

ENTRE TELAS E BRINCADEIRAS: O DESENVOLVIMENTO INFANTIL NA ERA DIGITAL.

BETWEEN SCREENS AND PLAY: CHILD DEVELOPMENT IN THE DIGITAL AGE.

¹GORDO, Laiane Scoparo, ²KOBORI, Eduardo Toshio.

^{1e2}Departamento de Psicologia – Centro Universitário das Faculdades Integradas de Ourinhos-Unifio/FEMM

RESUMO

O presente artigo visa refletir e discutir os possíveis prejuízos que ocorrem com o uso de tecnologias no desenvolvimento infantil. Objetivando promover uma consciência riscos encontrados nas janelas virtuais e como essa nova forma social altera o funcionamento psíquico, social e emocional das crianças. Para tanto, realiza-se uma revisão de literatura com autores de orientação psicanalítica para avaliar os possíveis danos e modificações com esse formato de organização social, afim de promover o equilíbrio e conscientização dos pais e responsáveis e gerar um ambiente seguro e saudável dentro desse novo cenário.

Palavras-chave: tecnologia; desenvolvimento infantil; redes sociais; brincar; saúde mental; uso responsável; psicanálise.

ABSTRACT

This article aims to reflect on and discuss the potential harms associated with the use of technology in child development. It seeks to raise awareness about the risks present in virtual environments and how this new social framework impacts children's psychological, social, and emotional functioning. To this end, a literature review is conducted, drawing on psychoanalytic authors, to assess the possible damages and changes brought about by this form of social organization, with the goal of promoting balance and awareness among parents and caregivers, and fostering a safe and healthy environment within this new context.

Keywords: technology; child development; social media; play; mental health; responsible use; psychoanalysis.

INTRODUÇÃO

Após a criação da internet em 1960 e sua expansão e popularização obtivemos mudanças significativas em nossos comportamentos e relacionamentos. Principalmente quando nos referimos a trocas sociais como: fazer amizades, gerar conflitos e promover ambientes de reflexão, as redes sociais e meios de comunicação são referências em promover essas interações. Atualmente a maioria dessas trocas ocorrem por esses meios, propiciando curtidas, comentários, elogios e críticas cada vez mais frequentes, gerando um estado de conexão constante (Martins; Franco; Vasques, 2023).

Como afirmado por Martins, Franco e Vasques (2023) por mais que as redes sejam criações recentes - se comparada com a história da humanidade - já apontam questões que precisam ser levadas em consideração. Principalmente quando nos referimos a geração que cresce no período de expansão das redes sociais -2000 a

2025- que é exposta a diferentes tecnologias desde muito cedo. Seja utilizando para fins educacionais, entretenimento e trocas sociais

Para tanto, cabe definir, tanto do ponto de vista legal, quanto da Psicologia, o conceito de infância. Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), o período que compreende a infância é desde o nascimento até a os 12 anos de idade. Para a Psicologia leva-se em considerações mudanças de desenvolvimento corporal, mental e psicossocial desses indivíduos, levando em consideração diferentes fatores externos, culturais e as diversas infâncias presentes na extensão territorial brasileira (Secretaria de Comunicação Social, 2025). Sabendo a importância do desenvolvimento físico, mental, emocional e social nesse período tendemos a discutir quais são os prejuízos forma de organização social pode causar nessa faixa etária.

Em sua maioria as telas são apresentadas antes do processo de reconhecimento e identificação com outros gerando dificuldade em diferenciar o que é humano o que é robô, elas apresentam modificações na forma de perceber e construir afetividade, cultura, identidade e subjetividade (Martins; Franco; Vasques, 2023).

