o bem, com o ideal de vida que eles supostamente representam” (Kehl, 2004, p. 61).

É possível articular o que foi descrito com a fala de uma das crianças que afirmou brincar sozinho em casa: “Eu gosto de jogar no celular que minha mãe vai comprar no meu aniversário”. Como pode-se perceber, ele ainda nem ganhou o dispositivo, mas a vontade de tê-lo já o consome. Essa cena é visível diariamente, esse menino sempre solicita da mãe um brinquedo novo quando está na hora de ir para casa. A partir dessa situação, afirma-se também que essa criança, que sente a falta da mãe, está deslocando-a para outros objetos, talvez como forma dessa falta da mãe ser suprida.

Surreaux (2008), ao falar dos avanços tecnológicos, da globalização que ameaça a singularidade de cada sujeito, já que uniformiza a sociedade, apresenta algumas consequências sobre o mundo adulto de hoje, como a solidão, e que acaba influenciando a infância. Os pais, cada vez mais ocupados com as demandas de trabalho em que precisam se destacar, sentem-se culpados por não poderem dedicar tanto tempo aos filhos. Assim, tentam suprir esse afeto com bens materiais, com brinquedos novos, ideia errônea já que o afeto, atenção são insubstituíveis. Dessa forma, as crianças ficam soterradas em brinquedos novos que acabam não tendo mais interesse, já que sabem que logo ganharão algo novo e acabam perdendo o que é mais importante durante essa atividade, que é o impulso de criar, pois esse se dá justamente no espaço onde a falta de alguma coisa se faz presente.

Diante dos dados discutidos acima, foi possível confirmar, através das falas dos sujeitos da pesquisa, o que aponta a literatura, utilizada neste trabalho sobre a importância do brincar na infância, possibilitando algumas considerações a esse respeito e que serão apresentadas no item a seguir.

### **Considerações finais**

A partir da pesquisa foi possível observar que há novas formas de brincar, essas que são efeitos de elementos da mídia, como filmes, vídeos, animações, jogos eletrônicos, mas isso não significa que algumas brincadeiras tradicionais, como: pega-pega, jogos didáticos, boneca, carrinho, pular corda não deixaram de ser brincadas e de despertar o prazer nas crianças. Ao contrário do que se imaginava, o mundo infantil não está totalmente dependente de aparelhos eletrônicos, sendo que esses nem mesmo são considerados brincadeiras pela maioria das crianças entrevistadas.

Relacionando a pesquisa realizada com o conceito já citado de experiência por Bondía (2002), pode-se afirmar que as crianças deixam afetar-se pelas brincadeiras, levando-as como a principal atividade de sua vida, cedendo-lhe tempo e dedicação. Os apelos cotidianos que solicitam que o homem faça cada vez mais tarefas ao mesmo tempo, muitas vezes tirando-lhe a concentração para permanecer muito tempo em uma mesma atividade, também podem ser percebidos interferindo no mundo das crianças. Algumas brincadeiras, por exemplo, são vivenciadas por pouco tempo, assim como os desenhos assistidos na televisão. Por outro lado, algumas atividades demandam tempo e dedicação, como a montagem de peças de encaixe ou as peças de madeira que imitam partes de casa. Essas que fazem as crianças permanecerem por longos períodos concentradas, entregando-se à essa brincadeira. A imaginação de cada criança, nessa atividade, flui de forma peculiar.

É importante destacar que o intuito dessa pesquisa não foi fazer um juízo de valores sobre a forma e época para as brincadeiras, mas salientar que não é possível analisar a infância, bem como suas novas configurações de brincar, sem antes pensar nas transformações globais desde o seu surgimento, bem como não levar em consideração o tempo e espaço em que cada criança vive diariamente. Sendo que essa prática sofre influência de diversos aspectos, como: cultura, valores, localização geográfica, clima, religião, entre outras. Nesse sentido, é possível afirmar que a brincadeira é uma atividade global, mas que de certa forma, também especifica os grupos sociais.

É importante destacar que as entrevistas e observações realizadas foram ao encontro da literatura dessa pesquisa, sendo que a metodologia utilizada confirmou os materiais pesquisados e para além disso. Muito da literatura encontrada demonstrava uma preocupação com a infância contemporânea, sendo essa totalmente voltada para o mundo eletrônico. Porém, na amostra de

crianças investigadas, identificou-se o quanto há uma diversidade no brincar na atualidade, sendo que esse ainda se volta majoritariamente para a brincadeira livre, com a imaginação e fantasia.

Nesse sentido, reafirma-se a importância do brincar para a criança adquirir experiências de vida.

