Parte 1 – Facebook potenciais sociotécnicos e educacionais, espaço de subjetivação, sociabilidade e diferença

Um caso lúdico: brincar no Facebook!

Alessandra Alcântara
Antônio Osório

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

ALCÂNTARA, A., and OSÓRIO, A. Um caso lúdico: brincar no Facebook!. In: PORTO, C., and SANTOS, E., orgs. *Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar* [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2014, pp. 113-129. ISBN 978-85-7879-283-1. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial-ShareAlike 3.0 Unported.

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição - Uso Não Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não adaptada.

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

Um caso lúdico

brincar no Facebook!

Alessandra Alcântara

Antônio Osório

Introdução

As transformações ocorridas nos modos de vida da sociedade contemporânea caracterizam o cotidiano de pais e crianças. Muitos são os marcos definidores dessas mudanças: a urbanização, a distância entre o domicílio e o local de trabalho; o aumento da precariedade econômica, a violência e a falta de segurança; as transformações na estrutura familiar que incluem famílias menores, o trabalho das mulheres, famílias monoparentais, relações intergeracionais mais democráticas; as longas jornadas de trabalho dos adultos; o acesso às tecnologias de informação e comunicação (MOLLO-BOUVIER, 2005; SARMENTO, 2004, 2011). Esses elementos, dentre outros, repercutem na vida diária das crianças e em suas relações, determinando modos de socialização e a estruturação dos seus tempos sociais, como o da brincadeira, que nos modos de vida da sociedade contemporânea, incluem a utilização de computadores, *tablets*, aparelhos de telefonia móvel e videogames. Estes dispositivos oferecem oportunidades de socialização e

momentos de diversão, permitem acesso a jogos e a internet, um espaço em que as crianças podem investir ludicamente. Um espaço virtual, definido por suas possibilidades, pois não é palpável, existente num local indefinido, que não é nem os computadores, nem a rede, um ciberespaço que desaparece quando a conexão é interrompida (MONTEIRO, 2007).

Assim como acontece com a televisão, o tempo que a criança ocupa com estas outras telas é resultado de rotinas sociais e estilos de vida que acomodam as práticas cotidianas da criança e dos adultos que a cercam. Crianças que tem familiaridade com computadores ou outros dispositivos digitais portáteis, ou que iniciam a pré-escola e encontram computadores de fácil acesso, misturados a bonecas, brinquedos e livros, percebem rapidamente o computador como um brinquedo em potencial, ou mais um espaço onde se brinca (GIRARDELLO, 2005). Como os brinquedos, os computadores, a internet e as redes sociais não representam o todo da experiência lúdica infantil, mas ganham maior ou menor importância como elementos de contextos complexos, nos quais as crianças vivenciam experiências lúdicas diversas.

O brinquedo

Companheiro fiel das brincadeiras infantis, o brinquedo pode ser considerado o objeto que serve para a criança brincar e que pode ser utilizado de diferentes formas para que o objetivo da brincadeira seja alcançado, seja ele um objeto real, inventado ou utilizado como tal. Assim a brincadeira pode fazer uso de brinquedos criados pelos adultos para atender aos propósitos lúdicos, ou de qualquer material que venha a ser investido desse caráter, tais como: caixas, utensílios domésticos, ou elementos da natureza, como galhos, folhas e pedras. O fator que o caracteriza como um brinquedo é o sentido lúdico que ele adquire quando incorporado à brincadeira, caso contrário, mesmo aquele fabricado pela indústria de brinquedos, não passará de um simples objeto.

O objeto brinquedo não possui uma função específica. Sua principal função é desencadear a brincadeira. Porém, a brincadeira ultrapassa muitas vezes as possibilidades planejadas para o brinquedo. Nestas circunstâncias, o brinquedo não condiciona a ação da criança, mas oferece suporte para os possíveis significados que receberá no momento da brincadeira e que darão sentido a essa ação (BROUGÈRE, 1997).

