

## MÍDIA E CRIANÇA: A PERMANÊNCIA DOS JOGOS TRADICIONAIS<sup>1</sup>.

**Camila Tenório Cunha**

Faculdade de Educação  
Universidade Estadual de Campinas

### RESUMO

*Os jogos tradicionais continuam a resistir e existir no universo lúdico da criança apesar de receber “nomes” que vêm dos meios de comunicação. As angústias e projeções dos adultos são colocadas em evidência, em relação aos nomes que provêm da mídia, e em relação aos jogos infantis: preconceitos e realidades são discutidos neste trabalho baseado na pesquisa de campo (2003) realizada para dissertação de mestrado.*

**Base teórica principal: Norbert Elias, Gilles Brougère e Gerard Jones.**

### SUMMARY

*The traditional games continue to resist and to exist in the playful universe of the child although to receive “names” that come of the medias. The worries and projections of the adults are placed in evidence, in relation to the names that to provide with the media, and in relation to the infantile games: preconceptions and realities are argued in this work based on the research of field (2003) carried through for masters degree of.*

*Main theoretical base: Norbert Elias, Gilles Brougère and Gerard Jones*

### ABREVIACIÓN:

*El juegos tradicionales - laureado ellos continuar el que contrariar Y allí existir al universo jugueteón del niño aún cuando recibir nombres de la recursos de la comunicación. El angustias Y proyecto de la adultos así prueba a pozo a evidncia , pozo a raono al nombres de está a proveedor del mídia , y en raono al juegos infantil: prejuicios Y actualidades así discutible en este YO obra con base en en el investigación desde arena (2003) pagado - arriba a punto de dissertation desde mestrado.*

*Entrada nivel académico central: Norbert Elias, Gilles Brougère, Gerard Jones*

### Introdução:

Quando conversamos com uma criança que vive em zona urbana hoje em dia temos a impressão que sua vida e sonhos giram em torno dos sonhos de consumo fornecidos pela mídia. As crianças entendem tudo e sabem de todos os desenhos, notícias e algumas até de novelas que nem mesmo para nós consideramos “apropriadas”.

---

<sup>1</sup> Artigo baseado em dissertação de mestrado defendida em fevereiro de 2005.

Esta realidade nos fornece uma sensação pessimista com relação à infância atual, como se as crianças “de hoje” não soubessem brincar ou criar mais.

Foi com esta sensação pessimista que resolvi fazer minha pesquisa de mestrado<sup>1</sup>, tentando descobrir como estava a cultura infantil na atualidade, a partir da minha hipótese de que a mídia “acabava” e “destruía” a infância.

O objetivo era desvendar “traços” da cultura infantil neste início de século XXI, em um bairro de uma cidade de porte médio, a alguns quilômetros de uma das maiores metrópoles do mundo. Entretanto, fui a campo munida de “*pré-conceitos*”, certa de que me encontraria com uma infância destruída e com o seu grande vilão - a mídia.

O bairro estudado localiza-se numa periferia, mas não tão distante do centro da cidade, com acesso rápido tanto pelo transporte público quanto por um transporte particular. Este bairro nasceu de um loteamento de uma velha fazenda, no qual seus primeiros moradores foram trabalhadores de uma indústria multinacional.

O primeiro local escolhido para o estudo foi uma praça que, na época, estava recém inaugurada, mas já havia sido um simples campinho batido de futebol. Nesta praça foram observadas algumas “trocinhas”<sup>2</sup>. Esses grupinhos de crianças além de se reunirem neste local brincavam também nas ruas próximas. Assim sendo, houve necessidade de ampliar a pesquisa para as ruas adjacentes à praça.

Na tentativa de fazer um contraponto à praça pública, o segundo local escolhido foi o pátio de um prédio com boa infra-estrutura de lazer.

