

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

DOCEI – ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CRISTIANA ELISIA DE SALLES NETTO

A MÍDIA TELEVISIVA E O BRINCAR

BELO HORIZONTE

2015

CRISTIANA ELISIA DE SALLES NETTO

A MÍDIA TELEVISIVA E O BRINCAR

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para obtenção de título de especialista em Docência na Educação Infantil pelo curso de Pós Graduação Latu Sensu em Docência na Educação Infantil Faculdade de Educação/Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Patrícia Barros Soares Batista

BELO HORIZONTE

2015

CRISTIANA ELISIA DE SALLES NETTO

A MÍDIA TELEVISIVA E O BRINCAR

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para obtenção de título de especialista em Docência na Educação Infantil pelo curso de Pós Graduação Latu Sensu em Docência na Educação Infantil Faculdade de Educação/Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Patrícia Barros Soares Batista

Aprovado em 28 de novembro de 2015

Banca Examinadora:

Patrícia Barros Soares Batista - Centro Pedagógico da Escola de Educação Básica e Profissional da UFMG

Maria Carolina da Silva Caldeira - Centro Pedagógico da Escola de Educação Básica e Profissional da UFMG

BELO HORIZONTE

2015

AGRADECIMENTOS

A Deus pela sua constante presença em minha vida e pelo seu amor incondicional.

Aos meus pais que sempre me impulsionaram a prosseguir rumo aos meus sonhos.

À minha orientadora pelo brilhante trabalho empreendido, e sobretudo pela paciência na realização desta pesquisa.

Aos meus filhos por serem meu grande incentivo e pelo carinho. Aos professores que contribuíram para essa formação.

Às minhas colegas do DOCEI, aos familiares e amigos que têm me ensinado a nunca desistir dos meus propósitos.

RESUMO

A presente investigação tem como objetivo fazer uma reflexão sobre a mídia televisiva e o brincar. Mediante a construção de um referencial teórico e da análise e tratamento dos dados coletados na pesquisa de campo, buscou-se subsídios análise acerca da relação televisão /consumo /criança /brinquedo. Compreendendo a brincadeira e as diferentes interações das crianças como eixos norteadores do currículo na Educação Infantil e o importante papel do brinquedo no desenvolvimento afetivo e cognitivo das crianças, o presente estudo buscou observar o modo como elas brincam, a fim de compreender como se dão suas escolhas e até que ponto a mídia televisiva, especificamente os personagens vinculados a desenhos e filmes infantis, influencia a preferência dos brinquedos, sua relação com o consumo infantil, como isso se reflete nessa modalidade de ensino, e como a escola pode ressignificar a relação entre criança e brinquedo.

Palavras-chave: *Televisão. Consumo. Criança. Brinquedo.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
CAPITULO 1- O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL	10
CAPITULO 2 - OS BRINQUEDOS E A INFÂNCIA NA CONTEMPORANEIDADE	13
CAPÍTULO 3 - MÍDIA, INFÂNCIA E CONSUMISMO	15
CAPÍTULO 4 – IDENTIFICAÇÃO E PERFIL DA INSTITUIÇÃO	17
4.1. Escola Municipal Henfil	17
4.2. Brinquedoteca	18
4.3. Perfil Da Turma	22
CAPÍTULO 5 - PERCURSOS METODOLÓGICOS	23
CAPÍTULO 6 – AÇÃO DE INTERVENÇÃO	24
CAPÍTULO 7 – ANALISANDO ALGUMAS DAS SITUAÇÕES OBSERVADAS	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

INTRODUÇÃO

Iniciei minha carreira docente em 2004, em uma pequena escola infantil particular em Santa Luzia, região metropolitana de Belo Horizonte/MG onde permaneci por três anos. Durante cinco anos, estive atuando em outras áreas, e, em 2012 retornei à educação. Posteriormente, ingressei na rede pública de Belo Horizonte em fevereiro de 2014, em uma Unidade Municipal de Educação Infantil (UMEI) localizada na região da Pampulha. Nessa instituição, grande parte das crianças atendidas pertencia à classe média.

Em minha prática na Educação Infantil, procuro sempre ouvir e compartilhar experiências com as crianças propondo atividades que deem a elas possibilidades de criar, principalmente nas brincadeiras, onde na maior parte das vezes elas reproduzem situações cotidianas. Nessa instituição o qual atuava na região da Pampulha, percebia que a influência dos desenhos e da mídia infantis se faziam presentes nas escolhas dos brinquedos e nos objetos pessoais, como mochilas, roupas e calçados: todos traziam algum personagem midiático. Além dessa influência que as crianças já demonstravam ter em grande parte por estímulo da família, observava também que na instituição, alguns espaços, como por exemplo, a sala de vídeo, muitas vezes era utilizada na tentativa de ser um recurso pedagógico, porém os filmes e desenhos oferecidos às crianças reforçavam essa influência midiática não só nos brinquedos, como também, nas brincadeiras e nos diálogos entre elas.

Nas minhas observações como professora, percebia nas brincadeiras das crianças da UMEI, reproduções de fala e ações advindas da influência de personagens de desenhos animados. Em minha experiência materna também percebo a influência da mídia nas escolhas infantis. Tenho um filho de oito anos, que tem a televisão e os desenhos animados como parte de sua rotina. Ele passa a maior parte do dia na escola e a televisão ocupa parte do tempo de lazer, noto que o modo como ele escolhe seus brinquedos e brincadeiras e, até mesmo seu comportamento, traz consigo resquícios daquilo que é vinculado na TV: ele sempre demonstra vontade de ter/consumir os produtos anunciados e se parecer com personagens televisivos, salientando as características físicas e o sucesso que os mesmos obtêm em decorrência dessas características.

De acordo com minha experiência como mãe e professora, posso afirmar que os produtos vinculados pela mídia, nesse caso, especificamente os brinquedos potencializam uma certa “conduta por imitação”. Uma vez que a criança possui o produto, ela se sente,

de certa forma, fortalecida a imitar as falas e condutas dos personagens. Outro fator que a meu ver, insere-se no contexto midiático é o fortalecimento do consumismo. Em meu trabalho de monografia realizada no âmbito da graduação no curso de pedagogia¹ estudei a publicidade infantil televisiva, focando o modo como os comerciais de TV influenciavam o consumismo não só no que diz respeito aos brinquedos, mas também em relação aos alimentos, calçados e roupas. O trabalho evidenciou que o brinquedo é o elemento que tem maior potencial de levar a criança ao consumo, pois, os comerciais mostram determinadas “habilidades” que o brinquedo possuía e que as crianças desejavam ter, para, então, reproduzir em casa. Em função das evidências constatadas nessa monografia, senti o desejo de continuar a estudar a temática, agora focando especialmente os brinquedos. Elementos essencialmente presentes nas práticas das crianças.

