

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

DANIELA WESSLING

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: CRIANÇAS EM MOVIMENTO**

CURITIBA

2019



DANIELA WESSLING

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: CRIANÇAS EM MOVIMENTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Saúde para Professores do Ensino Fundamental e Médio, Departamento de Enfermagem, Setor de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista.

Orientadora: Prof. Dra. Letícia Pontes

CURITIBA

2019

Dedico esse trabalho aos meus pais Volnei e Isolete, por eles sou grata a vida e por todo o esforço que fizeram para que eu pudesse estudar e seguir meus sonhos. Dedico ao meu noivo Gustavo, meu companheiro da vida.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me dar saúde e força para superar os obstáculos.

Aos meus pais Isolete de Souza Wessling e Volnei Wessling, que durante a trajetória nunca mediram esforços para que eu concluísse meus estudos, que me apoiaram acordando cedo para levar na rodoviária para conseguir vir para Curitiba, vocês são os melhores pais.

Agradeço a minha irmã Francelini Wessling e minha afilhada Maria Clara Wessling de Sousa.

Ao meu noivo Gustavo Guisoni Schmoeller por ser meu companheiro na busca dos meus sonhos.

À professora tutora Rosa Helena pela inestimável paciência e carinho que demonstrou pelo curso e com os acadêmicos.

À professora orientadora Doutora Leticia Pontes por auxiliar na correção da monografia, usando de seu conhecimento e grande paciência.

Agradeço a minha prima Lidiane Mayer por ser minha ouvinte durante os momentos de desespero no trabalho de conclusão de curso.

Agradeço á todos os professores que compartilharam seus conhecimentos durante esse ciclo.

À Greice Mariana Kemczinski pela tradução do resumo deste artigo, muito obrigada.

A todos os familiares, tios, tias, primos, a todas as pessoas do meu convívio que contribuíram, torceram e acreditaram na conclusão desta especialização, fico muito grata.

“Não se pode falar de educação sem amor.”

Paulo Freire.

## RESUMO

A mudança na sociedade, com os avanços tecnológicos vem ganhando cada vez mais espaço na rotina das famílias, influenciando nas escolhas das brincadeiras das crianças. As ferramentas tecnológicas têm substituído os momentos de lazer e interação pessoal entre pais e filhos. Este trabalho tem como objetivo resgatar brincadeiras clássicas com crianças do Ensino fundamental e, evidenciar os seus benefícios no desenvolvimento e socialização das crianças, dos 2º anos de uma escola da Rede Municipal de Joinville-SC. Participaram 48 alunos, sendo 25 meninas e 23 meninos, do segundo ano do Ensino Fundamental. Para seu desenvolvimento realizou-se, inicialmente, uma aula expositiva, com o auxílio do recurso de slides, para apresentar aos alunos a diferença entre brincadeiras e brinquedos. Para a coleta de dados foi utilizado como ferramenta um questionário semiestruturado, com 13 perguntas, das quais 5 perguntas semiabertas e 8 perguntas fechadas. Com os resultados obtidos pode-se constatar que as crianças estão, cada vez mais cedo, tendo acesso aos objetos eletrônicos como os Tablets, smartphones, computadores, videogames. Outra observação em cima dos dados obtidos com o questionário é que os pais estão brincando pouco com seus filhos, e em alguns casos os pais nunca brincam, não tendo esse momento de interação entre pais e filhos. Como intervenção, realizou-se o “Dia do Brinquedo”, no qual os alunos trouxeram um brinquedo na data estipulada. Um segundo dia foi planejado conforme as brincadeiras mais citadas. Na turma do matutino foram desenvolvidas as atividades de pega-pega, pega-gelo e futebol e na turma do vespertino foram desenvolvidas as atividades de futebol, pega-pega e pular corda. Um último momento se deu na sala informatizada e, os alunos sentaram em duplas e puderam vivenciar os jogos eletrônicos com um viés educativo, como o jogo da memória.

Palavras-chave: Brinquedos. Brincadeiras. Jogos eletrônicos, Desenvolvimento Infantil.

## **ABSTRACT**

With technological advances, the change in society has been gaining more space in the families' routine, influencing the choices of children's play. Technological tools have replaced leisure moments and personal interaction between parents and children. This work aims to recover classic games with elementary school children and point their benefits in the development and socialization of the children from the 2nd grade of a school from the public municipal system in Joinville-SC. There were 48 students participating in the research, 25 girls and 23 boys, from the second year of Elementary School. For its development, an expositive class was initially held, with the help of a slide show, to introduce students to the difference between play and toys. For the data collection, a semi-structured questionnaire was used as tool, it contained 13 questions, of which 5 semi-open questions and 8 closed questions. With the results obtained it's possible to apprehend that children are, earlier and earlier, having access to electronic objects such as tablets, smartphones, computers and video games. Another observation on the data obtained from the questionnaire is that parents are seldom playing with their children. And in some cases parents never play, don't having this moment of interaction between parents and children. As an intervention, the "Toy Day" was held, in which the students brought a toy on the stipulated date. A second day was planned according to the most mentioned games. In the morning group, the activities of tag, freeze-tag and soccer were developed and in the afternoon class the activities of soccer, tag and jump-rope were developed. A final moment occurred in the computer room, and the students sat in pairs and could experience the electronic games with educational bias, such as the memory game.

Key words: Toys. Jokes. Video Game. Child Development.

## LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO EM RELAÇÃO AO SEXO	19
GRÁFICO 2 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO EM RELAÇÃO AO SEXO	19
GRÁFICO 3 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO COM COMPUTADOR EM CASA	23
GRÁFICO 4 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO COM COMPUTADOR EM CASA	23
GRÁFICO 5 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO COM TELEVISÃO EM CASA	24
GRÁFICO 6 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO COM TELEVISÃO EM CASA	24
GRÁFICO 7 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO COM TABLET EM CASA	25
GRÁFICO 8 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO COM TABLET EM CASA	25
GRÁFICO 9 - NÚMERO DE PAIS DO TURNO MATUTINO COM CELULAR EM CASA	26
GRÁFICO 10 - NÚMERO DE PAIS DO TURNO VESPERTINO COM CELULAR EM CASA	26
GRÁFICO 11 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO COM CELULAR EM CASA	27
GRÁFICO 12 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO COM CELULAR EM CASA	27
GRÁFICO 13 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO QUE BRINCAM COM OS PAIS	29
GRÁFICO 14 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO QUE BRINCAM COM OS PAIS	29

