

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE PSICOLOGIA



AMANDA FERNANDES SILVA

**A Infância e o Brincar na Contemporaneidade: Riscos e Possibilidades Pela Perspectiva Psicanalítica**

UBERLÂNDIA

2020

**AMANDA FERNANDES SILVA**

**A Infância e o Brincar na Contemporaneidade: Riscos e Possibilidades Pela Perspectiva  
Psicanalítica**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Psicologia.

Orientador: João Luiz Leitão Paravidini.

UBERLÂNDIA

2020

**AMANDA FERNANDES SILVA**

**A Infância e o Brincar na Contemporaneidade: Riscos e Possibilidades**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Psicologia da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Psicologia.

Orientador: João Luiz Leitão Paravidini.

Uberlândia, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2020.

Banca examinadora:

---

**Prof. João Luiz Leitão Paravidini (orientador)**  
Universidade Federal de Uberlândia

---

**Examinador 1**  
Universidade Federal de Uberlândia

---

**Examinador 2**  
Universidade Federal de Uberlândia

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente gostaria de agradecer aos meus pais pela oportunidade da vida e tudo o que me deram que foi necessário e crucial para que eu conseguisse chegar aonde estou hoje. Todo o amor, suporte, paciência, incentivo, ensinamentos, entre tantas outras coisas que compuseram o caminho que trilhei até aqui. Gostaria de agradecer aos meus irmãos pelo suporte, cuidado e incentivo que me deram desde o começo que fizeram total diferença para que eu conseguisse viver e fechar mais um ciclo da minha vida.

Ao meu noivo e sua família, obrigada por todo o apoio, força, compreensão e diversos outros aspectos que me ajudaram em diversos momentos desta etapa da vida e que tanto me ajudou a conquistar tudo o que tenho conquistado. As minhas amigas e amigos, agradeço a companhia, parceria, apoio, carinho e muitas outras coisas criadas nesses anos vividos e compartilhados, todas as trocas que foram essenciais nesta trajetória.

Por último e destaque, agradeço a todos professores e professoras que compartilharam comigo diferentes momentos da minha formação desde o início. Agradeço a dedicação, suporte, paciência e tudo o que me foi ensinado que criou o caminho para conquistar o que estou conseguindo hoje.

Ao meu orientador e professor, João, agradeço a experiência vivida e todo o aprendizado adquirido, seja na sala de aula, no estágio, na pesquisa e na construção deste trabalho. Todas as reflexões e conhecimentos compartilhados neste período foram essenciais para a minha formação e para o caminho que continuarei trilhando na psicologia.

## RESUMO

A infância, primeira fase do desenvolvimento do ser humano, é caracterizada por diversos acontecimentos que marcam de forma significativa o processo de constituição do psiquismo, e entre estes acontecimentos encontra-se o brincar. Esta etapa da vida no contexto atual tem sido atravessada de forma significativa pela tecnologia, caracterizando-se assim uma nova relação entre a criança, o brincar e o mundo, tendo, como possíveis consequências, mudanças no processo de constituição do sujeito e no brincar atual que devem ser refletidas. Neste estudo visa-se compreender como aspectos do atual momento sócio-histórico-cultural estão influenciando o processo de constituição dos sujeitos, suas relações e o brincar contemporâneo pensando sobre a forte presença da tecnologia nesta fase da vida e suas consequências. O método que será utilizado para a realização deste estudo será o levantamento bibliográfico relacionado ao tema da primeira infância, psicanálise, brincar, contemporaneidade e tecnologia. Fontes diversas acerca deste tema estão sendo consultadas com o intuito de subsidiar a reflexão e discussão que ocorrerá a partir da teoria psicanalítica. Os principais aspectos teóricos que embasaram este estudo foram o processo de subjetivação do sujeito, a formação do eu, brincar e inserção da criança no mundo simbólico, relação intrafamiliar e seus impactos nos processos da criança. Tendo como base estes aspectos, foi possível compreender de forma mais profunda o processo de constituição do sujeito, a importância da relação da mesma com o outro que introduza no mundo simbólico e o cuidado que se faz cada dia mais necessário em relação a criança e seu contato com o mundo, principalmente na relação geradora de impasses com o mundo virtual e tecnologia, sendo que o desenvolvimento desta questão e suas consequências são pontos a serem questionados e estudados no decorrer dos próximos anos, onde será possível observar e compreender de forma mais clara, as consequências da infância vivida nos dias atuais.

Palavras-chave: Primeira Infância; Tecnologia; Brincar; Desenvolvimento.

### **ABSTRACT**

Childhood, the first stage of human development, is characterized by several events that significantly mark the beginning of the process of psyche constitution, within these events, it has playing. This stage of life in the current context has been significantly crossed by technology, thus characterizing a new relationship between the child, the play and the world, resulting in changes at the process of constitution of the subject and the current play that must be reflected. This study aims to understand how aspects of the current socio-historical-cultural moment are influencing the process of constitution of the subjects, their relationships and contemporary play, thinking about the strong presence of technology in this phase of life and its consequences. The method that will be used to carry out this study will be the bibliographic survey related to the theme of early childhood, psychoanalysis, playing, contemporaneity, and technology. Various sources on this topic are being consulted in order to support the reflection and this discussion that will occur from the psychoanalytic theory. The main theoretical aspects that supported this study were the subjectification process of the subject, the formation of the self, playing and insertion of the child in the symbolic world, intra-family relationship and its impacts on the child's processes. Based on these aspects, it was possible to understand in a deeper way the process of constitution of the subject, the importance of its relation with the other that it introduces in the symbolic world and the care that is increasingly necessary in relation to the child and his contact with the world, especially in the worrying relationship with the virtual world and technology, in which the development of this issue and its consequences are points to be questioned and studied over the next few years, where it will be possible to observe and understand more clearly, the consequences of childhood experienced today.

**Keywords:** Early Childhood; Technology; Play; Development.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2 MÉTODO .....</b>	<b>12</b>
<b>3 INFÂNCIA E FAMÍLIA .....</b>	<b>13</b>
3.1 INFÂNCIA E CONSTITUIÇÃO DO SUJEITO .....	17
<b>4 BRINCAR.....</b>	<b>19</b>
4.1 BRINCAR E BRINQUEDO .....	30
<b>5 INFÂNCIA ATUAL, TECNOLOGIA E O BRINCAR CONTEMPORÂNEO .....</b>	<b>32</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>40</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A infância, primeira fase do desenvolvimento do ser humano, é caracterizada por diversos acontecimentos que marcam de forma significativa o processo de constituição do psiquismo, ou seja, o surgimento de um sujeito. No decorrer da história, a infância foi construída e vivenciada de diferentes formas a partir das características específicas de cada contexto sócio-histórico-cultural. O momento atual é denominado, por alguns estudiosos, de hipermodernidade, em cujas marcas fundamentais se definem pelo processo desestabilizador da globalização, por uma alta cobrança sobre os indivíduos para serem eficazes e por bases emocionais precárias (Charles & Lipovetsky, 2004).

Ao nos depararmos com a realidade atual, diversas reflexões substanciais se fazem presente e, como nos traz Paravidini et al. (2019), qual cenário, situação estamos lidando? Como abordado por Montes (2012 como citado por Paravidini et al., 2019, p. 2) as questões emergem de um ritmo de vida cada vez mais acelerado, que invade as relações, o processo de simbolização e subjetivação, movendo os sujeitos para a ilusão da não existência de um limite (da eficácia) e o esvaziamento de si, algo que parece contraditório ao pensarmos em todas as possibilidades de relações e acessibilidades criadas hoje. No entanto, isso nos faz questionar o que se tem feito ou acontecido para chegarmos a esta profunda perda de sentido vivenciada atualmente, principalmente por aquelas crianças que cada vez mais chegam na clínica esvaziadas de uma movimentação para o mundo, para o brincar, para a criação, em que o esvaziamento de si se apresenta em seu corpo desabonado do simbólico, e seu eu enclausurado em armadilha narcísica do eu ideal, ou seja, sem a possibilidade de se tornar um Eu a partir do outro que surge da inserção do mundo simbólico, ou seja, da separação que o coloca em uma posição de incompletude, de ser faltante e não ideal. Como muito bem nos traz os autores, com o mercado como regulador da vida, do tempo, do espaço e das relações, se torna possível pensar



na ideia de um “autismo induzido” (Paravidini et al.,2019, p. 2), ou seja, de uma desconexão do mundo, do outro, uma introjeção em si, um desamparo social que nos faz pensar se esta seria a nova forma de viver a infância e as relações com o outro/Outro. <sup>1</sup>

A infância dos dias atuais, inserida em um contexto sócio-histórico-cultural específico, é permeada por diferentes aspectos que influenciam, de forma significativa e única, o processo de constituição do sujeito. A tecnologia tem sido um dos fatores que mais vem influenciando a vida de todos, em especial, a vida das crianças. Estas passaram a se relacionar com a tecnologia marcadas pelo profundo fascínio por esses novos objetos e o afastamento de outras formas de conexão, como por exemplo, o mundo do brincar.