Um estudo feito na Turquia apontou que cerca de 75,6% dos bebês de um a 60 meses, tem contato com dispositivos eletrônicos, e que em média o primeiro contato foi entorno dos 12 meses (Kiliç; et al, 2019). Esses dados evidenciam o já observado por Michael Rich, Michael Tsappis e Jill R. Kavanaugh (2015), sobre *tablets* acoplados nos carrinhos de bebês e crianças sossegadas e extasiadas diante de uma tela. A autora Jerusalinsky (2015) apelida esse movimento de “chupeta eletrônica” esses feitos são corriqueiros em nosso dia a dia e costumam servir como uma espécie de fuga para os pais e responsáveis, onde esses apresentam uma tela afim de conseguir realizar atividades sem interrupções de crianças.

Compensatoriamente o mesmo estudo feito na Turquia também aponta que cerca de 91,5% dos pais e cuidadores não sabem os efeitos que o uso de telas e dispositivos eletrônicos podem causar nos filhos (Kiliç; et al, 2019). Um dado que não deveria ser surpreendente pois em sua maioria, os pais tem fascínio em relação as manobras e facilidades das crianças com as telas.

O tempo de telas também influencia visto que muitas plataformas são altamente atrativas e roubam a sessão de estado presente, proporcionando a criança uma exposição excessiva diante das telas. Esse excesso de horas pode causar

prejuízos pois podem influenciar tanto em questões psíquicas quanto físicas como na atenção, concentração, insônia e sedentarismo. Portanto o uso abusivo e inapropriado além de alterar o processo de identificação e construção de subjetividade, também alteram os quadros de ansiedade e inquietação, causados pelas infinitas janelas virtuais e respostas em apenas um *click*.

Alguns autores como Jerusalinsky (2017) retratam sobre como essa “intoxicação eletrônica” pode ser confundida com sintomas de alguns espectros e/ou transtornos, levando em conta epidemia de diagnósticos que estamos vivenciando que tem assolado a primeira infância, os . Em sua pratica clinica a autora descreve diversos aparecimentos como evitação de outros, pronuncias em outros idiomas (principalmente o inglês), ecolalia, fragmentos sonoros, que em sua maioria são restos deixados dos aplicativos e plataformas na quais as crianças convivem e que em sua maioria são consumidas em excesso e de forma abusiva. A autora ainda complementa:

Muitos adultos e pais ficam fascinados pela habilidade de seus rebentos de navegar pelos ícones, ou de dizer a sequência numérica ou alfabética inclusive com k, w e y em inglês, não percebendo que essa lógica binária é muito mais pobre do que a rede simbólica que é preciso tecer na palavra para estar com os outros ao brincar simbolicamente ou conversar. Então, nesse sentido, para além da especificidade de quadros de autismos primários com componentes orgânicos associados, precisamos nos perguntar o quanto, alguns casos, que acabam por cair nessa categoria diagnóstica, dizem respeito a sintomas na infância que revelam pelo avesso os ideais sociais de nossa época. (Jerusalinsky, 2017)

Em consonância com estas questões, a Sociedade Brasileira de Pediatria (2020) recomenda: a nenhuma exposição de telas de zero à dois anos, uma hora diária de dois à cinco ano e de seis à dez anos o uso de até duas horas diárias, somando entre si uso de *vídeo games, computadores, celulares e televisões*. Entretanto a mesma entende que o uso de tecnologias e mídias sociais se usada de maneira adequada, pode ajudar no desenvolvimento e melhorar o cotidiano nas crianças.

Podendo ajudar nas perspectivas de ver o mundo, assistido filmes e documentários, na aprendizagem com uso de plataformas educacionais como aplicativos de idiomas e de conhecimentos gerais e nas formas de interatividade com jogos eletrônicos e plataformas que criam um ambiente que promove exploração a tecnologias e conhecimentos (Quatrin; Cassel, 2020).

Portando podemos compreender a tecnologia e as mídias sociais como um espaço enriquecedor que pode e tem o intuito de colaborar para o desenvolvimento infantil. Entretanto o uso abusivo e inapropriado da rede pode causar danos e muitos prejuízos para os pequenos.