## **LISTA DE TABELAS**

TABELA 1: BRINQUEDOS CITADOS PELOS ALUNOS DO TURNO MATUTINO	<b>20</b>
TABELA 2: BRINQUEDOS CITADOS PELOS ALUNOS DO TURNO VESPERTINO	<b>20</b>
TABELA 3: BRINCADEIRAS CITADAS PELOS ALUNOS DO TURNO MATUTINO	<b>21</b>
TABELA 4: BRINCADEIRAS CITADAS PELOS ALUNOS DO TURNO VESPERTINO	<b>22</b>
TABELA 5: JOGOS ELETRÔNICOS CITADOS PELOS ALUNOS DO TURNO MATUTINO	<b>28</b>
TABELA 6: JOGOS ELETRÔNICOS CITADOS PELOS ALUNOS DO TURNO VESPERTINO	<b>28</b>
TABELA 7: PREFERENCIA DE JOGOS DOS ALUNOS DO TURNO MATUTINO	<b>30</b>
TABELA 8: PREFERENCIA DE JOGOS DOS ALUNOS DO TURNO VESPERTINO	<b>31</b>

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	9
1.1 CONTEXTO E PROBLEMA .....	9
1.2 OBJETIVOS.....	9
1.2.1 Objetivo Geral .....	9
1.2.2 Objetivos Específicos.....	10
<b>2 A CRIANÇA</b> .....	10
<b>3 INFÂNCIA E O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR</b> .....	11
<b>4 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS</b> .....	12
<b>5 USO DAS TECNOLOGIAS</b> .....	15
<b>6 MOVIMENTAR-SE: BENEFÍCIOS PARA O CORPO</b> .....	17
<b>7 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA</b> .....	18
7.1 LOCAL DE DESENVOLVIMENTO DA INTERVENÇÃO .....	18
7.2 PARTICIPANTES .....	18
7.3 DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES E RESULTADOS .....	18
<b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	32
<b>APÊNDICES</b> .....	35

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 CONTEXTO E PROBLEMA

Os jovens integrantes da sociedade, nascidos nas duas últimas décadas, presenciam o mundo com seus avanços, desde a comunicação com o acesso fácil ao telefone, o convívio com os televisores ocupando espaços privilegiados na casa, até os computadores de mesa, celulares, notebooks e os mais recentes smartphones e *tablets*. Infelizmente é cada vez mais comum presenciarmos famílias inteiras, sentadas um do lado do outro, mas, não interagindo entre si, apenas com o mundo virtual que os smartphones lhe proporcionam.

Em pleno século XXI conseguimos, cada vez mais, perceber a influência das tecnologias nas atividades diárias, seja referente ao trabalho, com sistemas cada vez mais modernos que exigem o domínio de ferramentas como, por exemplo, os aplicativos, seja no processo de desenvolvimento das crianças, ocupando-se cada vez mais no seu tempo de lazer com as tecnologias. Em relação a essa realidade Paulo Freire já na década de 70 afirmava que “É fundamental, partirmos de que o homem, ser de relações e não só de contatos, não apenas está no mundo, mas com o mundo. Estar com o mundo resulta de sua abertura à realidade, que o faz ser o ente de relações que é” (FREIRE, 1976).

O mundo eletrônico envolve um comércio que cada vez mais oferece novidades, novos jogos, novos celulares, novos equipamentos, tornando-se cada vez mais atraentes para crianças, jovens e adultos. A partir dessa realidade, em que o celular e seus atrativos chamam mais a atenção das crianças do que os brinquedos e as brincadeiras, questionou-se “Como inserir brincadeiras de forma atrativa nas atividades diárias de crianças do Ensino Fundamental? ”

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

Resgatar brincadeiras clássicas com crianças do ensino fundamental e, evidenciar os seus benefícios no desenvolvimento motor e na socialização.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Apresentar a diferença de brinquedo e brincadeira.
- Construir um repertório de brincadeiras clássicas.

## 2 A CRIANÇA

A criança é um ser que brinca desde sempre, mas o olhar do adulto para o brincar da criança teve mudança há poucos séculos, como afirmou Chateau:

[...] “Quanto mais longa a infância, maior o período de plasticidade durante o qual o animal brinca, joga, imita, experimenta, isto é, multiplica suas possibilidades de ação e enriquece com o fruto de sua experiência individual o fraquíssimo capital que lhe foi transmitido como herança” (CHATEAU, 1987).

Em 1959 a ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU) realizou uma assembleia que começou a olhar, cada vez mais, pelas crianças, instituindo a Declaração Universal dos Direitos da Criança, contendo dez princípios, descritos abaixo:

- 1- Direito à igualdade, sem distinção de raça, religião ou nacionalidade.
- 2- Direito à proteção especial para o seu desenvolvimento físico, mental e social.
- 3- Direito à um nome e a uma nacionalidade
- 4- Direito à alimentação, à moradia e à assistência médica adequadas para a criança e a mãe.
- 5- Direito à educação e a cuidados especiais para a criança física ou mentalmente deficiente.
- 6- Direito ao amor e à compreensão por parte dos pais e da sociedade.
- 7- Direito à educação gratuita e ao lazer.
- 8- Direito a ser socorrido em primeiro lugar, em caso de catástrofe.
- 9- Direito a ser protegido contra o abandono e a exploração no trabalho.
- 10- Direito a crescer dentro de um espírito de solidariedade, compreensão, amizade e justiça entre os povos. (DIMENSTEIN, 2009).

### 3 INFÂNCIA E O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR

A principal atividade da criança é o brincar e, desde a primeira infância observa-se sua importância. Silva (2008) afirma que “Toda criança tem o direito de brincar. É fundamental para o seu desenvolvimento físico, psíquico e social” (SILVA, 2008). Desde pequena, a criança mostra que é capaz de tomar decisões e, a forma como ela aprende o mundo, as palavras, a maneira como interage, mostra que somos dotados de escolhas já ao nascer. Mesmo inconsciente, escolhemos a primeira palavra. Observa-se isso também, na forma como cada criança começa a engatinhar, pela escolha do brinquedo, suas cores, entre tantas outras informações que ela recebe.

De acordo com Fonseca (2004), em 1920 Dupré deu origem aos primeiros estudos das relações psíquicas e motoras, a princípio sob o ponto de vista neurológico organicista, dando evidência ao desequilíbrio motor o qual denominou "debilidade motriz". A princípio, esses movimentos de pesquisas sobre motricidade, adentraram ao contexto reeducativo entre a relação mente-motor.

Freire (2009) explica o esquema motor como uma adaptação da criança para chegar nos seus objetivos finais, como por exemplo os meios de transporte:

O ser humano, principalmente quando criança, precisa construir seus próprios meios de transporte para empreender essa viagem chamada vida. Se ela não consegue alcançar um objeto que o atrai, que ela deseja, só resta um recurso: construir um mecanismo que leve a seu objetivo. (FREIRE, 2009)

Para um bebê de poucos meses chegar em um objeto que lhe chamou a atenção ele precisa se arrastar, mas Freire (2009) alerta que “Em pouco tempo, assim que a maturação biológica gere força muscular e organização nervosa suficientes, o arrastar-se será superado pelo engatinhar” (FREIRE, 2009) e logo, o engatinhar não irá mais suprir as necessidades da criança, na busca de objetos, de desvendar o mundo que o cerca, assim iniciando o processo de andar com dois apoios.

