

# MÍDIA, IMAGINAÇÃO E BRINCADEIRA DE CRIANÇAS DE UM CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL EM SANTA CATARINA<sup>1</sup>

Karla Iuds da Silva

**Resumo:** As mídias influenciam positivamente o brincar das crianças. A partir desse olhar, foi realizada uma pesquisa que teve como objetivo compreender qual a relação entre a mídia e o imaginário infantil com crianças de 4 e 5 anos de um centro de educação infantil da rede municipal de ensino da região sul de Santa Catarina, no momento da escolha do brinquedo ou da brincadeira, com abordagem qualitativa. A coleta de dados se deu por meio da observação participante junto às crianças. Foi possível identificar que a mídia está muito presente na vida das crianças pesquisadas, fazendo parte do imaginário infantil no momento das brincadeiras de faz de conta, em situações cotidianas com o brinquedo associado aos personagens favoritos.

**Palavras-chave:** Mídia. Brinquedo. Brincadeira. Imaginário infantil.

## 1 INTRODUÇÃO

O brinquedo, desde a Antiguidade, faz parte das brincadeiras das crianças, das mais variadas formas, modelos e texturas, sendo que muitos brinquedos eram confeccionados pela própria criança, dessa forma o imaginário se estendia muito além do brincar e sim desde a construção do mesmo. Mas no decorrer da história alguns desses brinquedos e brincadeiras sofreram mudanças e foram deixando de fazer parte do universo infantil.

Atualmente as mídias eletrônicas (televisão, videogame, internet etc.) têm sido o meio de socialização mais eficaz para a nova geração, por oferecer conteúdos (heróis, personagens, mitos, valores e representações) com os quais as crianças constroem seu imaginário e suas próprias representações (BELLONI, 2010).

Analisando o artigo *O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil* (SIQUEIRA; WIGGERS; SOUZA, 2012) é possível

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina, sob orientação do(a) professor(a) Me. Daniela E. Monteiro Will, no segundo semestre de 2017.

perceber a preferência das crianças por brinquedos citados na mídia, por meio dos desenhos animados, filmes e propagandas televisivas. A pesquisa apresentada neste artigo revelou, por exemplo, que, no âmbito das brincadeiras, as crianças, ao manusearem a massinha de modelar, faziam bonecos do personagem Ben 10. No momento lúdico, os bonecos lutavam entre si e reproduziam o cenário do desenho animado e o uso da palavra “é de mentirinha” entre elas é a confirmação de como essas brincadeiras fazem parte da imaginação e do mundo do faz de conta.

A pesquisa citada ainda revela que a televisão é o veículo comunicacional mais usufruído pelas crianças pesquisadas, tendo como destaque os desenhos animados, sendo o tipo de programação mais inspiradora no contexto de interação dos pequenos. Os conteúdos midiáticos exercem assim sua função socializadora entre as crianças, caracterizando-se como referências comuns na criação das suas experiências lúdicas. (SIQUEIRA; WIGGERS; SOUZA, 2012).

Durante uma pesquisa para relacionar o uso pedagógico do vídeo com crianças de 5 e 6 anos, Belloni (2010) observou que elas conhecem muito a linguagem televisual, sendo capazes de até identificar diferenças de formatos e de conteúdos e de escolher entre eles. A televisão e suas mensagens estão muito presentes na vida e no imaginário das crianças.

Segundo a autora a presença das mensagens televisuais ficou clara na experiência com crianças que não utilizaram o vídeo e sim materiais impressos ou música a presença da TV e de seus personagens no imaginário das crianças foi ainda mais significativa do que nas outras crianças que fizeram o uso do vídeo (BELLONI, 2010).

Neste contexto, qual a influência das mídias com crianças de 4 e 5 anos de um Centro de Educação Infantil da rede municipal de ensino do sul de Santa Catarina, no momento da escolha do brinquedo ou brincadeira no ambiente educativo?