Apesar disso, o brinquedo, sobretudo aquele fabricado pelo adulto para usufruto da criança, carrega os traços da sociedade em que foi criado, pois está revestido de aparatos tecnológicos e culturais que o inserem em um contexto histórico e social determinado, carregando em suas peças um emaranhado de significados que possibilitam a compreensão dessa cultura (BROUGÈRE, 1997). Assim podemos compreender que nem a infância, nem seus brinquedos, são frutos independentes da sociedade, segundo Benjamin (1984, p. 70),

As crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas sim uma parte do povo e da classe de que provém. Da mesma forma seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e especial; são, isso sim, um mudo diálogo simbólico entre ela e o povo.

É na infância que as crianças se apropriam da cultura; no processo de impregnação cultural a criança se depara com diversas e variadas imagens e representações que traduzem o mundo em que elas se encontram e que permitem que se expressem e se relacionem com o mundo real, com seus objetos e com suas produções, imagens, símbolos e significados.

As representações são, portanto, formas de interpretar o meio, que passam a mediar à relação da criança com a realidade que a rodeia (ALVES-MAZZOTTI, 2008; SPINK, 1993). A cultura fornece muitas fontes de apropriação dessas representações e imagens

e o brinquedo é uma delas. “Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe, também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados” (BROUGÈRE, 1997, p. 40-41).

Portanto, podemos considerar o brinquedo a partir de sua dimensão funcional, como suporte da brincadeira, assim como de sua dimensão simbólica, como suporte de representações. Em sua dimensão funcional, o brinquedo guarda a possibilidade de transmissão dos esquemas sociais, pois:

Ao propor ações, sejam elas sensório-motoras, simbólicas ou sustentadas pela presença de um sistema de regras, o brinquedo estimula condutas mais ou menos abertas, estrutura comportamentos, exercendo nesse nível, uma função de socialização que permite a inscrição de comportamentos socialmente significados na própria ação da criança. (BROUGÈRE, 1997, p. 66).

Em sua dimensão simbólica, o brinquedo proporciona à criança a manipulação de significações culturais de uma determinada sociedade. O brinquedo não traz uma reprodução do mundo real, mas este é constantemente evocado por ele, mesmo quando modificado pelo imaginário, construindo um mundo de cores, formas e magias, destinado às crianças pequenas, ou imagens da sociedade ou papéis sociais parcialmente realistas destinados às crianças maiores. Todas essas produções são formas de representar o mundo, mas levando em consideração a quem o discurso se destina e a forma de fazê-lo chegar: usando um objeto que tem volume e forma, que é destinado especificamente à criança, que é de sua propriedade e que convida à manipulação lúdica.

Vale ainda ressaltar que, além das duas dimensões assinaladas, acrescenta-se uma terceira dimensão no processo de socialização da

criança que pode ser percebido em sua relação com o brinquedo: aquela que a criança constrói com o objeto em si. Numa sociedade na qual as relações com os objetos são inerentes ao seu funcionamento, o brinquedo é o que proporciona à criança estabelecer primeiramente suas relações com os objetos: de posse, de abandono, de partilha, de perda. O objeto acaba por ter um papel essencial no processo de socialização que, em grande parte, poderá determinar as relações que a criança reproduzirá no futuro com outros objetos (BROUGÈRE, 1997).

De objetos de entretenimento a instrumentos de socialização infantil, os brinquedos que acompanham a história da infância vêm se transformando com o tempo.

Brincadeiras na era digital

Nas últimas décadas, em decorrência de inúmeras mudanças culturais e tecnológicas, as crianças reconhecem fórmulas como *start* ou *login* como as portas de entrada para mais um universo lúdico, apesar de muitas vezes desconhecem a língua de origem dos termos. Esses novos mundos, carregados de *bits*, fogem da lógica linear e dos espaços concretos, disponibilizando um campo infinito de imagens e possibilidades lúdicas do mundo digital.

