



ARTIGO DE REVISÃO

Reflexões acerca do brincar e seu lugar no infantil

Denise Bernardi^a

^a Psicóloga, Especialista em Psicologia Clínica e Psicoterapia de Família e Casal, Mestranda em Psicologia Clínica (PUC-Rio).

Instituição: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Resumo

O presente trabalho tem por objetivo promover uma reflexão a respeito da criança e do brincar na contemporaneidade. Atualmente, observa-se que o brincar é marcado pela “era” das tecnologias. Hoje, as crianças preferem permanecer mais tempo em frente à televisão e jogando videogame a se envolver em brincadeiras tradicionais. Para o desenvolvimento deste estudo realizou-se uma revisão de literatura utilizando-se como base textos de autores de referência na temática do brincar. Ainda foram analisados textos de autores contemporâneos que pesquisam sobre esse tema. Apesar de a literatura indicar que o brincar é um importante instrumento para o desenvolvimento infantil, atualmente ele parece não ser reconhecido pelos profissionais como tal, já que seu uso está cada vez mais reduzido. Acredita-se, desse modo, que essa temática ainda necessita ser discutida e ampliada entre os profissionais que atuam no contexto infantil.

Palavras-chave: Jogos e brinquedos; Criança. Psicanálise; Desenvolvimento infantil.

Abstract

The present project has an aim to promote a reflection on child and playing in contemporary society. Nowadays, it is observed that playing is marked through the “technologies era”. Today kids prefer to spend more time in front of the TV and playing videogame rather than getting involved in traditional games. In order to develop this study, a literature review was carried out using as a basis texts from reference authors in the playing theme. Yet, texts from contemporary authors who search about this theme were analyzed. Although the literature indicate that the play is an important tool for child development, currently it does not seem to be recognized by professionals as such, since its use is increasingly reduced. It is believed, therefore, that this issue still needs to be discussed and expanded between professionals working in the child context.

Keywords: Game Theory; Child; Psychoanalysis; Child Development.

Introdução

Os jogos e brincadeiras, entendidos como ato de brincar, permitem a entrada da criança em um mundo no qual tudo pode acontecer. Nesse espaço, o imaginário é convidado a, ilusoriamente, criar personagens, inventar histórias, divertir-se, fantasiar e satisfazer desejos.

O ato de brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança. Por meio da brincadeira, ela tem a oportunidade de elaborar conflitos e fantasias inconscientes, desenvolver sua capacidade de criatividade, aprender a controlar seus impulsos e a lidar com seus medos¹. A brincadeira promove o crescimento do indivíduo e o conduz aos relacionamentos grupais, sendo uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros².

A escolha de refletir sobre esse tema foi motivada pelas vivências da autora enquanto psicóloga, no âmbito clínico e escolar infantil. Na prática profissional com esse público, foi possível observar uma diminuição do tempo destinado ao lúdico, o que levantou questionamentos, visto que os jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da criança.

A construção do conhecimento, o aprendizado e a socialização iniciam-se através do ato de brincar, porém atualmente observa-se que os jogos e brincadeiras têm sido pouco explorados nos ambientes em que a criança está inserida. Na atualidade, em locais como o ambiente escolar, o momento do lúdico na rotina infantil parece ter apenas o objetivo de distrair e entreter a criança, de modo que o brincar não parece estar sendo utilizado como um recurso que pode favorecer o desenvolvimento infantil.

O presente trabalho consiste em uma de revisão da literatura. Nele pretende-se discutir sobre o lugar destinado ao lúdico, em especial no contexto escolar infantil. Ainda, pretende-se discutir sobre as transformações pelas quais os brinquedos passaram, e a função que o brincar tem na estruturação do psiquismo infantil. Para realização deste estudo, tomou-se como base textos de autores que se tornaram referência por

desenvolverem trabalhos sobre a temática do brincar, dentre eles Sigmund Freud, Donald Winnicott e Melanie Klein. Também foram analisados textos de autores contemporâneos que pesquisam sobre essa mesma temática.