Logo de início observei que alguns jogos que pensava não existir mais nestes tempos tecnológicos ainda estavam na praça: a pipa, o pião de feira, o jogo de taco (ou bets), a bolinha de gude, as velhas figurinhas para se trocar e bater (este jogo não se chama mais “bafo” jogo e as crianças riram muito quando contei este antigo nome), a queimada, a bandeirinha, a corda (e algumas cantigas bem antigas de se bater), as velhas formas de seleção de jogo (par-ou-ímpar, cara-ou-coroa, dois-ou-um) e também novas (adedanha, quatro-ou-zero... ). Dava para perceber a maturidade matemática das trocinhas quando achavam que por ter mais crianças deveriam usar quatro-ou-zero em vez de dois-ou-um, já que quatro é mais que dois... Só os mais velhos diziam “dá no mesmo porque as opções são apenas duas”, mas não discutiam com os menores que não abriam mão de ser “quatro-ou-zero” quando o número de infantes fosse grande.

Neste início de pesquisa de campo eu me deparei com os velhos jogos, os velhos suportes para se brincar, a necessidade do grupo para que o lúdico ocorresse... Minha hipótese inicial, então, começou a se esvaecer diante da realidade da pesquisa.

### ***A mídia e velhos jogos:***

A mídia estava na praça e no pátio do prédio: ouvia os pequenos comentarem novelas, dizerem que precisavam assistir Malhação, comentarem sobre desenhos animados... Brincarem de Harry Potter, trocarem figurinhas com nomes de desenhos animados, desde Pokemons até Digimon... Aliás, agora o nome do jogo da troca de figurinha depende do nome do tipo de figurinha: se trocam figurinhas de Pokemon então jogam Pokemon, se trocam Digimon, jogam Digimon, se trocam DragonBall-Z, então jogam Dragon Ball e assim por diante...

O pião de feira estava na praça, mas estava também um pião de sucata com tampa de detergente, caneta e barbante que as crianças puxavam e levava o nome de um desenho animado japonês: *beyblade*. Havia no mercado *beyblades*

sofisticados, arenas para eles, toda uma indústria de consumo que não chegava até as crianças estudadas na praça diretamente. Todavia, eles fabricavam seus próprios *beyblades* e algumas vezes me contaram com orgulho que seus *beyblades* de sucatas venceram *beyblades* comprados nas arenas escolares. O *beyblade* (de sucata ou comprado) era diferente do de feira porque participava de um duelo em arena e quem rodasse por mais tempo dentro desta arena ganhava e quem saísse, caísse ou parasse de rodar perdia.

Inicialmente estes piões modernos só fizeram minha angústia aumentar, afinal, lá estava ela, a mídia, estragando uma velha brincadeira: o pião de feira.

Depois percebi que entre as crianças que brincavam livres nas ruas e praças o pião de feira ainda reinava soberano, o *beyblade* era apenas “mais” um pião com nome engraçado, outra regra, divertido de se fabricar tanto quanto a pipa. O pião de feira sempre precisou de pessoas mais velhas para se aprender e aprendido nada o derrotava, nada o destronava. As crianças que brincavam pelas ruas conviviam mais com estes mais velhos (adultos ou jovens mais velhos). As crianças que brincavam no pátio do prédio tinham seus “mais velhos” ocupados durante todo o dia e não ensinavam a rodar pião de feira talvez por falta de tempo, afinal, esta arte de rodar se aprende com avós, pais, tios e irmãos mais velhos...

O *beyblade* é um rodar possível, mais fácil, acessível. Nas crianças das classes mais populares um fabricar divertido, nas crianças com maior poder de compra: um rodar que se compra. Quando não tem quem se ensine a girar o de feira, então o *beyblade* é comprado, quando não tem como se comprar um *beyblade* então se é fabricado com sucata! O brincar é o mesmo: girar em arena.

Girar algo ou a si mesmo é um brinquedo antigo e divertido, sempre.