As relações entre a criança-mundo e criança-família passam por mudanças que emergem na atualidade e se torna fundamental conhecê-las para então pensar na família e suas relações atuais, Birman (2007). A nova dinâmica social e econômica da família respinga em todos os vínculos que esta possui com outras instituições, como por exemplo, a escola, que passa então a dividir de forma quase que igualitária o cuidado com a criança. Para além dos aspectos sociais e econômicos da nova família, a inserção de tecnologias no contexto familiar, respigam também, nas relações intrafamiliares entre os pais, pais e crianças, e claro, crianças e mundo, incrementando assim as mudanças nas dinâmicas familiares. Como aborda Silva (2017):

A rede de informações é um recurso extremamente potente e transformou as comunicações interpessoais, a começar pelas famílias, desde a inserção do rádio e da

---

<sup>1</sup> “outro escrito em minúsculo, entendido como semelhante, que é o pequeno outro, isto é, aquele que vejo em minha frente e a partir dele eu me constituo como imagem.” (Moreira, 2017, p.10)  
“...Outro vem escrito em maiúsculo, por ser o Outro da linguagem, ordenador da ordem simbólica que, em primeiro momento, é encarnado pelos pais como o Outro do Amor, no caso, a mãe, e o Outro da Lei, no caso, o pai.” (Moreira, 2017, p.11)

TV e, posteriormente, a invenção do computador e da internet, principalmente a partir do surgimento das redes sociais virtuais. (Silva, 2017, p.19).

A relação de aproximação entre os entes familiares foi modificada. No entanto, é a base, ou seja, é o suporte que dá a sustentação para um bom desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos adolescentes e para gerar um ambiente e que os problemas e os conflitos da adolescência sejam tratados de forma aberta e saudável (Silva, 2017).

Sabe-se que a relação dos pais com o bebê e, por conseguinte, com a criança, seja a partir da fala, do toque, do cuidado, entre outras formas, é de extrema importância para o processo de constituição do sujeito, processo este que vai permitindo à criança vivências que a ajudem a simbolizar suas experiências, como por exemplo, a brincadeira.

No brincar, a criança reproduz situações, papéis, fantasias, significa suas experiências na criação de uma história, de um brinquedo, em desenhos e muitas outras formas. No entanto, atualmente, o brincar também vem sendo atravessado de maneira significativa pela tecnologia. Muitas vezes se troca o brincar pelo uso de novos objetos disponíveis no mercado que, segundo Baptista e Jerusalinsky (2017), se interpõe na relação com o outro em uma ideia de economia da relação, onde se evita o trabalho de se relacionar com o outro e de lidar com todo o mal-estar e equívocos que podem surgir desta relação. Além disso, elas apontam para a questão de que os bebês, quando expostos a esses novos objetos que surgem com a ideia de serem eficazes para o cuidado, podem ser privados da construção de um sujeito mediada pela metáfora transmitida na relação com o Outro, e vivem esta construção a partir desses objetos oferecidos. A partir disto, Jerusalinsky (2015) ressalta que:

Essa questão se relança mais adiante, quando as crianças ficam na posição de espectadoras do que os brinquedos fazem – brinquedos que falam, riem e se mexem sozinhos. Ora, brincar é constituinte do sujeito na infância justamente porque implica a

possibilidade para a criança de apoiar o seu fantasiar em objetos concretos, mas o que ocorre quando fazemos das crianças espectadoras, em lugar de autoras do que se passa em uma cena com os brinquedos que transcorre em suspensão do brincar? (Jerusalinsky, 2015, p. 16).

Por meio de uma observação pessoal, questiono se o brincar das crianças, o movimento de exploração do mundo a partir do movimento das brincadeiras, vem sendo trocado por objetos eletrônicos, onde o corpo neste processo não é utilizado como um meio essencial de exploração e conhecimento do mundo. Assim, as crianças passam de uma relação de exploração com seus corpos para uma apatia e sedentarismo, trazendo também consequências para o seu desenvolvimento, consequências essas que a psicanálise propõe pensar sobre, principalmente dos profissionais da psicologia.

Nesta nova relação das crianças com a tecnologia e os efeitos disto no brincar atual, fica clara a importância de se pensar sobre a consequência do uso excessivo, ainda na primeira infância, pensando sobre como o desenvolvimento destas crianças está ocorrendo e principalmente como a relação com o outro/Outro está se dando ao estarem tão ligada com as tecnologias e afastadas do mundo do brincar. Assim, Fernandes et al. (2018), ao tratarem sobre a relação humana e sua grande importância para o desenvolvimento da criança, escrevem que:

Uma consequência dessa premissa inicial é que todo tipo de relação da criança com o mundo, para ser positiva e favorecer seu desenvolvimento global, precisa passar em alguma instância, pelas relações humanas que a envolvem e que começam a desenvolver com as pessoas da família com quem convive. A relação da criança com o corpo, com os objetos e com os seus semelhantes, está em todos os aspectos, sob esse envoltório maior de um mundo de desejo, de olhar, de palavra, dessa dependência inicial do humano a outro humano, e do espelho das ações dos outros à nossa volta, e

que irá marcar as relações humanas, o início da sociabilização (Fernandes et al., 2018, p. 2).

A partir disso, trata-se de reconhecer a importância da relação desse outro que toca, que cuida e sustenta esse sujeito em constituição e o brincar que se faz essencial neste processo. Dentro deste novo contexto sócio-histórico-cultural, surge a necessidade de se pensar sobre os seus reflexos nas particularidades da relação entre esse sujeito em constituição e o Outro, bem como está se dando o processo do brincar no mundo das crianças, sendo estes os principais objetos de estudo deste trabalho. Para tanto, tem-se em vista a compreensão da relação excessiva das crianças, ainda na primeira infância, com as tecnologias e as possíveis consequências na relação do brincar, questionando sobre os efeitos deste fenômeno no processo de constituição do ser humano e de interação com o mundo.

## **2 MÉTODO**

O método utilizado para a realização deste estudo foi o levantamento bibliográfico relacionado ao tema da primeira infância, psicanálise, brincar, contemporaneidade e tecnologia. Fontes diversas acerca destes temas foram encontradas na base de dados do Google Acadêmico e outras fontes virtuais, tendo como critério de exclusão, a não abordagem de alguns dos temas relacionados ou abordá-los por meio de uma outra perspectiva teórica. Todas elas foram consultadas com o intuito de subsidiar a reflexão e discussão sobre o tema, que aconteceram sob a perspectiva psicanalítica.

Ao discutir sobre o método da pesquisa psicanalítica, Rosa e Domingues (2010, p. 183) apontam que “os fundamentos teóricos, metodológicos e éticos da psicanálise pretendem ultrapassar a dicotomia indivíduo sociedade e as hipóteses de influência mútua”. Desde o surgimento da psicanálise muito vem se discutindo acerca do uso desta teoria em um contexto fora do qual foi criada, a clínica. A compreensão de fenômenos sociais a partir da psicanálise

é compreendida como uma “clínica extensa” ou “clínica em extensão”, que se referem então as pesquisas que têm como seu objeto, a cultura, a sociedade, o trabalho, instituições, ou seja, os múltiplos campos em que habita o humano e que então se faz possível uma compreensão psicanalítica (Herrmann, 2004 como citado em Tavares & Hashimoto, 2013, p. 170).

Segundo Rosa e Domingues (2010), o pesquisador, ao entrar em contato com o texto a ser estudado, deve orientar sua análise pela escuta e transferência instrumentalizada. Esta escuta se assemelha à que ocorre na clínica, tendo como base a teoria psicanalítica e ao invés da fala, o texto escrito. Neste caso, a transferência é utilizada como instrumento para a produção do estudo, especificamente do texto metapsicológico (Caon, 1994 como citado em Rosa & Domingues, 2010, p. 185).

Ao adotar a pesquisa psicanalítica como método deste estudo, busca-se uma compreensão mais subjetiva acerca do processo de constituição do sujeito, a presença e importância do brincar para o mesmo e influência de aspectos sociais, em especial a tecnologia, nos processos mencionados, fazendo uma interface entre aspectos individuais e sociais.

### **3 INFÂNCIA E FAMÍLIA**

Estudar a infância requer o estudo do processo histórico desta etapa da vida, que ao longo da história da humanidade foi assumindo diferentes características e diferentes espaços dentro da sociedade. Como traz Bernartt (2016, p. 1), “A criança como indivíduo percorreu a história recebendo diferentes tratamentos em função das diferentes relações que foram estabelecendo”. É a partir desta perspectiva que se faz necessário começar pelo estudo histórico da infância.

No início da civilização humana, poucas são as referências que se tem em relação à infância, e os estudos existentes mostram o alto índice de mortalidade infantil na antiguidade, seja devido às condições extremamente precárias ou até mesmo pela opção dos chamados

chefes de família, que detinham um poder em relação à decisão de se manter uma gravidez ou até mesmo de deixar a criança viva. No entanto, durante o período Medieval, como traz Bernartt (2016), muitas dessas práticas sofreram mudanças devido à moral estóica e cristã, tendo nesse período um aumento do número de crianças nas famílias, ao mesmo tempo em que a mortalidade infantil ainda era um problema devido às condições precárias da vida. De acordo com Ariés (1981), na Idade Média a infância não possuía uma divisão clara em relação a vida adulta, as crianças eram consideradas “mini adultos” e logo que alcançavam o mínimo de independência, já começavam a participar de forma mais ativa das atividades adultas. Percebe-se então a falta de um espaço definido da infância nessa sociedade, que só na modernidade é que alcança um lugar de maior reconhecimento.