Oliveira (2007) complementa as afirmações de Freire. Para ele a criança consegue se arrastar, mas fazendo a leitura do ambiente físico a sua volta, transforma suas estruturas mentais e físicas, de acordo com a sua maturação, e inicia o processo de engatinhar.

A adaptação se dá na interação com o meio e se faz por intermédio de dois processos complementares: assimilação, que é o processo de incorporação dos objetos e informações as estruturas mentais já existentes; e a acomodação, significando a transformação dessas estruturas mentais a partir das informações sobre objetos. (OLIVEIRA, 2007)

A inteligência motora vem antes da aprendizagem da linguagem, afirma Freire (2009). Isso, porque envolve funções biológicas menos sofisticadas que outras, como a linguagem e o pensamento. Para dar conta das adaptações e transformações no mundo, os recursos que a criança dispõe são as condutas motoras (FREIRE, 2009). Complementa, ainda, que a fala substitui muitas ações motoras feitas antes de aprender a se comunicar com linguagem oral.

Vygotsky (1984) em sua obra “a formação social da mente”, explica que o desenhar e brincar são ações extremamente importantes para o desenvolvimento da linguagem:

[...] desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas as ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo por meio de seus momentos críticos, até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas as demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer que o se deve fazer é ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras” (VYGOTSKY, 1984)

A fala de Vygotsky remete a uma dura reflexão do sistema de ensino brasileiro, da própria cobrança da família, que cada vez mais quer pular estágios, tentando alfabetizar a criança o mais cedo possível, a reprodução das letras, palavras, sem muitas vezes entender o que está acontecendo.

Desenvolvimento é a parte viva do ser. O desenvolvimento é movimento. E para a infância, nada melhor do que se desenvolver brincando.

#### **4 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

Até o século XII o significado de infância ainda era desconhecido, como se não houvesse lugar para elas e, “[...] a infância era um período de transição, logo

ultrapassado, cuja lembrança também era logo perdida” (ARIÈS, 2006), pois a infância era deixada de lado e a criança passava a ajudar nos afazeres de adultos.

Já para Chateau (1987), a infância é a aprendizagem necessária à idade adulta. Brincar de casinha, por exemplo, é um momento imaginário, porém futuramente será uma realidade concreta. Dessa forma, para o autor, o jogo é uma antecipação do mundo. No entanto, a criança não é ciente do treinamento que o jogo realiza, o que ela tem consciência é de desempenhar o papel do adulto no seu mundo lúdico. É como se o jogo ou a brincadeira representasse o trabalho para o adulto (CHATEAU, 1987).

Freire explica que as definições de jogo, brincadeira, brinquedo e esporte são confusas em nossa língua, mas ressalta:

“Brincadeira, brinquedo e jogo significam a mesma coisa, exceto que o jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando de sua prática. Também esporte e jogo representam quase a mesma coisa, apesar de esporte ter mais a ver com uma prática sistemática” (FREIRE, 2009).

Com base nos estudos de Piaget, Freire (2009) explica que, os jogos ou brinquedos podem ser divididos em três, sendo eles o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regras. O jogo de exercício “não tem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento” (PIAGET, 1978). Para Freire (2009) esse tipo de exercício é uma ação corporal, muitas vezes feito por crianças que não falam que repetem gestos apreendidos e reproduzem pelo simples prazer de reproduzir. Já, o jogo simbólico é uma ação onde pode resolver conflitos, realizar desejos e, o jogo de regras, que o nome em si já explica, é adicionado regras, podendo essas serem adicionadas devido a criança já estar num nível de socialização melhor, conseguindo entender e seguir as regras colocadas pelo grupo, ou aprendidas antes. Afirma que “o jogo social, caracterizado pela existência de regras firmemente estabelecidos por um grupo, é a forma avançada e complexa de jogo, adquirindo, em níveis mais elevados das pessoas e da sociedade, características cada vez mais sofisticadas” (FREIRE, 2009).

Oliveira faz um estudo das obras de Vygotsky, e explica que para Vygotsky o brinquedo refere-se à brincadeira do “faz de conta” e, vai além ao dizer que “O comportamento das crianças pequenas é fortemente determinado pelas características das situações concretas em que elas se encontram” (OLIVEIRA,

2009), isso quer dizer, por exemplo, quando a criança começa a frequentar a escola possivelmente em suas brincadeiras ela irá reproduzir no “faz de conta” a brincadeira de escolinha, ou até mesmo na brincadeira de casinha, fazer comida, varrer a casa, dirigir um carro imaginário.

As regras durante as brincadeiras ajudam a criança a avançar no seu desenvolvimento e Oliveira (2009) evidência que ao se envolver em um mundo imaginário a brincadeira tem função pedagógica.

Chateau (1987) esclarece que "o jogo contém um elemento de motivação que poucas atividades teriam para a primeira infância: o prazer da atividade lúdica". Desta forma, entende-se que, o brincar é o a criança preparar-se para a vida.

Benjamin (1984) analisou a criança por uma perspectiva histórico-cultural, aquilo que ela vive desde sua educação, características da infância bem como os brinquedos e brincadeiras do seu tempo. Dentro de suas análises, frisou bastante a relação que se fazia de uma criança, que era vista como adulta em miniatura sem contextualizar a sua infância.

“[...] reafirma a especificidade da vida infantil e juvenil, que não apresenta uma miniatura do cosmos adulto: bem ao contrário, o ser humano de pouca idade constrói o seu próprio universo, capaz de incluir lances de pureza e ingenuidade, sem eliminar, todavia, a agressividade, resistência, perversidade, humor, vontade de domínio e mando.” (BENJAMIN, 1984)

Os jogos e cantigas, de acordo com Benjamin (1984), remontam há muito tempo, o que mudou foi a forma com que o brincar é visto hoje. Muitas brincadeiras clássicas já tinham cunho de aprendizagem, porém visto com os olhos do aprender hoje para fazer amanhã. Hoje vemos o brincar para além, o brincar está atrelado a todo desenvolvimento do ser, o cognitivo, o intelectual, o emocional e o social são fatores que nos chama a atenção a observar mais de perto esses seres em desenvolvimento.

Brinquedos e brincadeiras estão ligados, no entanto, brincar nem sempre exige brinquedo. Jogos e brincadeiras têm-se como algo que pode ou não se utilizar brinquedo.

Com relação ao brinquedo, para Bueno (2010), é princípio de aprendizagem. Qualquer brinquedo pode se tornar um vínculo com a realidade. Quando a criança cria seu próprio brinquedo aprende a relação de transformação da matéria prima. Em relação ao brincar, afirma ainda “[...] tenham em mente que é através das ações,

do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolver suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto”. (BUENO, 2010).