No levantamento dos materiais, encontrou-se uma vasta quantidade de estudos sobre a temática do brincar; desse modo, alguns critérios foram levados em consideração para a seleção do material. Foram selecionadas pesquisas que abordavam em especial as mudanças na construção dos brinquedos e a função do brincar na estruturação do psiquismo da criança, por acreditar ser este um importante campo a ser analisado, visto que ao longo do tempo os brinquedos infantis sofreram intensas transformações que podem ter influenciado na sua função estruturante do psiquismo infantil. A busca dos textos aconteceu por meio das bases de dados disponíveis *on-line*: LILACS e SciELO. As palavras-chave utilizadas foram: brincar, criança, infância, brincadeiras, desenvolvimento infantil e novas tecnologias. Com estas foram feitas diversas combinações.

As transformações da infância e do brinquedo

Na Idade Média não existia uma distinção entre a criança e o adulto, sendo esta considerada um adulto de pequeno tamanho, executando, assim, as mesmas atividades que os mais velhos. Nesse período não se dispensava um tratamento especial para as crianças. A infância era considerada como um momento de transição para a vida adulta³.

Na contemporaneidade, o fato de a criança poder brincar e ir à escola sugere-nos algo natural, mas o conceito que se tem hoje sobre a infância passou por diversas modificações. Na sociedade medieval, a ideia de infância não existia; a criança ingressava no mundo dos adultos desde muito cedo. Assim que superava o período de alto grau de mortalidade, e podia viver sem os cuidados da mãe e/ou ama, ela já era confundida com adultos. A criança participava das mesmas festas, usava o mesmo estilo de roupas, brincava e jogava os mesmos jogos que os adultos. Nesse período não havia objetos específicos para as crianças brincarem⁴.

A fabricação de brinquedos nasceu na Alemanha, em seus primórdios, por fabricantes não especializados, como oficinas de entalhadores de madeiras ou de fundidores de estanho. Antes disso, o brinquedo representava um produto secundário das diversas indústrias manufatureiras. Nesse período, os objetos usados nas brincadeiras infantis eram pequenas peças que faziam parte da decoração das casas e eram produzidos em madeira e cera. Posteriormente, eles tornaram-se peças maiores, produzidas também em metal, vidro e papel. Nessa época não havia distinção de gênero entre os brinquedos produzidos para as crianças. No decorrer do século XVIII, os brinquedos passaram a aparecer no mercado de fabricantes especializados no ramo. Antes do século XIX, sua produção não era função de uma única indústria específica⁵.

Com o passar do tempo, a comercialização de brinquedos foi crescendo e ganhando espaço no cenário mundial. Houve uma modificação gradual do brinquedo, que inicialmente era produzido em modelos artesanais e posteriormente adquiriu um formato industrializado. Os brinquedos, que eram produtos simples e rústicos, foram sendo substituídos por outros, produzidos em série e com materiais sofisticados⁶.

Desse modo, observa-se que a concepção que se tem atualmente sobre os brinquedos passou por diversas transformações ao longo dos séculos, assim como os conceitos de infância e do brincar. A infância foi reconhecida há pouco mais de 200 anos. De lá para cá, vivenciamos avanços e retrocessos na concepção que construímos com relação à criança. O modo como esta é encarada nos dias atuais ainda conserva traços que pertenceram a outros tempos⁷.

A origem da palavra infância e o conceito que se tem sobre ela vêm se modificando constantemente, devido a estímulos que levam à adultização da criança, pois “tanto quanto as diferentes formas de vestir, as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, estão desaparecendo”⁸. Atualmente a criança vive sob o domínio de várias influências culturais, e desde cedo tem um papel “a cumprir” frente à sociedade, como: telespectadora, colecionadora e consumidora⁹.

Na contemporaneidade, o brinquedo é produzido com um novo *design*. Esses artefatos lúdicos são projetados com base em estudos científicos. Os jogos eletrônicos, como os videogames, apresentam-se a serviço da ludicidade contemporânea, que exige a produção de um brinquedo racionalizado, concebido a partir de uma avaliação do perfil infantil ao qual se destina o consumo desses objetos¹⁰.