Por fim, sendo o tema da presente pesquisa a infância e o brincar na contemporaneidade, nada mais legítimo do que tornar os sujeitos da investigação aqueles que são eminentemente os protagonistas do brincar. Observar e conversar com crianças foi de extrema riqueza para analisar e conceituar as configurações do brincar na atualidade, sendo que são elas os sujeitos mais implicados na temática investigada, portanto, não poderia haver algo mais fidedigno do que o que foi observado e conversado durante os momentos com as crianças.

### Referências

- Ariès, P. (1981). *História Social da Criança e da Família* (2a ed). Rio de Janeiro: LTC.
- Bondía, J. L. (2002). Notas sobre a experiência e o saber da experiência. *Revista Brasileira de Educação*, 19, 20-28. Recuperado em 13 abril, 2018 de [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-24782002000100003&lng=en&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782002000100003&lng=en&nrm=iso&tlng=pt)
- Borba, A. M. (2007). O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: J. Beauchamo, S. D. Pagel, A. R. Nascimento (Orgs.); *Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade* (pp 36-46). Brasília: Leograf - Gráfica e Editora Ltda. Recuperado em 5 maio, 2018 de <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>
- Borges, A. L. A. (2008). A criança, o brincar e a interação entre pais e filhos. *Revista de Educação Popular*, 7, 120-126. Recuperado em 27 maio, 2018 de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/20106-75965-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/20106-75965-1-PB%20(1).pdf)
- Brasil. Ministério da Educação e do Desporto; Secretaria de Educação Fundamental (1998). *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: introdução*, 1. Recuperado em 17 abril, 2018 em [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf)
- Brock, A., Dodds, S., Jarvis, P., Olusoga, Y. (2011). Três perspectivas sobre a brincadeira. In: P. Jarvis, A. B. Avril. *Brincar: aprendizagem para vida* (pp. 22-60). Porto Alegre: Penso.

- Brougère, G. (1997). Brincadeira, brinquedos e televisão. In: \_\_\_\_\_. Brinquedo e cultura (pp. 50-60), 2a ed., Trad. Gisela Wajskop). São Paulo: Cortez.
- Cairolí, P. (2010). A criança e o brincar na contemporaneidade. *Revista de Psicologia da IMED*, 2(1), 340-348. Recuperado em 01 junho, 2018 de <https://seer.imed.edu.br/index.php/revistapsico/article/view/45/45>
- Cavalcante, R. B., Calixto, P.; Pinheiro, M. M. K. (2014). Análise de conteúdo: considerações gerais, relações com a pergunta de pesquisa, possibilidades e limitações do método. *Revista Informação e Sociedade: estudos*, 24(1), 13-18. Recuperado em 27 maio, 2018 de <http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/10000/10871>
- Dolto, F. (2007). A criança e o jogo. In: \_\_\_\_\_. *As etapas decisivas da infância* (pp. 109-118). São Paulo: Martins Fontes.
- Houaiss, A., Villar, M. S., Franco, F. M. M. (2009). *Minidicionário Houaiss da língua portuguesa* (3a ed). Rio de Janeiro: Objetiva.
- Jerusalinsky, J. (2017). *Intoxicações eletrônicas na primeira infância*. Café Filosófico - CPFL. Recuperado em 01 junho, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=CJCrRouBNAY>
- Júnior, J. (2011). Para uma análise cartográfica da subjetividade na escola a partir de Nietzsche, Deleuze e Guatarri. *Saberes*, 1(6), 53-64. Recuperado em 30 maio, 2018 de <https://periodicos.ufrn.br/saberes/article/view/936/863>
- Kastrup, V. (2007). O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. *Psicologia & Sociedade*, 1(19), 15-22. Recuperado em 01 junho, 2018 de <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v19n1/a03v19n1.pdf>
- Kehl, M. R. (2004). O espetáculo como meio de subjetivação. In: E. Bucci & M.R Kehl . *Videologias* (pp. 43-62). São Paulo: Bointempo.
- Kishimoto T. M. (2010, novembro). Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. *Anais do I Seminário nacional: Currículo em movimento - perspectivas atuais*. Recuperado em 5 maio, 2018 de <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>
- Meira, A. M. (2004). As crianças de hoje e seus jogos artificiais. *Revista Tóxicos e Manias – APOA*, 26, 146-157. Recuperado em 30 maio, 2018 de [http://www.apoa.com.br/uploads/arquivos/revistas/revista26\\_-\\_as\\_crian%C3%83%C2%A7as\\_de\\_hoje.pdf](http://www.apoa.com.br/uploads/arquivos/revistas/revista26_-_as_crian%C3%83%C2%A7as_de_hoje.pdf)
- Navarro, M. S. (2009). O brincar na educação infantil. *IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE*, 2123-2137. Recuperado em 30 maio, 2018 de [http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2693\\_1263.pdf](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2693_1263.pdf)