Em relação ao brinquedo, para as crianças, de acordo com a pesquisa de Gomes (2001), as definições são mais claras, conforme explicou um menino de nove anos “[...] brinquedo é o objeto como a boneca e o carrinho e, a brincadeira é o que a gente faz com esses objetos. [...]” é simples de entender.

Para Nallin, 2005 a brincadeira é:

“[...] é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação” (NALLIN, 2005).

A demais, na atualidade, jogos, brinquedos e brincadeiras, tem mudado um pouco de conceito, com a evolução tecnológica, a inserção de novos brinquedos tem dividido opiniões.

## 5 USO DAS TECNOLOGIAS

Atualmente, os adultos e as crianças passam grande parte do seu tempo utilizando *tablets*, *smartphones*, computadores e outros equipamentos eletrônicos *Xbox*, *Nintendo Wii*, televisão digital, equipamentos estes que estão também nas casas, nos locais de trabalho, nas escolas, facilitando sua familiarização, como confirma Sibila (2012) “Fica claro que os dispositivos eletrônicos com que convivemos e que usamos para realizar as mais diversas tarefas, com crescente familiaridade e proveito, desempenham um papel vital nessa metamorfose” (SIBILIA, 2012), metamorfose essa na mudança de hábitos, como na mudança de pagar uma conta, hoje feita facilmente com o uso de aplicativos em dispositivos eletrônicos, ou por exemplo um momento de lazer jogando algo no *Xbox* com o filho. Segundo Mendes, 2012:

[...] Esses jogos, esses equipamentos são: “artefatos tecnoculturais que estão envolvidos com consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a Internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com a nossa vida.(MENDES, 2006)

Como a tecnologia está em constante evolução, ganha pontos mantendo uma criança com interesse por mais tempo, sendo adotado hoje nas escolas, por disciplinas variadas, o auxílio das tecnologias, como computadores e *tablets* com o uso de aplicativos, para tornar a aprendizagem algo interessante, como ressalta Costa (2008) “o potencial de interatividade oferecido pelas interfaces digitais só faz acentuar o envolvimento das pessoas com as novas tecnologias (COSTA, 2008).

Como brincadeiras clássicas considera-se pular corda, amarelinha, empinar pipa, pega-pega, cirandas e cantigas. Atualmente, existem brinquedos mais elaborados, o que permite deixar as crianças dentro de casa, evitando a exposição ao risco de violência fora do ambiente domiciliar. Esses brinquedos, bem como as novas tecnologias, também têm seu lado desfavorável, pois inibe a liberdade e o convívio social do ser, mas, os jogos eletrônicos também oferecem possibilidades de interação, como os jogos digitais. Para Jacobsen et al (2013):

[...]Tais ações tornaram-se visíveis através da inserção dos jogos digitais quando utilizados online. Este tipo de jogo acontece quando há um grupo de pessoas que estão unidas numa mesma equipe e jogando no espaço virtual. Tal fenômeno é efeito da cultura digital. (JACOBSEN, ET AL.2013).

Os jogos eletrônicos acompanham os avanços da tecnologia:

“No mundo dos jogos eletrônicos, os antigos fliperamas, com o advento de tecnologias empregadas em PC's, foram amplamente ultrapassados por outros tipos de jogos, tornando-se obsoletos para o mercado. Com a invenção de máquinas interativas, como os computadores pessoais, uma grande variedade de games tomou força. Tais games são produzidos com base em novas tecnologias que os deixam com imagens gráficas muito bem detalhadas, personagens cada vez mais “concretos” e sons com qualidades invejáveis. (MENDES, 2006).

Jacobsen et al, afirma também que:

A evolução da tecnologia da informática afeta diretamente a evolução dos jogos eletrônicos, pois existe uma relação direta entre os avanços tecnológicos e o jogo eletrônico, devido ao design de cada game, sua especificidade narrativa, a trilha sonora, pontos relevantes que interferem no jogo e que dependem do tipo de artefato tecnológico utilizado para acessar o jogo, tipo de placa de vídeo, velocidade das máquinas etc, com isso, os jogos estão cada vez mais próximos de cenas da vida real, fazendo com que cresça o aperfeiçoamento dos objetos eletrônicos, nos quais as imagens dos jogos são emitidas. (JACOBSEN, ET AL.2013)

Em contrapartida, os brinquedos tecnológicos e o uso das tecnologias, possibilitam uma familiarização com o mundo das letras, pois é preciso digitar o nome dos jogos, usar letras para movimentar informações de jogos entre outras

situações. Os brinquedos atuais exigem mais cuidados do que pular corda ou amarelinha. Com as tecnologias é preciso tomar alguns cuidados:

- Pais e filhos devem conversar e estabelecer regras quanto ao uso das tecnologias;
- Conversar com os filhos sobre os limites dos assuntos que são acessados diariamente na internet;
- Alertar os filhos sobre possíveis abusos que podem acontecer na internet como, por exemplo, a pedofilia, principalmente em jogos que possuem chats, onde jogadores podem conversar com outros jogadores;
- E principalmente, limitar o tempo de uso destes equipamentos.

Desta forma, é sempre necessário lembrar que o brincar estimula o cérebro, porém, não se pode esquecer do corpo.

Existem ainda dentro desse contexto, devemos considerar os benefícios encontrados nos jogos eletrônicos, como o raciocínio rápido, concentração.

## **6 MOVIMENTAR-SE: BENEFÍCIOS PARA O CORPO**

Os benefícios do movimento são imprescindíveis para a saúde física, psíquica e social. Estar em movimento nos agrega o convívio com o outro. O convívio gera desafios e estes por consequências nos dão os estímulos necessários para uma vida melhor.

Padrões corporais hoje inflamam o convívio das pessoas, mas é importante lembrar que crianças trancadas em suas casas com seus joguinhos tem se tornado sedentárias e afastando-as do convívio social. Trazê-la para brincadeiras que resgatem o tempo e o movimento faz com sua saúde mental seja melhorada, trazendo a realidade de que estar bem não é questão de padrão.

É preciso resgatar os jogos, as brincadeiras antigas e mostrar para esta nova geração que há possibilidade de ser feliz fora da caixa. Temos um mundo para desfrutar e é preciso olhos para ver.

## 7 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

### 7.1 LOCAL DE DESENVOLVIMENTO DA INTERVENÇÃO

Trata-se de um projeto de intervenção realizado na escola Municipal Professora Eladir Skibinski, localizada no município de Joinville, no estado de Santa Catarina, região sul do Brasil.