Observamos em nossa prática com o público infantil que o envolvimento das crianças com os equipamentos eletrônicos parece atualmente ter substituído o uso dos brinquedos. O computador, a internet, o videogame e a televisão fazem parte da rotina diária da criança. Ainda, existem programas de televisão específicos destinados para esse público e campanhas publicitárias que anunciam a todo o momento novidades criadas especialmente para satisfazer as crianças, como uma infinidade de objetos eletrônicos, que se distanciam muito dos brinquedos tradicionais, como a bola, o peão e a boneca. Os brinquedos atuais oferecidos ao público infantil costumam ser descartáveis e rapidamente tornam-se pouco interessantes, o que faz com que, constantemente, sejam substituídos por outros mais modernos⁶.

Nota-se também que na contemporaneidade o espaço disponível para a criança brincar tem sido mais restrito. A tecnologia praticamente domina o seu dia a dia. Devido aos recursos tecnológicos disponíveis, muitas das brincadeiras tradicionais acabaram desaparecendo¹¹.

O aperfeiçoamento e a sofisticação da indústria tecnológica levaram à produção dos brinquedos do século XXI quase que exclusivamente de forma automática e mecanizada, o que nos leva a questionar sua influência na estruturação do psiquismo infantil. Um brinquedo que funciona a pilhas, em que a criança brinca sozinha e é convidada a “apenas” apertar o *play*, ficando passiva nesse processo e participando como espectadora nesse brincar, poderia ter implicações em seu desenvolvimento?

O brincar e o desenvolvimento infantil

O jogo nasce na relação que o bebê estabelece com sua mãe, quando esta cuida dele. Trata-se frequentemente de jogos caracterizados por sons, balbucios e verbalizações, que subentendem trocas comunicativas¹². Nos primeiros anos de vida, as brincadeiras podem ser traduzidas como formas de autoconhecimento. Nesse período, os brinquedos utilizados pelo bebê são partes do seu próprio corpo, como suas mãos e pés¹³.

As brincadeiras do bebê propiciam o conhecimento de suas possibilidades e limitações sensório-motoras, além de possibilitar o conhecimento do outro e do ambiente. Essas brincadeiras servem de base para o desenvolvimento cognitivo posterior¹⁴.

O brincar é uma ponte que liga o real ao imaginário. De forma inconsciente, a criança reinscreve no mundo externo conteúdos de seu mundo interno. A brincadeira, desse modo, tem uma função importante, uma vez que funciona como uma forma de defesa contra a ansiedade que os conteúdos internos podem ocasionar. A atividade lúdica serve como uma descarga emocional, na qual é possibilitada a reedição dos conflitos infantis.

Assim, o prazer que as crianças encontram durante a brincadeira ocorre não somente por esta gratificar seus impulsos de realização de desejo, mas também pelo fato de permitir o domínio de suas angústias¹⁵. Por meio da brincadeira, a criança tem a oportunidade de reproduzir uma experiência traumática, modificando-a de forma que possa elaborar a experiência anterior, substituindo um sentimento desagradável pelo prazer gerado através do brincar.

A brincadeira ainda proporciona o desenvolvimento dos aspectos sociais, devido à oportunidade de interação. Através da brincadeira, a criança tem a possibilidade de conhecer seus próprios limites. Por meio do brincar ela pode elaborar sentimentos, reconhecer e controlar suas emoções.

Ao brincar, as crianças superam aspectos desagradáveis da realidade. O brinquedo as ajuda a dominar os medos instintivos e perigos internos por meio da projeção destes para o mundo exterior. Por meio dessa projeção, a criança consegue deslocar suas angústias para fora. Na tentativa de dominar sua dor, ela desloca os perigos instintivos e internos para o mundo exterior, o que oportuniza à criança não só vencer o medo que estes lhe inspiram, como também estar mais preparada contra eles. As atividades lúdicas criam, desse modo, uma ligação entre a fantasia e a realidade e ajudam a criança a dominar o medo dos perigos internos e externos¹⁵.

Os jogos e brincadeiras oportunizam à criança recriar e modificar algo que ela não tenha elaborado. Através do ato lúdico, ela pode simbolizar seus medos e problemas, resolvendo-os em outro contexto¹⁶.