Conforme Araújo (2007 como citado em Bernartt, 2016, p. 3), no Renascimento, período inicial da modernidade, a razão humana passou a se sobressair em relação a fé divina, e agora o homem se torna o centro do mundo, passando a ser responsável pelo seu destino. É a partir disto que a criança e a infância ganham destaque na sociedade, pois a criança passa a ser considerada como um indivíduo que possui grande importância na sociedade ao poder ser educada com base no futuro desejado para humanidade. A infância se liga agora diretamente com a criança, passando a ser estudada com o intuito de compreendê-la e educá-la.

De acordo com Machado (2017), na modernidade, a família se fecha para uma estrutura nuclear, onde os laços passam a se dar de maneira mais íntima baseados em um amor, pelo qual as crianças terão que ser obedientes ao mesmo tempo em que terão que se libertar da família para atender as expectativas futuras de seus pais. Segundo Machado (2017, p. 5), “dessa maneira, a infância torna suportável a insatisfação constituinte do sujeito moderno, que por mais que fracasse, encontra na criança um herdeiro de seus anseios na promessa de que mesmos serão satisfeitos”.

No Brasil, a concepção inicial de infância se ligava diretamente com as ideias que os colonizadores possuíam e traziam para o Brasil, juntamente com hábitos e costumes. Já desde o começo da história, esse período da vida foi marcado por condições precárias e uma grande desigualdade social, principalmente no que diz respeito ao trabalho, o que fez com que aos poucos, a situação das crianças fosse se tornando uma preocupação cada vez maior, se tornando mais visível com o fortalecimento da sociedade industrial, que marca a inclusão das crianças nas fazer políticas públicas do governo, como traz Bernartt (2016).

No entanto, como destaca Qualiatto e Paravidini (2018, p. 3) as medidas criadas pelos governos voltadas para as crianças consideradas fora da norma, ou seja, as marginalizadas, eram “especificamente, as estratégias de normalização social pelos mecanismos de controle visavam também apagar marcas de uma história de intensa segregação social e racial, alcançando a tão idealizada modernidade aos moldes internacionais”. Ainda de acordo com esses autores, as ações voltadas para as crianças marginalizadas tinham o ideal de as proteger de perigos que as colocavam em risco, da mesma forma proteger os outros destas crianças que, no imaginário social, podiam e ainda podem ser perigosas. Sendo que é, a partir desta premissa, que muitas medidas e ações continuam no movimento de exclusão e segregação delas.

Compreende-se que a infância foi passando por diferentes mudanças que se relacionam com as características específicas de cada momento sócio-histórico-cultural, bem como a família e como esta se relaciona com a criança. No entanto, independente do período histórico, as relações humanas estiveram presentes e são elas que dão à criança a oportunidade de se tornar um sujeito. A família e suas relações com a criança é o primeiro contexto de relacionamento desta, sendo que este também passa por mudanças decorrentes do processo histórico, tendo hoje características específicas que a diferenciam de relações de outros tempos. Segundo Negreiros e Féres-Carneiro (2004), a família contemporânea se caracteriza da seguinte maneira:

No “modelo novo” de família, as fronteiras de identidades entre os dois sexos são fluidas e permeáveis, com possibilidades plurais de representação: mulher oficial de forças armadas, homem dono-de-casa, mãe e pai solteiros, mulher chefe de família, casais homossexuais masculinos ou femininos, parceiros masculinos mais jovens, casal sem filhos por opção, produção independente, bebê de proveta e demais possibilidades que a evolução científica permite ou está em vias de possibilitar, tal como a discutida clonagem humana. (Negreiros & Féres-Carneiro, 2004, p. 39).

A família contemporânea, como é possível observar no trecho acima, se caracteriza por uma quebra nos limites até então estabelecidos para homens e mulheres. Se antes os homens eram responsáveis exclusivamente pela parte econômica da casa, e as mulheres por cuidar casa e dos filhos, hoje as mulheres também participam da economia da casa e o homem no cuidado da casa e dos filhos. Para Monteiro (2001) e Souza (1994) como citado em Gomes e Rezende (2004, p. 120), “Se de um lado, exigências sociais operam pulverizando a figura do provedor, de outro, as famílias buscam a se organizar, formando casais de dupla renda ou de dupla carreira. Emerge então nova figura paterna, não mais ancorada no poder econômico”.

São muitos os fatores que contribuíram para o surgimento da família moderna no Brasil. Negreiros e Féres-Carneiro (2004) trazem o crescimento da economia que possibilita uma maior mobilidade social, a inserção da mulher no mercado de trabalho e a crescente escolaridade; os avanços da medicina que permitem maior controle da reprodução; o questionamento da ideia do poder do homem como único provedor, que faz com que essa ideia perca espaço na sociedade; a rapidez da transmissão de informações através da informatização e dos meios de comunicação de massa ; mudanças jurídicas que garantem direitos à mulher; progressos científicos e tecnológicos que juntamente com todos esses fatores citados, começam a trazer grandes mudanças sociais e principalmente dentro do contexto familiar.



Além de todos esses aspectos mencionados, que trazem mudanças no âmbito social, a tecnologia se torna um dos principais marcos da contemporaneidade, trazendo grandes mudanças também em todos os espaços, seja na relação entre pessoas, na forma de lidar com o mundo, principalmente no processo de ser humano e na sua constituição que é o que será trabalhado daqui em diante

### **3.1 Infância e constituição do sujeito**

Compreende-se que a constituição do eu se dá a partir da relação com o Outro, ou seja, é a partir da relação que o bebê estabelece com o Outro, que em um primeiro momento se faz representar pelos pais, que ele se constitui como sujeito. É nessa relação, baseada na linguagem, que se transmite e apresenta para o bebê o mundo e os aspectos simbólicos que o constitui. Essas primeiras relações estabelecidas na primeira infância são consideradas primordiais, pois permitem que a criança vá internalizando e dando significado às suas experiências e, a partir disto, se constituindo enquanto sujeito. Em um primeiro momento, o bebê, ao vivenciar uma condição de desamparo fundamental, ou seja, uma condição de total dependência em relação à figura materna, necessita deste outro/Outro para cuidar de si e para sustentar toda a tensão que surge deste desamparo. É nesta relação com o Outro que aos poucos o bebê vai conseguindo apreender meios que o ajudam a dar nome para suas experiências, sejam elas por exemplo, a fome que sente, a dor, o prazer, e, a partir disto, se constituindo enquanto sujeito de um psiquismo e com uma história singular. Como diz Julieta Jerusalinsky (2015):

Não nascemos apropriados do nosso corpo. Esta é uma operação que pode se constituir ou fracassar. Não está garantido estabelecer um funcionamento corporal no qual a organização dos ritmos – de sono-vigília, fome-saciedade, movimento-repouso, entre tantos outros funcionamentos implicados na circulação de objetos pulsionais como olhar, voz, respiração, fezes – diga respeito ao prazer e desprazer de um sujeito, na

medida em que as funções instintivas claudicaram na espécie humana. (Jerusalinsky, 2015, p. 7).

Como aborda Bernardino (2008), o bebê quando nasce ainda não é um sujeito consolidado, mas sim uma possibilidade, e é a relação com o Outro que irá dar ao bebê a possibilidade de se tornar um sujeito, ao receber o significante do Outro, passando pelo corpo, e imprimindo sua marca de desejo. Sendo assim, o bebê quando nasce possui algumas pré-condições para a entrada no campo Simbólico, ou seja, para o nascimento de um sujeito psíquico, mas é na relação com o Outro, marcada pelo desejo deste, que se dá o nascimento do sujeito psíquico.

A família e as relações que esta estabelece com a criança possuem um papel fundamental na constituição do sujeito como já foi destacado anteriormente, sendo ela o primeiro ciclo responsável pela transmissão da cultura. Jerusalinsky (2015) sinaliza a importância da função materna como sendo esta a principal agente que, na relação com o bebê, instaura o processo e subjetivação do corpo, na medida em que busca uma ação específica que possa tirar o bebê do estado de desamparo. É nessa relação que a mãe vai emprestando suas representações para o bebê para que ele possa então constituir algum saber de si.

No entanto, a família hoje possui dentro de suas relações a forte presença da tecnologia e aparelhos digitais que começam a tomar um grande espaço dentro dessas relações. Como traz Bernardino (2008):

A família passa a dividir com as instituições para a primeira infância, com a internet e com a televisão, as várias representações do Outro na vida atual dos bebês e das crianças pequenas. O ambiente familiar, antes prevalentemente marcado pelas palavras, torna-se hoje cada vez mais um lugar de fabricação de imagens: celular, câmera digital. (Bernardino, 2008, p. 5).

A criança hoje em dia nasce em um ambiente marcado pelo excesso de objetos eletrônicos, brinquedos, roupas, entre outros elementos que surgem em decorrência da lógica do consumismo, mas principalmente no intuito de suprir a mínima falta que se possa imaginar ter, evitando ao máximo a condição de castração, como nos trazem Paravidini et al. (2008). Além disso eles trazem que:

Este modo de subjetivação atual que traz em si estes ideais subjetivantes (narcísicos, hedonistas) nesta perspectiva macro (histórico-social e cultural) em sua dialética com o estado originário, nos faz pensar em uma frouxidão da relação simbólica originária, que tem oscilado e vacilado (Paravidini et al., 2008, pp. 217-218).

