

UNIVERSIDADE DO PLANALTO CATARINENSE
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM EDUCAÇÃO

VIVIANE MARIA LUZ DE CHAVES NICOLAIKO CORDOVA

PRÁTICAS EDUCATIVAS DIALÉTICAS QUANTO AO USO DE JOGOS DIGITAIS
NA VIDA DAS CRIANÇAS

LAGES

2018

VIVIANE MARIA LUZ DE CHAVES NICOLAIKO CORDOVA

**PRÁTICAS EDUCATIVAS DIALÉTICAS QUANTO AO USO DE JOGOS DIGITAIS
NA VIDA DAS CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso vinculado ao Curso de Especialização em Educação da Universidade do Planalto Catarinense, apresentado à disciplina de Seminário de Metodologia da Pesquisa.

Orientador (a): Madalena Pereira da Silva, Dra.

Linha de pesquisa: Educação, Cultura e Política Públicas.

LAGES

2018

RESUMO

Desde muito cedo, as crianças aprendem a usar as novas tecnologias, entre elas os jogos digitais. Com a chegada da globalização, universalizações do conhecimento e dos recursos digitais, disponíveis na Internet, vieram também às preocupações dos pais e educadores, pois é quase impossível controlar todos os acessos das crianças na Web 3.0. Nesse sentido a presente pesquisa-ação proposta teve como objetivo a dialética como prática educativa quanto aos cuidados no uso dos jogos, enfatizando os benefícios e malefícios na saúde e bem estar da criança. Visou ainda, propiciar momentos de sensibilização para mudanças de hábitos e costumes quanto ao uso dos jogos, pois a compreensão dos conceitos que permeiam este assunto precisa ser difundida, em especial, para as crianças que estão em fase de formação. A metodologia utilizada para pesquisa-ação consistiu em roda de conversa. Para tanto, utilizou-se a seguinte questão: quais malefícios e benefícios que os jogos digitais na infância? O interesse por este tema surgiu a partir da necessidade das escolas e em especial da preocupação das redes públicas de ensino e da sociedade. Os resultados e discussões demonstram que a pesquisa-ação contribuiu para a reflexão dos alunos sobre o tema.

Palavras-chave: Educação, Jogos digitais, Tecnologia.

SUMÁRIO

1 IDENTIFICAÇÃO	5
1.1 Título	5
1.2 Pesquisadores	5
1.3 Local da Realização da Pesquisa	5
1.4 Público-alvo	5
1.5 Período de execução	5
1.6 Objetivos da proposta	5
2 JUSTIFICATIVA	5
3 METODOLOGIA	9
4 RESULTADOS	11
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
REFERÊNCIAS	14

1 IDENTIFICAÇÃO

1.1 Título

Práticas Educativas Dialéticas quanto ao uso de jogos digitais na vida das crianças.

1.2 Pesquisadores

Pós-Graduando(a): Viviane Maria Luz de Chaves Nicolaiko Cordova

Orientador(a): Madalena Pereira da Silva, Dra.

1.3 Local da Realização da Pesquisa

E.M.E.B Mutirão - Escola Municipal de Educação Básica Mutirão.

1.4 Público-alvo

Alunos do sexto ano matutino

1.5 Período de execução

Agosto a Outubro de 2018.

1.6 Objetivos da proposta

Propiciar momentos de sensibilização para mudanças de hábitos e costumes quanto ao uso dos jogos, pois a compreensão dos conceitos que permeiam este assunto precisa ser difundida, em especial, para as crianças que estão em fase de formação.

2 JUSTIFICATIVA

Na atualidade atividades recreativas tradicionais que envolvem a brincadeira de amarelinha, esconde-esconde, pega-pega, estão cada vez mais raras, portanto, a bola, bicicleta, bonecas, e patins, já não se constituem como brinquedos favoritos da infância moderna, visto que, a tecnologia na sociedade contemporânea é a referência do lazer, trabalho e conhecimento.

Na era tecnológica da atualidade, o mundo digital está integrado em nosso dia-a-dia. Os aparelhos eletrônicos são parte essencial da vida de todos, e entram cada vez mais cedo na

vida das crianças. Desde a primeira infância, esta nova geração de crianças conta com celulares, *tablets*, videogames, que com o uso dos jogos digitais, tais equipamentos têm sido usados como substitutos das tradicionais brincadeiras infantis.