Diante disso essa pesquisa abordará questões fundamentais para a psicologia como melhor entender os impactos da tecnologia e redes sociais no desenvolvimento emocional e psíquico em crianças. Trazendo informações e orientações para pais cuidadores, a fim de promover um ambiente saudável e seguro dentro desse espaço virtual.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica narrativa que tem a finalidade de reunir os conhecimentos científicos já produzidos sobre o uso de tecnologias na infância. A revisão narrativa costuma ser utilizada para discutir e descrever o “estado da arte” -- assunto em desenvolvimento e utilizada na educação continuada pois permite o leitor atualizar seus conhecimentos. O estudo qualitativo é característico desse método de pesquisa e é o estudo da linguagem, ou seja, das opiniões, conceitos e significados (Rother, 2007). É um tipo de pesquisa que leva mais em conta a subjetividade de cada um, além de apresentar dados mais flexíveis e alguma interferência, mesmo que mínima, do pesquisador (Gunther, 2006).

Assim a pesquisa foi realizada com dados existentes, reunindo artigos, teses, monografias, livros entre outras fontes de informações das seguintes bases eletrônicas: Scielo, Pepsic, Lilacs, Google Acadêmico, com os seguintes descritores “infância e redes sociais” “brincar e tecnologia” “psicanálise e tecnologias” os materiais estudados foram publicados nos últimos dezessete anos (2008-2025) esse recorte se deve segundo ao que Alves (2019) relata como “uma intensa expansão do acesso á internet em todo o mundo” pois entre os anos de 2008-2016 o uso de internet cresceu 100% - 23%-2008 para 46% 2016- . O critério de seleção foi de escolha do autor e foram utilizados tanto artigos teóricos quanto pesquisas empíricas, com os idiomas português, inglês e espanhol.

Esses foram analisados e discutidos conforme as temáticas e de acordo com a teoria psicanalítica que estuda as relações do sujeito e a subjetividade a fim de desencadear discussões fomentada pelos conhecimentos apresentados e não uma resposta única e objetiva a ser verificada.

Utilizar o referencial psicanalítico torna-se essencial para enriquecemos a pesquisa visto que a psicanálise ocupa-se em investigar o sentido humano, nos grupos organizações, e produções culturais (Pena et al, 2016). Pensamos na psicanálise como uma ferramenta para enfrentar os problemas contemporâneos, para isso utilizaremos de obras de psicanálise Freudiana e seus contemporâneos bem como comentadores desses teóricos que retratam a respeito da infância, subjetivação, identificação e brincar.

DESENVOLVIMENTO

Levando em conta o cenário das infâncias e adolescências contemporâneas presentes no país o Governo Federal apresenta um guia sobre uso de dispositivos digitais, afim de promover um ambiente seguro e saudável. Constando em um dos seus capítulos uma nota sobre a diversificação das telas as diferenciando em relação a perigo e autonomia sobre o aparelho:

Há estudos apontando que os prejuízos ao desenvolvimento motor ou visual podem ser maiores no caso de dispositivos de pequeno porte, como celular e tablets – que costumam acarretar má postura corporal e maior proximidade da tela para visualização –, do que no consumo de conteúdos audiovisuais por meio de televisores. E ainda, ao contrário de televisores, que podem ser vistos por várias pessoas ao mesmo tempo, facilitando a mediação familiar, os dispositivos de pequeno porte favorecem os usos individuais por crianças e adolescentes.

Levando em conta também as questões psicológicas como afirmado por Jerusalinsky (2015) no uso de brinquedos eletrônicos modificam a interação e relacionamento com outros, visto que normalmente a manipulação deles acontece de forma solitária causando alterações as formas de relacionamentos com pais, onde estes deixam as crianças por horas sozinhas com as telas, criando uma falsa ilusão de autonomia, também é recorrente casos de adultos estarem presentes fisicamente, mas estarem ativos em outra janela virtual.