É pensando nesta nova forma de subjetivação, que surge desse novo contexto rodeado pela tecnologia, por elementos da contemporaneidade, suas consequências e marcas, que se faz necessário pensar sobre como está acontecendo esta subjetivação e as relações que estão se dando, principalmente entre a criança e o mundo, destacando aqui, a sua relação com o mundo por meio do brincar.

#### **4 BRINCAR**

O brincar acompanha a história da humanidade há séculos. Durante diversos momentos históricos ele esteve presente nas relações das crianças com o mundo, sendo que o brincar permite a criança estar no mundo e significar este em si. De acordo com Alves e Sommerhalder (2007), a infância e o brincar são unidos de forma extremamente significativa. As brincadeiras e os jogos são atividades naturais, próprias da infância, ou seja, o brincar é um processo e comportamento natural da criança. Daí a ideia de que o brincar se constitui num espaço aprendizagem e desenvolvimento infantis. O processo do brincar é estudado por diversos autores dentro da psicanálise. Diferentes estudos foram feitos com o intuito de compreender

este processo e o espaço que ele ocupa no processo de subjetivação da criança. De acordo com Mrech (2002):

O brincar da criança não é apenas um ato espontâneo de um determinado momento. Ele traz a história de cada criança, revelando quais foram os efeitos de linguagem e da fala em cada sujeito, sob a forma de um circuito transferencial específico.

Como abordado por Bertoldo e Ruschel (2000, p. 7), “brincar não significa simplesmente recrear-se, isto porque é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo”.

A vida possui uma representação dentro de cada sujeito, representação essa possível a partir do mundo simbólico que constitui o ser humano, ou seja, a partir da linguagem. Corsino (2009, p. 29) argumenta que é “a presença da linguagem que pode garantir a vida, a troca de experiências, a construção de uma história coletiva, a comunicação, a criação de novos sentidos sobre as coisas, sobre o mundo e sobre si mesmo”. E, como discutido anteriormente, são nas relações que a criança se insere no mundo simbólico e se torna Eu.

De acordo com Vieira e Sperb (2007), a representação da vida é uma narrativa, sendo esta uma ferramenta a qual utilizamos para organizar nossas experiências advindas do contato com o mundo, e assim, cada sujeito possui a sua narrativa, começando na infância com o brincar. Ainda de acordo com esses autores:

[...] através da construção de imagens e narrativas, a criança procura organizar o fluxo de acontecimentos em termos de uma experiência que faça, para ela, algum sentido, isto de maneira que ela possa reagir a esta experiência e participar, de algum modo, na construção de sua própria vida. (Vieira & Sperb, 2007, p. 10).

Ao se considerar o brincar como o começo de uma narrativa singular de cada criança, sendo ele de suma importância para o seu desenvolvimento e processo de subjetivação, faz-se

necessário repensar a concepção de que o brincar é uma atividade voltada apenas para a diversão, trazendo como consequência deste raciocínio o não reconhecimento da sua importância para o desenvolvimento do sujeito. É pensando nisso que Schwartz (1998 como citado por Alves & Sommerhalder, 2007, p. 2), aponta que o brincar é considerado uma atividade muito séria para a criança, onde a criação é um dos elementos constantes no brincar, tal como enfatiza Winnicott (1985, p. 163), ao dizer que o brincar “[...] é a prova mais evidente e constante da capacidade criadora”.

O brincar marca uma possibilidade de ser outro, de viver em outro espaço, outro tempo, em outro personagem. É entrar no mundo do faz-de-conta, da criação, sendo essa a essência do brincar, como traz Schwartz (1998 como citada por Alves & Sommerhalder, 2007). Pensando ainda no brincar, Santa Roza (1997 como citada por Alves & Sommerhalder, 2007, p. 2) considera que ele é imaginação, na sua literalidade, é a representação da realidade, a criação de uma realidade fictícia

O brincar se constitui então como parte fundamental do desenvolvimento integral da criança, como nos traz Bertoldo e Ruschel (2000). Ainda de acordo com estas autoras, “a partir do brincar ela constrói os conhecimentos através dos papéis que representa, amplia ao mesmo tempo dois vocabulários - o linguístico e o psicomotor - além do ajustamento afetivo emocional que atinge na representação desses papéis” (Bertoldo & Ruschel, 2000, p. 7).

O brincar e o desenvolvimento que ele traz para a criança a prepara para a vida, como um sujeito que se coloca atuante na vida, assimilando por meio da brincadeira o mundo que a cerca, a cultura do meio que vive, se integra a ela fortalecendo-se como um ser social (Bertoldo & Ruschel, 2000).

Na psicanálise, de acordo com Maranhão e Vieira (2017), o brincar é considerado uma produção poética que possibilita a ordenação das coisas do mundo por meio de diversos significantes do sujeito e dos outros, esses outros que se relacionam com este sujeito/criança. A

fantasia, fortemente presente no brincar e na infância, pertence ao campo da palavra e da linguagem no processo de constituição do sujeito, sendo muito significativa para a formação da imagem corporal do bebê, além de ser apoio a sustentação da ausência do outro, trazendo assim alguma satisfação à criança.

Para Lacan, como abordado por Pisetta (2017), a constituição do sujeito se dá pela sua inserção na linguagem, ou seja, no campo simbólico. A dimensão simbólica da criança se faz possível então pela relação primária que dará sustentação ao seu imaginário, estruturando uma experiência que mais tarde será demarcada como real, sendo no brincar que a criança poderá criar e vivenciar este seu mundo simbólico. A apropriação da linguagem pela criança a coloca numa posição criativa, insere-a no mundo simbólico, constituindo-se um sujeito. “Sua fantasia dá andamento ao desenvolvimento de capacidades, dá colorido a seus sentidos, a seu olhar e encontra nos objetos à disposição no mundo as imagens que ela internaliza, já expressão de seu ser de sujeito” (Pisetta, 2017, p. 6). De acordo com esta autora:

A palavra e seus destinos, presente na enunciação, encontram, no brinquedo e na fantasia que o alimenta, as marcas da cultura em suas múltiplas reviravoltas culturais. Sujeito e objeto enodados na cultura estão desenhados no brincar de uma criança. É também esse apelo ao Outro que se apresenta no brincar, que se construiu a partir da alternância entre uma presença e uma ausência, está mais radical. (Pisetta, 2017, p. 7).

O brincar está intimamente ligado com o processo de subjetivação do sujeito. A criança quando nasce, ainda atrelada à mãe, precisa da separação para dar seguimento ao seu processo de se tornar eu. As primeiras brincadeiras entram nesse momento quando começam a se constituir a edificação da imagem de corpo, a noção de um corpo próprio, seja ao brincar com seu corpo, lençol, entre outras coisas. Segundo Baleeiro (2007, p. 3), “as primeiras funções do brincar estão, portanto, ligadas à edificação do corpo, superfície sem volume, sem solução de continuidade, sem buracos”. De acordo com Maranhão e Vieira (2017), ao pensar na presença

do brincar no processo de constituição do sujeito, este, além de ser um caminho de significação do mundo para a criança ainda bem pequena, possui um papel muito importante no processo de separação desta com o outro e o corpo deste outro. Este momento requer que a criança seja capaz de representar essa ausência, sendo o brincar um ato em que a criança utiliza recursos psíquicos constituídos em outros momentos no intuito de investir em outros objetos que lhe possam satisfazer. Assim o brincar prenuncia, opera e evidencia as marcas do processo de separação em questão.

O nascimento de cada criança representa o nascimento de um novo mundo. Gradualmente, a ideia de que o mundo é anterior a existência deste sujeito vem surgindo, e com ela a angústia e ansiedade. No entanto, o sentimento de que o mundo foi criado pessoalmente não desaparece, e isso se faz possível devido ao poder o que o nascimento e a primeira mamada teórica<sup>2</sup> trazem. Apesar disto, a criança pode criar recursos que a ajudarão a melhor lidar com estes sentimentos que surgem durante o processo de percepção do mundo externo. Ademais, Belo e Scodeler (2013), esclarecem:

Tal recurso é a capacidade de brincar, que se constitui a partir da criação de objetos transicionais e a experiência de fenômenos transicionais. (Belo & Scodeler, 2013, p. 14).

A partir desta ideia compreende-se que o brincar possibilita a criação de objetos que se tornarão suporte para a criança no processo de separação da figura materna e conhecimento do mundo externo, possibilitando que ela passe pelo processo de transição entre uma posição de total dependência da figura materna para uma certa independência da mesma, sustentando toda a angústia e ansiedade que surgem com este momento.

---

<sup>2</sup> A primeira mamada teórica é o conjunto das primeiras mamadas relacionadas ao momento inaugural de amamentação e não pode ser confundida com a primeira mamada concreta e pontual. Esse momento inaugural de amamentação é extremamente importante para o processo de amadurecimento do indivíduo, já que estabelece desde o princípio qual será o padrão de relação entre o bebê e sua mãe, determinante, portanto, para a relação futura com a realidade externa, já que sua mãe é a primeira representante do que futuramente será denominado de não-eu. (Dias, 2015, p. 6).

Os autores Belo e Scodeler (2013) consideram que é na experiência do brincar que o sujeito consegue, a cada novo contato com a experiência, abrir espaço para o surgimento de novas possibilidades e resoluções para antigas questões. O brincar espontâneo da criança surge de forma livre e vai se reinventando durante a vida sem obrigatoriedade, repleto de sentido, onde a criança pode expressar as suas fantasias e desejos de forma simbólica, traz o faz-de-conta que introduz no simbólico, aspectos do mundo externo.