Recentemente fui transferida² para outra Unidade Municipal de Educação Infantil na região de Venda Nova³, e iniciei também uma jornada de trabalho em outra escola de Educação Infantil da rede municipal na regional Pampulha. A realidade das instituições em que trabalho atualmente se contrasta, tanto em relação ao perfil social, quanto pela diferença do ambiente escolar.

Percebo, que, nessas duas atuais instituições de trabalho, a influência das mídias direcionadas às crianças não são tão visíveis no comportamento dos alunos como se podia perceber claramente na primeira instituição em que atuei na prefeitura de Belo Horizonte, porém, é nítida a presença de personagens midiáticos em alguns brinquedos que as crianças levam de casa e na maioria de objetos pessoais como mochilas, lancheiras, tênis, mesmo que a prefeitura disponibilize um kit escolar contendo mochila, uniforme e material escolar de uso pessoal.

Diante dessas observações na escola e em casa, escolhi o tema “A mídia televisiva e o brincar”. Através de observações das crianças nos momentos de brincadeira e conversas informais com elas durante os meses de maio, junho e julho de 2015, busquei

1 Curso de Pedagogia concluído no ano de 2009 na Universidade Estadual de Minas Gerais, sob orientação do professor Alecir Carvalho, intitulada “ESTUDO SOBRE A INFLUÊNCIA DA PUBLICIDADE TELEVISIVA BRASILEIRA NA FORMAÇÃO DO COMPORTAMENTO CONSUMIDOR DE CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL”.

2 de março de 2015.

A transferência ocorreu no mês

3 A região de Venda Nova é uma região de Belo Horizonte cuja renda é gerada basicamente de comércio e prestadores de serviço e a média salarial é de, aproximadamente, 3 salários mínimos. Segundo dados da Secretaria de Regulação Urbana, Venda Nova possui 42 escolas municipais, 10 Unidades Municipais de Educação Infantil (UMEI) e 10 Creches Conveniadas.

compreender e analisar se e como a mídia televisiva as influencia, buscando compreender como a TV lhes designa uma maneira de pensar e agir, estimulando-as, cada vez mais cedo, para o consumo.

Compreendendo a brincadeira e as diferentes interações das crianças como eixos norteadores do currículo na Educação Infantil e o importante papel do brinquedo no desenvolvimento afetivo e cognitivo das crianças, o presente estudo buscou observar o modo como elas brincam, a fim de compreender como se dão suas escolhas e até que ponto a mídia televisiva, especificamente os personagens vinculados a desenhos e filmes infantis, influencia a preferência dos brinquedos infantis, sua relação com o consumo infantil, e como isso se reflete nessa modalidade de ensino.

Durante as observações, realizei uma ação de intervenção, por meio de uma oficina de construção de brinquedos, na qual busquei ressignificar o papel do brinquedo tradicional, estimulando a curiosidade e a imaginação das crianças, levando-as a descobrirem novas fantasias e possibilidades de criação e recriação de objetos brincantes desvinculados da mídia e do consumismo.

O estudo desenvolveu-se a partir de observações em uma turma de 4 anos, composta por vinte crianças. De acordo com os parâmetros de desenvolvimento estabelecidos pela instituição investigada, todas se encontram em um nível de desenvolvimento esperado para a idade, no que diz respeito ao campo da formação social e pessoal, assim como aos aspectos de conhecimento de mundo, e construção da identidade e autonomia.

Considerando que a mídia está presente nas brincadeiras, nos materiais escolares, nas roupas, nos acessórios, nos sonhos e nos desejos infantis (SILVA, 2012), busquei compreender os comportamentos das crianças no ambiente escolar durante as brincadeiras e como a instituição de educação infantil pode contribuir para ressignificar a relação que elas estabelecem com o brinquedo.

Isso porque, os filmes infantis tendem a ser vistos como lúdicos e inocentes, contudo, pesquisas educacionais têm mostrado que estes artefatos midiáticos praticam uma pedagogia cultural (Silva & Paraíso, 2012), influenciando e sugerindo condutas pré-estabelecidas às crianças. Tais condutas podem ser observadas nas relações de gênero nas brincadeiras, e nos brinquedos destinados a meninos e meninas, em sua organização e na organização das crianças.

Nesse sentido, além da observação das crianças e suas ações com os brinquedos, focando quais os brinquedos presentes na sala de aula e da brinquedoteca, verificando se havia possíveis demarcações de público alvo a que se destina, no caso meninos e

meninas; identificando os brinquedos de maior preferência das crianças; levando em consideração as principais influências dos desenhos animados na preferência delas e, por fim, baseando-se na rotina da turma e nas atividades lúdicas realizadas, qual o papel que o brinquedo exerce nas práticas pedagógicas.

Espero, com este trabalho, contribuir para uma ressignificação da brincadeira e dos brinquedos no contexto da Educação Infantil, tomando como base a ideia de que os brinquedos de sucata e materiais baratos são importantes, pois a criança, ao criar um brinquedo, é desafiada a fantasiar e criar. A imaginação se desenvolve através da criação. Os brinquedos produzidos pela criança têm valor afetivo, ela sente prazer em criar. A sucata é econômica, acessível, desafia a transformar coisas inúteis em úteis e, ainda contribui para minimizar o consumismo.

1- O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil é um espaço privilegiado para falar sobre a temática do brincar, pois, dentro do sistema de ensino, essa é uma das poucas modalidades em que o lúdico ainda é visto como apropriado. É a única modalidade em que o brincar é um componente curricular. “O brincar é um fenômeno que comporta múltiplas dimensões. É uma atividade difícil de ser caracterizada, o que se deve ao seu caráter subjetivo, mas pode-se afirmar que é social, livre e voluntária” (NAVARRO, 2009). Brincando livremente, a criança estabelece relações prazerosas com os pares e objetos, aprendendo e se desenvolvendo de muitas formas.