- Oliveira, D. C. (2008). Análise de Conteúdo Temático Categorial: Uma proposta de sistematização. *Revista de Enfermagem*, 16 (4), 569-76. Recuperado em 27 maio, 2018 de <http://www.facenf.uerj.br/v16n4/v16n4a19.pdf>
- Oliveira, V. B. (2002). O brincar e o ingresso no tempo histórico e cultura. In: V. B. Oliveira (org). *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Pereira, M. A. C. M.; Amparo, D. M.; Almeida, S. F. C. (2006). O brincar e suas relações com o desenvolvimento. *Revista Psicologia Argumento*, 24(45), 15-24. Recuperado em 27 maio, 2018 de <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/pa?dd1=437&dd99=view&dd98=pb>
- Piaget, J. (1975). *O nascimento da inteligência na criança* (2a ed). Rio de Janeiro: Zahar.
- Rodrigues, R. P. (2000). *O brincaalhão: uma brinquedoteca itinerante*. Petrópolis: Vozes.
- Santos, V. L. (2014). A importância do Brincar na Infância. In: C. I., horn, F. F., Vidal, J. S., Silva, J., Pothin, T. R., Fortuna, V. L. *Brincadeira na infância e construção do conhecimento* (pp. 45-80, 2a ed). Porto Alegre: Mediação.
- Smith, P. K. (2006). O brincar e os usos do brincar. In: J. R., Moyles e colaboradores. *A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e os anos iniciais* (pp. 25-38). Porto Alegre: Artmed.
- Spock, B. & Lerrigo, M. O. (1967) *El cuidado del niño lisiado*. México: La Prensa Médica Mexicana.
- Surreaux H. (2008). O brincar na psicanálise e na vida. In: M. M, Mello (Org). *Psicanálise de crianças: escutas possíveis* (pp. 101-122). São Leopoldo: Carta Ed.
- Winnicott, D. W. (1975). O Brincar: A Atividade Criativa e a Busca do Eu (Self). In: \_\_\_\_\_. *O Brincar e a Realidade* (pp. 79-94). Rio de Janeiro: Imago Editora LTDA.

## Anexos

### Anexo A: Normas da revista

#### INSTRUÇÕES AOS AUTORES



ISSN 1414-9893 *versão impressa*

ISSN 1982-3703 *versión online*

#### Escopo e política

A Revista **Psicologia: Ciência e Profissão** é uma publicação trimestral editada pelo Conselho Federal de Psicologia.

Publica manuscritos originais, em língua portuguesa, inglesa ou espanhola, nas categorias de **Estudo teórico, Relato de pesquisa, Relato de experiência**. Os manuscritos submetidos serão avaliados com base em critérios específicos que salientem a sua relevância científica e social no âmbito da produção de conhecimento em Psicologia.

O título abreviado do periódico é **Psicol., Ciênc. Prof.** que deve ser usado em bibliografias, notas de rodapé, referências e legendas bibliográficas.

A Revista adota o sistema iThenticate para identificação de plágio.

Os artigos aceitos para a publicação se tornam propriedade da revista.

#### Forma e preparação de manuscritos

O manuscrito submetido a RPCP não pode ter sido publicado em outro veículo de divulgação (revista, livro, etc.) e não pode ser simultaneamente submetido ou publicado em outro meio de divulgação científica ou de pesquisa.

Todas as submissões de manuscritos devem seguir as Normas de Publicação da APA: American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association* (6th ed.). Washington, DC: Author), no que diz respeito ao estilo de apresentação do manuscrito e aos aspectos éticos inerentes à realização de um trabalho científico. A omissão de informação no detalhamento que se segue implica que prevalece a orientação da APA.

Observação: Se uma citação ou trecho de entrevista compreende menos do que 40 palavras, incorpore-a ao texto e a coloque entre aspas duplas. Caso compreenda 40 ou mais palavras,

apresente-a em um bloco de texto separado e omita as aspas.