Na grama da praça alguns meninos pequenos giravam, giravam e se chocavam, depois caíam e riam. O que estaria ocorrendo ali? Eles agora se transformaram em *beyblades*, foi o que me contaram. O corpo virou pião, o pião virou corpo.

Na Roma antiga temos registro do pião de feira, segundo Kishimoto.<sup>3</sup>.. Hoje, em algumas tribos indígenas, encontramos o pião feito de cabaça.

O girar para brincar é um divertimento universal, o qual a indústria cultural pode se aproveitar e lançar um desenho chamado *beyblade*... Não importa como se chama, brincar de girar vai estar sempre no universo lúdico dos pequenos.

Então mesmo que a indústria não lance um desenho chamado *beyblade*, este jogo vai estar entre os pequenos porque girar sempre será divertido, traz sensação diferenciada do mundo. Girar algo ou girar a si nos traz ao jogo circular da vida.

Outro jogo tão antigo e tão presente nas trocinhas observadas era o de luta, de guerra. Num momento, ela se chamava Brasil contra Estados Unidos, as crianças se abaixavam, atiravam, morriam... Só não valia machucar de verdade.

Houve também outro jogo nomeado por uma das trocinhas como “Harry Potter”. O jogo consistia em usar galhos de árvores para “atirar”, como se fosse uma varinha.

Outras lutas imaginárias com nomes que vinham da mídia eram freqüentes. Estaria a mídia deixando estas crianças mais violentas? Porém, e a preocupação em “não machucar de verdade”? Havia um paradoxo: afinal se a brincadeira era violenta por que não valia machucar de verdade? Sinal de que embora o tema da brincadeira fosse a “luta” ou a “guerra”, não havia ali uma violência real, apenas simbólica.

Foi Gilles Brougère<sup>4</sup> que primeiro esclareceu esta minha angústia, explicando que nem sempre brincar de lutar é fazer apologia à violência. Ele cita um estudo de Gisela Wegener-Spöhring, no qual ela afirma que a maior parte de seus alunos militantes da paz brincaram com brinquedos de guerra quando crianças. Nesse sentido, podemos pensar, em princípio, que a brincadeira de guerra demonstra que a criança já

conhece este contexto cultural do mundo em que vive. E, em segundo lugar, que na brincadeira é possível passar pela violência sem sofrer suas conseqüências reais. Além disso, nem toda brincadeira de guerra é necessariamente um jogo agressivo. Como observei em minha pesquisa, as crianças eram preocupadas em não “machucar de verdade”.

O autor Gilles Brougère diz que os adultos não devem projetar suas angústias nos jogos infantis, estes têm outro sentido aos pequenos, é apenas brincar “de aventura”.

Ele explica também que brincar de caubói, por exemplo, era brincar de aventura e como a criança sempre se fascina com a caricatura (ela é boa para se brincar) o caubói é o “bom” mocinho<sup>5</sup>, aquele se arrisca entre índios (que representam o mau) para conquistar novas terras. Muitas crianças que brincaram de caubóis nos anos 1950/60 tornaram-se pacifistas e militantes dos direitos humanos. Aquilo era apenas um brincar de aventura e não uma formação preconceituosa de adulto futuro.

Existe a preocupação dos adultos em passar valores de paz. Todavia, a criança que realmente brinca de guerra e luta quer apenas sair da realidade estando ligada à ela. O que Norbert Elias explicou em sua Teoria Simbólica<sup>6</sup> serve neste caso, afinal, a criança brinca com algo existente, mas mantém uma distância segura da real violência, a fantasia está ligada ao real, mas situada na beirada desta “teia” chamada realidade. Podemos lembrar do mesmo autor em outra obra<sup>7</sup>, sua pesquisa com Eric Dunning sobre as torcidas de futebol. Eles concluíram que os torcedores violentos eram na realidade trabalhadores pacíficos que tentavam quebrar a rotina usando as suas torcidas de futebol.