### 7.2 PARTICIPANTES

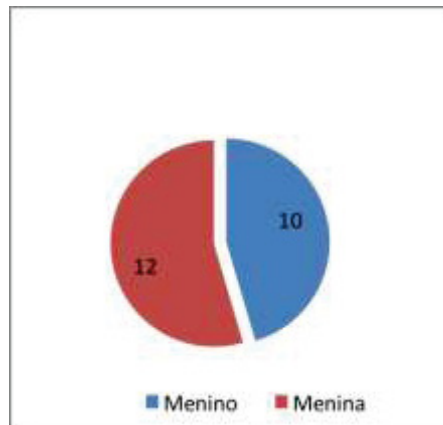
Participaram da intervenção proposta alunos matriculados em duas turmas de segundo ano do ensino fundamental, totalizando 48 crianças com idades entre 7 anos e 10 anos.

### 7.3 DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES E RESULTADOS

Para o seu desenvolvimento, utilizou-se de aula expositiva, que apresentou os conceitos básicos dos brinquedos e das brincadeiras diferenciando-os entre si, com o auxílio de multimídia para apresentação de imagens e vídeos.

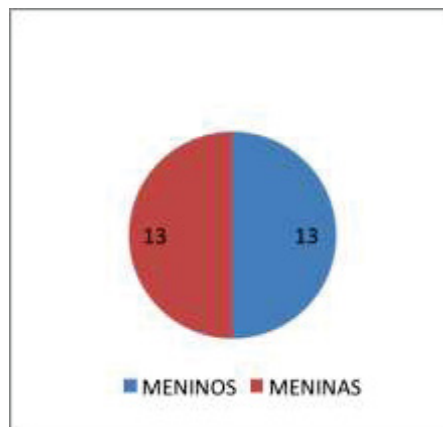
Após a apresentação dos conceitos propostos e discussão, foi aplicado um questionário com o objetivo de identificar as brincadeiras atuais das crianças, presente no APÊNDICE 1, com duas turmas participantes. A primeira turma foi a do 2º ano A do turno matutino com 22 alunos, sendo a maior parte do sexo masculino conforme o GRÁFICO 1 e, a segunda turma foi a do 2º ano B do turno vespertino com 26 alunos, sendo igualmente dividida entre o sexo masculino e o feminino, conforme mostra o GRÁFICO 2. Essas duas turmas possuem professoras regentes diferentes, mas as professoras de Educação Artística, Educação Física e Inglês, são as mesmas.

GRÁFICO 1 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO EM RELAÇÃO AO SEXO



Fonte: A autora

GRAFICO 2 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO EM RELAÇÃO AO SEXO



Fonte: A autora

Em relação à pergunta “Qual seu brinquedo favorito?” os alunos tinham o campo de resposta aberto. Diversos brinquedos foram citados pelos alunos, conforme mostram a TABELA 1 e a TABELA 2.

TABELA 1: BRINQUEDOS CITADOS PELOS ALUNOS DO TURNO MATUTINO

TIPO DE BRINQUEDO	FREQUÊNCIA DE RESPOSTAS
BOLA	1
RÁDIO	1
HARF-LIFE	1
CARRO	1
NARFE	3
CAMINHÃO	1
PULA PULA	2
LOL	6
LOLA	1
SLIME	3
BONECA	1
BARBIE	1
TOTAL	22

Fonte: A autora

A turma do período matutino citou 12 brinquedos diferentes, destacando-se o *LOL* com seis citações, seguida pelo *Slime* e *Narfe*, ambas com três citações.

TABELA 2: BRINQUEDOS CITADOS PELOS ALUNOS DO TURNO VESPERTINO

TIPO DE BRINQUEDO	FREQUÊNCIA DE RESPOSTAS
UNICÓRNIO	1
CELULAR	1
CORDA	1
BARBIE	4
BONECA	4
BICICLETA	2
BOLA	5
CARRINHO	4
BONECO	2
PIPA	1
EM BRANCO	1
TOTAL	26

Fonte: A autora

A turma do período vespertino, citou 11 diferentes brinquedos, destacando-se a bola que foi citada cinco vezes, seguido da barbie, boneca e carrinho com quatro citações.

É possível observar a diferença dos brinquedos citados entre as turmas, sendo que no 2º ano da manhã, destacaram-se brinquedos mais modernos, relacionados à tecnologia, como o *LOL* e *Slime* e, na turma do 2º ano do período da tarde, os brinquedos mais tradicionais, como bola, boneca e *barbie*, foram citados mais vezes.

Em relação a terceira pergunta “Qual a brincadeira favorita? ”, também foram citados outros tipos de brincadeiras nas duas turmas, conforme mostram a TABELA 3 e a TABELA 4.

TABELA 3: BRINCADEIRAS CITADAS PELOS ALUNOS DO TURNO MATUTINO

TIPO DE BRINQUEDO	FREQUÊNCIA DE RESPOSTAS
PEGA PEGA	7
FUTEBOL	3
CAMINHÃO	1
PEGA GELO	4
BARBEATO	1
PAPÃO	1
BONECA	1
CORDA	1
EM BRANCO	3
TOTAL	22

Fonte: A autora

A turma da manhã, citou 8 brincadeiras diferentes, sendo a mais citada o pega-pega, seguida de pega gelo. As duas brincadeiras mais citadas apresentam a mesma organização, alterando apenas as regras. Na primeira, o pega-pega, quem for pego se torna o pegador, e na segunda quem for pego fica congelado, ou seja, parado no lugar e retorna para a brincadeira se um amigo descongelar encostando-

se a ele. Essas duas brincadeiras são realizadas com frequência nas aulas de Educação Física.

TABELA 4: BRINCADEIRAS CITADAS PELOS ALUNOS DO TURNO VESPERTINO

TIPO DE BRINCADEIRA	FREQUÊNCIA DE RESPOSTAS
PAPÃO	1
PEGA GELO	1
PULAR CORDA	6
PING PONG	2
PEGA PEGA	3
PIRATA	1
FUTEBOL	7
BOLA	1
FREE FIRE	1
EM BRANCO	3
TOTAL	26

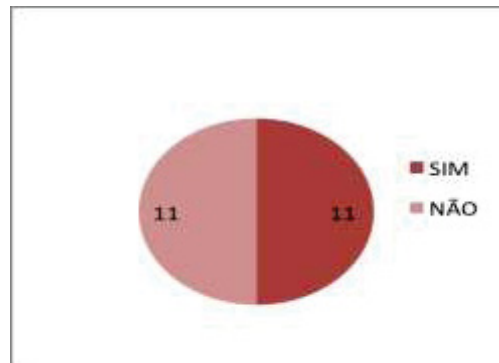
Fonte: A autora

Já na turma do período vespertino, a brincadeira mais citada foi o futebol, seguido de pular corda. Ambas as brincadeiras, também, são desenvolvidas nas aulas de Educação Física.

As brincadeiras que foram citadas pelas duas turmas foram: pega-pega, pega-gelo, corda, futebol e papão. Dessas cinco brincadeiras apenas o papão não é realizado nas aulas de Educação Física.