O jogo constitui um veículo excepcional para o desenvolvimento infantil, sobretudo no que se refere às capacidades físicas e intelectuais, permitindo assim à criança conhecer e explorar suas habilidades, explorar o meio que a rodeia e adquirir novas experiências motoras. Deste modo, o ato de jogar é uma das formas mais frequentes de comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande relevância no domínio da educação, saúde e intervenção social.

Operacionalmente, no contexto do desenvolvimento infantil, o jogo proporciona à criança um leque de atividades diversificadas que normalmente começam a ser desenvolvidas na escola. Perante estes elementos, é comum que os professores e educadores utilizem o jogo no contexto das suas aulas, promovendo-o em sintonia com diversas áreas de conhecimento.

O jogo permite transfigurar o ambiente real num mundo imaginário, fictício e irreal. Nesta base, a sua utilidade e aplicabilidade emerge enquanto experiência infantil de “invenção” e espontaneidade que resulta como pedra basilar no desenvolvimento psicomotor da criança. Assim, a atividade lúdica permite à criança assimilar novos conhecimentos e experimentar várias experiências motoras, constituindo um recurso pedagógico fundamental no processo de ensino e aprendizagem. Para, além disso, o jogo atua sobre a criança enquanto mediador de regras, simulações ou “faz-de-conta”, estimulando o prazer, o convívio e a criatividade.

Por seu lado, Wallon (1980) defende que o jogo permite à criança mostrar os seus sentimentos, identificar papéis sociais e conhecer o mundo que a rodeia. Neste sentido, o jogo oferece à criança uma atividade com inúmeras possibilidades de criatividade, adaptação e aprendizagem. Vários autores demonstram que o jogo é essencial no contexto escolar, identificando-o como um instrumento privilegiado de educação e socialização.

Vasconcelos (1989) e Guedes (1991) evidenciam a influência multidimensional que o jogo tem no desenvolvimento infantil:

1. Cognição: através da exploração das percepções e no desenvolvimento da imaginação;
2. Motor: potenciando o aperfeiçoamento das capacidades motoras de base;
3. Sócio-afetivo: libertando emoções e valorizando a cooperação entre pares;
4. Social: desenvolvendo a inter-ajuda e a solidariedade entre pares.

Por sua vez, Neto e Piéron (1993) demonstram que o jogo:

1. Promove o desenvolvimento cognitivo, tendo um papel fundamental na descoberta e aperfeiçoamento das habilidades manipulativas;
2. Estimula os processos mentais e a capacidade de processar informação, provocando mudanças na complexidade das operações mentais;
3. Permite a estruturação da linguagem e estimula a imaginação;
4. Representa um meio educativo de excelência.

De acordo com os autores supracitados afere-se que o jogo permite otimizar o repertório motor da criança e desenvolver as suas capacidades físicas, cognitivas, sociais, afetivas e linguísticas. No entanto, os jogos digitais podem trazer problemas para a saúde e bem estar das crianças, conforme descreve Guedes (1999, p.32):

Infelizmente, a razão da inatividade física nos dias de hoje, onde é necessário a prática de movimentos é compensada pelos avanços tecnológicos. A sociedade atual está cultivando hábitos cada vez mais sedentários. As crianças e adolescentes estão substituindo atividades lúdicas (que envolvem esforço físico), pelas novidades eletrônicas.

As crianças do século XXI necessitam de ambientes e recursos adaptados ao seu tempo, contudo, nem sempre os ambientes escolares trazem atividades que auxiliam na psicomotricidade, negligenciando o estímulo nas relações entre as crianças e sua criatividade de forma prática e dinâmica pelo contato físico.

É preciso um grande esforço dos pais e educadores, pois crianças que desenvolvem um grande apreço pelos jogos não se contentam com 40 minutos diários de jogo – passam literalmente horas a fio sentadas em frente ao computador. A primeira consequência que aparece é a obesidade: além de não movimentarem o corpo, os jogos digitais tendem a abrir o apetite, criando a combinação perfeita para o ganho de peso. Com o excesso de peso, surgem os problemas cardiovasculares precoces, completamente evitáveis durante a infância. Além disso, passar longos períodos sem movimentar o corpo aumenta a propensão para atrofia muscular, provocando dores generalizadas.