O brincar tem um espaço e um lugar, não sendo nem dentro nem fora. É um espaço do fazer, não é pensar ou desejar controlar as coisas de fora, é fazer. Este é um espaço potencial entre mãe e bebê que vai depender das experiências de vida em relação à mãe ou à figura materna, onde esse espaço se contrasta com o mundo interno (dentro) e o concreto, externo (fora), em que se faz possível o espaço de criação. Winnicott (1975) ainda traz que o brincar é universal, é da própria saúde, facilita o crescimento, se relaciona com a continuidade do ser e o surgimento do ser, levando a relacionamentos grupais e uma forma de comunicação na psicoterapia. Entre o brincar da criança e de outras pessoas surgem possibilidades muito enriquecedoras. O brincar não está determinado ao espaço de fora ou ao espaço de dentro na teoria winnicottiana, como afirma Franco (2003), mas sim em um espaço potencial, que se forma então entre a mãe e o bebê.

De acordo com Belo e Scodeler (2013), ao estudarem a obra de Winnicott, destacam que o brincar ou o jogar possuem a mesma função de integrar, de dar sentido a partes dissociadas da natureza humana, ou seja, o dentro e o fora, o mundo externo e o mundo interno, a razão e o afeto.

O brincar possui um grande destaque na teoria winnicottiana por ser compreendido como a forma possível da parte criativa do sujeito ser acessada, ou seja, a manifestação de todas as partes do eu. É no brincar que o sujeito vai poder construir e descobrir seu próprio self, ou seja, a noção de ser um singular, um Eu diferente dos outros, ao permitir a presença dos contrastes,



das associações de partes que estavam dissociadas e inserção do simbólico, da parte então mais criativa do eu. Na análise o trabalho de construir e descobrir seu próprio eu só é possível no ambiente onde o brincar é permitido e vivido tanto pelo paciente quanto pelo analista.

No trabalho de busca pelo próprio eu, aquele que busca através de suas produções e atos segue por um caminho onde a sua criatividade não é totalmente manifesta ou potencializada, pois é preciso de um momento de uma não intencionalidade, de um estado de interação livre e de um momento de personalidade não integrada. E é nesse momento a criatividade aparece e pode então encontrar o caminho de descoberta do eu. O brincar da criança produz o domínio sobre sua experiência, permitindo a passagem de uma posição passiva para uma ativa, como já dito anteriormente, bem como controle do corpo, e com estes aspectos, a obtenção de prazer. Além disso, o brincar é um tratamento do trauma, ao possibilitar a construção de uma realidade psíquica (Pisetta, 2017), é a possibilidade de elaboração das questões traumáticas, de ressignificação das mesmas por meio da construção simbólica.

O brincar tal como concebido por Winnicott dialoga com o conceito de transicionalidade, sendo este campo intermediário situado entre o polo da realidade psíquica e o polo da realidade externa, como nos traz Freud de forma polarizada. No entanto, o campo da transicionalidade é uma área de transição da experiência humana, onde vão existir objetos denominados então de objetos de transicionalidade, estes que não compõem o corpo do bebê, mas também não são totalmente reconhecidos como realidade externa.

Como aborda Franco (2003), no campo da transicionalidade está presente a capacidade do bebê de perceber e aceitar a realidade externa, começando pela ilusão do bebê de ser onipotente e criador do mundo. Depois, este bebê passa pelo sensível processo de desilusão em relação a ideia de onipotência até chegar a uma certa aceitação da realidade externa construída pelo social. Ainda de acordo com esta autora:

A experiência com pacientes e consigo mesmo indica que pouco adianta adaptar-se de modo submisso ao mundo socialmente construído e não ter o desfrute de viver. O brincar criativo é um modo de se enfrentar com a realidade que valoriza esta alegria de estar vivo. Frente a um cansaço de sujeição, o brincar com a realidade se apresenta como a possibilidade de criar, de colocar um tom pessoal na experiência, de rearranjar campos. Não apenas desmontar a pretensão narcísica, mas impregnar a realidade com o desejo. (Franco, 2003, p. 13).

Se faz necessário destacar aqui a ideia de impregnar a realidade com o desejo, como abordado acima. O ato de impregnar a realidade, ou seja, esse mundo externo, surge com o transbordar da imaginação, da criação simbólica e do desejo. É um ato de fazer transpor para a realidade o que de mais rico que emerge do simbólico por meio do movimento do brincar, colocando no mundo um pouco de si, um pouco do seu imaginário e mundo simbólico. Esse movimento se difere do que se tem visto na infância atual, aqui retomando a proposição quanto ao esvaziamento de si abordado no começo deste trabalho. Atualmente, este movimento de impregnar um pouco a realidade com o desejo, com este mundo simbólico, tem dado mostras de suas limitações. Pelo contrário, tem sido mais difícil a criação do mundo simbólico e tingi-lo com o desejo do indivíduo, quando não recorrendo-se ao Google.

O brincar está presente em todos os momentos da vida, mas ao focar na infância, é nesse brincar que a criança vai criar saberes sobre o mundo que o cerca e sobre si própria através das suas experiências de experimentar, descobrir, redescobrir, criar e recriar, sendo esse movimento do brincar que vai permitindo a criança se movimentar para o mundo e para o seu mundo. Levin (1997 como citado por Alves & Sommenhalder, 2007, p. 3), compreende:

o ato de brincar como um espelho simbólico, e não apenas imaginário, a partir do qual é possível transformar o pequeno em grande, o grande em pequeno, a criança em adulto,

o adulto em criança, os pais em crianças e as crianças em pais, o traumático em dramático, o sofrimento corporal em cena de ficção, etc.

Todas essas ideias trabalhadas pelo autor trazem de forma mais explícita a potência criativa simbólica do brincar, o ato lúdico que permite a criança viver o processo de subjetivação, ou seja, no processo de se tornar um sujeito imerso no simbólico.

De acordo com Franco (2003, p. 4), “O brincar facilita a comunicação consigo e com os outros, propiciando experiências inéditas de desintegração e integração do paciente”. Pensando nisso, o brincar facilita a comunicação consigo por ser então uma forma de se comunicar com sua história, e permitir que sua parte mais criativa e de sua essência tenham ali espaço, bem como permitir uma comunicação com o mundo que o cerca, permitindo então conhecer, introduzir e simbolizar esta nova realidade de uma forma mais integrada. Sendo assim, o trabalho da análise deve poder sustentar a experiência criativa do paciente, dentro de uma continuidade de espaço-tempo, construído transferencialmente, fundando a partir deste processo uma nova forma de viver.

Winnicott, na obra “O brincar e a realidade” (1975), se volta para a relação entre o brincar e a psicoterapia. Esta se constitui em duas áreas possíveis, a do paciente e do terapeuta, onde a psicoterapia cuida de duas pessoas que brincam juntas e, caso isso não seja possível no começo, volta-se o trabalho para trazer o paciente a um estado em que o brincar seja possível, ou seja, uma relação criativa possa se estabelecer com o mundo.

Para Mrech (2002), o brincar entra no espaço terapêutico como uma forma da criança revelar seus conflitos, de uma forma parecida como os adultos revelariam no ato da fala, porém tendo o brincar uma singularidade típica. De acordo com Flesher (2012) e Jerusalinsky (2004) como citado por Maranhão e Vieira (2017), o brincar possibilita que a criança traga e fale sobre o seu sofrimento, circulando nesse primeiro momento entre os seus significantes e os dos seus pais, para então emergir um sujeito inserido no campo do real, simbólico e imaginário. Ainda

de acordo com esses autores, o sujeito procura ser reconhecido a partir de sua fala, de sua narrativa. É pensando nisso que, ao refletir sobre a psicoterapia infantil, faz-se necessário convidar a criança para viver o seu processo do brincar e da sua fala, momento este desafiador perante àquelas crianças que aparentemente não brincam, mas vão nos contando de outra forma como estão se estruturando.

Ainda pensando na relação entre a psicoterapia e o brincar, Mrech (2002) ainda afirma que é apenas no brincar que a criança e o adulto deixam fluir uma criação espontânea, em que somente a partir disto se torna possível uma comunicação não direta, esta que pertence a psicopatologia ou a um extremo de maturidade. No processo psicoterápico, de busca do eu, algumas condições se fazem necessárias, se se quer obter sucesso nesta busca. Essas condições se relacionam com a criatividade, e é no brincar, e somente no brincar, que a criança ou o adulto pode ser criativo e usar sua personalidade integral e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu. Ao começar a pensar na relação da criança com o brincar e surgimento do eu, Borba (2009), traz que:

O brincar abre para a criança múltiplas janelas de interpretação, compreensão e ação sobre a realidade. Nele, as coisas podem ser outras, o mundo vira do avesso, de ponta-cabeça, permitindo à criança se descolar da realidade imediata e transitar por outros tempos e lugares, inventar e realizar ações/interações com a ajuda de gestos, expressões e palavras, ser autora de suas histórias e ser outros, muitos outros: pai, mãe, cavaleiro, bruxo, fada, príncipe, sapo, cachorro, trem, condutor, guerreiro, super-herói... São tantas possibilidades quanto é permitido que as crianças imaginem e ajam guiadas pela imaginação, pelos significados criados, combinados e partilhados com os parceiros de brincadeira. Sendo esses outros, definindo outros tempos, lugares e relações, as crianças aprendem a olhar e compreender o mundo e a si mesmas de outras perspectivas (Borba, 2009).