Na medida em que brinca, a criança aprende a lidar com a realidade, o que é importante para sua saúde mental. Brincando, ela vai se introduzindo na esfera social e cultural, quando passa de um brincar individual para um grupal, fazendo-a perceber e sentir a necessidade de estar junto, aprendendo a dividir e ceder seus

brinquedos. É por meio do brincar que a criança estabelece essa relação com o outro. No brincar em grupo, ela aprende a construir sua realidade social compartilhada e através disso encontra espaço para explorar, criar e descobrir novas coisas e novos jeitos de lidar com uma mesma situação¹⁴.

Na brincadeira espontânea, a criança é livre para exercer domínio sobre seu próprio mundo, criando diferentes formas de solucionar seus conflitos através da imaginação. O exercício da imaginação habilita a criança a suportar mais facilmente as frustrações que encontra na realidade, aprendendo a lidar simbolicamente com algo que a ameaça. Quando brinca, a criança se desafia a crescer e avançar para novas etapas¹³.

Em 1920 Freud fez referência à brincadeira criada por seu neto de um ano e meio, que fazia aparecer e desaparecer um carretel de madeira amarrado com um cordão em volta dele. A criança, por meio da brincadeira com o carretel, buscava dominar sua angústia em relação à ausência da mãe. Tratava-se de um jogo em que o menino brincava de “ir embora” com seus brinquedos, representando assim o distanciamento da mãe. Através dessa descrição é possível observar que a brincadeira pode oportunizar à criança ter fantasias em relação à figura materna, podendo elaborar sua dor. Assim, por meio do lúdico o sujeito tem a possibilidade de se reorganizar frente às suas angústias e ter mais autonomia, aprendendo a externalizar seus conflitos e a lidar com a própria agressividade¹⁷.

Ao brincar, a criança não se situa apenas no momento presente. Ela também se coloca frente a seu passado e futuro. O brincar é uma atividade terapêutica que possibilita que a criança supere situações traumáticas, simbolizando, falando e representando conteúdos que a perturbam. O brinquedo, da mesma forma que o brincar, não é um objeto neutro, pois ele representa a história da criança por meio de outros objetos¹⁶.

Porém, é importante que existam condições para que o brincar aconteça:

É preciso que haja abertura para o brincar e, conseqüentemente, para as criações que ele possibilita. No universo infantil, um discurso pode ser uma história, um boneco pode ser um pai, uma casa pode ser um avião, uma caixa pode ser um telefone, de tal forma que uma coisa pode sempre remeter a outra, em uma série de infinitas possibilidades, cuja significação só adquire força quando alguém lhe dá um contorno, transmitindo-lhe sentidos capazes de inscrevê-la em uma narrativa pessoal¹⁸.

A criança que brinca é favorecida em vários aspectos, já que a atividade lúdica estimula sua criatividade, promove sua autonomia e oportuniza um maior conhecimento sobre si mesma. Na brincadeira, a criança é convidada a dividir, ceder, esperar sua vez e vivenciar uma série de regras. Nesse ato, ela aprende a conviver com o outro e a respeitá-lo. Entretanto, questiona-se qual espaço, hoje, é oportunizado para a criança vivenciar esses aspectos, já que, se observarmos a rotina das crianças em um dos contextos nos quais ela está inserida, como a escola, é possível perceber a diminuição dos momentos destinados para brincar nesse ambiente:

Nos raros momentos em que são propostos, os jogos e brincadeiras são separados rigidamente das atividades escolares, como o “canto” dos brinquedos ou o “dia do brinquedo”, assim mesmo, o brinquedo apenas é encontrado nas escolas infantis, nas classes de ensino fundamental estas alternativas são abominadas, já que os alunos estão ali para “aprender, não para brincar”. O brincar, estando de fora do currículo escolar, não contamina as demais tarefas escolares, sendo mantido sob controle. Só se brinca na escola se sobrar tempo ou na hora do recreio, sendo que estes momentos correm, permanentemente, o risco de serem suprimidos, seja por má conduta, seja por não ter feito o dever de casa ou ainda por não ter dado tempo¹⁹.