Para Barbosa e Fortuna (2015), ainda que a liberdade seja intrínseca ao brincar, há um tipo de brincadeira livre que pode ser identificada como especificamente livre. Segundo Wenner (2011), é aquela criada pela própria criança, que usa a imaginação para experimentar novas atividades e papéis, exercitando a capacidade de lidar com o inusitado. As aprendizagens no brincar são múltiplas. Ao brincar, a criança busca formas de assumir o controle dos sentimentos e expressam suas angústias e medos.

Segundo Vygotsky (1991), o ato de brincar e o próprio brinquedo satisfazem certas necessidades do desenvolvimento infantil. Na ação do brincar, é resolvida a tensão entre o que a criança deseja realizar e aquilo que ela consegue fazer. Segundo o autor, “a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo”. (VYGOTSKY. 1991. p. 109). É a própria ação lúdica que define alguma coisa como um brinquedo. Dessa forma, podemos dizer que a relação da brincadeira e seu

representante material, o brinquedo, com a cultura está atrelada à função da imaginação no desenvolvimento da criança.

Fazer algo por conta própria e a relação livre com o mundo são aspectos subjacentes à definição do brincar. Piaget (1978) também realça o papel ativo que o brincar garante a quem brinca, entendendo-o como forma de manipular o mundo externo para assimilá-lo. Segundo o autor, o brincar cumpre uma função imprescindível para o intelecto e mantém-se sempre presente no comportamento humano.

O brincar é, então, uma atividade paradoxal: tanto é livre e espontânea, como, também, altamente regulamentada. Como nos afirma Barbosa e Fortuna(2015):

O brincar mesmo sendo imprevisível, assim como é um meio de superação da infância, é, igualmente, um meio de constituir-se como criança. É brincando que as crianças vão se apropriando do mundo que as cerca e de suas culturas. Assim, realizam representações de situações vividas, aprendem e desenvolvem-se. (BARBOSA e FORTUNA, 2015, p.42)

Para Corsaro (2011), proporcionar oportunidades e encorajar o brincar espontâneo deve ser um aspecto importante no currículo da pré-escola. Para tanto, a observação é um dos papéis do educador em sua prática pedagógica. É importante que o contexto da escola esteja organizado de forma a incentivar a imaginação e as brincadeiras. Isso inclui tempo, espaço, materiais, e principalmente incentivo.

Essa é uma premissa fundamental para promover e qualificar o brincar, uma atividade fundamental para crianças pequenas. Acredito que seja por meio do brincar que elas descubrem o mundo, se comunicam e se inserem como sujeitos em um contexto social. Brincar, além de ser de suma importância para seu desenvolvimento, e, é um direito da criança, estabelecido por lei no artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), por isso, é tão importante ter um olhar atento à essa prática nas escolas de ensino infantil, local onde muitas crianças vivenciam a maior parte do tempo de suas vidas.

É de suma importância respeitar o brincar como elemento fundamental para um desenvolvimento pleno e saudável das crianças. O brincar as auxilia a compreender e se relacionar com o mundo em que vivem, estimula o trabalho cooperativo, desenvolve a iniciativa, a curiosidade, o interesse e o senso de responsabilidade. Para Kishimoto (2002), o brinquedo amplia o convívio social, pois coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, na natureza e construções humanas. Segundo a autora:

Admite-se que o brinquedo represente certas realidades. O brinquedo coloca a

criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. [...] entendido como objeto, suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança, seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização [...]. (KISHIMOTO, 2002, p.18).

A brincadeira não é simplesmente uma forma de entretenimento em que a criança “gasta” a energia, mas se configura como um conjunto de atividades que ajudam e enriquecem o desenvolvimento intelectual. O brinquedo e a brincadeira tornam-se importantes componentes para a reprodução das ações vivenciadas pelas crianças, de tal maneira que elas podem, além de expressarem sentimentos, criar estratégias entre os pares e compreender o mundo.

Vigotsky (1991) utiliza a expressão brinquedo para designar as brincadeiras e jogos, em geral. Para ele, “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas” (VIGOTSKY, 1991, p.126). Através do brinquedo a criança utiliza sua capacidade de separar significado do objeto sem ter noção do que faz, chegando a uma conclusão de conceitos ou de objetos, e as palavras tornam-se algo real para ela. Para o autor por meio do brinquedo:

[...] a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Assim o brinquedo antecede o desenvolvimento; com ele a criança começa a adquirir a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias a sua participação social, a qual só pode ser completamente atingida com assistência de seus companheiros da mesma idade ou mais velhos (VIGOTSKY, 1991, p. 173).

Para Kishimoto (2002) o brinquedo é uma ligação íntima com a criança, na ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Ainda segundo o dicionário Aurélio (Ferreira, 2003), o brinquedo é “objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira”, sendo assim ele estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Uma parte da comunicação das crianças com o mundo acontece por meio da brincadeira, e é dessa maneira que elas se expressam culturalmente.

Desse modo pode-se dizer que o brinquedo é o seu principal elemento. Tanto pela gama de aprendizagens que ele proporciona, quanto pelos papéis que a criança representa através dele.

2. OS BRINQUEDOS E A INFÂNCIA NA CONTEMPORANEIDADE

Pode-se dizer que o brinquedo nos revela traços da cultura em que se inscreve. Benjamin faz uma análise histórica do brinquedo e aponta para a crescente massificação própria da evolução industrial que acaba por inscrever o brinquedo em uma dimensão de homogeneização. (MEIRA, 2003).

No início, contudo, tais brinquedos não foram invenções de fabricantes especializados, mas surgiram originariamente das oficinas de entalhadores em madeira, de fundidores de estanho, etc. Antes do século XIX, a produção de brinquedos não era função de uma única indústria. (BENJAMIN, 2009, p.90)

Segundo o autor, na segunda metade do século XIX, quando começa a acentuada decadência das oficinas, os brinquedos se tornam maiores, vão perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo, sonhador. MEIRA (2003) aponta que a infância contemporânea apresenta traços que nos remetem a pensar acerca do que encontra-se apagado no brincar.

A memória do brincar, hoje, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo. “A exaltação do objeto eleva minúsculos brinquedos à extrema potência, para dali a alguns dias serem substituídos por outros, novas versões *tecno* do mais avançado, do melhor”. (MEIRA, 2003, p. 2).