Para Jerusalinsky (2004, como citada em Maranhão & Vieira, 2017, p. 5), no processo de psicoterapia com a criança,

[...] o analista encarna essa posição de alguém suficiente que oferece à criança uma trajetória simbólica com a qual lida com sua insuficiência, abrindo espaço e dando tempo para que as fantasias inconscientes apareçam e a criança possa trabalhar sua fantasmática na brincadeira.

Ainda sobre o assunto, os autores Vieira e Sperb (2007) apontam que

[...] o momento do brincar em psicoterapia é um momento de construção de um texto sobre a própria vida, seja este texto produzido através da linguagem ou da imagem. O terapeuta é o ouvinte e o interlocutor, aquele que ao mesmo tempo escuta e que interpela a criança autora de seu texto.

O trabalho do psicanalista neste momento vai ser de então o de possibilitar um ambiente onde o brincar se torne possível. De tal modo, o brincar aqui não se dá apenas como um pré-condição analítica, ou como a sua finalidade, o meio ou objetivo deste processo, mas sobretudo por ser terapêutico em si mesmo ao preservar e permitir no indivíduo aquilo que lhe é autenticamente seu (Belo & Scodeler, 2013). A relação analista-paciente se torna um espaço potencial, ao ser um espaço onde o brincar está presente, ou seja, um espaço-tempo teatral, onde não há mais uma distinção clara sobre o que está dentro ou o que está de fora, se transformando então em um espaço para criar ou recriar a transicionalidade infantil.

Nos estudos de Winnicott sobre a sessão psicanalítica e sobre o processo do brincar, este traz uma aproximação entre os dois conteúdos ao afirmar que a sessão psicanalítica acontece e é possível em duas áreas do brincar, a do paciente e do analista. Caso ainda não seja possível para o paciente o brincar, este então se torna o foco primordial do trabalho, ou seja, ajudá-lo a

sair da posição do que não brinca para a posição do que brinca, não se restringindo apenas as crianças, mas estendendo aos adultos também (Franco, 2003).

Como abordado por Schmidt e Nunes (2014), o brincar é reconhecido como um aspecto extremamente importante no processo analítico infantil ao ser uma forma de conhecer e compreender a realidade psíquica da criança, bem como auxiliar na resolução de conflitos daquele que está vivenciando o processo terapêutico, sendo também a porta de entrada do mundo externo para o campo simbólico.

#### **4.1 Brincar e Brinquedo**

As reflexões sobre o brincar são acompanhadas pelas reflexões e questionamentos sobre os brinquedos. Para muitos o brincar existe a partir dos brinquedos, para outros os brinquedos existem a partir do brincar. No entanto, para além disto, sabemos que a relação entre brincar e brinquedo é muito significativa e por isso se deve a importância de pensar sobre esta relação.

O brinquedo também possui uma história, e como assevera Cairolí (2010), ainda no seu surgimento, estes possuíam um caráter mais artesanal. Com o passar do tempo e o avanço do processo de industrialização mundial, eles foram adquirindo características industriais, como por exemplo o uso do plástico ao invés da madeira ou argila. Neste momento, os brinquedos, ainda produzidos com os materiais mais artesanais, possibilitavam uma maior relação dos pais com seus filhos, pois possuíam uma possibilidade de criação maior do que os brinquedos mais industrializados que limitam mais essa capacidade criadora e, por conseguinte, uma relação mais rica e participativa dos pais.

Atualmente, os brinquedos oferecidos ao público infantil costumam ser descartáveis e rapidamente tornam-se obsoletos, sendo substituídos por outros mais modernos. Assim, tem-se uma abundância de novos brinquedos e tecnologias que iludem as crianças a um consumo exacerbado, com a ideia de ser necessário ter sempre o último brinquedo lançado. Além desses

brinquedos atuais possuem uma potência criadora menor do que brinquedos mais antigos, outra questão que surge nos dias de hoje é a forte presença dos aparelhos tecnológicos que vem trazendo as crianças para um uso em massa, sendo eles: televisão, videogame, tablet, celular, entre outros. A forte presença desses aparelhos retira das crianças, e do seu dia a dia, o movimento fortemente presente no brincar livre. E como traz Cairoli (2010), as crianças são convocadas a não se movimentarem e se apagarem diante das telas.

De acordo com Bertoldo e Ruschel (2000), ao estudarem as obras de Benjamin, o brinquedo desde sua origem foi um objeto criado pelos adultos para uma criança, acreditando-se que o conteúdo do brinquedo é que determinava as brincadeiras das mesmas, sendo que na verdade são as crianças que determinam este conteúdo imaginário e simbólico. Como abordado por Corsino (2009), esses objetos que atravessam o brincar das crianças podem já estar designados a uma função de brinquedos, ou podem se tornar brinquedos nas mãos das crianças, ganhando novos significados e funções, sendo esta uma atividade extremamente rica no mundo simbólico. Pois, ainda de acordo com esta autora, qualquer objeto ou “coisa” é virado e revirado nas mãos das crianças, ganhados novos significados que farão parte daquele brincar em particular. É a partir desta questão que os brinquedos atuais vem sendo alvo de constantes questionamentos, onde compreende-se que quanto mais atraentes e prontos forem estes objetos-brinquedos, mais distantes estarão do seu valor como instrumento e suporte do brincar, desviando-se assim do brincar vivo.

Ao pensar nos brinquedos como suporte do brincar, os autores Maranhão e Vieira (2017) afirmam que os brinquedos, sendo compreendidos aqui como recursos lúdicos, são objetos que dão suporte ao imaginário, estabelecendo uma ponte entre o real e o simbólico, ligados pela fantasia, auxiliando a entrada do sujeito criança na estrutura significante. Diferentemente do que temos visto, não se faz necessário ter um brinquedo muito elaborado para que a criança possa brincar. Alves e Sommenhalder (2007) nos traz que o corpo é o nosso primeiro e mais

versátil brinquedo, criando diversas possibilidades para entrar em contato com tudo o que o mundo apresenta para a criança, as cores, os sons, os toques, texturas, gostos e tudo mais que constitui o mundo que a criança está inserida.

A constituição do sujeito perpassa pela construção da imagem corporal, onde o bebê passa a conhecer o que é seu e o que é ele, sendo que, como abordado por Cairoli (2010), é pelo olhar e discurso do Outro que o bebê toma para si e como si mesmo essa imagem corporal, sustentada pelo simbólico, que também é introduzida pelo brincar com o próprio corpo.

Partindo desta reflexão quanto à relação do corpo e o novo brinquedo, Estigarribia (2018, p. 19) pontua que:

o que aparece enquanto questão, é que atualmente o brinquedo é quem passa a ocupar o lugar de sujeito e a criança acaba se tornando objeto passivo, pois, eles são prontos e não permitem a criança criar, explorar, descobrir, acaba limitando o simbólico e o imaginário da criança.

Após a reflexão das ideias apresentadas, é importante destacar que o brincar da criança não acontece exclusivamente com a presença de um brinquedo. É a criança quem vai determinar o que usar, criar e transformar na sua brincadeira e não o contrário, e isso só é possível com a abertura de um espaço que a possibilita criar e que a coloca em uma posição ativa. Deve-se pensar cuidadosamente nos brinquedos colocados nas mãos das crianças hoje, sendo necessário reconhecer quais possibilidades de criação e de movimento que este objeto oferecerá à criança, e não quais possibilidades de movimento criativo este brinquedo excluirá dela.

## **5 INFÂNCIA ATUAL, TECNOLOGIA E O BRINCAR CONTEMPORÂNEO**



No ritmo da contemporaneidade, os pais ficam cada vez mais tempo fora de casa devido ao trabalho. As crianças começam a entrar em uma rotina composta por diversas atividades desde muito pequenas, tendo seus horários preenchidos com o que, de acordo com a lógica atual, se prepararão para serem adultos bem sucedidos. Além destas atividades pré-estabelecidas, os aparelhos eletrônicos entram cada vez mais cedo e ficam cada vez mais tempo presentes na rotina diária das crianças. Muitas vezes eles entram como uma alternativa para passarem o tempo e para que os próprios pais consigam fazer suas atividades (Assemany, 2016). O processo de se tornar mães e pais começa a ter interferências logo cedo do mundo extrafamiliar, e assim, como traz Santos e Caporal (2018):

Quando o bebê começa a engatinhar, balbuciar algumas palavras um período que seria muito rico para a vivência da parentalidade, estamos vendo que os bebês com um ano e meses já entrando na escola, pois a rotina dos pais não permite esse tempo (Santos & Caporal, 2018, p. 5).