A criança quando brinca de luta (Power Rangers, Pokemons, Harry Potter...) muitas vezes apenas quer brincar com aventura, quebrar a realidade e o cotidiano pacífico em que vive, trazer surpresa e emoção, além de um pouco de poder imaginário. O brincar de luta deve ser algo bem antigo na história da humanidade, mas nossa atenção para a mídia atual nos faz pensar que é algo que nasceu com os filmes ou desenhos como Power Rangers ou BeyBlades. A guerra é bem antiga, a paz diária para sobrevivência idem. Talvez, crianças que vivam em situações reais de guerra (e não achei pesquisa sobre cultura infantil nestes ambientes) gostem muito mais de brincar de brincadeiras que reproduzam um cotidiano pacífico, como “casinha”, “lojinha”...Ou ainda, talvez gostem de brincar de guerra mas de um modo que elas “vençam” e tenham mais “poder” do que realmente qualquer criança possui.

Outra preocupação atual diz respeito aos “games” violentos. A mídia já explorou muito as imagens de adolescentes americanos que entraram em escolas atirando imitando um game popular naquele país. Gerard Jones vai fundo nesta e em outras pesquisas sobre o tema ao entrevistar adolescentes voluntários de grupos de paz e também cita pesquisas já realizadas<sup>8</sup>. Este autor defende a idéia de que os adolescentes que entraram em escolas atirando tinham problemas sérios de relacionamentos em casa, na escola, durante toda sua história, e, contrapondo a isso, afirma que diversos adolescentes voluntários de grupos de paz jogavam o mesmo jogo. Além disso, os que entraram atirando tiveram acesso às armas reais, falta de diálogo com seus responsáveis, enquanto a maioria dos jovens militantes pacifistas tinha neste jogo apenas mais um entretenimento. O que mais chamava atenção dos jovens militantes nestes jogos eram as estratégias e os atalhos que descobriam. Muitas vezes os jogos serviam para romper a timidez e se relacionarem com outros jovens. Outro ponto colocado pelo autor é que games não atraem os adolescentes realmente agressivos e que quando os adolescentes jogam games violentos é preciso tentar ouvir o que eles gostam naquele jogo, na maioria das vezes não é o sangue e sim suas estratégias.

No prédio em que eu realizei a minha pesquisa, os meninos maiores sumiam por horas para jogar games juntos no apartamento de alguns deles. Quando voltavam queriam apenas jogar bola e se havia algum comentário era sobre atalhos descobertos que eram passados para as meninas que ficavam dançando e jogando no pátio. Mesmo assim, sendo meninos pacíficos, havia preocupação dos responsáveis com games violentos. Uma mãe, por exemplo, comentou que tinha medo destes jogos porque seu filho podia achar que na vida fosse possível resolver tudo eliminando seus adversários. Quando perguntei se ele tentava resolver as coisas deste modo ou se sabia conversar quando tinha problemas, ela me disse que não, reconhecendo apenas que ele era um menino ótimo e tranquilo.

O game pode proporcionar sentimentos de angústias nos adultos, mas nos pequenos pode despertar sensações de que precisam estar em alerta, concentrados, porém relaxados porque se divertem. É possível também perceber que em grupo esta atividade é apenas mais um jogo, um jogo que diversas vezes cansa e perde espaço para uma quadra.

Outra angústia comum dos pais era com relação às Barbies das meninas. Algumas mães sentiam medo que elas se tornassem pessoas consumistas e fúteis brincando com esta boneca. No entanto, percebi que essa boneca, por diversas vezes, era levada ao pátio e depois de algum tempo ficava largada em um canto porque, segundo uma menina, “era boa para se brincar no quarto quando as amigas viajavam”.