É evidente a preocupação com a influência das mídias sobre o imaginário infantil. Até onde essa influência das mídias traz benefícios? O que poderia ser selecionado dentro da mídia para estimular a imaginação? Como associar as mídias dentro da Educação Infantil? Esses foram alguns

questionamentos trabalhados e pesquisados para o desenvolvimento da pesquisa.

Partindo desses princípios, a intenção da pesquisa relatada nesse artigo foi a de analisar o comportamento de crianças de uma determinada instituição pública de educação infantil, em situações onde elas pudessem revelar até onde o brinquedo e as brincadeiras têm relação com as mídias.

A pesquisa teve como objetivo geral compreender qual a relação entre a mídia e o imaginário infantil com crianças de 4 e 5 anos de um Centro de Educação Infantil da rede municipal de ensino do sul de Santa Catarina, no momento da escolha do brinquedo ou da brincadeira. Nos objetivos específicos buscou-se: conhecer quais as preferências das crianças na escolha do brinquedo; entender como a mídia influencia na escolha do brinquedo; identificar como a escolha por um brinquedo influencia na brincadeira; levantar dados de quais programas gostam de assistir; refletir sobre o comportamento da criança no momento da brincadeira levando em considerações os momentos lúdicos da criança.

Para a produção dos conhecimentos descritos utilizou-se a pesquisa empírica coletando-se as informações diretamente sobre os fatos.

Os objetivos da pesquisa são de natureza exploratória.

A abordagem da pesquisa é a qualitativa, que considera que há uma relação dinâmica entre um mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzida em números (OTANI; FIALHO, 2011).

A pesquisa foi desenvolvida com 14 crianças com faixa etária entre 4 a 5 anos de idade, por meio de observação, já que esta é uma importante fonte de informação em pesquisas com crianças. A observação participante é destacada como um tipo de captação de dados que propõe uma convivência entre pesquisador e sujeito, possibilitando uma aproximação maior com as crianças, criando assim condições privilegiadas para o processo de observação.

O pesquisador misturou-se ao cotidiano do grupo, fazendo sua presença tão discreta quando possível, e participou da experiência, compartilhando a vida, as atividades, os comportamentos, até mesmo as

atitudes e os sentimentos das pessoas que o compõem (apud LAVILLE e DIONNE, citados por WILL, 2009).

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

A sociologia da infância nos apresenta uma discussão recente em meio à sociedade e no âmbito educacional. A criança por muito tempo não era vista como um indivíduo que possui direitos, não se tinha o olhar voltado para elas como alguém que constrói diariamente significados para seu desenvolvimento, eram simplesmente excluídas de tudo o que as rodeava. Essa sociologia nos apresenta um novo olhar sobre as crianças, um olhar voltado para os significados e direitos que cada uma tem, na sociedade que está inserida.

A sociologia da infância se propõe a interrogar a sociedade a partir de um ponto de vista que toma as crianças como objeto de investigação, fazendo crescer o conhecimento, não apenas sobre infância, mas sobre o conjunto da sociedade globalmente considerada (BOEING, WILL e NUNES, 2013).

Para Sarmiento (apud BOEING, WILL e NUNES, 2013, p. 53) a geração da infância está num processo contínuo de mudança, não apenas pela entrada e saída dos seus atores concretos, mas por efeitos conjugados das ações internas e externas dos fatores que a constroem e das dimensões de que se compõe.

Nessa proposta da sociologia da infância precisa-se ter uma visão global da criança, para que se possa compreender os comportamentos das crianças. Contudo, é preciso conhecer seu contexto de inserção. Diante disso, Brougère (2010) defende que a criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável.

Esses comportamentos são possíveis ver nas crianças por meio de sua atividade principal que é o brincar. Conforme Wajskop (2012), não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira, como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender.