Os brinquedos refletem essas transformações e acabam por se tornar uma produção em série conforme se pode notar em alguns dos exemplos contidos nas figuras 1 e 2. “O culto à imagem e ao artificial acabam por impulsionar essa fabricação”. (MEIRA, 2003, p 76)



Fig. 1: Caixa com brinquedos das crianças
Fonte: Arquivo pessoal da autora.



Fig. 2: Espada de luz do personagem Ben 10
Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fig. 3:
Mochilas
com
pers
onag
ens
infan

tis
Fig. 4: Tênis com personagens de desenho
Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fonte: arquivo pessoal da autora

A televisão como meio de entretenimento e fonte de informação, também opera a existência artificial, principalmente nas programações dirigidas às crianças, onde a publicidade apresenta uma série de brinquedos e objetos de consumo a serem desejados por elas. Para Meira (2003) “este excesso de estímulos acaba por gerar uma fragilização que se revela no próprio brincar, que passa a compor-se de minúsculas cenas, rápidas, velozes, nas quais as crianças ensaiam metáforas incipientes.” Segundo a autora, esta fragilização é marcada pela exigência das incessantes novidades e pelas rupturas que se operam em função dos imperativos do consumo.

Meira (2003) ressalta que, as crianças encontram-se submetidas à vigência hegemônica de uma formação social que anestesia a possibilidade de diferenciação e

distanciamento crítico. Pois “quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva” (BENJAMIN, 2009, p.93).

É importante ressaltar que este processo social não é homogêneo. Existem particularidades culturais, históricas e familiares que se diferenciam nas formações sociais. Porém, observa-se que ainda se fundam numa mesma direção, numa busca constante por referências.

Segundo Meira (2003), brincar hoje, tornou-se um desafio, diante da gama de tecnologia que invade o dia a dia das crianças, além dos desenhos animados e seus personagens, que passam a ser referência de muitas brincadeiras inventadas por elas. Brincadeiras essas que poderiam se seguir por um longo período de tempo, não fossem interrompidas pela velocidade em que as sequências se processam, enlaçadas à mensagem da mídia e da televisão. Os games virtuais “também incidem, não com a mesma dimensão simbólica dos brinquedos, porém ocasionam uma certa automatização e neutralização das relações sociais” (MEIRA, 2003, P. 77). Segundo a autora, os adultos tornam-se expectadores da rotina em que as crianças revelam sua infância, sem julgar ou interferir, apenas oferecendo a elas os objetos que lhes são mostrados virtualmente, em uma dimensão de excesso.

3. MÍDIA, INFÂNCIA E CONSUMISMO

Uma nova imagem de criança vem sendo construída em função de seu status social. Uma imagem de consumidor em potencial, visto que, as crianças são o segmento da sociedade mais suscetível às influências das mensagens publicitárias televisivas, segundo (Netto, Gaspar, Fonseca, Alves, Schimer, 2009). Novas necessidades são mediadas por simbolismos que provocam desejos e consumo, manipulados pelas estratégias de marketing, e pelos programas destinados ao público infantil. A mídia tem utilizado cada vez mais a imagem da criança em comerciais de produtos, instituições e lugares reconhecendo seu lugar privilegiado de protagonista e espectador.

As interações mediatizadas crescem significativamente, e como as crianças gostam de novidades, grande parte do tempo delas é consumido assistindo à televisão ou navegando na internet. Dessa forma tende a deixar procedimentos importantes de lado como o convívio mais interativo com a família e com seus pares. Nessa perspectiva, Belloni (2005) afirma que a televisão exerce um papel relevante no processo de socialização na infância, uma vez que preenche o universo simbólico da criança com

imagens fictícias, fornecendo-lhe certa representação do mundo mediante a difusão de valores, modelos de comportamentos e imagens identificatórias difundidas pela mídia que não somente informam o indivíduo, mas também formam a sua personalidade, seu papel e a sua consciência do mundo real.

A partir de 1980, mudanças significativas passaram a ocorrer na relação entre a criança e a televisão com a criação de programas infantis pautados em gincanas e animação. A partir daí, segundo Netto, Gaspar, Fonseca, Alves, Schimer (2009) a criança passou a ocupar um lugar de maior relevância no espaço midiático. Paralelamente à criação desses programas infantis, criou-se um mercado de produtos destinados às crianças, estritamente vinculados aos programas e às figuras dos personagens de desenhos animados, que vão desde bonecas, utensílios domésticos, alimentos, aparelhos eletrônicos, vestuários até materiais escolares, consolidando desta forma o status da criança como o segmento da sociedade mais suscetível às influências das mensagens midiáticas.

Segundo as autoras, “a partir de 1990, surgem as emissoras de televisão que possuem sua programação dedicada especialmente ao público infantil, todas de canais por assinatura, na sua maioria estrangeiros, veiculados vinte e quatro horas por dia”. (NETTO, GASPARGASPAR, FONSECA, ALVES, SCHIMER, 2009, p. 25).

“A mídia não só oferece produtos destinados às crianças, como roupas e brinquedos, como também produtos destinados aos adultos mediados pelo discurso que o mundo adulto construiu sobre a infância” (PEREIRA, 2002 P. 93). Os novos símbolos criados passam a ser constituidores da identidade das crianças, que se encontram vulneráveis, uma vez que não possuem estratégias de resistência às solicitações tão intensas da mídia. Esta os considera como um segmento que representa mercados promissores e os influencia grandemente.

Para Siqueira, Wiggers, Souza(2012) para compreender o consumismo, cabe discorrer sobre a publicidade como um mecanismo de comunicação persuasivo. O consumidor interpreta, ressignifica e assimila as informações da publicidade, reestruturando o modo como querem utilizá-las.

Este mesmo processo acontece com a criança, que hoje é considerada um consumidor em potencial, visto que, está exposta a informações e anúncios voltados a elas, instigando seu constante desejo pelas mercadorias, em especial os brinquedos, por serem o principal produto a elas destinado. O que, de fato não as torna totalmente alienadas e consumistas, mas sim, que reproduzem aquilo que se integra à sua realidade

cultural e social. As figuras midiáticas tornam-se modelos de comportamento, dando à criança a possibilidade de ressignificar e reinventar a realidade na qual se inserem.