Os jogos digitais podem causar lesões, apesar de não movimentar o corpo, o videogame exige esforço sempre dos mesmos músculos (envolvidos em segurar o “joystick” e apertar os botões). Como as crianças costumam passar longos períodos dedicados aos jogos, é bastante comum que os jogos eletrônicos sejam a causa de quadros de Lesão por Esforço Repetitivo (LER). A LER indica uma sobrecarga muscular tão grande a ponto de debilitar a saúde daquela musculatura, gerando inflamação, fortes dores e podendo até comprometer a movimentação integral da região. Casos de LER precisam ser tratados seriamente com

fisioterapia e suspensão da atividade de esforço – caso contrário, serão recorrentes ao longo da vida.

Escapismo Social é outra consequência que os jogos digitais podem causar, além de consequências físicas, os jogos na infância também podem trazer danos psicológicos. Novamente, o problema está no excesso: crianças que se envolvem demais com jogos eletrônicos tendem a se sentir mais confortáveis com a realidade virtual do que com a vida real. Isso faz com que priorizem os momentos de jogo e abram mão da convivência social com colegas de mesma idade – o que simboliza um problema, pois as trocas interpessoais, as noções de compartilhamento e de convivência são essenciais durante a primeira infância. É neste período da vida que a personalidade do indivíduo está em formação, e a troca de experiências com pessoas de mesma idade ajuda a desenvolver habilidades comunicativas, interativas e afetivas. Sendo assim, o isolamento provocado pelos videogames é perigoso e pode acarretar consequências para o futuro social da criança.

O problema que atualmente os dispositivos eletrônicos tais como: *tablets*, computadores, celulares de última geração e jogos eletrônicos fazem parte do processo de industrialização, tal fenômeno influencia diretamente na maturação cognitiva, afetiva e social das crianças, causando, o sedentarismo é inerente ao processo de automação gerado pela tecnologia, riscos a vida com jogos de desafios, isolamento social. As crianças do século XXI nasceram em período no qual a tecnologia é o alicerce da manutenção das relações sociais, por conseguinte, torna-se quase uma tarefa impossível viver sem ela, pois, as crianças antes mesmas de serem alfabetizadas aprendem a utilizar a maioria dos recursos disponíveis pelos aparelhos eletrônicos.

Questiona-se a forma como esses eletrônicos afetam a saúde mental e física dos menores, e a relação social com outras crianças. De acordo com os dados da pesquisa empírica realizada pela Secretaria Executiva da Rede Nacional Primeira Infância (2014) sobre o tema “O exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real” evidenciou-se nos depoimentos dos pais e das crianças que o uso excessivo dos aparelhos eletrônicos quando são utilizados de forma indiscriminada trazem grandes riscos para a saúde física, mental e social das crianças, no entanto, viu-se que a ansiedade e agressividade está presente tanto no que refere-se a abstinência ao uso da tecnologia como na utilização frequente dos dispositivos eletrônicos que substituem gradativamente as atividades lúdicas tradicionais nas quais tem a capacidade de favorecer o aspecto interpessoal, afetividade e disciplina, uma vez que, o contato físico promove a ampliação das habilidades sinestésicas.

As crianças do período moderno não expressam publicamente seus sentimentos, aflições e desejos por meio do mundo real, com isso, isolam-se dentro de seus domicílios, já que, a tecnologia satisfaz suas necessidades (PREVITALE, 2006).

Alguns especialistas apontam consequências sombrias com o excessivo uso das tecnologias por crianças menores de 12 anos, por ser prejudicial ao seu desenvolvimento e aprendizado, para a terapeuta canadense Cris Rowan, a superexposição da criança a celulares, Internet, *tablet* e televisão, sem supervisão dos responsáveis, poderá acarretar dificuldades de aprendizagem, imaturidade emocional em lidar com sentimentos, dificuldade de se relacionar, privação de sono, obesidade (sedentarismo infantil), entre outros problemas.