A atividade lúdica é fundamental para a construção do conhecimento da realidade social e para a preparação da criança para a vida social. Também sabemos que as crianças constroem seus mundos sociais e culturais com base nos elementos simbólicos e normativos que a sociedade lhes oferece (BELLONI, 2010, p. 76).

A brincadeira é uma forma de comportamento social, mais que um comportamento específico, a brincadeira define uma situação onde esse comportamento adquire uma nova significação (WAJSKOP, 2012). Segundo Vigotsky (1984), é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário.

Gomes afirma (apud BOEING, WILL e NUNES, 2013) que para se entender a atuação e a participação das crianças na sociedade é preciso olhar para a realidade social e para a vida diária delas, considerando o ponto de vista das crianças, pois elas são autores sociais e produtoras de cultura.

Segundo Wajskop (2012), quando brincam, ao mesmo tempo em que desenvolvem sua imaginação, as crianças podem construir relações reais entre elas e a elaboração de regras de organização e convivência.

Em relação às mídias, como descrito por Brougère (2000, p. 54), a televisão influencia as brincadeiras na medida em que as crianças podem se apoderar dos temas propostos no quadro de estruturas das brincadeiras usuais. A televisão fornece para as crianças através de imagens, conteúdos para suas brincadeiras. Não bastando que as imagens sejam apresentadas na TV, para gerar a brincadeira é preciso estar integrada no universo lúdico da criança (BROUGÈRE, 2010).

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, história de piratas, bandidos e índios. Ao representar realidades imaginárias, os brinquedos expressam, preferencialmente, personagens sob forma de bonecos, como manequins articulados ou super-heróis, misto de homens, animais, máquinas e monstros (KISHIMOTO, 2009, p. 18-19).

Brougère (apud PEREIRA e RUARO, 2009, p. 3314) admite que a televisão é, na atualidade, veículo profícuo para disseminação de imagens,

contextos e textos que podem se constituir fonte de inspiração na organização da atividade simbólica infantil.

Buckingham (2000) evidencia o poder que as crianças têm ganhado como consumidoras, mesmo diante de alguns limites. As crianças são vistas cada vez mais como um mercado específico pelos fabricantes.

Para Brougère (2010, p. 59), “as pressões da propaganda na televisão, a publicidade, assim como os desenhos animados que dão origem aos personagens de brinquedos, levam a aumentar, ainda mais, a dimensão expressiva simbólica do brinquedo, pela qual ele vai se diferenciar de todos os outros”.

Visando entender a influência da televisão no momento do brincar, Brougère (2010, p. 59) lembra que o desenvolvimento recente do brinquedo vem reforçar a importância da televisão na brincadeira. Na verdade, inúmeros fabricantes produzem, atualmente, brinquedos que representam os personagens dos desenhos animados.

Conforme Brougère (2010, p. 60) a televisão não se opõe a brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mais sim daquilo com que a criança é confrontada. Reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão.

Segundo Fantin e Girardello (2008, p.132) em situações adequadas as crianças imaginam enquanto veem televisão, e depois ainda recriam as imagens da TV no seu faz de conta [...].

A televisão transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente, sua cultura lúdica (BROUGÈRE, 2010, p. 53).

Adaptando-se o conceito de Piaget, encontramos-nos diante de um processo de apropriação cultural, de assimilação. A criança interioriza as formas imaginárias, apoiando suas invenções em esquemas que já existiam sendo os mesmos encontrados na literatura tradicional dos contos e lendas (BROUGÈRE, 2010).

Por meio da brincadeira a criança manipula e se apropria dos códigos sociais da transposição imaginária, manipula valores (o bem e o mal), brinca com o medo e o monstruoso, em suma, preenche as pulsões e

os comportamentos individuais (comportamentos motores, fantasias) com conteúdos sociais, socializados e socializadores, através da comunicação que estes desenvolvem entre as crianças (BROUGÈRE 2010, p. 75).

Portanto, a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde a criança pode alcançar níveis de desenvolvimento mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária (WAJSKOP, 2012).