4. IDENTIFICAÇÃO, PERFIL DA INSTITUIÇÃO E PERFIL DA TURMA

4.1. Escola Municipal Henfil

Apesar de atuar em duas instituições municipais de Educação Infantil, optei por realizar o estudo na Escola Municipal Henfil, situada no bairro Liberdade, município de Belo Horizonte- Minas Gerais, pertence à Rede Municipal de Ensino de Belo Horizonte. A instituição foi criada em 1996 ocupando as antigas instalações da Escola Municipal Aurélio Pires. Na ocasião, o antigo prédio passou por algumas reformas e começou a abrigar Escola Municipal Henfil, passando a ser a única escola da Região da Pampulha a atender crianças de 4 a 6 anos, devido a não priorização dessa clientela em políticas anteriores.

A instituição atende a 210⁴ crianças aproximadamente, em horário parcial, nos turnos da manhã e da tarde, de idade entre dois e cinco anos, e possui um público com perfil social diversificado. A proposta pedagógica da escola valoriza o lúdico, a criatividade e a imaginação. Dessa forma o brinquedo e as brincadeiras têm um papel significativo nas práticas pedagógicas.

O nome da escola foi definido pela Secretaria de Educação, considerando a relevante história que o cartunista Henrique de Souza Filho, mineiro, vítima de perseguições da ditadura, teve no estado de Minas Gerais. Homenageá-lo, foi uma forma de valorizar a sua ação política nesta sociedade.

A escola começou a funcionar em 1997. Atualmente a escola possui 10 turmas, atendendo crianças de 2 a 5/6 anos. O número de crianças por turma varia de acordo com a faixa etária, de 16 a 25 crianças especificamente. O quadro de funcionários conta com diretora, vice-diretora, onze professoras referências, duas coordenadoras em cada turno e quatro professoras de artes. O grau de instrução das famílias é bastante heterogêneo. Podemos identificar alguns com curso superior, e outros com curso primário ou ensino fundamental completo. A renda varia de um a cinco salários mínimos. As famílias vivem em bairros próximos à escola, e se divertem em passeios pelas praças, shoppings, casa de parentes, viagens, clube e a religião varia muito, predominando a católica, seguida da evangélica. Esses dados são obtidos através de anameses

4 Dados obtidos na secretaria da escola.

(questionário) realizadas pelas professoras juntamente com as famílias, e um questionário socioeconômico enviado pela secretaria da escola.

A caracterização da clientela é feita anualmente com o objetivo de conhecer um pouco mais sobre os alunos que a escola atende. Nela estão contidos dados sobre as condições do educando, escolaridade dos pais e renda familiar.

Reconhecendo as especificidades etárias e as características individuais e coletivas das crianças, a E.M. Henfil preocupa-se com a relação que se estabelece entre a criança e o conhecimento, de forma a garantir esta construção a partir dos interesses e necessidades dela. A criança é o centro do planejamento que garante o seu lugar de sujeito histórico e de direitos, tendo o professor o papel de mediador dessa relação, favorecendo a imersão das crianças nas diferentes linguagens e formas de expressão gestual, verbal, plástico, dramática e musical. Dentro dessa proposta, a educação é concebida como um direito de todos e implica uma atitude inclusiva frente as diferenças, cabendo a escola, também, a formação de cidadãos críticos. Nesse sentido esforços são canalizados para a permanência dos alunos na escola e para isso, são colocadas em prática ações que articulam família/escola, assim como, as que aproximam as práticas pedagógicas à realidade social das crianças deste contexto.

4.2. Brinquedoteca

Sendo a brinquedoteca um espaço pensado e estruturado intencionalmente para o brincar, sua materialidade contribui para educar, expressar ideias, comunicar mensagens. As crianças demonstram que o espaço não é algo pronto, acabado. A partir da ocupação e das interações que estabelecem entre si e com adultos, produzem sentidos e atribuem outras significações simbólicas ao espaço.

Na brinquedoteca da Escola Municipal Henfil, a organização dos tempos, espaços e objetos são previamente planejados pelas professoras. Essa organização buscar sustentar contextos materiais, temporais e relacionais que potencializem encontros e possibilitem escolhas individuais e grupais não dependendo constantemente da intervenção direta dos adultos. A organização espacial se define nas seguintes áreas: 1) área externa com casinha de plástico; 2) área interna com espaço amplo; 3) bonecas e banheiras; 4) objetos de casa; 5) prateleira de organização de brinquedos pequenos; 6) carrinhos, posto de gasolina e ferramentas; 7) guarda-roupas com fantasias.

Os elementos que compõe cada uma dessas áreas são diversos. Os objetos, brinquedos e mobiliário apresentam uma composição física variada, que ampliam o

contato das crianças com diferentes materialidades. A seguir algumas imagens do espaço da brinquedoteca da referida instituição.



Fig. 5 Área externa da brinquedoteca

Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fig. 6: Área interna da brinquedoteca

Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fig. 7: Carrinhos organizados na parte externa da brinquedoteca.

Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fig. 8: Prateleira organizadora dos brinquedos
Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fig. 9: Guarda-roupas com fantasias
Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fig. 10: Brinquedos de meninos

Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fig. 11: Baú de bonecas

Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fig. 12: Brinquedos de meninas

Fonte: Arquivo pessoal da autora

Na brinquedoteca os brinquedos são organizados em prateleiras e no chão, aproveitando todos os cantos do espaço interno. Na prateleira, dividida em pequenos nichos, são organizados os carrinhos de tamanhos variados, algumas bonecas, e alguns bonecos Max Steel, bonecas Barbie, dentre outros brinquedos de pequeno porte. Nas divisões da prateleira estes brinquedos são separados por gênero, os que são destinados às meninas e os que são destinados aos meninos.

O mesmo acontece com os brinquedos que são organizados no chão. Em um dos cantos, ficam enfileirados os carrinhos de bebê para bonecas e os carrinhos de compras, semelhantes aos de supermercados. No canto oposto, estão um pequeno posto de gasolina e um organizador de ferramentas. Nesses dois espaços pode-se perceber a organização por gênero.