Desse universo são representantes os videogames, os computadores, e a internet. Como elementos da cultura, esses dispositivos, tal como as brincadeiras infantis, estão impregnados de valores, modelos de estilos de vida e ideologias que representam essa cultura e que os tornam, também, agentes socializadores. Em interação com esses dispositivos eletrônicos, as crianças desenvolvem novas formas de conhecimento e de relação com o outro, que podem até mesmo ser construídas em mundos simulados (ALVES, 2005). Essa amplitude de instrumentos, *softwares*, redes e plataformas podem ser considerados espaços de produção de sentido (ARANHA, 2004) e de construção de representações sociais partilhadas que permitirão novas formas de socialização e aprendizado.

A possibilidade de utilização de recursos como sons, imagens, textos e interatividade contribuem para cativar a criança que manipula esses dispositivos a partir de seus interesses, necessidades e ritmo. Dentre eles destaca-se a internet, considerada uma poderosa fonte de cultura e socialização (BARRA & SARMENTO, 2006), pois permite às crianças se relacionarem com uma gama imensa de informações e conhecimentos, se comunicarem com pessoas de qualquer lugar do mundo, conhecerem outras culturas e construir sua própria ideia de mundo. Brincando, a criança vai se inserindo num contexto em que ela vai aprendendo a viver e a lidar com inúmeros desafios e novidades característicos de uma infância no digital (OSÓRIO & MIRANDA-PINTO, 2010).

Os resultados colhidos em importantes pesquisas nos confirmam uma infância em estreita relação com o digital e o virtual. O Projeto *Safer Internet Plus*, por meio da rede *EU Kids Online* integra, desde 2006, investigadores que pesquisam o assunto nos países europeus. Na segunda edição do projeto (2009-2011) foram entrevistadas 25.142 crianças utilizadoras da internet, com idades entre 9 e 16 anos, e um de seus pais, em 25 países europeus. Dessas, 60% utilizam a internet todos os dias, ou quase todos os dias. Um terço das crianças com 9 ou 10 anos acessam a internet diariamente. O acesso se dá, em 87% dos casos, em ambiente domiciliar, muitas vezes no próprio quarto (49%), porém o acesso via dispositivo móvel também foi citado por 33% das crianças entrevistadas, o que pode indicar que o acesso acontece sem a supervisão dos pais. As atividades mais citadas pelas crianças internautas europeias são: realização dos trabalhos escolares (85%), jogar (83%), assistir vídeos (76%) e trocar mensagens instantâneas (62%). Além dessas atividades, 59% das crianças entrevistadas têm um perfil numa rede social, dos que têm 9 ou 10 anos, 26% estão presentes nas redes, e 49% dos que têm 11 ou 12 anos. A produção de conteúdos pelas próprias crianças tem valores mais baixos, sendo a atividade mais citada, postar imagens na rede (39%).

Os dados consolidados pelo projeto *EU Kids Online* são referência num panorama mundial. Em vários outros países pesquisas se multiplicam, apresentando valores semelhantes aos encontrados nos países europeus. O Comitê Gestor da Internet no Brasil apresentou o resultado da pesquisa TIC Crianças 2010, realizada com 2.516 crianças de 5 a 9 anos, em ambiente domiciliar. Os resultados encontrados confirmam os dados internacionais. Há um crescimento do uso da internet pelas crianças mais jovens, 27% das crianças entrevistadas afirmaram já ter utilizado a internet, dessas 29% participam de redes sociais como orkut e facebook. O domicílio continua sendo o local mais citado de onde acessam a internet (47%), enquanto as escolas (33%) e *lan houses* (27%) apresentam resultados semelhantes. 21% das crianças entrevistadas têm o computador em seu próprio quarto, o que permite maior privacidade no uso do computador, consequentemente menor controle parental. As atividades mais desenvolvidas na internet, segundo os resultados obtidos são: os jogos online (90%) e as pesquisas escolares (45%), logo depois são citadas atividades de entretenimento, tais como assistir vídeos e desenhos online (34%) e o uso das redes sociais (29%). As diversas pesquisas citadas chamam a atenção para as várias possibilidades geradas pelo uso da internet, como interação social, obtenção de informações e produções de conteúdos.

