

UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação  
DCSO - Departamento de Comunicação Social  
Curso de Comunicação Social - Jornalismo

**JÉSSICA FRABETTI DE FIGUEIREDO**  
**WILIAN ROBERTO OLIVATO**

**ESSE TAL DE BRINCAR:**  
**UM PASSEIO SOBRE O ESPAÇO DA BRINCADEIRA**  
**NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**  
[www.essetaldebrincar.com.br](http://www.essetaldebrincar.com.br)

**Bauru**  
**2015**

JÉSSICA FRABETTI DE FIGUEIREDO  
WILIAN ROBERTO OLIVATO

**ESSE TAL DE BRINCAR:  
UM PASSEIO SOBRE O ESPAÇO DA BRINCADEIRA  
NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**  
[www.essetaldebrincar.com.br](http://www.essetaldebrincar.com.br)

Memorial de Projeto Experimental apresentado em cumprimento parcial às exigências do Curso de Jornalismo da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, do Departamento de Comunicação Social da UNESP - Universidade Estadual "Júlio de Mesquita Filho", para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Angela Maria Grossi de Carvalho

**Bauru  
2015**

JÉSSICA FRABETTI DE FIGUEIREDO  
WILIAN ROBERTO OLIVATO

**ESSE TAL DE BRINCAR:  
UM PASSEIO SOBRE O ESPAÇO DA BRINCADEIRA  
NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**  
[www.essetaldebrincar.com.br](http://www.essetaldebrincar.com.br)

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Angela Maria Grossi de Carvalho  
Orientadora

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Érika de Moraes  
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

---

Prof. Dr. Denis Porto Renó  
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

---

Prof. Dr. Marcelo Magalhães Bulhões  
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos às nossas famílias que permaneceram firmes em meio à noites em claro e manhã mal humoradas. Aos nossos colegas que fizeram desse curso algo único e que realmente vale a pena. Aos professores que tanto nos ensinaram ao longo da jornada. Aos colaboradores desse projeto que disponibilizaram seu tempo e acreditaram em nossa proposta. E finalmente à nossa querida professora, Angela, que nos ajudou a manter o foco e dar passos concretos na realização desse trabalho.

Vocês todos, são parte desse projeto. Somos imensamente gratos.

**“Dedico e agradeço sobretudo aos meu pais, que me ensinaram todo o valor da brincadeira e de como seres brincantes fazem a vida ficar mais gostosa”.**

**Jéssica Frabetti de Figueiredo**

**"Dedico este trabalho primeiramente à May que soube respeitar e apoiar cada fase dessa longa jornada que se tornou essa faculdade. Ao Pedro que ainda não tem ideia do que eu estou falando aqui, mas foi fundamental para o sentido de cada palavra. Aos meus pais, Bene e Roberto, que me deram sempre mais do que lhes era possível, mas, acima de tudo, liberdade para sonhar. Aos amigos que fiz durante esses seis anos, duas universidades diferentes e muitas turmas. Aos amigos que vivenciaram minha angústia de virar essa página e finalmente à Deus, que se faz presente em cada uma dessas pessoas".**

**Willian Roberto Olivato**

***Nossas crianças, desde os primeiros anos, devem participar de todas as formas válidas de brincar, pois se elas não estiverem cercadas dessa atmosfera, nunca poderão crescer para tornar-se cidadãos exemplares e virtuosas. (Platão)***

## RESUMO

O presente trabalho consiste na criação de um produto multimídia on-line, *sob o título de "Esse tal de brincar"*. O conteúdo é apresentado em forma de textos jornalísticos informativos e aborda o brincar como processo essencial para o desenvolvimento infantil, com impacto na vida adulta. Tem como objetivo geral mostrar a relevância da importância do brincar na formação da criança. Como metodologia foram utilizados os procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental para a construção da base teórica. Além da escolha dos temas, entrevistas, apuração e redação jornalística foram utilizadas na produção. As pesquisas que embasam toda discussão se deram por meio de entrevistas, vídeos e outras publicações sobre infância, educação e o próprio brincar. A plataforma escolhida para isso foi o *Wix*<sup>®</sup> e foram criadas desde a identidade visual, como *layout*, logomarca, distribuição de cores, destaques, fotos e vídeos. A publicação visa atingir pais e educadores na intenção de conscientizar sobre a importância do brincar na primeira infância por meio de conteúdo informativo.