Pelas ficções, pelas diversas imagens que mostra, a televisão fornece às crianças conteúdo para suas brincadeiras. Elas se transformam, através das brincadeiras, em personagens vistos na televisão. [...]. Contudo, não basta que as imagens sejam apresentadas na televisão, nem mesmo que elas agradem, para gerar brincadeiras; é preciso que elas possam ser integradas ao universo lúdico da criança, às estruturas que constituem a base dessa cultura lúdica [...] (BROUGÈRE, 2010 p. 56-57).

O autor menciona que a brincadeira pode começar com uma simples lembrança de um herói de desenho animado, as crianças ajustam seu comportamento ao das outras crianças, a partir daquilo que a mídia oferece entra-se em um consenso e a brincadeira começa (BROUGÈRE, 2010).

A brincadeira pode ser um espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças com diferentes pontos de vista, ao brincarem, as crianças vão construindo a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que já vivem uma possibilidade de modificá-la (WAJSKOP, 2012).

Nos últimos cinquenta anos o tempo de lazer das crianças foi sendo cada vez mais privatizado e submetido, o lugar de lazer foi deslocado dos espaços públicos para os espaços familiares como sala de estar e quarto (BUCKINGHAM, 2000).

O tempo de brincadeira ao ar livre tem sido cada vez mais trocado pela interação com as novas mídias. Não se pode negar que a cada dia que passa, independente da realidade social de cada criança, quase todas têm acesso a alguma das novas mídias como: celulares, tablets, notebooks, internet, jogos dentre outras, as quais vêm influenciando de maneira significativa as suas brincadeiras cotidianas.

As novas mídias e a televisão trazem uma abordagem cultural, como a necessidade de processos de criação imaginativa coletiva, em que as crianças

se apropriam das histórias e imagens das mídias de tanto brincar com elas (FANTIN e GIRARDELLO, 2008).

Para Buckingham (2000), as novas mídias são vistas como mais democráticas que autoritárias, mais diversificadas do que homogêneas, mais participativas do que passivas.

Portanto, essas mudanças vêm cada vez mais se intensificando no universo da educação e na vida das nossas crianças que já nascem mergulhadas em um mundo midiático. Sabemos que a cultura digital, a diversão virtual e os jogos eletrônicos configuram-se em possibilidades concretas de interação, e o fato de poderem se tornar uma alternativa cultural com experiências de autonomia e diversidade dependendo dos tipos de jogos, textos em si e das mediações culturais (FANTIN E GIRARDELLO, 2008).

Tendo em vista o que foi estudado percebe-se que a mídia, em especial os meios eletrônicos, têm uma influência significativa sobre o imaginário infantil através dos desenhos animados. As mediações com relação ao que a criança assiste são importantes, para que a mesma se aproprie de conteúdos que possa ser agregado nas suas brincadeiras favorecendo assim o imaginário infantil e sua cultura lúdica.

### **3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

A partir de um processo de observação, acompanhei as atividades e brincadeiras das crianças em momentos livres e em grupo, buscando focalizar no que a pesquisa se direciona que eram os relatos e as conversas das crianças em momentos de brincadeiras. A observação foi sendo construída dia a dia juntamente com as crianças e suas vivências cotidianas na instituição de educação infantil por um período de 5 dias totalizando 20 horas.

Em um primeiro momento da observação os elementos mais visíveis da participação da mídia foram as mochilas, roupas e brinquedos com temas de personagens. As mochilas das meninas eram da “Barbie” e “Frozen” e algumas com roupas da Frozen. Já os meninos tinham mochilas do “Homem Aranha”, “Hot Wheels”, “Carros” e bonecos do Hulk, Ben 10 e Capitão América.

Em uma conversa constatamos que a TV foi a mídia mais utilizada pelas 14 crianças sujeitos da pesquisa, sendo que duas crianças tem três tvs em casa, uma das tvs ficam no quarto dessas duas crianças.