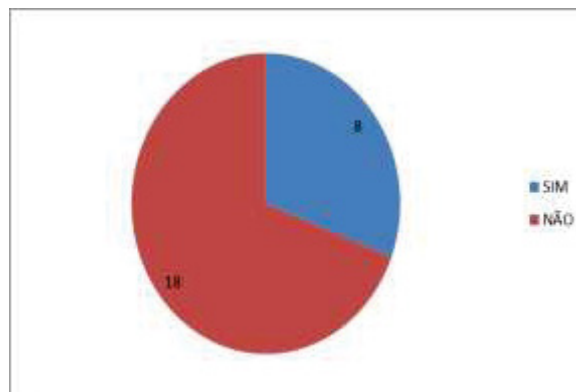
A quarta pergunta “Você tem computador em casa? ”, o maior número de alunos refere não ter computador em casa, conforme mostram o GRÁFICO 3 e o GRÁFICO 4.

GRAFICO 3 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO COM COMPUTADOR EM CASA



Fonte: A autora

GRAFICO 4 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO COM COMPUTADOR EM CASA

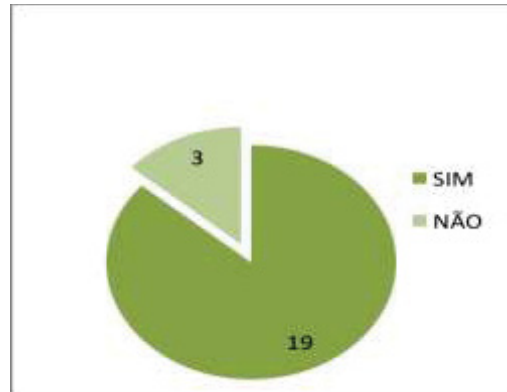


Fonte: A autora

Em relação à turma A, da manhã, 50% dos alunos referem ter computador em casa. Já na turma B, da tarde, 70% da turma respondeu não ter computador em casa.

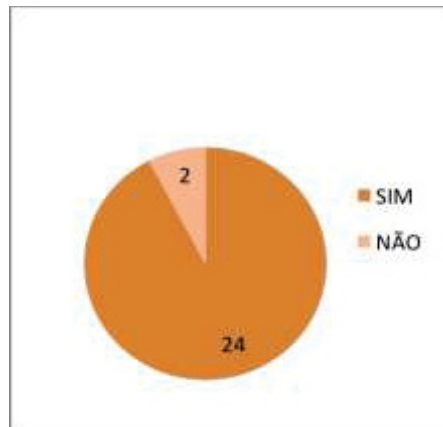
A quinta pergunta “Você tem televisão em casa? ”, a maioria dos alunos respondeu ter televisor em casa, conforma mostra o GRÁFICO 5 e o GRÁFICO 6.

GRAFICO 5 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO COM TELEVISÃO EM CASA



Fonte: A autora

GRAFICO 6 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO COM TELEVISÃO EM CASA

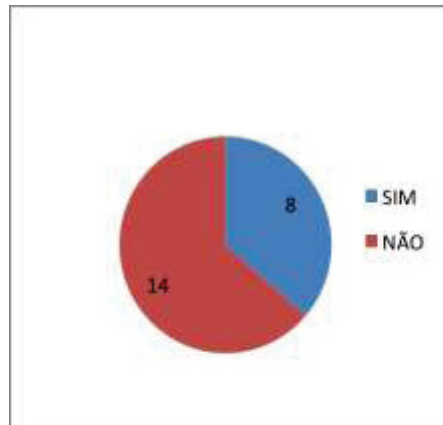


Fonte: A autora

A televisão é um dos objetos eletrônicos mais antigo e mais tradicional, sendo assim, a maioria dos alunos das Turmas A e B, 86% e 96% respectivamente responderam ter pelo menos uma televisão em casa.

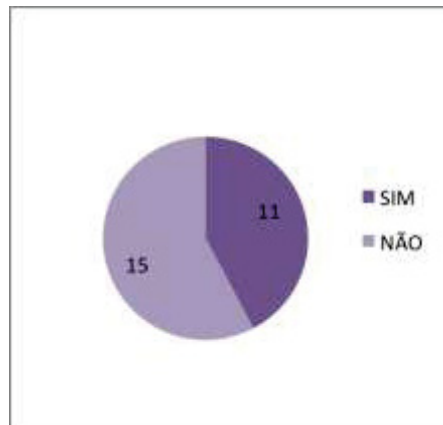
A sexta pergunta foi “Você tem *tablet*?”, o número de alunos que não possuem um *tablet* é maior em ambas as turmas conforme representado no GRÁFICO 7 e no GRÁFICO 8.

GRAFICO 7 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO COM TABLET EM CASA



Fonte: A autora

GRAFICO 8 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO COM TABLET EM CASA

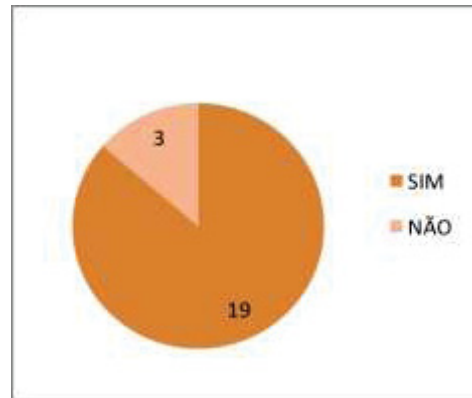


Fonte: A autora

É importante ressaltar que foi considerada a resposta “SIM” para aqueles que tinham um *tablet* seu, e não considerando *tablets* compartilhados entre a família. Na turma matutina, aproximadamente 63% do número dos alunos afirmam não possuírem um *tablet*, e na turma vespertina, 57% do total dos alunos, não possuem um *tablet* próprio.

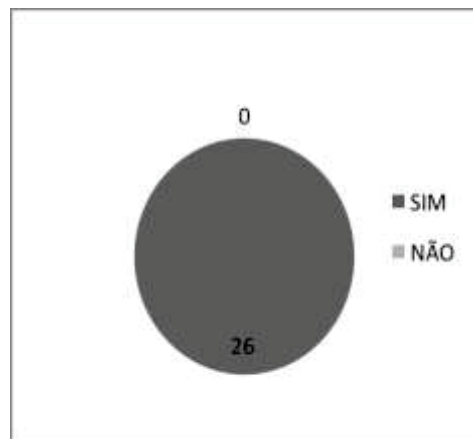
A sexta questão “Seus pais têm celular? ”, os alunos poderiam responder ou SIM ou NÃO, e os resultados mostram que a maioria dos alunos possuem pelo menos um dos pais que possuem celular, conforme apresentado no GRÁFICO 9 e no GRÁFICO 10.