Em outro capítulo mais tarde no guia publicado pelo Governo Federal eles argumentam sobre a liberdade e direito a desconexão e o direito de brincar. Pautado em uma lei o brincar é visto como estratégia de prevenção de violência contra a criança. O brincar está envolvido como parte da constituição psíquica e desenvolvimento emocional. As brincadeiras permitem que as crianças elaborem acontecimentos de suas vidas, inventam e interpretam o mundo. O brincar precisa

ser visto como essencial e indispensável para a criança, não só como uma forma de diversão para estas.

Podemos relacionar o desenvolvimento infantil com a capacidade de brincar, fantasiar e se relacionar com outros (Quatrin; Cassel, 2020). Segundo Winnicott (1975) a brincadeira é essencial para a criança, visto que o autor acredita ser algo primário, e não produto de sublimação das pulsões sendo, uma forma básica que facilita o crescimento e conduz aos relacionamentos grupais, somente no brincar que a criança pode ser criativa e descobrir seu self.

Como na brincadeira de faz de conta que é uma brincadeira simbólica - uma tampa de garrafa vira um carrinho, um tecido uma capa de herói - essas atribuições são criadas e imaginadas pela própria criança, usando sua criatividade. Os dispositivos de tecnologia como: *tablets* e *celulares* vem tomando o lugar das brincadeiras tradicionais e simbólicas, que eram passadas de geração em geração em meio a nossa cultura, comprometendo muitas vezes a criatividade e as formas de se relacionar (Quatrin; Cassel, 2020).

Não estamos retratando o desaparecimento dessas brincadeiras, mas, uma reconfiguração em que aparecem outras formas, sentidos e significados (Quatrin; Cassel, 2020). Apesar de os jogos eletrônicos apresentarem uma nova forma de interatividade eles limitam a criatividade pois tem um roteiro pré-determinado, não possuindo a mesma dimensão simbólica que as brincadeiras tradicionais (Cairolí, 2010).

O processo de diferenciação entre realidade e fantasia em crianças, também é um dos aspectos apresentados nesse novo contexto, onde o processo que permeia a imaginação entre o racional e o místico está presente nas diferentes fases da vida. O autor Bruno Bettelheim afirma no livro. No texto o “Escritor e o Fantasia”(1908) Sigmund Freud fala sobre os conceitos de brincadeira e realidade para a criança. Para Freud a criança usa de objetos da realidade e os transpõe para a brincadeira de uma forma que a agrada, dessa forma consegue obter satisfações e prazer a partir desses. Essas brincadeiras e formas de satisfação são dadas por meio de um desejo ser adulto que é o principal fantasiar infantil.

O autor Bruno Bettelheim afirma no livro *A psicanálise dos contos de fadas* que por muitos anos a única forma das crianças alimentarem a imaginação e a fantasia eram por histórias místicas e religiosas como os contos de fadas, onde estas formavam conceitos de origem e propósito no mundo. O autor completa ainda que

“a atual geração conhece os contos de fadas por versões amesquinhas e simplificadas, que amortecem os significados e roubam-nas de todo o significado mais profundo” (Bruno Bettelheim, 2002/2010, p.23).

Entendemos então que os contos de fadas e o brincar, foram, paulatinamente, de alguma forma, substituídos pelo uso de tecnologias, visto que esse é muito mais amplo, produzindo uma busca pela satisfação plena e imediata, a busca de um pensamento mágico, sem fronteiras e infinito, podendo levar a constituição do Eu com uma proeminência narcísica e aspectos fantasiosos, que dificultam e comprometem o contato com a realidade (Levi; Monteiro, 2019).