**Palavras-chave:** jornalismo digital; transmídia; educação; brincar; primeira infância

## **ABSTRACT**

This work consists in the creation of a multimedia product online, and is entitled "Esse tal de brincar". The content is presented in the form of informative journalistic texts and brings the play as an essential process for child development, with an impact on adult life. Has the general objective to demonstrate the relevance of the importance of play in children's education. The methodology procedures of bibliographic search and documents for the construction of the theoretical basis were used. Besides the choice of themes, interviews, investigation and journalistic writing were used in production. The research that support the whole discussion is given through interviews, videos and other publications on childhood, education and the play itself. The platform chosen for this was the *Wix*® and were created the visual identity, such as layout, logo, color distribution, highlights, photos and videos. The publication seeks to achieve parents and educators with the intention of raising awareness about the importance of play in early childhood through informative content.

**Keywords:** on-line journalism; website; education; play; early childhood.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
1.1 HIPÓTESE DE PESQUISA.....	11
1.2 JUSTIFICATIVA.....	11
1.3 OBJETIVOS.....	12
2.3.1 <b>Objetivos gerais.....</b>	<b>12</b>
2.3.2 <b>Objetivos específicos.....</b>	<b>12</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>13</b>
2.1 DO GÊNERO E FORMATO ESCOLHIDO.....	14
2.2 O PRODUTO.....	15
2.3 TÉCNICAS JORNALÍSTICAS EMPREGADAS.....	16
<b>3. PLANEJAMENTO DO PRODUTO JORNALÍSTICO.....</b>	<b>17</b>
3.1 PÚBLICO-ALVO.....	17
3.2 VIABILIDADE ECONÔMICA DE MERCADO E AUDIÊNCIA.....	18
3.3 CIRCULAÇÃO E LANÇAMENTO.....	18
3.4 CUSTOS DE IMPLANTAÇÃO.....	19
<b>4. METODOLOGIA.....</b>	<b>19</b>
4.1 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES EXECUTADAS.....	20
4.2 DESCRIÇÃO DAS TÉCNICAS EMPREGADAS.....	20
4.3 DESCRIÇÃO DO PRODUTO FINAL .....	21
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>22</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>24</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A trajetória dentro da universidade é provocativa. Durante os anos em que se faz presente em corredores e salas cheias, ou não, o aluno passa por transformações, quebra de paradigmas e diversas oportunidades de inovar em sua própria vida. É intenso, único e extremamente cativante, além de ser uma mola propulsora para o futuro. E uma palavra é chave em todo esse processo: mudança.

A vida de um indivíduo é marcada pela mudança. Em todas as etapas de vida, de educação e social, a trajetória humana transpõe o estático. Ao final da graduação, o estudante deseja ter construído algo que seja um legado, ao menos o seu trabalho de conclusão de curso. Porque não? E que isso de alguma forma contribua para a transformação da sociedade de forma positiva.

Os jogos fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade; educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente; antes disso é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. (WAJSKOP, 1995, p. 63).

O pensamento de Wapskop (1995) nos posiciona de maneira intencional na observação da educação infantil, mais precisamente no brincar, como objeto de estudo e pesquisa jornalística. Por entendermos que as novas gerações têm perdido o espaço e os estímulos do brincar em detrimento aos aparatos eletrônicos e consumo. Como futuros jornalistas, a inquietação diante desse cenário nos impulsionou a pesquisar e refletir sobre essa questão.

A proposta é um website que se propõe a ser uma plataforma online voltada para pais e educadores na intenção de informá-los e orientá-los sobre a importância do brincar na formação da criança. O excesso de informação se concentra em uma repetição de fóruns e blogs onde a voz do autor, junto à experiência é mais valorizada diante da pesquisa. *Esse tal de brincar*, se posiciona em uma lacuna onde a reportagem, integrada à entrevistas de profissionais da área e também a experiência formam uma espécie de cartilha online.

## 1.1 Hipótese da Pesquisa

O Jornalismo vive uma crise diante das mutações que a tecnologia e o consumo proporciona às pessoas. Uma demanda por informação e ao mesmo tempo a falência do modelo comercial que norteia essa cadeia se evidencia nas últimas duas décadas. Está cada vez mais claro que é preciso entender o Jornalismo como um bem público.