GRAFICO 9 - NÚMERO DE PAIS DO TURNO MATUTINO COM CELULAR EM CASA



Fonte: A autora

GRAFICO 10 - NÚMERO DE PAIS DO TURNO VESPERTINO COM CELULAR EM CASA

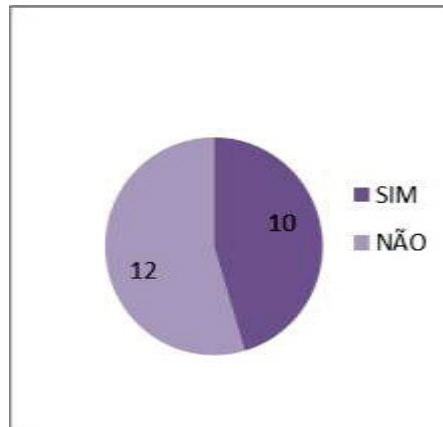


Fonte: A autora

Na turma A, três alunos afirmaram que nenhum dos pais possui um aparelho de celular, enquanto na turma B, 100% dos alunos afirmaram que em casa pelo menos um dos pais possui um aparelho de celular.

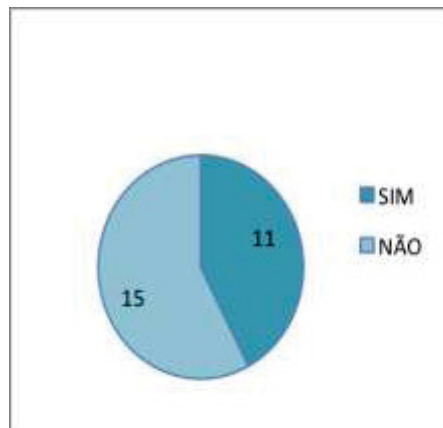
Em relação a sétima pergunta, ainda se manteve o tema sobre os celulares, porém agora os alunos foram questionados se eles possuíam um aparelho de telefone celular próprio, sem dividir com irmãos ou família. Conforme apresentado nos GRÁFICO 11 e no GRÁFICO 12, a maior parte dos alunos de ambas as turmas afirmaram não possuírem um telefone celular.

GRAFICO 11 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO COM CELULAR EM CASA



Fonte: A autora

GRAFICO 12 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO COM CELULAR EM CASA



Fonte: A autora

Em ambas as turmas os números de alunos que não possuíam celular próprio foram muito parecidos. Na turma do matutino, aproximadamente 54% dos alunos e na turma da tarde, pouco mais do que 57% dos alunos. Com base nas perguntas, cujos resultados estão presentes no GRÁFICO 11 e no GRÁFICO 12, os alunos responderam qual o jogo de *tablet* ou celular que mais gostam, e os resultados estão presentes na TABELA 5 e na TABELA 6 a seguir.

TABELA 5: JOGOS ELETRÔNICOS CITADOS PELOS ALUNOS DO TURNO MATUTINO

TIPO DE JOGO ELETRÔNICO PREFERIDO	FREQUÊNCIA DE RESPOSTAS
MINECRAFT	5
BARBIE	4
TOM	1
BONECA	1
ROBROX	1
NÃO TEM	4
EM BRANCO	7
TOTAL	22

Fonte: A autora

TABELA 6: JOGOS ELETRÔNICOS CITADOS PELOS ALUNOS DO TURNO VESPERTINO

TIPO DE JOGO ELETRÔNICO PREFERIDO	FREQUÊNCIA DE RESPOSTAS
MINECRAFT	5
FUTEBOL	3
CARRO	2
ROBROX	2
BOLA	2
BARBIE	2
FREEFALI	1
CUPCAKE DE UNICÓRNIO	1
POU	1
JOGO DA MEMÓRIA	1
ABC	1
O ARGELA	1
PINTAR	1
NÃO TEM	1
TOTAL	26

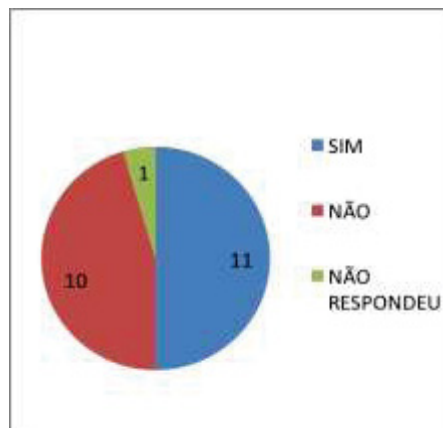
Fonte: A autora

A turma do 2º ano A, citou no total cinco jogos eletrônicos diferentes, o mais citado, aparecendo em 5 questionários, foi o *Minecraft*, porém os itens com maior

incidência foram demonstrando que os alunos não possuem um jogo preferido eletronicamente. No 2º ano B, os alunos citaram uma quantidade maior de jogos diferentes, somando 14 variedades. Apenas dois alunos afirmaram não possuir um jogo de *tablete* ou celular favorito. Os jogos *minecraft*, *Roblox* e *Barbie* foram os citados em comum pelas duas turmas.

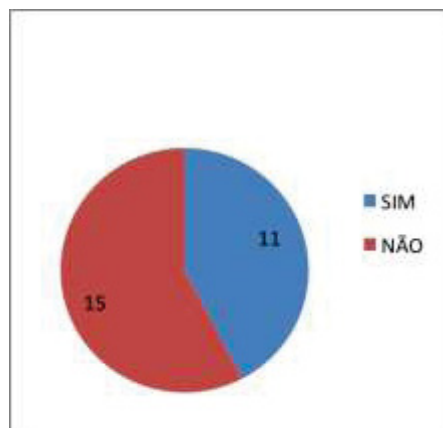
A décima pergunta realizada foi “ Você brinca com seus pais? ”, e nas duas turmas observa-se que um pouco mais da metade dos alunos não possuem o momento de diversão e brincadeira com os pais, conforme demonstrado no GRÁFICO 13 e no GRÁFICO 14.

GRAFICO 13 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO MATUTINO QUE BRINCAM COM OS PAIS



Fonte: A autora

GRAFICO 14 - NÚMERO DE ALUNOS DO TURNO VESPERTINO QUE BRINCAM COM OS PAIS



Fonte: A autora

Essa pergunta, conforme os resultados estão apresentados acima, foi considerada a pergunta mais importante do questionário, pois envolve, não só uma reflexão do tempo que os adultos estão destinando para brincar com seus filhos, como de uma forma implícita o sentimento das crianças em relação a ausência desse momento com os pais.

Os alunos da turma A que responderam que os pais brincam com eles afirmaram que as principais brincadeiras são: Brincar de fazer cócegas; Jogo da memória; Boneca/barbie; Dominó; Jogos no celular; Pula- Pula; Pega Gelo; Mar Vermelho; Uno; Stop; Brincar de desenhar; montar quebra-cabeças; Esconde-Esconde; pular corda; Dinossauro e Futebol.