De acordo com Meira (1997), como citado em Klug (2015), as crianças passam a ocupar um espaço onde se tornam adultos precoces, neste mundo globalizado onde já precisam desde pequenas seguir uma expectativa de eficiência, competitividade, entre outras exigências atinentes à lógica do desempenho. Nesse ponto é que surge o questionamento em relação ao modo que está se dando a infância em nossos dias, qual o espaço que as relações com o outro/Outro e a brincadeira, processo essencial na constituição do campo simbólico. A não permissividade à falta, à frustração, à superficialidade das relações trazem consequências para “[...] o sujeito contemporâneo, um mal-estar, um estado de precariedade interna e de grande fragilidade e insegurança”, como abordam Paravidini et al. (2008, p. 203). Além disso, o excesso de imagens e a falta das palavras, como traz Meira (1997), sinaliza para uma precarização da construção imaginária infantil, em que as crianças, cercadas de imagens sobre o que são e o que devem ser, acabam buscando nessas mesmas imagens possibilidades de

caminhos a seguir. Nesse aspecto, elas deixam de impregnar a realidade com o desejo (Franco, 2003), tornando-se este um aspecto preocupante de adaptação passivisante.

Pensando nestes aspectos, vemos que a criança, ao voltar seu brincar por meio de aparelhos eletrônicos, tira seu corpo, sua possibilidade imaginativa de criação, a relação entre ela e o Outro, e a ligação entre todos esses elementos, para se entregar a um brincar virtual. Nele seu corpo é tirado de cena, assim como sua possibilidade imaginativa e a relação com o Outro que a traz e a toca para o despertar no campo simbólico. Segundo Schreiner (2016):

Essas experiências e vivências infantis que se estruturam nessas condições contemporâneas digitais desenvolvem-se diferente no que em qualquer época, trazendo o fascínio e o amor por estruturar-se de forma lúdica, onde a criança se transforma numa “máquina” apática, transportando sintomas e transtornos que se manifestam de maneira agressiva num mundo real. Esse universo cultural, próprio aos humanos, estende ainda mais essa variabilidade dos espaços e das temporalidades culturais. Cada novo sistema de comunicação modifica o sistema das proximidades práticas humanas, como o olhar, o abraço, a instauração de um eu para o bebê (Schreiner, 2016, pp. 9-10).

As consequências desse uso muito precoce ainda estão sendo estudadas. Até o momento, o que os estudiosas, como Jerusalinsky (2015) e Schreiner (2016), têm chamado a atenção é para a perda significativa do contato com o mundo externo devido à falta de interações que os aparelhos eletrônicos não possibilitam como objetos de consumo; para a superficialidade das relações, a falta de um contato e de uma verdadeira relação entre as crianças e aqueles com os quais ela se relaciona; para a falta de palavras devido ao excesso de imagens e a pobreza de um sistema simbólico que se torna rico na relação com o Outro que possibilita e prepara a criança a se tornar sujeito, enriquecido de afeto, de uma linguagem que o permita estar no mundo e com ele se relacionar de forma mais saudável, seja mediante bons momentos ou os de frustração. Todos estes aspectos são pontos tensionais que surgem de uma

preocupação com a constituição dos sujeitos inseridos neste contexto da contemporaneidade, da pós-modernidade, marcado pelo consumo, pelo excesso de informações, pela competitividade, pelo trabalho desmesurado, pelas tecnologias e pela forma como as relações estão se dando, sendo essa uma das maiores preocupações devido à importância e necessidade do Outro para se tornar um eu.

De forma insofismável, o brincar atual que vem sendo atravessado pela presença dos aparelhos eletrônicos, o que faz surgir a seguinte questão: os jogos virtuais podem ser considerados como uma brincadeira? No estudo de Fanti (2017), é trabalhada a ideia de que o jogar é diferente do brincar. A principal diferença concerne ao fato de que o jogo é estritamente regido por regras, e isso tem como consequências o empobrecimento da fantasia e da criatividade presentes na brincadeira. O fazer que ali se apresenta já é dado, limitando assim a possibilidade do diverso ou múltiplo. E isso se apresenta de modo bem diferente no brincar, ou seja, o brincar possui uma liberdade maior, um desenrolar livre, que possibilita o uso da criatividade e a expressão livre, a criação e reinvenção do que é dado.

O aumento do uso de aparelhos eletrônicos pelas crianças tem ocupado mais tempo do que o brincar livre, e isso como já dito anteriormente, tira o corpo de cena, bem como tira deste momento, a criança e a sua espontaneidade. Como aponta Fanti (2017, p. 2), “é este corpo simbólico e imaginário que pode apresentar problemas, tais como a sensação de desapropriação da sua imagem corporal, alterações na percepção espacial e temporal”. O excesso de imagens, ao qual a criança é exposta, bem como a velocidade que se sucede essas cenas, seja de desenhos ou jogos, não deixa espaço nem para a reflexão ou questionamentos sobre o que foi visto, somente uma absorção que a deixa apática frente a esses aparelhos. Ainda sobre este corpo e o brincar criativo que ajuda a lidar com as angústias que o compõem, Meira (2003 como citado por Fanti, 2017), afirma que o uso abusivo dos jogos virtuais traz dificuldades no que diz

respeito a imagem corporal simbólica, bem como outras dificuldades para lidar com as angústias que se veem impossibilitadas de serem expressas como é feito no brincar de faz-de-conta.

Outro aspecto a ser questionados nos jogos virtuais é a ilusão da não falta, da continuidade da onipotência, onde tudo pode ser feito, tudo por ser reajustado e nunca se teria falta alguma. Trata-se aqui de uma obtusa negação da falta. Diferentemente do brincar livre, onde as crianças, nesse brincar, têm as possibilidades de recriarem situações e trabalharem com ressignificação da falta constituinte da experiência humana. De acordo com Fanti (2017, p. 4):

No brincar representacional, a criança é convocada a agir como sujeito de desejo, inventando cenários, representando situações do cotidiano, reinventando novas funções para objetos através da sua criatividade, enfim cria-se um espaço que é gerador de desejo, pois há falta e esta é preenchida pelo pensamento criativo e a fantasia na imaginação infantil.

Na prática clínica infantil atual, cada vez mais se tem deparado com casos que nos mostram um específico processo de subjetivação contemporânea, um subjetivar que marca uma ausência de sentido, ausência de uma subjetivação simbolicamente rica. Como nos traz Paravidini et al. (2019, p. 2) “as crianças de nosso tempo nos têm chegado em situações de desamparo, apresentando como sintoma: agitação motora, falta de limites e dificuldade de separação”. Além disso, o que chama a atenção é a diversidade de lugares onde se observa tais aspectos, desde espaços voltados para bebês até crianças maiores.

Como refletem os referidos autores, a contemporaneidade configurada pelo capitalismo moderno induz um ritmo acelerado à vida, aos processos, encurtam a experiência de tempo e espaço que, conseqüentemente, impactam no processo de subjetivação dos sujeitos mergulhados em um mundo da compulsão e o esvaziamento entristecido dos sujeitos. É neste contexto que o trabalho da psicologia e da psicanálise possibilita o resgate do simbólico, de uma outra possibilidade de ser, de se relacionar com o mundo e consigo mesmo, através das

intervenções terapêuticas, muito do que já vem sendo vivenciado por nós que vemos a possibilidade de um renascimento ou criação. Aqui me recordo de uma paciente, com a qual tive a oportunidade inesquecível de vivenciar este processo de renascimento no mundo simbólico. Uma criança que chega até nós até então, sem a riqueza de uma construção simbólico-imaginária, e que passa aos poucos a construir conosco nos atendimentos, momentos de criação, de brincadeiras, de vínculo. Pudemos experimentar então o começo do movimento de colocar um pouco mais de si no mundo, de se enriquecer e pelo brincar criar uma outra possibilidade de ser e viver a sua história. Ao contrário do processo de esvaziamento de si, foi possível observar o enriquecimento de si e o fortalecimento do seu desejo como sujeito.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os questionamentos sobre a infância vivida atualmente surgiram com o contato e a observação de espaços e momentos em que crianças estavam presentes, como por exemplo, encontros de família, sala de espera de consultórios médicos, restaurantes e vários outros espaços. Com frequência comecei a observar a similaridade entre as crianças, tablets, celulares, entre outros aparelhos eletrônicos que passaram a estar sempre presentes nas mãos delas, e assim, passaram para uma posição de presença e ausência com o olhar fixo, cabeça voltada para baixo, sentadas em algum lugar onde ficavam por horas sem nenhum outro movimento, a não ser dos olhos assistindo a tela.

Primeiro veio o estranhamento em relação às experiências que já vivi, em que as crianças quando estavam presentes, se faziam presentes, seja no barulho que produziam enquanto corriam, no espaço que transformavam enquanto mexiam nos objetos, no toque quando esbarravam em outras pessoas, entre outros tantos movimentos. A partir disto, a curiosidade de entender as mudanças que estavam acontecendo e as consequências e possibilidades desta forte relação entre infância e tecnologia foram as bases para este estudo.

Após compreender de forma mais profunda o processo de constituição do sujeito, os acontecimentos da primeira infância, a relação com o outro, com o mundo e o processo de brincar inseridos no contexto atual, percebo que esta etapa da vida tem sofrido perdas significativas, como por exemplo, a perda do contato com o outro, este outro que pode ser a família, o mundo, entre outras coisas, sendo estes os principais riscos desta relação.

Acredito que a infância atual tem perdido e sofrido com o que de mais interessante e marcante ela possui, o encher-se do mundo e o mundo de si. O esvaziamento da infância atual, seja em relação ao mundo simbólico, a potência criativa e o movimento são aspectos que suscitam grandes reflexões, estas possíveis de serem objeto de estudos de futuros trabalhos que visam compreender de forma mais profunda este fenômeno que nos afeta e que trará, como temos observado, consequências que chegarão até nós na clínica, podendo ser na forma queixas, como por exemplo, atraso no desenvolvimento, na fala, no processo de aprendizagem, dificuldades nas relações, limites, entre várias outras possibilidades.