Percebe-se, desse modo, conforme apontado por Fortuna¹⁹, que na atualidade os momentos destinados para a brincadeira são frequentemente substituídos por outras atividades consideradas mais relevantes. Concorde-se com as afirmações do autor, visto que, através da atuação com esse público, observamos que o uso do brincar, que poderia ser utilizado como um recurso a contribuir no processo de ensino-aprendizagem, dificilmente aparece atrelado a essas atividades. Não raro para manter o currículo escolar em dia, a primeira atividade a ser retirada da rotina das crianças é “a hora do brincar”.

Esses apontamentos levantam importantes questionamentos e reflexões sobre o brincar e seu uso. Na atual realidade, a maioria das crianças passa grande parte do seu dia no ambiente escolar, e, se não brincam na escola, nos questionamos onde as crianças estão brincando.

Um novo jeito de brincar

O avanço na área tecnológica permitiu que as indústrias fossem aperfeiçoando seus brinquedos, criando jogos que tudo fazem. Bonecas que cantam, trenzinhos que andam e apitam sozinhos, carrinhos movidos a pilha e ursos que contam histórias. Como consequência, o que se percebe é um empobrecimento na forma como as crianças brincam. Atualmente, os brinquedos têm vida própria e agem sozinhos, permitindo assim de forma restrita que as crianças interfiram em seu funcionamento¹³.

O surgimento da internet e o aprimoramento dos meios tecnológicos vêm influenciando em uma série de mudanças na vida das pessoas. Essas transformações trouxeram possibilidades em diversos aspectos. Os avanços da tecnologia possibilitaram o aparecimento de novas formas de estabelecer relações, de se comunicar, de trabalhar, de alcançar informações e notícias, assim como a indústria tecnológica também apresentou novos formatos aos brinquedos, o que repercutiu na forma de brincar⁶.

Atualmente, há um número muito grande de brinquedos automáticos, movidos a pilha ou a bateria, que diminuem a possibilidade da criança de fantasiar, criar e transformar esses objetos. Os brinquedos de última geração introduzem a criança em um brincar de maneira acelerada. As imagens são instantâneas e

exigem pressa na atuação da criança. Com regras preestabelecidas e ritmo programado, o brinquedo não dá tempo para a criança pensar. Passiva, sem espaço para atuar, ela não exercita seus poderes para desvendar o desconhecido¹³.

Apesar de novas formas de interatividade nos jogos eletrônicos surgirem a todo o momento, nota-se que uma criança jogando videogame possui pouco espaço para criar, já que os jogos vêm com um roteiro predeterminado. Mesmo que seja possível optar entre tarefas paralelas ou secundárias, geralmente é vivenciado de forma solitária. Nesses jogos também é possível permanecer horas frente à tela, brincando, sem a presença de outra pessoa. Os jogos eletrônicos parecem assim não possuir a mesma dimensão simbólica das brincadeiras tradicionais. Esses brinquedos podem empobrecer a experiência da troca em presença⁶.

Entre os diversos produtos destinados às crianças, os brinquedos são os que mais seduzem o universo infantil. A indústria de brinquedos movimenta milhões todos os anos, utilizando-se de diversos recursos para encantar e atrair seu público, tornando as crianças consumidoras fiéis. Os brinquedos são inventados pelos adultos, transmitidos pela mídia e vastamente comercializados, incentivando um consumo supérfluo que é rapidamente substituído²⁰.

Os brinquedos modernos têm o poder de atrair e seduzir o público infantil, contudo mostram-se distantes de seu valor como instrumentos do brincar, já que desviam a brincadeira viva e ativa. Os novos artefatos da ludicidade ainda parecem limitar a criança, que perde a oportunidade de fantasiar, interagir e criar⁵.

Na atualidade, o brincar é marcado pela “era” das tecnologias. Hoje as crianças permanecem mais tempo em frente à televisão, jogando videogame e “navegando” na internet do que envolvidas em brincadeiras tradicionais, como pular corda, brincar de casinha ou jogar bola. A televisão vem ocupando um espaço importante no cotidiano das pessoas. As crianças acabam passando grande parte do tempo que estão em casa em frente a esse aparelho. Existem na atualidade diversos programas criados em especial para atrair a atenção do público infantil⁶.