Já os alunos da turma B afirmaram que as principais brincadeiras são: Pular corda; Jogar Bola; Barbie/ Boneca; Jogos no Celular/ *tablete* ou vídeos no YouTube; Jogos da memória; Jogo da Força; Brincar de fazer cócegas; Esconde-Esconde; Pega-Pega; Brincar de Casinha; Tenter ver; Futebol; Ping Pong; Banco imobiliário; Andar de Bicicleta; Carrinho; Basquete e Empinar Pipa.

A última pergunta do questionário presente no APÊNDICE 1, foi qual a preferência de brincadeira das crianças entre as opções celular, *tablet*, futebol, bola e corda. As duas respostas mais citadas foram celular e corda, porém existia um campo para que os alunos respondessem caso as suas preferências não fossem nenhuma das citadas. Os resultados estão apresentados na TABELA 7 e na TABELA 8.

TABELA 7: PREFERENCIA DE JOGOS DOS ALUNOS DO TURNO MATUTINO

TIPO DE JOGO PREFERIDO	FREQUÊNCIA DE RESPOSTAS
CELULAR	6
TABLET	1
FUTEBOL	4
BOLA	1
PULAR CORDA	6
OUTROS	3
NÃO RESPONDEU	1
TOTAL	22

Fonte: A autora

TABELA 8: PREFERENCIA DE JOGOS DOS ALUNOS DO TURNO VESPERTINO

TIPO DE JOGO PREFERIDO	FREQUÊNCIA DE RESPOSTAS
CELULAR	6
TABLET	1
FUTEBOL	10
BOLA	0
PULAR CORDA	7
OUTROS	2
TOTAL	26

Fonte: A autora

Entre as respostas outros, foram citados caminhão, *vídeo game*, celular, *tablet*, futebol e cama elástica.

Após o levantamento de dados, foi planejada uma semana que atendesse as brincadeiras e brinquedos mais citados no questionário, sendo elaborado um planejamento com três aulas, uma dedicada para os brinquedos, uma para brincadeiras e uma para jogos eletrônicos educativos.

A primeira aula foi o “Dia do Brinquedo”, foi encaminhado um comunicado na agenda, solicitando que os alunos levassem um brinquedo na data estipulada para aula de Educação Física, com a justificativa do projeto. A segunda aula foi planejada conforme as brincadeiras mais citadas, de acordo com as tabelas 3 e 4. Na turma do matutino foram desenvolvidas as atividades de pega-pega, pega-gelo e futebol, que foram citados sete, quatro e três vezes, respectivamente. Na turma do vespertino foram desenvolvidas as atividades de futebol, pega-pega e pular corda, com sete, três e seis respostas mais citadas, respectivamente, podendo ser observado que o futebol e o pega-pega foram as atividades mais citadas nas duas turmas. A terceira aula foi realizada na sala informatizada, os alunos sentaram em duplas e puderam vivenciar os jogos eletrônicos com um viés educativo, como o jogo da memória.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa apontou que as crianças estão cada vez mais substituindo os brinquedos e brincadeiras clássicas por jogos eletrônicos.

Os dados apontam que nas famílias dos alunos dos 2º anos envolvidos nessa pesquisa, a maioria não tem computador e *tablets* em casa, em contrapartida a maioria tem televisão em casa, e somente 3 dos 48 pais responderam não terem celular. Mostram, ainda, que quando os alunos tiveram que escolher no questionário entre futebol, celular, tablet, bola, pular corda e outros, a maioria dos alunos optou por atividades que precisam do movimento humano como o futebol e pular corda.

A falta de participação efetiva dos pais em momentos de brincadeiras com os filhos fica evidente e, a maioria dos alunos afirmou que gostariam que os pais se envolvessem nessas atividades, que dedicassem um tempo para brincar com seus filhos.

É necessário cuidado com relação às tecnologias, aos jogos eletrônicos na vida diária, pois há benefícios, facilitam as questões de comunicação mais rápida e a longa distância, acesso a informações, acesso a aplicativos que facilitam a vida, como os aplicativos de banco, mas, essas tecnologias não devem substituir as interações humanas, assim como as brincadeiras entre pais e filhos.

## REFERÊNCIAS

- ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. Trad. Dora Flaksman. 2ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BUENO, E. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- FONSECA, V. **Psicomotricidade: Perspectivas Multidisciplinares**. Porto Alegre. Artmed, 2004.
- FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 6ª ed. Rio de Janeiro. Paz e Terra. 1976
- GOMES, C F. **Meninos e brincadeiras de Interlagos: um estudo etnográfico da ludicidade**. Tese de Doutorado, São Paulo: USP/FEUSP, 2001.
- KISHIMOTO, T M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1994.
- NALLIN, C G F. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP : [s.n.], 2005.
- OLIVEIRA, G C. **Psicomotricidade: Educação e Reeducação num enfoque psicopedagógico**. Petrópolis. RJ: Vozes, 2007.
- SARMENTO, M J. **Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância**. Educação Sociedade, Campinas, v. 26, n. 91, p. 361-378, maio/ago. 2005.
- DIMENSTEIN, G. **O cidadão de papel: a infância, a adolescência e os Direitos Humanos no Brasil**. 22.ed.-São Paulo : Ática, 2009.
- FREIRE, J B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 2009.
- OLIVEIRA, M K V: **Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2009.
- VYGOTSKY, L S. **A formação social da mente**. São Paulo: Matins Fontes, 1984.
- SILVA, E N. **Recreação na sala de aula- da 1ª a 4ª série**. Rio de Janeiro: 5ª edição: Sprint, 2008.

SIBILIA, P. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

COSTA, R. **A cultura digital**. São Paulo: Publifolha, 2008.

JACOBSEN, D R; MAFFEI, L Q; SPEROTTO, R I. **Jogos Eletrônicos: Um Artefato Tecnológico Para O Ensino E Para A Aprendizagem**. Anais do XI Encontro Nacional de Educação Matemática –ISSN 2178- 034X. 2013- Curitiba- PR.

MENDES, C L. **Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

## APÊNDICES

### APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

**Menino ( )      Menina ( )**

Qual sua idade: \_\_\_\_\_

Qual seu brinquedo preferido: \_\_\_\_\_

Qual sua brincadeira favorita: \_\_\_\_\_

Você tem computador em casa: SIM ( )                  NÃO ( )

Você tem televisão em casa: SIM ( )                  NÃO ( )

Você tem tablet: SIM ( )                  NÃO ( )

Seus pais tem celular: SIM ( )                  NÃO ( )

Você tem celular: SIM ( )                  NÃO ( )

Qual seu jogo preferido no tablet : \_\_\_\_\_

Você brinca com seus pais: SIM ( )                  NÃO ( )

Do que vocês brincam: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Você prefere brincar:

Celular ( )    tablet ( )    futebol ( )    bola ( )    corda ( )

( ) Outros: \_\_\_\_\_