No entanto, além destes riscos possíveis, o contexto da pandemia nos suscitou outras reflexões sobre esta relação entre infância e tecnologia, família e tecnologia e sociedade e tecnologia, sendo os aparelhos tecnológicos a possibilidade de contato com o mundo para além de nossas casas. Aqui surge então as alternativas possíveis criadas pela tecnologia, possibilitando uma aproximação maior quando não é possível os corpos estarem juntos, ir para outro lugar, conhecer e ouvir, mesmo quando não é possível o corpo estar. No entanto, todas essas possibilidades são alternativas quando a presença não é possível, sendo que os aspectos que surgem e só são possíveis na relação de toque com o outro são essenciais e insubstituíveis a nós.

A partir de todas estas ideias discutidas, vejo que se tem muito o que descobrir sobre esta relação estabelecida entre as crianças e o mundo da tecnologia, tendo como foco todas as

questões que surgem, principalmente no cuidado com o movimento tão caro que é o de inundar o mundo com o simbólico, o de brincar, o movimento de transpor a realidade que não é único da infância, mas de todos nós, sujeitos mergulhados nas possibilidades do mundo do simbólico.

## REFERÊNCIAS

- Alves, F. D., & Sommerhalder, A. (2007). O brincar: linguagem da infância, língua do infantil. *Motriz. Journal of Physical Education. UNESP*, 12(2), 125-132.
- Ariés, P. (1981). *História social da Criança e da Família*. 2. ed. LTC.
- Assemany, N. M. (2016). Superestimulação na infância: uma questão contemporânea. *Cadernos de psicanálise*, 38(34), 231-243.  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-62952016000100012](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-62952016000100012).
- Baleeiro, M. C. (2007). Brincar: aquém e além do carretel. *Cogito*, 8, 15-19.  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-94792007000100003](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-94792007000100003).
- Baptista, A. & Jerusalinsky, J. (2017). *Intoxicações eletrônica: o sujeito na era das relações digitais*. Agalma.
- Belo, F., & Scodeler, K. (2013). A importância do brincar em Winnicott e Schiller. *Tempo psicanalítico*, 45(1), 91-101. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tpsi/v45n1/v45n1a07.pdf>
- Bernardino, L. M. F. (2008). Da representação plural do Outro na primeira infância e suas consequências. *Proceedings of the 7th Formação de Profissionais e a Criança-Sujeito*.
- Bernartt, R. M. (2016). *A infância a partir de um olhar sócio-histórico*.
- Bertoldo, J. V., & Ruschel, M. A. D. M. (2000). Jogo, brinquedo e brincadeira: uma revisão conceitual. *Labrinjo*. s/d.  
<http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/37/Etapa%203/e3t1.pdf>
- Birman, J. (2007). Laços e desenlaces na contemporaneidade. *Jornal de psicanálise*, 40(72), 47-62.



<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/jp/v40n72/v40n72a04.pdf>

Borba, A. M. (2009). A brincadeira como experiência de cultura. In: *O cotidiano na Educação Infantil*. Boletim 23, 46-54.

<http://www.escolasapereira.com.br/arquivos/175810Cotidiano.pdf#page=46>.

Cairolí, P. (2010). A criança e o brincar na contemporaneidade. *Revista de Psicologia da IMED*, 2(1), 340-348. <https://seer.imed.edu.br/index.php/revistapsico/article/view/45>.

Charles, S., & Lipovetsky, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. Barcarolla.

Corsino, P. (2009). Linguagem na Educação Infantil: as brincadeiras com as palavras e as palavras como brincadeiras. In: *O cotidiano na Educação Infantil*, 28-45.

<http://www.escolasapereira.com.br/arquivos/175810Cotidiano.pdf>.

Dias, F. C. (2015). O conceito de saúde nos estágios primitivos da teoria do processo de amadurecimento de Winnicott: a dependência absoluta. *Winnicott ePrints. Revista Internacional de Psicanálise Winnicottiana*, 10(2).

<http://revistas.dwee.com.br/index.php/We-Prints/article/view/173>.

Estigarribia, F. A. (2018). O brincar e a interferência da tecnologia. (Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Psicologia), Universidade Regional do Noroeste do estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ, Ijuí.

<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/5841>

Fanti, C. (2017). *Os Jogos Virtuais na Infância e o brincar na Clínica Psicanalítica*. [http://www3.fe.usp.br/secoes/inst/novo/agenda\\_eventos/inscricoes/PDF\\_SWF/36592.doc](http://www3.fe.usp.br/secoes/inst/novo/agenda_eventos/inscricoes/PDF_SWF/36592.doc).

- Fernandes, C. M., Eisenstein, E., & Silva, E. J. C. (2018). A criança de 0 a 3 anos e o mundo digital. *EsseMundoDigital*. [https://essemundodigital.com.br/\\_files/200000251-75f6276e9c/A%20CRIAN%C3%87A%20DE%200%20A%203%20ANOS%20E%20O%20MUNDO%20DIGITAL.pdf](https://essemundodigital.com.br/_files/200000251-75f6276e9c/A%20CRIAN%C3%87A%20DE%200%20A%203%20ANOS%20E%20O%20MUNDO%20DIGITAL.pdf).
- Franco, S. D. G. (2003). O brincar e a experiência analítica. *Ágora: estudos em teoria psicanalítica*, 6(1), 45-59. <http://www.scielo.br/pdf/agora/v6n1/v6n1a03.pdf>
- Gomes, A. J. D. S., & Resende, V. D. R. (2004). O pai presente: o desvelar da paternidade em uma família contemporânea. *Psicologia: teoria e pesquisa*, 20(2), 119-125.
- Jerusalinsky, J. (2015). *A criança em constituição na era das relações virtuais (parte 2)*. Estadão.
- Klug, L. K. (2015). *Infância virtual*. (Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Psicologia), Universidade Regional do Noroeste do estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ, Ijuí. <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/3438/Let%c3%adcia%20Kronbauer%20Klug.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Machado, A. P. (2017). O pequeno príncipe e o pequeno executivo: considerações sobre a infância contemporânea. *CES Psicologia*, 10(2), 116-125.
- Maranhão, J. H., & Vieira, C. A. L. (2017). Brincar como linguagem da criança: contribuições contemporâneas. *Revista Psicologia*, 8(2), 27-33. [http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/27970/1/2017\\_art\\_jhmaranhaocalvieira.pdf](http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/27970/1/2017_art_jhmaranhaocalvieira.pdf).
- Meira, A. M. (1997). Palavras Mágicas: As crianças de hoje. *Revista da APPOA*, (13).
- Moreira, A. S. (2017). *As múltiplas faces do outro/Outro em Lacan entre o amor, o desejo e o gozo* (Master's thesis, Universidade Federal do Espírito Santo).

- Mrech, L. M. (2002). Além do sentido e do significado: a concepção psicanalítica da criança e do brincar. *O brincar e suas teorias*, 155-172. <https://www.acheronta.org/acheronta9/capitulo5.htm>.
- Negreiros, T. C. D. G. M., & Féres-Carneiro, T. (2004). Masculino e feminino na família contemporânea. *Estudos e pesquisas em psicologia*, 4(1).
- Paravidini, J. L. L., Neves, A. S., & Araujo, S. A. S. (2019). A perda da experiência de si na infância no cenário neoliberalista: o ritmo do desamparo social. *Revista Crítica Cultural*, 14(1), 57-70.
- Paravidini, J. L. L., Rocha, T. H. R., Perfeito, H. C. C. S., Campos, A. F., & Dias, A. G. (2008). Nascimento psíquico e contemporaneidade: implicações metapsicológicas nos modos de estruturação subjetiva. *Revista Subjetividades*, 8(1), 195-224.
- Pisetta, M. A. A. M. (2017). Sujeito, objeto e linguagem no brincar. *Estilos da Clínica*, 22(1), 100-112. <https://www.revistas.usp.br/estic/article/view/134135/129946>
- Quagliatto, T. M., & Paravidini, J. L. L. (2018). A infância marginal e o Governo do (im) possível. *Revista Subjetividades*, 18(1), 45-55. <http://periodicos.unifor.br/rmes/article/view/6949>.
- Rosa, M. D. & Domingues, E. (2010). O método na pesquisa psicanalítica de fenômenos sociais e políticos: a utilização da entrevista e da observação. *Psicologia & Sociedade*, 22(1), 180-188
- Santos, M. P. M., & Caporal, L. D. F. R. (2018) Terceirização da infância e a agenda lotada: refletindo sobre os impactos psíquicos do excesso de atividades. *Editora Realize*.

Schmidt, M. B., & Nunes, M. L. (2014). O brincar como método terapêutico na prática psicanalítica: Uma revisão teórica. *Revista de Psicologia da IMED*, 6(1), 18-24. <https://pdfs.semanticscholar.org/99e8/737b476c996e1dce778acef23380f30cdae7.pdf>

Silva, T. A., & Silva, L. T. G., (2017). Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais. *Revista da Associação Brasileira de Psicopedagogia*. 34 ed.103.

Winnicott, D. W. (1975). O brincar e a realidade. (Coleção Psicologia Psicanalítica, JO de A. Abreu & V. Nobre, Trad.).