Com base nesses achados na literatura e sendo uma necessidade evidenciada pelos professores da escola em estudo, este trabalho tem como propósito a prática educativa para a sensibilização dos benefícios e malefícios dos jogos na vida e na saúde das crianças.

3 METODOLOGIA

O método utilizado para atingir os objetivos deste estudo foi a abordagem qualitativa com caráter de pesquisa-ação. Esse tipo de metodologia de pesquisa proporciona ao pesquisador a possibilidade de tentar compreender a maneira como os sujeitos pensam e reagem diante das questões focalizadas, além de auxiliar na compreensão de sentimentos, valores, atitudes e temores das pessoas, explicando suas ações diante de um problema ou situação, realizando uma intervenção com os sujeitos da pesquisa.

A pesquisa foi desenvolvida nos meses de agosto e setembro de 2018, em três etapas, numa Escola de Educação Básica Municipal, com alunos do 6º ano matutino, do ensino fundamental. Na primeira etapa realizou-se uma análise prévia sobre o tema, juntamente com os professores da turma, usando entrevista como estratégia de coleta de dados.

Após a sistematização dos dados coletados foi planejada uma ação na forma de roda de conversa com os alunos e um dos professores da turma, para a reflexão dos benefícios e malefícios dos jogos digitais.

Consideramos que a roda de conversa, como estratégia dialética, é um bom instrumento metodológico, pois a mesma abre espaço para que os alunos estabeleçam diálogos e interações no contexto do uso dos jogos, ampliando suas percepções, com o

propósito de novas reflexões e mudanças de hábitos quanto aos cuidados com a saúde e bem-estar.

[...] a construção de um campo dialógico e democrático, no qual a criança ganha vez e voz, mas que não fala sozinha, já que o adulto, parceiro e sensível às suas necessidades, estão com ela em diferentes momentos. Reconhece-se a criança como sujeito de direitos e ativos na construção de conhecimentos[...]. (BARBOSA; HORN, 2008, p. 33).

A utilização desta metodologia nos proporciona reflexões referentes a problemática em questão, pois desenvolve como mecanismo de construção da autonomia, do discurso, do pensamento crítico-reflexivo e das expressões. Porém é importante ressaltar que este processo não deve ser compreendido, como prática descomprometida e unilateral, como destaca Freire (1983, p.43):

Não é dizer-se descomprometidamente dialógico; é vivenciar o diálogo. Ser dialógico é não invadir, é não manipular, é não organizar. Ser dialógico é empenhar-se na transformação constante da realidade. Esta é a razão pela qual, sendo o diálogo o conteúdo da forma de ser própria à existência humana, está excluído de toda relação na qual alguns homens sejam transformados em “seres para outro” por homens que são falsos “seres para si.

Para que essa proposta se concretiza o primeiro passo consistiu em observar, ouvir a criança, buscar os seus interesses, para então, propiciar estímulos que ampliassem, diversificassem e sistematizassem o repertório de conhecimentos das crianças sobre o uso dos jogos e suas implicações. Nesse sentido, Silva (2000) afirma que dialogar é muito importante no contexto educativo, pois se refere ao repertório inicial para o desenvolvimento, tais como fazer perguntas, expressar sentimentos, expressar opiniões e estabelecer limites.

Ainda na primeira etapa, após a apresentação da proposta da pesquisa-ação todos os professores foram bem receptivos e a consideraram de grande valia para a reflexão dos alunos. Com a análise dos dados das entrevistas com os professores, foi planejada a ação com os alunos. Foram propostas atividades, conduzidas por um roteiro, entregue para análise do professor que acompanhou a turma. Após aceitação do roteiro pelo professor, a ação foi programada. Os alunos foram informados do tema e o dia da ação.

A segunda etapa consistiu na ação, proposta através da roda de conversa, com a participação dos 22 alunos presentes. A roda de conversa decorreu de forma tranquila e agradável, com a participação efetiva dos alunos e do professor. A ação iniciou com a fala sobre os benefícios dos jogos e uso de celulares. Os alunos se envolveram na conversa e contribuíram com falas e menção aos tipos de jogos mais utilizados, suas estratégias e

objetivos. Contudo, quando a conversa foi direcionada para os malefícios dos jogos para saúde e bem estar, os se abstiveram em falar. Nas provocações da fala e indagações para o envolvimento dos alunos, foi constatado que os mesmos desconheciam os malefícios dos jogos digitais para a saúde, mas reconheceram que o excesso de horas jogando, provoca isolamento e distanciamento com amigos e familiares.