De acordo com os estudos de Levi e Monteiro (2019), o motivo das crianças mais se interessarem em mídias e redes sociais seria pelo processo de identificação, retratado por Freud na obra *Psicologia das massas e análise do eu*, o autor psicanalista retrata a identificação como um remoto laço emocional com o outro, em que tem a história primitiva no complexo de Édipo. Posteriormente, retrata o processo de identificação acontecer na fase oral como forma mais primitiva, ou seja, o processo se inicia mãe com o bebê, onde o bebê se identifica com a mãe. Sobre esta questão, Freud (1921/2011, p. 87) afirma que:

O grupo multiplica este processo; coincide com a hipnose na natureza dos instintos que o mantêm e na substituição do ideal do Eu pelo objeto, mas junta a isso a identificação com outros indivíduos, que originalmente foi tornada possível talvez pela mesma relação com o objeto.

Com isso, os autores Levi e Monteiro (2019), salientam que o processo de identificação se dá por qualidade emocional ou ideia em comum entre as partes. Essa identificação Freud também aborda no texto *“Personagens psicopáticos no teatro”* (1942 [1905- ou 1906]) retratando sobre como a identificação faz alusão com o herói do palco, a ambição em ser o centro como ator/atriz ali presente. Trazendo para nossa atualidade as crianças e adolescentes tendem a se identificar com *youtubers e digitais influencers* por estes influenciarem os espectadores de diversas formas tomando um lugar que eles próprios desejariam, seja por meio de reprodução de comportamentos, de falas, desejo de produtos, entre outras situações.

Essa identificação pode ser prejudicial para as crianças, pois a partir dela se cria uma ilusão e um desejo de tornar o que eles veem nas telas, como afirmado por Gabriela Bareta em sua pesquisa quatro de seis crianças entrevistadas (idade de 9 e 10 anos) afirmaram ter sonhado ou ainda sonhar em se tornar um digital influencer

e ou famoso em alguma plataforma midiática. Esses dados aproximam do mencionado por Tomaz (2017) em que os influencers mirins são modelos de suas infâncias eles mostram como é “ser criança” causando mais uma vez a identificação de outras crianças a desejarem esse “sucesso”

Dessa forma é necessário a atenção em relação ao que a criança consome durante o uso de telas bem como a persuasão e estratégias usadas por esses influenciadores sobre as crianças, tendo em vista que o processo de consumir produtos e reproduzir comportamentos tem sido um processo social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos dados abordados da pesquisa podemos concluir que o uso de telas na infância pode causar malefícios para o desenvolvimento infantil seja em nível biológico (sedentarismo, prejuízos na visão e postura corporal) e nível psicológico (dificuldade de atenção, concentração, insônia, e interação com outros).

Entretanto devemos levar em conta as múltiplas singularidades de cada indivíduo e família, abordando aspectos como rede de apoio para os responsáveis e questões financeiras. Não excluindo também a evolução da tecnologia a cada instante e era da informação.

Dessa forma deve-se combinar telas e crianças quando necessário e de um uso consciente, equilibrado e monitorado responsáveis. Ao respeitar essas questões teremos um uso saudável e benéfico das telas para as crianças.

REFERÊNCIAS

AIRES, S.; ALMEIRDA, D. L. **E aí, galerinha? Relação das crianças com a publicidade realizada por influenciadores digitais no Instagram**. Lume repositório digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2021.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente: Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 10 fev. 2025.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. 16. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

CAIROLI, Priscilla. A criança e o brincar na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da IMED**, v. 2, n. 1, p. 340-348, 2010. Disponível em: <https://seer.atitus.edu.br/index.php/revistapsico/article/view/45/45>. Acesso em: 20 mar. 2025.

FREUD, Sigmund. **Três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria (“o caso Dora”) e outros textos (1901-1905)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

FREUD, Sigmund. **O delírio e os sonhos da Gradiva, análise da fobia de um garoto de cinco anos e outros textos (1906-1909)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

FREUD, Sigmund. **Psicologia das massas e análise do eu e outros textos (1921/2011)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GUNTHER, Hartmut. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão? **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Distrito Federal, v. 22, n. 2, p. 1-9, maio 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-37722006000200010>. Acesso em: 15 fev. 2025.