Em outro canto da brinquedoteca estão os brinquedos que representam objetos existentes em casa, como: fogão, geladeira, máquina de lavar, panelas e talheres, e uma penteadeira. Todos predominantemente na cor rosa, como que destinados às meninas. Na parte externa da brinquedoteca estão os carros de brinquedo de maior porte. Estes na maioria das vezes são de preferência dos meninos. Há também uma casinha onde geralmente todos brincam juntos, representando ações cotidianas e familiares, como brincar de “mamãe e filhinha”, “fazer comidinha”, etc. No espaço interno ainda há um guarda-roupas onde ficam organizadas as fantasias e roupas usadas pelas crianças nas brincadeiras em dias determinados, alternando com os brinquedos do espaço, e também em apresentações teatrais na escola.

4.3. Perfil da Turma

A turma é composta por vinte crianças de quatro anos, sendo nove meninas e onze meninos. A maioria das crianças iniciou o ano letivo de 2015 aos quatro anos de idade ou bem próximo a completar esta idade. As crianças vêm aprendendo a dominar procedimentos e atividades que fazem parte da rotina, como: roda de conversa para expor ideias e novidades, contar e ouvir histórias, momentos de brincadeiras no recreio e brinquedoteca, explorar o ambiente da biblioteca, oficina de artes e outros espaços da escola. É uma turma organizada e participativa, que gosta de atividades diferenciadas com mediações. De acordo com os registros de desenvolvimento das professoras, as crianças vem se desenvolvendo desde os aspectos ligados à identidade e autonomia, quanto aos aspectos ligados ao campo de conhecimento de mundo. Dentre as atividades planejadas, o brincar tem seu papel de destaque enquanto linguagem.

A maioria das crianças reside próximo à escola, bairros Dona Clara, São Francisco, Santa Rosa, e vivem com os pais. Possuem algumas diferenças quanto à assimilação e construção do conhecimento; escolha de religiões das famílias as quais pertencem; raça; diversidade familiar; diversidades das moradias; grau de instrução de seus responsáveis e diversidade com relação ao acesso à informação e vida sócio-cultural.

5. PERCURSO METODOLÓGICO

O presente estudo possui uma abordagem qualitativa. A pesquisa qualitativa pressupõe, uma compreensão diferente da pesquisa em geral, que vai além da decisão de utilizar uma entrevista narrativa ou um questionário, por exemplo. “A pesquisa qualitativa abrange um entendimento específico da relação entre o tema e o método”. (FLICK, 2009, p. 95).

Através de observação participante e roda de conversa informal com as crianças envolvidas, foram coletados dados importantes para a análise do problema de pesquisa.

Foi a partir das observações que me senti desafiada a olhar para o cotidiano das crianças com mais atenção, para identificar quais eram as referências que estávamos lhes oferecendo, em relação ao tipo de brincadeiras, brinquedos, músicas, imagens, valores. Nesse exercício de observação, me dei conta de que essas experiências constituem um tipo de consumo e como tal, ensinam a criança. Daí a necessidade de possibilitar-lhes vivências que mobilizem a imaginação, a criatividade, a confiança, ao invés de simplesmente ensinar a repetição, a passividade, o individualismo e a dependência.

Consciente da importância das experiências lúdicas para o desenvolvimento saudável das crianças é que decidi organizar uma ação de intervenção, tendo como eixo o brincar criativo como resposta ao brincar pré-estabelecido que a maioria dos brinquedos veiculados pela mídia propõe.

Por brincar criativo, entendemos o brinquedo ou brincadeira que possibilita à criança explorar, inventar, enfrentar desafios, se sentir protagonista da própria aprendizagem. “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 eu (self)” (WINNICOTT, 1975, p.80). Acreditando que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois, através da brincadeira, ela atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que se encontra, reconhecendo na cultura parte de sua história, podendo construir memória e identidade, é que surgiu, então, a ideia de confecção de brinquedos, reaproveitando matérias recicláveis. O desejo foi de que as crianças se envolvessem na produção de brinquedos, experimentassem o sentimento de criação e a satisfação de brincar com os brinquedos criados por elas próprias, contribuindo para a formação de hábitos e comportamentos de consumo saudável.

6. AÇÃO DE INTERVENÇÃO

Brinquedos e brincadeiras são registros de momentos e de história indispensáveis na infância. Ao oportunizar às crianças o contato com estes elementos, elas desenvolvem diversas aprendizagens. Visando estimular e oferecer uma oportunidade de maior aproximação com brinquedos tradicionais que estimulem a criatividade e a imaginação, e dessa forma resgatar e estimular a interação entre as crianças, durante o percurso investigativo planejei e executei uma ação de intervenção no intuito de contribuir para a ampliação do repertório de brinquedos e brincadeiras das crianças, já que os recursos tecnológicos e os produtos veiculados pela mídia estão ganhando cada vez mais espaço na vida delas.

A intervenção se deu por meio de uma oficina de construção de brinquedos, utilizando materiais reutilizáveis (sucata). Apresentei às crianças uma quantidade de materiais que incluíam, rolos de papel, retalhos de papel variados, potinhos plásticos de iogurte, além de alguns materiais utilizados na escola, como cola, tesoura, canetas hidrocor, balões. As crianças foram organizadas em pequenos grupos, de quatro ou cinco por vez. Cada grupo se aproximou da mesa onde os materiais foram dispostos e ficavam livres para escolher qual material utilizar e que tipo de brinquedo confeccionar. Para essa organização contei com a ajuda da professora da turma. Todos participaram com interesse, apresentando e compartilhando ideias umas com as outras.

OBJETIVOS DA AÇÃO

- Valorizar o brincar espontâneo desenvolvendo a criatividade da criança;
- Compartilhar experiências;
- Aumentar o repertório de brincadeiras;
- Brincar com brinquedos de sua própria confecção;
- Descobrir e registrar diferentes formas de brincar.

DESENVOLVIMENTO

A partir do levantamento e estudo de pesquisas e informações sobre brinquedos tradicionais, que estimulam a imaginação e criatividade, os alunos foram organizados em uma roda de conversa informal onde foram apresentados os brinquedos que levaram de casa, que, segundo elas, seriam seus brinquedos preferidos. Nessa roda de conversa as crianças expuseram os motivos pelos quais aqueles eram seus brinquedos preferidos.

Grande parte dos brinquedos apresentados estavam relacionados a personagens midiáticos, como bonecos do Capitão América, bonecas princesas da Disney, Minnie, bonecos alienígenas do Ben 10, palhaços Patati e Patatá, personagens do filme Toy Story, carrinhos Hot Wheels ,dentre outros. Abaixo a transcrição de algumas das falas apresentadas pelas crianças:

Lucca apresentou seu boneco do palhaço Patati. “Eu trouxe esse palhaço porque ele é bonitinho. Meu pai comprou pra mim. Ele aparece no DVD e canta uma musiquinha do Patati e Patatá.”