As Barbies também pareciam vir da mídia e fazer das meninas fúteis consumistas de cabelos loiros. Porém, analisando era apenas brincar de trocar de roupas, uma brincadeira que vem desde a época das bonecas de chita ou palha, até nos anos 70 com as bonecas de papéis. Segundo Gerard Jones<sup>9</sup> as meninas maiores de 4 anos brincam com a Barbie de um modo mais complexo do que o sugerido pela Mattel. Elas vivem aventuras com as bonecas, criam roupas e as jogam para um mundo de emoções sociais. Segundo este autor, neste mundo emocional forte é que está a força feminina e não na sensualidade como podemos pensar em princípio. Esta força mental de comando era percebida por mim quando observava algumas trocinhas da rua brincar de bandeirinha: eram as meninas que bolavam as estratégias de ataque e os meninos que corriam ao comando delas. Jones cita ainda como J. K. Rowling escreve muito bem sobre esta força feminina emocional ao descrever a Ginny Wesley, que muda ao se apaixonar por Harry Potter e passa a demonstrar a “força feminina”. Preciso lembrar também que Hermione, sem estar apaixonada, já mostrava este domínio e inteligência emocional acima dos protagonistas masculinos, Harry Potter e Rony Wesley, desde o primeiro livro.

A Barbie é apenas uma “boneca” além do que Mattel sugere nas mãos das meninas e novamente os adultos não precisam projetar angústias em uma brincadeira. Brougère<sup>10</sup> analisa ainda que, tanto as Barbies como os bonequinhos masculinos, simbolizam um momento que as crianças reproduzem a vida dos adultos, tornam-se aqueles adultos, com certa independência deles. Ali naquele instante elas comandam suas vidas sem risco real que uma situação de independência traria a uma criança. Junto aos bonequinhos, as crianças reproduzem angústias, aventuras, perigos... as crianças não estão preocupadas com o personagem que a Barbie, por exemplo, representa através da mídia, mas o que ela representará em seu próprio jogo. Durante o jogo este personagem da mídia torna-se secundário. O brincar, transformado pela criança no jogo livre, é que se torna mais importante.

A mídia também tem angustiado e fascinado com personagens sensuais e “rebeldes”, personagens que rebolam e parecem fascinar principalmente às meninas... Porém, o que significa “rebolar” no universo infantil feminino? Se retornarmos à pesquisa de Florestan Fernandes<sup>11</sup> encontraremos o jogo de bater palmas parecido com o que se jogava nos anos 1970/80 e terminava assim: “rebola pai, mãe e filha, eu também sou da família, também quero rebolar”. Jogos parecidos existem ainda hoje, visto entre as meninas

da rua e do prédio. Alguns usam diretamente elementos da mídia: “Olha a brincadeira do Than”...e as meninas também rebolam. Rebolar é um símbolo (mais um) de poder feminino, como todos os símbolos culturais, mais um que as crianças brincam e pelo jeito sempre brincaram, para conhecerem, para brincarem de antecipar, para sentirem um pouco de poder que sabem bem que ainda não possuem.

O nome do jogo, Tchan ou Trem maluco, é somente um detalhe, a prática com suas palmas, o jogo com o ritmo, a pequena demonstração do poder nos quadris e o riso que isso provoca, é o que importa para as pequenas, que em meados do século XX ou no início do XXI, continuam a brincar com os símbolos femininos de poder.

Outro ponto percebido é a transformação dos sonhos com a influência da mídia, temos mesmo a impressão que todos os pequenos querem ser modelos ou atores, ou jogadores de futebol, que num futuro próximo teremos o risco de não encontrarmos médicos ou dentistas... Contudo durante a pesquisa percebi que nem todas as crianças entrevistadas pensavam assim, ou este não era o sonho principal, queriam ser modelos e veterinárias, ou atrizes e pediatras. Os meninos não gostavam muito de falar sobre um futuro tão distante para eles, preferiam não falar, porém as meninas todas tinham sonhos além das “panelinhas”, longe da “casinha”, e, do lado feminino de “ser” restavam profissões que “cuidavam”, como veterinárias ou pediatras... Sonhos bem longe das câmaras-holofotes mas muito próximo do que “maternidade” significa simbolicamente: “cuidar”.