A importância da televisão como instituição de socialização é confirmada por pesquisas empíricas, realizadas em muitos países com metodologias e quadros teóricos diferentes, não só pelos altos índices de audiência como também pelas representações que as crianças fazem da televisão e de suas mensagens (BELLONI, 2010, p. 92).

Segundo Brougère (2010) a televisão tornou-se uma fornecedora essencial, senão exclusiva, dos suportes de brincadeiras, o que vem reforçar a importância da presença de um adulto junto a criança.

A mediação dos pais com relação aos conteúdos assistidos na TV se faz necessária visando propor para a criança momentos de aprendizado e brincadeiras. Será que esses pais atuam como mediadores apenas para proibir/liberar ou também conversam sobre as cenas assistidas? A criança necessita de uma mediação.

No relato de uma das crianças foi possível perceber a mediação da mãe, que proíbe e libera determinados desenhos: “na Tv eu assisto os vingadores esse minha mãe deixa, é uma liga da justiça que faz o bem. E depois minhã mãe me dá de presente os super heróis para brincar. Mas eu gosto mesmo é do Ben 10 porque ele se transforma em muitos monstros que lutam contra o mau, mas minha mãe acha que eles são do mau e não me deixa assistir (D., 5 anos)”.

Quando as crianças são questionadas sobre o que mais gostam de assistir, é possível analisar como a mídia televisiva faz parte do cotidiano de suas brincadeiras e do imaginário infantil. Alguns assistem o “Dragombol, porque eu aprendo a lutar e salvar as pessoas do bem, o mal é sempre derrotado (V., 4 anos)”; “o Batman e a LadyBug porque serei uma heroína do bem e como o Batman é de menino eu sou a mulher Batman ou mulher Gato (L., 4 anos)”; “a novela Carinha de anjo que passa no SBT é muito legal, e de desenho gosto do Homem Aranha porque os personagens de menina não são super-heróis” (I., menina, 4 anos).

Segundo Girardello (2008), pesquisas feitas recentemente com crianças mostraram que a TV não toma o lugar das brincadeiras imaginativas, mas que o conteúdo é incorporado à brincadeira, sendo que heróis e heroínas e aventuras da TV são usados como matéria-prima para o mundo da imaginação e fantasia da criança.

Um herói de um desenho animado é o bastante para as crianças ajustarem comportamentos e entrarem de forma igualitária na brincadeira (BROUGÈRE, 2000), “os Heróis de Pijama (Pjmakers) são três super-heróis criança que trabalham a noite para salvar a humanidade do mau, eu gosto de ser o menino gato” (L., menino, 5 anos).

De acordo com Piaget (1964) a imitação é um conteúdo importante das funções simbólicas. Em momentos de brincadeiras no pátio o brincar de faz de conta se fazia presente entre as crianças, de luta, de futebol (querem ser igual ao Neymar). Os meninos (D., V., I.) brincam de se transformar em super herói, brincam muito simulando serem o Ben 10.

“Brinco muito com meus bonecos dos Power rangers, meu pai me deu todos, então brinco como se eu fosse os Power rangers” (V. 4 anos).

“Brinco com meu irmão, brincamos com os brinquedos que temos em casa. Eu brinco de casinha e meu irmão de carrinho” (M., 4 anos).

“Eu brinco com minhas bonecas e jogo no celular vários joguinhos” (A., 4 anos).

“Gosto de montar arminha e pesquisar curiosidades de arma de choque, mas também brinco no celular jogando jogos de encaixar” (M., 4 anos).

Em uma conversa sobre o uso do celular a grande maioria das crianças afirmou ter acesso a jogos e vídeos do Youtube. Algumas têm aplicativos infantis instalados no celular dos pais. “Eu tenho um celular e um tablet, assisto vídeos e jogo no celular e também mexo no Whatsapp para ver fotos” (L., 4 anos). “Tenho um celular e minha mãe deixa eu jogar uma porção de jogos (G., 5 anos). “Gosto de jogos da Barbie de maquiagem e penteados de cabelo” (R., 4 anos). “Mexo no celular da minha mãe e assisto vídeos de zumbi é bem legal e minha mãe deixa” (V., 4 anos).