Diego apresentou um boneco de dragão, e Isaac logo falou: “É do filme Como treinar seu dragão II”.

Letícia apresentou seus bonecos preferidos: “Eu trouxe o Max Steel, o Capitão América, essa boneca é a “Frozen”⁵”.

Wendy não levou brinquedos neste dia, porém relatou alguns deles: “Eu tenho a Minnie, a Ana⁶ e um boneco menino.” (Relatos gravados em vídeo no dia 7 de agosto de 2015).

Na roda de conversa informal, a professora também relatou suas brincadeiras e brinquedos de infância. A referência de sua infância era bem diferente à das crianças, visto que, segundo ela predominava as brincadeiras no quintal da casa da avó, onde se divertia fazendo bonecos de chuchu e batata.

Em seguida, foi proposto às crianças a oficina de sucata para confecção de brinquedos, utilizando materiais diversos e oportunizando uma forma diferente de brincar.

Os caminhos percorridos foram:

- Um levantamento dos brinquedos e das brincadeiras preferidas das crianças;
- Questionamentos feitos às crianças: os brinquedos e as brincadeiras de antigamente e os atuais são os mesmos?
- Foram eleitos alguns brinquedos e brincadeiras para serem realizadas: bonecos, binóculos, etc. Bem como, realizada uma pequena pesquisa sobre o que foi escolhido para novas descobertas;
- Foram confeccionados os brinquedos de sucata para fazer os registros contendo regras para utilização do material de confecção, no que diz respeito ao manuseio correto de cada um.

Esses questionamentos acerca dos brinquedos preferidos e brincadeiras conhecidas pelas crianças se deram a partir de seus próprios relatos na roda de conversa, visto que, a maioria das crianças apresentou brinquedos relacionados a personagens infantis. Já as brincadeiras relatadas pela professora, causaram certa surpresa entre elas, pois as formas de interação eram bem diferentes das de hoje, sem ou

5 Desenho animado da Disney.

6 Personagem do desenho animado Frozen, da Disney.

quase sem, a presença da televisão.



Fig. 13: Materiais recicláveis diversos levados pela professora investigadora.

Fonte: Arquivo pessoal da autora



Figura 14: Crianças durante a oficina de construção de brinquedos.

Fonte: Arquivo pessoal da autora

O projeto foi finalizado com uma exposição dos brinquedos confeccionados com sucata e materiais diversos, em local de acesso a todos da escola, para apreciação e

registro das crianças da turma e demais crianças, através de fotos e discussão com as professoras.

7- ANALISANDO ALGUMAS DAS SITUAÇÕES OBSERVADAS

Aqui trataremos das informações coletadas ao longo das observações realizadas durante o trabalho de campo ao longo do primeiro trimestre (meses de maio a julho de 2015). A maior parte das observações (seis) aconteceram na brinquedoteca, por esta ser um local privilegiado na escola para o brincar. Por ocasião da dinâmica das professoras as duas últimas observações, aconteceram na sala de aula, pois no dia e horário em que estava na escola para realizar as observações houve troca de horário de aulas dessa turma.

As atividades na brinquedoteca sempre se iniciam com uma roda de conversa, onde são estabelecidos os combinados quanto ao uso e organização dos brinquedos da escola e os brinquedos que as crianças levam de casa. Além das fantasias que a escola possui, que também são usadas nas brincadeiras. Nas primeiras observações, pude perceber que as brincadeiras onde as ações cotidianas são reproduzidas são as mais frequentes, como, brincadeira de casinha utilizando utensílios, e “mamãe e filhinha”. A disposição dos brinquedos no espaço favorece para que essas brincadeiras predominem. Porém, em um dado momento, quando surge algum brinquedo veiculado pela mídia, ou, que tenha atribuição a algum personagem infantil, este acaba por chamar a atenção das crianças, visto que, em sua maioria, possuem algum tipo de tecnologia digital. E mesmo sem possuir alguma tecnologia deste tipo, o simples fato de conter imagem de algum personagem, já o torna por algum tempo o centro das atenções.

Em 06/07/15. O aluno Isaac trouxe de casa alguns bonecos de personagens de desenhos e uma espada do personagem Ben 10. Pergunto se ele assiste ao desenho, e ele me responde que sim. Em seguida brinca com a espada e diz: “- Eu sou o Ben 10!” Carlos Eduardo responde: “- O Ben 10 não tem espada.” (Diário de campo, 06 de julho de 2015).

Conforme os relatos expostos acima, é possível destacar três aspectos relevantes para o tratamento e análise dos dados. O primeiro aspecto refere-se à dimensão imaginária das crianças; o segundo diz respeito aos valores simbólicos dos brinquedos; e o terceiro refere-se à indução de condutas por imitação.

Na ação do brincar, é resolvida a tensão entre o que a criança deseja realizar e aquilo que ela consegue fazer. O brinquedo é utilizado como instrumento para concretizar

os desejos. E acabam por satisfazer as necessidades do desenvolvimento infantil.

Na sala de aula, as crianças e a professora estão em roda de conversa compartilhando as vivências do aluno Caio ao levar para casa o mascote da turma: Pinguinho. Em meio às discussões, o aluno Thales diz: “- Quando o Pinguinho for pra minha casa ele vai andar na minha bicicleta do Ben 10.” (Diário de campo. 10 de julho de 2015)

No que se refere a indução de condutas por imitação pode-se afirmar que a televisão potencializa os processos de imitação, de forma inconsciente principalmente nos telespectadores infantis. As crianças tendem a apresentar reações emotivas de adesão ou rejeição provocadas pelos personagens que as influenciam a assumir ou rejeitar os valores, comportamentos e atitudes por eles representados.

Como pode ser observado nas falas das crianças, a televisão possui um papel na rotina delas, uma vez que, em determinado momento do dia, em geral quando não estão na escola, ela assume o papel do lazer, fazendo parte das suas atividades diárias, além das atividades escolares. A esse respeito, Belloni afirma:

E, então trata-se de saber *como* a televisão age sobre o desenvolvimento das crianças, por exemplo, já que parece irreversível o importante papel desempenhado pela “babá eletrônica” na vida cotidiana das jovens gerações. Além de babá, a televisão atua como professora, como conselheira e, provavelmente como companheira. (BELLONI, 2005, p.50).