Brincando com o Facebook

As discussões apresentadas alimentam questões acerca da utilização da internet e seus dispositivos como possibilidade lúdica para a criança. Neste cenário destacam-se as redes sociais, com maior ênfase na utilização do *facebook*, objeto de estudo que aqui expomos parcialmente. A proposta deste estudo, que foi desenvolvido no âmbito do doutoramento em educação (ALCÂNTARA, 2013), permitiu identificar, nos discursos infantis, o lugar ocupado pelas redes sociais como dispositivo lúdico, sua forma de utilização,

representações e as possibilidades de construção de vínculos sociais, tal como percebido pelas crianças. Foram ouvidas 12 crianças entre 7 e 12 anos de ambos os sexos e de contextos sociais distintos. Todas as crianças participantes da pesquisa conhecem e utilizam o facebook e possuem, ou desejam possuir, um perfil de usuário nesta rede social.

Postar fotos, comentários, partilhar imagens e mesmo vídeos nas redes, faz parte das atividades consideradas divertidas pelas crianças mais velhas (no caso desta pesquisa, entre 10 e 12 anos). Elas utilizam o facebook como uma forma de partilhar com os amigos um pouco do que gostam, as suas descobertas e seus interesses. Constroem seu perfil a partir de atividades que fazem e que “curtem”, muitas vezes produzindo o seu próprio conteúdo, tais como fotos, imagens e textos, outras vezes compartilhando conteúdos que consideram divertidos, ou que traduzem atitudes sociais consideradas por eles como positivas, para isso divulgam fotos, cartazes ou citações de livros.

Todo mundo sabe que eu torço por esse time e que eu gosto de jogar futebol! É só olhar no meu facebook. Tá lá! (Menino – 11 anos).

- Eu gosto muito de montar vídeos, fiz até uma introdução para as apresentações da escola que eu postei no facebook. Eu vou aprendendo a usar os recursos e melhorando o vídeo. (Menino – 12 anos).

Eu vivo postando fotos da minha banda preferida. Quando tem alguma novidade, eu compartilho no meu facebook. Quando eu vejo alguma coisa legal, assim... que traz uma mensagem para as pessoas, eu gosto de compartilhar. (Menina – 12 anos).

Notadamente para as crianças mais velhas, a diversão está associada a estar com os amigos, pertencer e ser reconhecida como parte do grupo, manter-se em contato faz com que a criança sinta que pertence a um ou mais grupos, incluindo a sua própria família, que acompanha ativamente o desempenho da criança nas redes sociais, com postagens, fotos e comentários.

As crianças participantes da pesquisa não usam as páginas das redes sociais como possibilidade de fazer novos amigos, mas como uma maneira de estar sempre em contato, conversando, trocando impressões e ideias, apresentando fotos e imagens, como forma de partilhar opiniões e suas vivências com os amigos que já fazem parte de seu grupo, “estar por dentro” (Menina – 10 anos) do que acontece ou acontecerá, seguir as tendências inclusive no que se refere aos próprios aplicativos que estão sendo usados no momento na internet.

- São dois grupos que eu faço parte, são meus amigos. Aí a gente pode ficar conversando no grupo, todo mundo junto.
- Junto, mas cada um na sua casa?
- É. É a vantagem do facebook, ou do whatsapp a gente pode dizer o que tá fazendo pros amigos, e mostrar as fotos ao mesmo tempo.
- Isso é divertido?
- É, eu gosto de tirar foto, e é legal curtir com os amigos. (Menina – 12 anos).

- Eu participo de três grupos no facebook e também tenho o instagram, aí a gente fica trocando comentários e fotos e eu fico acompanhando ou jogando. (Menina – 12 anos).