Entretanto, o elevado uso dos equipamentos eletrônicos tem sido associado à violência observada nas brincadeiras infantis. Em uma pesquisa realizada por Caiado & Pereira²¹ com acadêmicos concluintes do curso de Pedagogia, os entrevistados destacaram a violência observada na interação entre as crianças, fato que também observamos em nossa prática no contexto escolar infantil. Os participantes da pesquisa atrelaram a violência nas brincadeiras ao elevado uso da televisão, do videogame e do computador.

Além de aspectos relacionados à violência, o uso do computador e dos jogos eletrônicos parece trazer consequências a outras esferas, dentre elas a cognição humana. Em especial no que se refere à atenção, a interação do homem com os jogos de videogame tem apontado para alterações perceptocognitivas²².

O uso desses artefatos tem sido alvo de preocupação, na medida em que tem aumentado progressivamente o tempo que os jovens passam em contato com os jogos eletrônicos, acarretando desse modo prejuízo no desempenho acadêmico, comportamentos de dependência, impulsividade e isolamento

social^{23,24,25}. O uso dos jogos eletrônicos contribuiu para um estilo de vida mais sedentário e menos ativo, o que também pode ser apontado como um possível prejuízo para o desenvolvimento motor das crianças. Entretanto, enquanto alguns prejuízos são atrelados ao uso dos jogos eletrônicos, cabe destacar que alguns estudos apontam benefícios em decorrência da utilização desses artefatos^{26,27}, como a sugestão de que o uso dos jogos eletrônicos poderia facilitar o processo de aprendizado.

Considerações finais

O ato de brincar não é apenas uma ação espontânea de um determinado momento, ele traz a história de cada criança, revelando seus enigmas e suas questões. É brincando que a criança revela seus conflitos, de forma semelhante à dos adultos, que revelam esses conflitos através da fala¹⁶. Brincar, fantasiar e imaginar são ações que antecedem o racional e que vão além da realidade. Eles são necessários para o desenvolvimento psíquico e das capacidades criativas, sendo importantes para a ampliação das zonas de relação entre o sujeito e o seu mundo. O brincar, desse modo, é um elemento fundamental na vida da criança^{27,28,29}.

Contudo, através da prática profissional com crianças, em especial no contexto escolar infantil, observamos que o tempo destinado para o brincar parece estar cada vez mais reduzido. Esse dado também é apontado por Caiado & Pereira²¹ através de uma pesquisa realizada com 48 acadêmicos concluintes do curso de Pedagogia, na qual foi investigado sobre o uso do brincar no contexto escolar. Os participantes do estudo referiram que consideram muito pouco o tempo que é destinado para as crianças brincarem no âmbito escolar na atualidade.

O brincar parece desse modo estar sendo mantido em segundo plano, ou usado apenas como forma de entretenimento ou para ocupar o tempo ocioso das crianças. Os brinquedos passaram a assumir a condição de simples objeto desprovido de valor lúdico e perdendo seu real significado. Em nossa prática observamos que o tempo destinado para brincar costuma ser cronometrado, e, não raro, grande parte dos brinquedos permanece exposta como objetos de decoração e enfeite. Esses artefatos são mantidos assim, fora do alcance das crianças e também do seu real uso.

Através da revisão de literatura, observamos que muitos estudos abordam a temática do brincar e sua importância na rotina da criança. Contudo, apesar de a literatura confirmar os benefícios do lúdico, nota-se que o distanciamento da criança com as brincadeiras é uma realidade cada vez mais presente. O uso desses artefatos parece estar se limitando, o que sugere que atualmente os profissionais não têm reconhecido o poder do lúdico para o desenvolvimento infantil.

Apesar de elevado o número de estudos atuais abordando a temática do brincar, é predominante o número de estudos teóricos sobre o tema. Em contrapartida, é reduzido o número de pesquisas que abordem dados obtidos através de estudos de campo nos contextos em que as crianças estão inseridas na atualidade,

sendo essa uma importante limitação. Com isso, destacamos a relevância de novos estudos empíricos sobre o tema em questão. Acredita-se que novos estudos sobre essa temática possam contribuir para fortalecer a importância que o brincar desempenha no desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional das crianças.