Brougère (2000) afirma que os brinquedos mais vendidos são, na maior parte, aqueles que são objetos de uma campanha publicitária. O comentário do menino D., de 5 anos “não gosto de assistir desenho no celular eu gosto é de

ver vídeo de pessoas abrindo as surpresas que tem brinquedos” aponta nesse sentido. Esses vídeos citados pelo menino são propagandas de brinquedos veladas, que estão em alta no momento para o consumo infantil. Muitos desses brinquedos ainda não são vendidos no Brasil, mas a propaganda começa no Youtube e então os consumidores começam a procura-los e logo os mesmo passam a ser vendidos.

No momento das brincadeiras livres com massinha de modelar, as crianças modelaram bonecos(as) representando os super-heróis ou personagens. “Essa massinha vai se transformar em um Capitão América, depois eu te mostro como ficou Prô. (J., 4 anos); “eu vou fazer um Smurf bem azulzinho e depois vou transforma-lo em mulher gato” (L., 4 anos). “Esta é a mais bela Elza com uma linda trança em seus cabelos” (R., 4 anos). “Este é meu incrível Hulk com essa massinha verde ele vai sair da sala e salvar as pessoas de tão grande que vai ficar” (D., 5 anos). “Este será o Goku do Dragombol ele tem super poderes e depois de pronto vai lutar muito” (V., 4 anos).

Segundo Kishimoto (2009), ao prover de uma situação imaginativa por meio de uma atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

Durante uma brincadeira elaborada propositadamente com máscaras que confeccionei de super-heróis para as crianças, foi possível acompanhar o universo lúdico e imaginativo das crianças no momento que pegavam as máscaras. Cada criança escolheu um personagem seu personagem preferido. As crianças foram criando as regras e a imaginação tomou conta de cada personagem representado naquele momento. Como afirma Vygotsky (2007) não existe brinquedo sem uma situação imaginária.

Teve dois meninos que chamaram a atenção por andarem bem devagar como se estivessem caçando o inimigo, se abaixavam, corriam e o olhar deles era de estar procurando alguém real.

Segundo Belloni (2010), a admiração e a atração que os heróis da telinha exercem sobre as crianças é muito grande e aparece claramente nas dramatizações coletivas ou individuais que organizam para recontar o que acabaram de assistir.

As meninas, por exemplo, que escolheram os personagens como o homem aranha, batman e mulher gato também entraram dentro dos personagens e conversavam entre si de como iam fazer determinada ação. Interessante destacar, ainda, o fato das meninas escolherem personagens, super-heróis masculinos. Não é o foco deste trabalho, mas é importante perceber que as determinações de gênero podem estar dissipando-se. Será que os meninos têm cada vez mais brincado de boneca e as meninas, de super-heróis, por exemplo? E até que ponto os conteúdos midiáticos para as crianças pode estar contribuindo para isso?

As meninas que escolheram a Frozen cantavam e dançavam como no filme, subiram em um carretel de madeira para imitar a personagem. Aqui esteve mais presente a imitação do que a imaginação.

Pelas diversas imagens que mostra, a televisão fornece as crianças conteúdos para suas brincadeiras. Elas se transformam, através da brincadeira, em personagens vistos na TV (BROUGÈRE, 2010, p. 56). O brincar de faz de conta para a criança permite que a mesma construa um mundo real mas, ao mesmo tempo imaginário.

### **3 CONCLUSÕES**

A presente pesquisa teve como propósito compreender qual a relação entre a mídia e o imaginário infantil, no momento da escolha do brinquedo ou da brincadeira.