- E no computador, o que é divertido?
- Eu fico conversando com minhas amigas, no facebook. A gente passa um tempão conversando.

- Ah, entendi, vocês ficam conversando sobre paqueras... (balança a cabeça afirmativamente e sorri). (Menina – 10 anos).

- Eu tenho quatro grupos contando o kik e o whatsapp, e três no facebook. No whatsapp são três, que a gente fica conversando com as amigas e combinando as coisas. (Menina – 10 anos).

- É porque eu tenho uma conversa com minhas amigas no facebook com o nome XXX e eu fiz essa montagem com as nossas ídolas.

É só do povo da escola. As minhas amigas de lá. (Menina – 10 anos).

Para as crianças pequenas (participantes da pesquisa entre 7 e 9 anos), o uso das redes sociais é considerado como uma possibilidade de atividade lúdica na internet. O objetivo é ter acesso aos jogos que estão disponíveis no facebook, embora todos os outros recursos, também, estejam acessíveis. Neste caso os pais, ou os irmãos mais velhos, tanto podem ser uma referência a ser seguida quanto, em alguns casos, são os responsáveis por autorizar e criar a conta da criança na rede, inclusive fornecendo as informações requeridas para isso. É importante salientar que o site do facebook recomenda a idade mínima de 13 anos para que a criança comece a fazer parte da rede social, no entanto nenhum dos participantes tinham ainda alcançado essa idade no período de realização da pesquisa.

- Foi minha mãe que fez o meu facebook, porque eu ficava querendo jogar no dela.

- Qual o seu jogo preferido?

- Eu gosto do dragon city. (Menino – 7 anos).

- Tem uns jogos bem legais no facebook.
(Menino – 7 anos).

- Eu tenho facebook, mas o que eu gosto
é de jogar. (Menino – 8 anos).

- Meu pai tem e minha mãe também, aí eu
queria ter um facebook. Então eu pedi pro
meu pai e ele fez o meu. (Menino – 8 anos).

- Quem coloca as fotos no meu facebook é
a minha mãe.

Ela sempre coloca alguma coisa.

- E você já publicou alguma coisa no
facebook?

- Eu já, fiz um cartão de aniversário pra
minha irmã e coloquei no facebook e tam-
bém umas coisas engraçadas. (Menino – 7
anos).

- Mas o que tem de divertido no facebook?

- Tem uns jogos bem legais.

- E como você sabe?

- Eu jogo no facebook do meu irmão.

- Ele deixa?

- Deixa. (Menino – 10 anos).

- Foi minha mãe quem fez o meu. A minha
irmã já tinha
e eu não. (Menino – 7 anos).

- Tem os amigos de verdade, e os conheci-
dos. No facebook tenho muitos amigos, mas
nem todo mundo é amigo de verdade.

- Quem são os amigos de verdade?

- São os que a gente gosta mais, que são
legais...

- E os outros?

- Ah, eles podem ser legais, mas a gente não
conhece tão bem,

não fica sempre junto, não.

- Sei... são aqueles que não convivem com a gente, né?

- Isso mesmo. (Menina – 12 anos).

Meninos e meninas maiores percebem de forma diferente a utilização das redes sociais. Os jogos violentos são coisas de meninos, embora as meninas acreditem que não seja só isso. Os meninos acham que as meninas usam o facebook para parecerem populares no grupo.

- Eu tenho facebook, mas nem uso tanto. Acho que é só porque tá na moda, aí todo mundo tem... (Menina – 11 anos).

- Já tá é ficando fora de moda, hoje as meninas gostam é do instagram, o negócio é saber quantas pessoas gostaram da foto que foi postada. Quanto mais, melhor. (Menino – 12 anos).

- Besteira. É só pra aparecer, menina adora aparecer... (Menino – 12 anos)

- E menino não? (Menina – 11 anos).

- A gente gosta de jogos de ação, de luta, coisa de homem. (Menino – 11 anos).

- É, até parece que é só isso. (Menina – 11 anos).