Segundo a autora, a televisão constrói uma situação do mundo em que o indivíduo se encontra, assumindo as imagens produzidas como se fosse parte de sua vida real. “As imagens do mundo, difundidas pela mídia, formam a consciência que os homens têm do mundo real e de seu papel neste mundo” (BELLONI, 2005, p.59). Ainda segundo a autora, na prática, as imagens transmitidas pela televisão, apresentando modelos de comportamento vividos pelos personagens, não só informa o indivíduo, mas também forma a sua personalidade.

As mensagens apresentadas obedecem a regras técnicas e são produzidas segundo esquemas planejados para provocar os mais diversos sentimentos e valores, reforçando, na criança, a assimilação dos comportamentos desejáveis apresentados. É importante lembrar que a televisão é um objeto técnico integrado ao cotidiano das crianças, interagindo no seu proceder diário. A presença constante de imagens fictícias ocupa grande parte do seu tempo livre, consumindo assim o tempo dedicado aos brinquedos, a imaginação, e a interação com a sociedade que a cerca.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso adotado nesta pesquisa trouxe à reflexão a necessidade de se investigar a influência dos desenhos e personagens infantis no brincar e no comportamento infantil. O assunto proposto nesta investigação evidenciam tanto a relevância da temática quanto a necessidade de uma investigação mais profunda sobre a nova realidade do consumo infantil.

A partir das análises teóricas de autores como Corsaro, Vygotsky, Belloni, Benjamin, Kishimoto, dentre outros, pode-se apresentar a questão do consumo e preferências das crianças como prática sócio-cultural que faz parte do desenvolvimento da personalidade infantil e do universo que a criança está inserida.

Um aspecto relevante diz respeito à constatação de que o processo de socialização na infância tem se pautado cada vez mais por interações mediatizadas. Na sociedade contemporânea, nota-se que a mídia tem assumido cada vez mais o papel de ser tradutora de uma época. (Netto, Gaspar, Fonseca, Alves, Schimer, 2009).

Na roda de conversa, as crianças fortaleceram o cenário construído a partir dos fundamentos teóricos. Durante a oficina, elas tiveram contato com o brincar numa outra perspectiva, a partir do que elas constroem, colocando em prática a criatividade e reinventando a realidade, o que causou entre elas a satisfação e a valorização de suas próprias produções.

Embora a investigação tenha sido realizada com um pequeno espaço de tempo e apenas 08 (oito) observações, considera-se que os objetivos pretendidos foram alcançados, no que diz respeito a identificar os brinquedos da preferência das crianças e como isso reflete na Educação Infantil; levantar as principais influências dos desenhos animados na preferência das crianças; e criar estratégias de construção de brinquedos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BARBOSA, Cláudia; FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincadeira Livre: na sala de aula de Educação Infantil**. Presença Pedagógica, vol.21, n.123, mai/jun. 2015

BENJAMIN, Walter; MAZZARI, Marcus Vinicius. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2009. 173p. (Coleção Espírito Crítico)

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia educação**. 2ed. São Paulo: Autores Associados, 2005.

CARVALHAR, Danielle. **Relações de gênero no currículo da educação infantil: as produções das identidades de princesas, heróis e sapos**. 2009. Dissertação (Mestrado) UFMG, Belo Horizonte.

CORSARO, William A. **Faz de Conta: aprendizagem e infância viva**. Pátio – Educação Infantil, Porto Alegre, ano 9, n. 27, p. 12-15, abr/jun. 2011.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Mídia, máquinas de imagens e práticas pedagógicas**. Revista Brasileira de Educação, vol.12, n.35, maio/agosto. 2007.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**/ Uwe Flick; tradução Joice Elias Costa. – 3. Ed. - Porto Alegre: Artmed, 2009.

GATTI, Bernadete Angelina. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**. Brasília: Liber Livro Editora, 2012.

GIROUX, Henry. **A disneyzação da cultura infantil**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. Territórios contestados: O currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 49-81.

HUIZINGA, Johannes. **Homo ludens**. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1993

MEIRA, A. M. **Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2003.

NETTO, Cristiana Elisia de Salles; GASPAR, Evanda Rodrigues; FONSECA, Maria Virgínia; ALVES, Maria Vitória Monteiro Leitão; SCHIMER, Wanda Feni. **Estudo sobre a influência da publicidade televisiva brasileira na formação do comportamento consumidor de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental**, 2009. Monografia de graduação, UEMG, Belo Horizonte.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

NAVARRO, Mariana Stoeterau. **O brincar na educação infantil**– UNICAMP. Disponível em: www.pucpr.br/eventos/educere2009/anais/pdf/2693_1263.pdf. Acessado em 15 de novembro de 2015.

PEREIRA, Rita Maria Ribes, **Infância, televisão e publicidade: uma metodologia de pesquisa em construção**, Cadernos de Pesquisa, n. 1156, pju.l h2o3/52-206042, março/2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

QUEIROZ, Danielle Teixeira; VALL, Janaina; SOUZA Ângela Maria Alves e; VIEIRA, Neiva Francenely Cunha. **Observação participante na pesquisa qualitativa**. R Enferm UERJ, Rio de Janeiro, 2007 abr/jun.

SILVA, Maria Carolina da; PARAÍSO, Marlucy Alves. **Infância, gênero e filmes de animação**. Presença Pedagógica, vol.8, n.108, nov/dez. 2012.

SIQUEIRA, Isabelle Borges; WIGGERS, Ingrid Dittrich; SOUZA, Valéria Pereira de; **O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil**, Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 2, p. 313-326, abr./jun. 2012.

VIANNA, Heraldo Marelím. **Pesquisa em educação: a observação**. Brasília: Plano Editora, 2003.

VYGOTSKY, Lev S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: **A formação Social da Mente**. 4. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. p. 105-118.

WENNER, Melinda. **Brincar é coisa séria. Mente e Cérebro**. São Paulo, Ediouro Dueto Editorial, ano 18, n. 216, p. 26-35, jan. 2011.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Disponível em: <http://arteterapia-ubatuba.com.br/arteterapia-brincar.html>. Acessado em 01 de novembro de 2015.