### **Conclusão:**

Depois de muitas angústias podemos concluir que não são as brincadeiras que imitam os meios de comunicação, mas estes meios usam elementos que servem bem as estruturas tradicionais de brincadeiras.

Há mesmo universos de consumo em todos estes desenhos, filmes, músicas, mas nem todos os pequenos se importam de estar ou não com este universo completo, o brincar é que importa. Muitas vezes, é o confeccionar, como é o caso dos beyblades.

Quando os meios de comunicação usam elementos que não servem às brincadeiras, não são caricaturáveis, dicotômicos, capazes de serem construídos e divertidos, então, esta mídia não estará mais tão presente no jogo. Algumas vezes estará com um nome atual, mas é um jogo bem antigo, como uma trocinha de uma rua que brincava de polícia e ladrão (jogo citado como *Polícia* por Florestan Fernandes nos anos 1940/50) mas este jogo se chamava FBI. Ora, se chama FBI, mas é o velho jogo de polícia e ladrão, jogo que os pequenos oscilam de papéis entre o “bem” e o “mal”, que ora são polícias e ora são “ladrões”, que ora correm e ora tentam pegar. Não importa que nome tenha e de onde venha, importa esta velha estrutura que vem bem antes da mídia surgir com toda sua força.

Outro ponto observado é que os jogos e games perdiam espaço para o grupo, mães relataram que seus filhos abandonavam os jogos para irem brincar quando os amigos chamavam, ao mesmo tempo em que “games” era um assunto entre alguns grupos, era também algo que ficava em segundo lugar, já que estar em grupo era o mais importante e brincar com este grupo também, todavia brincar de várias coisas e não apenas com o jogo eletrônico, ou seja, não apenas *uma* forma de brincar.

A mídia estava presente nas brincadeiras, mas não era a mídia que as conduzia e sim a necessidade da criança de brincar.

A mídia influenciava jogos tradicionais e ditava novos nomes para eles, mas se estes nomes não estivessem ali os jogos teriam os nomes que as crianças quisessem, ou que já tiveram em tempos de outrora.

O bafo – bater figurinhas para disputá-las – estava agora com os nomes dos desenhos que as figurinhas representavam, mas estava ali, entre os pequenos deste início de século XXI como esteve um dia entre os pequenos de meados do século XX. O que perder e ganhar disputando algo de imenso valor entre seus pares representa - algumas figurinhas são raras ou não - continua valendo, o nome, se *digimon*, se bafo, é um detalhe.

A bola que tentava ser “pedalada” como “pedalam” os craques na TV estava ali, mas quando não existia TV a bola esteve também!!

A varinha de Harry Potter esteve entre alguns jogos da pesquisa, mas sempre a magia esteve entre alguns jogos dos pequenos de outrora... Os símbolos de poder, a fantasia deste poder, a autonomia, tudo isso esteve entre os pequenos, fazendo-os sonharem, saírem e voltarem fortalecidos para seu cotidiano. Não importava de que manifestação cultural viesse o jogo que os grupos brincavam, queriam apenas brincar.

Brincar: que é trocar, aprender a ter autonomia, ganhar forças, superar medos, discutir e trocar com os grupos, reavaliar ações, refletir e imitar a realidade, para quiçá, um dia, transformá-la.

Os jogos vinham com a necessidade lúdica que os grupos infantis sentiam no momento: se brincavam de Power Rangers talvez precisassem se sentir mais fortes e poderosos.

Todavia, esta influência que se via nos jogos não seria prejudicial para outros fatores das vidas das crianças?

Esta influência que parecia tão ruim e que poderia retirar a criatividade das crianças parecia desaparecer quando estavam em grupo para brincar, encontrar acordos para as regras destes jogos e brincadeiras as preocupavam e ocupavam seus tempos.