- Homem também gosta de facebook. (Menina – 12 anos).

- Gosta para postar as coisas legais e compartilhar com os amigos, tipo filme, jogos, música, essas coisas. (Menino – 11 anos).

- Menina também gosta disso. (Menina – 12 anos).

(Grupo de discussão - Crianças de 10 a 12 anos).

Brincando e percebendo os riscos

Vale salientar que essas crianças possuem certa noção de que brincar no facebook pode trazer algum tipo de risco associado ao uso das redes sociais.

Uma vez o facebook saiu disparando uma mensagem para todos os meus amigos, com uma pergunta muito chata, e o pior é que era como se fosse eu. Aí eu tive que passar uma mensagem para todos os meus amigos do facebook, pedindo desculpa. (Menina, 12 anos).

Com relação aos “amigos” as crianças também reconhecem que não é seguro aceitar pessoas estranhas. A maioria dos amigos do facebook das crianças pequenas são membros da família ou colegas de classe na escola. As crianças maiores possuem uma rede mais extensa de amizades na rede, porém mesmos aqueles que não são considerados amigos próximos, foram adicionados por serem pessoas que conhecem de algum outro lugar, como filhos de amigos dos pais, ou alunos da mesma escola.

- Você tem muitos amigos no facebook?
- Tenho 40 amigos, eu acho.
- Tudo isso? E você conhece todo mundo?
- Claro, né tia. Eu não sou louco de ir aceitando todo mundo no meu facebook. Eu só coloco no facebook quem eu conheço! (Menino – 8 anos).
- E como é que você posta?
- Eu deixo só para os amigos.
- Por quê?

- Porque foto é para mostrar pros amigos, não pra todo mundo, só gente famosa que mostra foto pra todo mundo! (Menina – 12 anos).
- Tem os amigos de verdade, e os conhecidos. No facebook tenho muitos amigos, mas nem todo mundo é amigo de verdade.
- Quem são os amigos de verdade?
- São os que a gente gosta mais, que são legais...
- E os outros?
- Ah, eles podem ser legais, mas a gente não conhece tão bem, não fica sempre junto, não.
- Sei... São aqueles que não convivem com a gente, né?
- Isso mesmo. (Menina – 12 anos).

Essa orientação vem em grande parte dos pais, provavelmente por serem também usuários desta ferramenta. Conhecem suas possibilidades e riscos, o que os deixa mais atentos às orientações de segurança que devem ser passadas aos filhos, inclusive quando implica em certas restrições, que são reconhecidas pelas crianças como medidas de segurança:

- Sem dúvidas o facebook é o que tem de mais divertido na internet hoje, mas a minha mãe, é o tipo da mãe que não deixa o filho pequeno ter facebook. (Menino – 10 anos).
- No começo minha mãe não gostou muito da ideia, ela pediu para pensar no assunto, mas ela acabou deixando. Meu irmão não pode ter uma conta no facebook, a minha mãe disse que ele ainda não é muito responsável para isso. (Menino – 12 anos).

Considerações finais

Os participantes da pesquisa nos mostraram que as redes sociais pensadas por adultos, para uso dos adultos, como possibilidade de estabelecer e construir vínculos sociais, estão sendo utilizadas pelas crianças de forma significativamente lúdica, fazendo com que elas passem a se relacionar com suas ferramentas como se relacionam com um brinquedo. Um brinquedo que traz muitas possibilidades e que compõe a cultura lúdica da criança juntamente com outras alternativas lúdicas, como jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, trazendo para o espaço virtual das redes sociais as marcas das culturas infantis e daquilo que é partilhado como interesse entre seus pares.

O uso das redes sociais pelas crianças pode ser considerado um exemplo desta coexistência entre as duas culturas: adulta e infantil. Não se trata de optar por um estilo de vida ou outro, ou deixar de viver suas próprias experiências, mas trazer para a cultura infantil, transformar e adaptar criativamente os elementos que a sociedade disponibiliza.