Durante a ação foi possível observar que a grande maioria dos alunos possuía celular e o utilizavam para jogar, no acesso as redes sociais e comunicação com os colegas e familiares. Mediante a participação e colaboração dos alunos e do professor na roda de conversa foi solicitada uma avaliação da mesma, através da escrita de um texto livre sobre as reflexões e contribuição da pesquisa-ação.

Com os dados da entrevista anterior e conversa posterior a ação conseguiu-se verificar que o objetivo da ação foi atingido, tendo em vista que o professor relatou que continuaria com as conversas do decorrer do ano letivo com os alunos daquela e das outras turmas. Ele relatou ainda, que procuraria junto com os outros professores utilizar aplicativos educativos com os alunos. Sobre os alunos perceberam-se com as análises dos relatos que eles gostam de dialogar sobre assuntos atuais, alguns refletiram sobre o tempo de uso que ficam nos jogos online, sendo relatado pelos mesmos que terão maior atenção com quem irão conversar na Internet.

Na terceira etapa, realizou-se outro encontro com a turma e com o professor para realizar a devolutiva. A devolutiva ocorreu com base na análise da percepção dos envolvidos na pesquisa-ação. Foram preparados slides para a devolutiva e com questões e exemplos estratégicos para oportunizar novos debates e reflexões sobre o tema.

4 RESULTADOS

A pesquisa-ação permitiu evidenciar via referencial teórico que as tecnologias podem ser usadas como alinhadas em vários aspectos, incluindo: a coordenação motora; raciocínio lógico; exercícios para a visão; desenvolvimento das capacidades físicas, intelectuais, sociais e emocionais; incentivo a criatividade, ludicidade e diversificação de cenários. Contudo, há uma preocupação quanto a saúde e bem-estar da criança no uso excessivo dos jogos digitais. Alertando que os pais, educadores e os demais profissionais devem estar atentos aos jogos utilizados pelas crianças, tanto em ambiente escolar quanto doméstico.

Daí a importância do cuidar, do ouvir, da construção de um campo dialógico e democrática para que a voz e opinião das crianças sejam consideradas e respeitadas, conforme defende Barbosa e Horn (2008, p. 33).

Com base nessas constatações, esta pesquisa-ação propiciou momentos para sensibilizar e conscientizar as crianças quanto ao uso consciente das tecnologias, sendo apresentadas reflexões sobre os seguintes cuidados:

- A obesidade, que além de não favorecerem o movimento do corpo, os jogos digitais tendem a abrir o apetite, criando a combinação perfeita para o ganho de peso.

- Lesões, que os jogos digitais podem causar apesar de não movimentar o corpo, o videogame exige esforço sempre dos mesmos músculos (envolvidos em segurar o “joystick” e apertar os botões), causa de quadros de Lesão por Esforço Repetitivo (LER).

- Escapismo Social, outra consequência que os jogos digitais podem causar, além de consequências físicas, os jogos na infância também podem trazer danos psicológicos. Isso faz com que priorizem os momentos de jogo e abram mão da convivência social com colegas de mesma idade.

Durante a pesquisa-ação constatou-se que o assunto deve ser tratado com exaustão para que as crianças possam refletir sobre seus hábitos e atitudes quanto ao uso excessivo dos recursos digitais.

Na roda de conversa foi possível evidenciar pela fala dos alunos, que os pais se depararam com uma realidade muito desconhecida e acabam paralisados por não terem conhecimento suficiente para lidar com essas situações.

Os alunos relataram também, que muitos professores e pais não sabem “puxar um papo” com os filhos/alunos e que este silêncio nos diálogos entre as famílias e escola faz com que crianças e adolescentes busquem acolhimento nas redes sociais.