### **Categoria do manuscrito**

**Relato de pesquisa** – investigação original, de relevância científica, baseadas em estado da arte e dados empíricos, lastreada em metodologia específica e discussão. É importante que seja explicitada a contribuição da pesquisa para a produção do conhecimento em Psicologia. É necessário conter: introdução, método, resultados, discussão e conclusão ou considerações finais. Devem ser escritos entre 20 e 25 laudas, não considerando resumos e referências;

### **Critérios gerais para avaliação dos manuscritos**

1. Os trabalhos enviados devem ser redigidos em português, em inglês ou em espanhol e, obrigatoriamente com resumo, abstract e resumen;
2. Espaço duplo, fonte Times New Roman, tamanho 12, margens de 2,54 centímetros, texto alinhado à esquerda;
3. Textos devem ser submetidos em extensão .doc ou .docx;
4. Tabelas e figuras (gráficos e imagens) devem constar no corpo de texto, mas necessariamente em formato editável.
5. As páginas não devem ser numeradas
6. O título deve ser centralizado, em negrito e conter letras maiúsculas e minúsculas;
7. O título deve explicitar o(s) fenômeno(s) estudado(s) e a relação com o contexto de investigação.
8. O resumo deve ater-se às informações relevantes do manuscrito, destacando o contexto teórico do estudo, objetivo, método, resultados, discussão e conclusão. Manuscritos de revisão sistemática ou teóricos devem explicitar a perspectiva adotada e as contribuições ou avanços produzidos pela pesquisa no campo da Psicologia. De 150 a 250 palavras, e de 3 a 5 palavras-chave em cada um dos resumos.
9. A introdução deve destacar o estado da arte, propósitos e objetivos e potencial contribuição da investigação na área de conhecimento considerada.
10. O método deve salientar o delineamento e os procedimentos de pesquisa e, principalmente, no caso das pesquisas empíricas, especificar o contexto, participantes, variáveis ou categorias estudadas, instrumentos de coleta de dados, análise dos dados sistematizados e discussão.
11. As referências e formas de citação devem seguir as Normas de Publicação da APA: American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association* (6th ed.). Washington, DC: Author).  
Todos os endereços de páginas na Internet (URLs) incluídos no texto devem estar ativos e prontos para acesso imediato.



## Anexo B: História utilizada na metodologia



Copyright do texto © Ilan Brenman, 2016  
Copyright das ilustrações © Carlo Giovanni, 2016

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra, protegida por copyright, pode ser reproduzida, armazenada ou transmitida de alguma forma ou por algum meio, seja eletrônico ou mecânico, inclusive fotocópia e gravação, ou por qualquer outro sistema de informação, sem prévia autorização por escrito da editora.

Revisão: Lillian Jenkins

Impressão: Nywgraf  
Reimpresso em janeiro de 2018  
Capa: cartão 300 g  
Miolo: couchê fosco 150 g

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

B847v

Brenman, Ilan  
Você não vem brincar? / Ilan Brenman; ilustrações Carlo Giovanni. - 1. ed. - São Paulo : Brinque-Book, 2016.  
28 p. : il., 26 cm

ISBN 978-85-7412-510-7  
1. Ficção infantojuvenil brasileira. I. Giovanni, Carlo. II. Título.

15-26717

CDD: 028.5  
CDU: 087.5

23/09/2015 25/09/2015

Direitos reservados para todo o território nacional pela  
BRINQUE-BOOK Editora de Livros Ltda.  
Rua Mourato Coelho, 1215 - Vila Madalena - CEP: 05417-012  
São Paulo - SP - Brasil - Tel./ Fax: (11) 3032-6436  
www.brinquebook.com.br - brinquebook@brinquebook.com.br





— Pedro, você não vem brincar? — gritou a irmã caçula.  
— **MAS EU JÁ ESTOU BRINCANDO.**



— Pedro, você não vem brincar? — perguntou o amigo Marcos.

— **MAS EU JÁ ESTOU BRINCANDO.**



— Pedro, você não vem brincar? —  
chamaram os amigos da escola,  
na hora do recreio.

— O QUE VOCÊS DISSERAM?



— Pedro, você não vem brincar? — perguntou o pai.  
— **MAS EU JÁ ESTOU BRINCANDO, PAI.**





O pensador Eduardo Gianetti disse: “A tecnologia até pode ser a resposta, mas qual é mesmo a pergunta?”.

Perguntei para muitas crianças o que as deixava felizes e nenhuma resposta mencionava *smartphone*, *tablet* ou *videogame*. Ao contrário, o que ouvi foi: “estar com a minha família”, “coisas quentinhas”, “jogar futebol”, “piscina”, “brincar com os amigos”, “almoçar com os meus pais”, “viajar” e “ouvir histórias”.

É evidente que as crianças devem ter contato com a tecnologia, isso faz parte do cotidiano delas. No entanto, o preocupante é acreditar que essas ferramentas são a salvação da lavoura, que as usando elas serão mais inteligentes, sociáveis e principalmente felizes, e é isso o que os pais mais querem para seus filhos: a felicidade.

A tecnologia nos proporciona momentos prazerosos e auxilia nossa rotina e saúde, mas a felicidade não se encontra nela.

**Ilan Brenman**