JERUSALINSKY, Julieta. Corpos elétricos: Sem nome-do-pai e colados com o iPad. **Revista Associação Psicanalítica**, Porto Alegre, n. 49, p. 116-125, jul./dez. 2015. Disponível em: https://www.travessiasdainfancia.com/files/ugd/f9c84d_9fe9e95744524e69909ee816f51dc8aa.pdf. Acesso em: 20 fev. 2025.

JERUSALINSKY, Julieta. ATENÇÃO: nem todo sofrimento na primeira infância é autismo, mas precisa ser tratado favorecendo a constituição. **Correio APPOA**, v. 266, jun. 2017. Disponível em: <https://appoa.org.br/correio/edicao/266/atencao-nem-todo-sofrimento-na-primeira-infancia-e-autismo-mas-precisa-ser-tratado-favorecendo-a-constituicao/455>. Acesso em: 05 mar. 2025.

KILIÇ, Ahmet Osman; *et al.* Exposure to and use of mobile devices in children aged 1-60 months. **European Journal of Pediatrics**, v. 178, n. 2, p. 221-227, fev. 2019. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30402717/>. Acesso em: 20 fev. 2025.

LEVY, Elizabeth; MONTEIRO, Louise. Internet e psicanálise: considerações sobre seus efeitos na forma de subjetivação da criança. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, v. 52, p. 59-67, jul./dez. 2019. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0100-34372019000200007&script=sci_arttext. Acesso em: 11 fev. 2025.

MARTINS, Araceli; FRANCO, Bruno; VASQUES, Ana. Os impactos das redes e mídias sociais na subjetividade: uma leitura psicanalítica. **Psicologias em Movimento**, v. 3, n. 1, p. 108-128, jan./jul. 2023. Disponível em:

<https://unifan.edu.br/revistas/index.php/RevistaSEPsicologias/article/view/1041>. Acesso em: 10 fev. 2025.

PENA, Pereira Torres; ENEIDA; PEREIRA, Mariana Reis dos. Pesquisando com método psicanalítico. In: **Anais...** do VII Congresso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XXIII Jornadas de Investigación, XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología- Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2016. Disponível em: <https://www.aacademica.org/000-044/811>. Acesso em: 10 mar. 2025.

QUATRIN, Andrieli; CASSEL, Paula. Entre o brincar e a tela: as repercussões no desenvolvimento emocional infantil. **Research, Society, and Development**, v. 9, n. 8, p. 1-17, 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/5827/5337>. Acesso em: 12 fev. 2025.

RICH, Michael; TSAPPIS, Michael; KAVANAUGH, Jiil R. Uso problemático de mídias interativas entre crianças e adolescentes: dependência, compulsão ou síndrome? In: YOUNG, Kimberly; ABREU, Cristiano (Orgs.). **Dependência de internet em crianças e adolescentes**. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 2015. p. 7-31.

ROTHER, Edna Terezinha. Revisão Sistemática X Revisão Narrativa. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 20, n. 2, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-21002007000200001>. Acesso em: 11 mar. 2025.

SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. **Crianças, adolescentes e telas: Guia sobre usos de dispositivos digitais** [Guia]. Governo do Brasil. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_verseaoweb.pdf. Acesso em: 25 ago. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escola**. 2019. Disponível em: bp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf. Acesso em: 20 fev. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **SBP atualiza recomendações sobre saúde de crianças e adolescentes na era digital**. 2020. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-atualiza-recomendacoes-sobre-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>. Acesso em: 06 mar. 2025.

TOMAZ, Renata. YouTube, infância e subjetividade: o caso Julia Silva. In: **Anais ..** do ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. Belo Horizonte: Compós, 2017. Acesso em: 05 set. 2025.

WINNICOTT, Donald Woods. **Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.