A mídia está cada vez mais e mais presente na vida das pessoas e principalmente na vida das crianças, oferecendo muitas atrações para todo tipo de gosto. E essa influência se encontra presente no ambiente escolar, isso se verificou durante a observação por meio das mochilas e das roupas das crianças por serem dos personagens de super-heróis e desenhos animados, na fala das crianças, e no brincar de faz de conta, vestindo-se do seu personagem favorito.

Ficou evidente na fala das crianças que todas têm acesso ao algum meio de comunicação, sendo que a maioria das crianças tem pelo menos duas televisões em casa, e duas, das 14, têm televisão no seu quarto. Percebeu-se também que alguns pais das crianças pesquisadas deixam seus filhos

assistirem desenhos animados e filmes dos personagens preferidos e outros pais são mais seletivos na escolha do que seu filho deve assistir. Essa seleção se faz necessária para que as crianças possam absorver aquilo que vai contribuir para o seu desenvolvimento.

No momento em que houve interação com as crianças da turma, elas deixaram em evidência que a mídia televisiva exerce influência direta no momento da brincadeira cotidiana do faz de conta, pois elas assistem determinados desenhos como: Batman, Dragombol, LadyBug, entre outros, e assim, aprendem e reproduzem comportamentos apresentados pelos seus personagens favoritos no momento da brincadeira. A criança hoje é vista não meramente como aquela que assiste um desenho animado, mas sim como consumidora daquele personagem e de todos os produtos relacionados a ele. Todas as crianças tinham algum brinquedo comprado a partir de um personagem de desenho animado e esse brinquedo dava sentido a outras brincadeiras não somente relacionada com aquele determinado desenho.

As mídias influenciam na estrutura das brincadeiras cotidianas, participam da construção do imaginário e trazem conteúdos para as brincadeiras de faz de conta. O universo simbólico das crianças é recheado de conteúdos midiáticos. Assim, os educadores não podem desconsiderar o quanto à mídia participa do desenvolvimento do imaginário infantil.

As mediações com relação às novas mídias precisam acontecer de forma planejada, onde os espaços dentro da instituição contemplem a reflexão crítica sobre as novas tecnologias.

A escola não pode deixar de pensar na relação da criança com as tecnologias justamente pela possibilidade de refletir, desconstruir, descondicionar e potencializar essa relação. Se o computador e outros meios existem, seus usos podem ser redimensionados e suas apropriações podem ser mais ativas e interativas [...] (FANTIN, 2008, p. 156).

Portanto as crianças que vão à escola hoje não são como as que foram tempos atrás, hoje as crianças são telespectadoras e internautas, o educador precisa associar mídia, tecnologia, brincadeira e infância de forma que favoreça a inclusão digital e que as crianças tornem-se usuários críticos e reflexivos perante tais artefatos.

## REFERÊNCIAS

ABRÃO, Ruhena Kelber; ABRANTES, Daniela Ribeiro; BEIERSDORF, Daniane dos Santos; LOUZADA, Maria Cristina. **A constituição da infância permeada pelo contexto social, mídia e brinquedo**. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/zeroseis>>. Acesso em: 17 fev. 2017.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

BELLONI, Maria Luiza. **Crianças e mídias no Brasil: Cenários de mudança**. Campinas: Papirus, 2010.

BOEING, H. S.; WILL, D. E. M.; NUNES, K. L. D.. **Infância e criança: conceitos e pesquisa**. Palhoça: UnisulVirtual, 2013.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto alegre: Artes Médicas, 1998.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka. **Liga, roda, clica: Estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas: Papirus, 2008.

GIL, A. Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

OTANI, Nilo; FIALHO, F. A. P. **TCC: Métodos e Técnicas**. 2. ed. rev. atual. Florianópolis: Visual Books, 2011.

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**. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892012000200005&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000200005&lang=pt)>. Acesso em: 17 fev. 2017.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1964.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na educação infantil: uma história que se repete**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2012.