Vale destacar que a Internet não pode ser tratada como vilã deste processo. Há milhões de jovens que têm uma vida on-line saudável, benéfica e divertida. Precisamos refletir sobre as famílias que negligenciam ou terceirizam a educação dos filhos. Indo, além disso, a percepção é de que alguns pais, mães, crianças e adolescentes coabitam o mesmo espaço, mas não convivem – no sentido mais amplo que a palavra sugere.

Como forma de registro, são apresentadas a seguir algumas imagens dos momentos da pesquisa-ação.



Fonte: Autora 2018.



Fonte: Autora 2018.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivenciamos nos últimos vinte anos uma grande transformação tecnológica no Brasil e no mundo que se caracteriza por inserir a internet em nosso cotidiano e com ela um grande

volume de informações instantâneas que estão à disposição das crianças. A indústria de jogos digitais ganhou força nesse processo, proporcionando uma diversidade de jogos digitais.

Ao longo do texto, os autores defendem os efeitos destas inserções, pois trazem consequências boas e ruins, podendo gerar potência no aprendizado das crianças ou comportamentos destrutivos da personalidade. Nesse sentido o tipo de jogo e a quantidade de horas online devem ser acompanhados e controlados pelos pais, em especial na fase de formação de personalidade das crianças.

Jogos digitais são realidades constantes na vida das crianças, por esse motivo precisamos fomentar práticas educativas para alertar desde cedo quanto aos cuidados, benefícios e consequências em suas vidas.

Nesse sentido, esta pesquisa-ação, visou através de rodas de conversa, sensibilizar e conscientizar as crianças na mudança de hábitos e prevenção aos cuidados a saúde e bem-estar físico, mental e emocional. Desta forma, esperamos que o estudo realizado possa despontar mudanças de atitudes quanto aos cuidados para/com as crianças e reflexões acerca dos jogos digitais.

Mesmo em momentos que não há alguma grande ameaça circulando pela internet, é necessário que os pais e a escola sempre monitorem as crianças para saber o uso que fazem da internet. No caso dos adolescentes, a confiança pode ir sendo conquistada aos poucos. Gradativamente, é possível ir oferecendo momentos mais livres para perceber como reagem diante disso; isso de acordo com o amadurecimento que só pode ser avaliado quando existe diálogo na família e muita conversa entre a escola e aluno.

O diálogo é uma ferramenta para fazer com que o adolescente não perca a confiança na escola, é importante que a escola e os pais falem sobre o assunto com as crianças e mostrem, principalmente que existem pessoas mal-intencionadas na internet e como muitos jogos digitais hoje em dia são online é necessário alertar sobre esse perigo.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. J. Baleia azul – Uma alerta para a saúde mental e não apenas para os jogos. Rubber chicken. Maio, 2017. Disponível em: Acesso em: 30 agosto de 2018.

BARBOSA, Maria Carmem Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. Projetos pedagógicos na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2008.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 18 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GUEDES, M. (1991). As Crianças e os Jogos Tradicionais. *Revista Horizonte*, 7, 43, 9-14.

GUEDES, Dartagnan Pinto. Educação para a saúde mediante programas de educação física escolar. *Motriz*, v.5, n.1. 1999.

HORN, Maria da Graça Souza. Saberes, cores, sons, aromas: A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

NETO, C, PIÉRON, M. (1993). Apprentissage et comportement d'enfants dans des situations visant l'aquisition d'habilities motrices fondamentales. *Revue de L'Education Physique*, 1, 27-36.

PREVITALE, Ana Paula. A Importância do Brincar. Campinas: UNICAMP, 2006. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=20490>>. Acesso em: 02 de Nov. de 2014.

SILVA, A. T. B., DEL PRETTE, A., DEL PRETTE, Z. A. P. (2000) Relacionamento pais-filhos: um programa de desenvolvimento interpessoal em grupo. *Psicologia Escolar e Educacional*, 3(3), 203-215.

VASCONCELOS, O. (1989). Os Jogos Tradicionais Portugueses, sua importância no desenvolvimento ontogenético da organização, orientação e estruturação espacial na criança e no jovem adolescente. Oliveira de Azeméis. Seminário: Primeiro Encontro dos Jogos da Malha.

WALLON, Henri (1980) *Psicologia e Educação de Infância*. Editora: Editorial Estampa.