Além disso, observei vários jogos incríveis foram vistos inventados pelas crianças, jogos como Monstro ou Bruxa, por exemplo, eram preferidos pelas crianças menores que moravam no prédio... Brincadeira com o porteiro do prédio sem ele sequer perceber e que as crianças diziam que tinham que fugir do “olhar” do porteiro senão seriam petrificadas. Elas seriam petrificados como os gregos foram com o olhar da Medusa, porém, no prédio, o poder da Medusa era menor já que podia ser desfeito quando um amigo “salvava” o outro. A criatividade deste e de outros jogos vem demonstrar que a mídia influenciava a criança sim, mas não chegava a destruir sua imaginação.

Podemos concluir então que a mídia está ali mas nenhuma criança troca algo dela por seus pares que brincam tão próximo, pares com cheiros, lágrimas, risos, abraços e surpresas reais.

A criança brinca com elementos da mídia como sempre brincou com os demais elementos culturais: brinca com símbolos, valores, imita o cotidiano, coloca emoções nele, conhece sua cultura sempre com um único objetivo: diversão. Manter a diversão, buscá-la, é o que a criança se esforça para fazer, deste modo, ela usa elementos de seleção antes de seus jogos para manter os times “equilibrados” e assim garantir o fator surpresa neles; para se divertir usa o diálogo, a comunicação e prova para nós: brincar, com pião de cabaça ou *beyblade*, será sempre algo da especialidade delas.

Brincar de luta, de trocar figurinhas ou roupas de bonecas, de girar ao corpo ou alguma coisa... são velhos suportes lúdicos com nomes que mudam com a mídia. Observamos assim, que com grande mídia ou não, com televisão ou não, os velhos jogos estarão sempre onde estiverem grupos infantis.

## REFERÊNCIAS

---

- <sup>1</sup> CUNHA, Camila Tenório. Traços da cultura infantil: um estudo com crianças que brincam livremente. Campinas, Faculdade de Educação, UNICAMP, 2005.
- <sup>2</sup> Seguiremos a definição de “trocinha” usada por Florestan Fernandes como sendo grupos de crianças vizinhas que se encontram para brincar com uma certa “disciplina”, regularidade. “Folclore e Mudança Social na cidade de São Paulo”, Florestan Fernandes, 2ª. Edição revisada pelo autor, Petrópolis, editora Vozes, 1979.
- <sup>3</sup> KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação. 10ª. Edição, Petrópolis, editora Vozes, 2003.
- <sup>4</sup> BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. 4ª. Edição. São Paulo, Cortez editora, 2001.
- <sup>5</sup> BROUGÈRE, Gilles. Brinquedos e Companhia. 1ª. Edição, São Paulo, Cortez editora, 2004.
- <sup>6</sup> ELIAS, Norbert. A Teoria Simbólica. Oeiras, Celta Editora, 1994. O autor fala sobre uma teia e que a fantasia seria a beirada desta teia, porém, a pessoa ainda estaria na teia, consciente do que se passa no seu centro, fantasiar para o autor, no caso da normalidade, não é sair da realidade, apenas manter distância segura.
- <sup>7</sup> ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. A busca da Excitação. Lisboa, Difel editora, 1992.
- <sup>8</sup> JONES, Gerard. Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasias, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo, Conrad editora. 2004.
- <sup>9</sup> Opus cit.
- <sup>10</sup> BROUGÈRE, Gilles. Brinquedos e Companhia. São Paulo, Cortez editora, 2004.
- <sup>11</sup> FERNANDES, Florestan. Folclore e Mudança Social na cidade de São Paulo. Petrópolis, editora Vozes, 1979.

AUTORA: Camila Tenório Cunha

ENDEREÇO: Rua dos Lilases, número 77, Jardim das Indústrias, São José dos Campos, SP. CEP 12240-110.

Telefone: 12-3934-8528// 9127-1893

e-mail: cacatc2003@gmail.com