Referências

1. Stragliotto CEB. Pensando sobre o brincar. *Contemporânea: Psicanálise e Transdisciplinaridade*. 2008;5:180-187.
2. Winnicott D. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago; 1975.
3. Rodrigues LM. A criança e o brincar [monografia]. Mesquita: Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro; 2009.
4. Ariés P. História social da família e da criança. Rio de Janeiro: LTC; 1981.
5. Benjamim W. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Sumus; 1984.
6. Cairoli P. A criança e o brincar na contemporaneidade. *Revista de Psicologia da IMED*. 2010;2(1).
7. Franco RR, Batista CVM. A criança e o brincar como um direito de liberdade. Londrina: Universidade Estadual de Londrina; 2009.
8. Postman N. O desaparecimento da infância. Rio de Janeiro: Graphia; 2006.
9. Salgado RG. Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados [tese]. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; 2005.
10. Filho ASS. A dimensão estética do brinquedo: contributos críticos à educação estética da criança [tese]. Goiânia: Universidade Federal de Goiás; 2009.
11. Barbosa RFM, Gomes CF. Brincadeira e desenho animado: a linguagem lúdica da criança contemporânea. In: X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná; 2011.
12. Ferro A. O jogo. In: A técnica psicanalítica infantil: a criança o analista da relação ao campo emocional. Rio de Janeiro: Imago; 1995.
13. Ferreira SC. A indústria do brincar [dissertação]. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas; 1992.
14. Bomtempo E, Antunha EG, Oliveira VB, organizadores. Brincando na escola, no hospital, na rua... 2. ed. Rio de Janeiro: Wak; 2008.
15. Klein M. Psicanálise da criança. São Paulo: Mestre Jou; 1969.
16. Kishimoto TM, organizador. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira; 1998.

17. Freud S. Além do princípio de prazer, psicologia de grupo e outros trabalhos (1920-1922). Rio de Janeiro: Imago; 2009. (Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 18).
18. Di Paolo AF, Barros CV. Considerações acerca do brincar e do estatuto da fantasia a partir de proposições teóricas que baseiam a pesquisa IRDI. *Estilos da Clínica*. 2010;15(1).
19. Fortuna TR. Sala de aula é lugar de brincar? In: Xavier MLM, Dallazen MIH, organizadores. Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação; 2000.
20. Varotto MA, Silva MR. Brinquedo e indústria cultural: sentidos e significados atribuídos pelas crianças. *Motrivivência*. 2004;16(23):169-190.
21. Caiado KRM, Pereira CL. Narrativas da infância: os sentidos do brincar na formação de professores. *Diálogo Educacional*. 2007;7(20).
22. Alves L, Carvalho AM. Videogame e sua influência em teste de atenção. *Psicologia em Estudo*. 2010;15(3).
23. Eisenstein E, Estefenon SB. Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. *Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto, UERJ*. 2011;10.
24. Breda VCT, Picon FA, Moreira LM, Spritzer DT. Dependência de jogos eletrônicos em crianças e adolescentes. *Revista Brasileira de Psicoterapia*. 2014;16(1):53-67.
25. Savi R, Ulbricht VR. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. *Novas Tecnologias na Educação*. 2008;6(2).
26. Ramos DK. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. *Ciências & Cognição*. 2013;18(1).
27. Conti FD, Souza, ASL. O momento de brincar no ato de contar histórias: uma modalidade diagnóstica. *Psicologia Ciência e Profissão*. 2010;30(1):98-113.
28. Froede C, Wollz LEB, Sousa PMS, Sousa TRSS, Monteiro GA. Percepções de infâncias e do brincar na contemporaneidade. *Perspectiva On line: Humanas e Sociais Aplicadas*. 2013;8(3):23-34.
29. Lira NAB, Rubio JAS. A importância do brincar na educação infantil. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*. 2014;5(1).

Correspondência

Denise Bernardi

Avenida Marquês de Paraná nº 349, apt. 709, Centro
24030-215 Niterói, RJ, Brasil
denise_psicologia@yahoo.com.br

Submetido em: 03/04/2015

Aceito em: 13/05/2015