As crianças estão investindo no uso das tecnologias, em espaços que foram pensados e protagonizados pelos e para os adultos, como espaços possíveis de atuação. As crianças como sujeitos ativos de suas experiências, vivenciam, interpretam, representam e modificam de forma criativa a sua cultura, num movimento contínuo de integração daquilo que a sociedade oferece e aquilo que é considerado próprio da infância e vivenciado entre seus pares, como os jogos e brincadeiras.

Embora este movimento ainda levante uma série de questionamentos acerca das interfaces que cria, o que parece transparecer da investigação é que, na sua própria construção da cultura da infância, as crianças se apropriam dos objetos disponíveis e investem neles as suas representações quando os utilizam e os incorporam às suas práticas cotidianas. Quem esteja preocupado com o desaparecimento da infância, pode haver aqui uma esperançosa possibilidade de assistir ao seu rejuvenescimento sob novas perspectivas! Para quem investigar, um novo campo de inspiradora pesquisa.

Referências

- Alcântara, A. C. **Brincar De Internet**: A vivência lúdica infantil em ambiente virtual. Universidade do Minho, 2013.
- ALVES, L. **Game Over**: Jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005, p.255.
- ALVES-MAZZOTTI, A. J. (2008). Representações Sociais: Aspectos Teóricos E Aplicações À Educação. **Revista Múltiplas Leituras**, 1(1), 18–43. Disponível em: <<https://www.Metodista.Br/Revistas/Revistas-Ims/Index.Php/ML/Article/Viewfile/1169/1181>>. Acesso em: 22 jan. 2014
- ARANHA, G. O Processo de Consolidação dos Jogos Eletrônicos como Instrumento de Comunicação e de Construção de Conhecimento. **Ciências & Cognição**, 3, p.21-62. 2004. Disponível em: <<http://Www.Cienciasecognicao.Org/>>. Acesso em: 22 jan. 2014
- BARRA, S. M., & SARMENTO, M. J. Os Saberes Das Crianças e as Interações na Rede. **Zero A Seis**, 14, 1–20. 2006. Disponível em: <<http://Www.Periodicos.Ufsc.Br/Index.Php/Zeroseis/Article/View/1776/1539>>. Acesso em: 28 fev. 2014
- BENJAMIN, W. (1984). Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Summus Editorial, 1984, p.117.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 2.ed., São Paulo: Cortez, 1997, p.110.
- GIRARDELLO, G. (2005). Produção Cultural Infantil Diante da Tela: da TV à Internet. **TEIAS**, 6(11-12), 2005, p.1-12.

MOLLO-BOUVIER, S. Transformação Dos Modos De Socialização Das Crianças: Uma Abordagem Sociológica. **Educação e Sociedade**, 26(91), 2005, p.391-403.

MONTEIRO, S. D. (2007). O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. **Datagramazero - Revista de Ciência da Informação**, 8(3), p.1-18. Disponível em: <http://Www.Dgz.Org.Br/Jun07/Art_03.Htm>. Acesso em: 28 fev. 2014.

OSÓRIO, A. J., & MIRANDA-PINTO, M. **Infância no digital**. Braga: Arcacomum, 2010, p.247.

SARMENTO, M. J. (2004). As Culturas Da Infância Nas Encruzilhadas Da 2ª Modernidade. Braga. Disponível em: <http://Cedic.Iec.Uminho.Pt/Textos_De_Trabalho/Textos/Encruzilhadas.Pdf>. Acesso em: 28 fev. 2014.

SARMENTO, M. J. A reinvenção do ofício de criança e de aluno. **Atos de pesquisa em educação**, 6(3), 2011, p.581-602.

SPINK, M. J. P. (1993). O conceito de representação social na abordagem psicossocial. **Cadernos Saúde Pública**, 9(3), 1993, p.300-308. Disponível em: <http://www.Scielo.Br/SciELO.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S0102-311X1993000300017>. Acesso em: 28 fev. 2014