Os *blogs* são websites frequentemente atualizados onde o conteúdo (texto, fotos, arquivos de som, etc.) são postados em uma base regular e posicionados em ordem cronológica reversa. Os leitores quase sempre possuem a opção de comentar em qualquer postagem individual, que são identificadas com uma URL única. (SCHMIDT, 2007 apud AMARAL; RECUERO; MONTARDO, 2009, p.30).

Dessa forma, nosso objetivo com o projeto é oferecer informação jornalística de qualidade, gratuita e de fácil acesso, como um bem disponível e capaz de ajudar nessa demanda. Para tal, utilizamos o conhecimento das técnicas adquiridas durante a graduação.

## 1.2 Justificativa

O tema do projeto foi escolhido a partir de uma observação até mesmo dentro da universidade da desvalorização do lúdico ou da supervalorização do técnico. O foco na primeira infância se dá principalmente, por notarmos que o brincar se refere de forma errônea somente à essa fase de vida. Além disso, voltamos ao ponto anterior, de que o conteúdo disponível para pesquisa através da internet se baseia na utilização de fóruns, onde pais em sua maioria, respondem à questões de outros pais sobre comportamento, educação e até mesmo medicina. Ou seja, um assunto tão importante precisa de atenção específica e aprofundada, com a observação minimamente científica para tal.

*Esse tal de brincar* nasce com a intenção de contribuir também para o Jornalismo, afinal todo esse tecnicismo passa pelas redações. Não é à toa que várias empresas do ramo jornalístico têm investido forças em novos produtos que tentam tirar essa armadura que trava, muitas vezes, a informação. Pode parecer exagerado relacionar o brincar à responsabilidade do Jornalismo. Porém, o ponto a ser tocado aqui, são as pessoas por trás da profissão, o humano em cada jornalista.

Acreditamos que se esse lado for levemente tocado, a ideia de um Jornalismo que serve a sociedade parece mais próxima.

E finalmente, não há como isolar a pessoa do jornalista, da sociedade que o cerca. As transformações pelas quais o mundo passa, cada vez mais rápido, estão trazendo consequências trágicas para as pessoas, e alguns pontos são fundamentais para a saúde de nossa sociedade. Quando falamos do brincar, também estamos falando da educação. Quando apontamos a necessidade de entender os resultados que advém desse período na infância, é das futuras gerações de adultos que estamos falando. Quando andamos pelas ruas, mesmo em cidades pequenas e percebemos que a tela do celular é mais importante do que os rostos das pessoas que cruzam com você, percebemos que o assunto é urgente e necessário de ser observado e discutido.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo Geral**

O trabalho é a construção de um site informativo e educativo a respeito da importância do brincar na primeira infância. Toda produção de conteúdo dessa plataforma objetiva o aprofundamento jornalístico no tema, para difundir o conhecimento aos pais e educadores que buscam informações sobre a temática em questão.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Desconstruir a ideia de que brincar não é um assunto sério;
- Por meio de estudos de bibliográficos específicos, caracterizar a importância do brincar para a criança e para o futuro adulto;

- Exercitar o Jornalismo como atividade profissional de construção do conhecimento;
- Contribuir com um objeto de estudo pouco explorado no meio acadêmico e nas comunicações;
- Adotar uma linguagem e *layout* voltados para o público-alvo;
- Experimentar a plataforma digital para estruturar as narrativas de texto e imagem que compõem o conteúdo;
- Desenvolver uma redação multicanal, envolvendo texto e imagem tanto no site como em outras mídias digitais (*Facebook* e *Instagram*);
- Desenvolver técnicas de entrevista (para a produção do conteúdo);
- Provocar a reflexão do leitor (público alvo) enquanto agente de mudança.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

O brincar faz parte do processo educativo, sendo tão importante quanto a alfabetização. Jorge Werthein (apud MORIN, 2002, p 11) afirma que "Uma educação só pode ser viável se for uma educação integral do ser humano. Uma educação que se dirige à totalidade aberta do ser humano e não apenas a um de seus componentes". Assim, a educação é a ponte para o indivíduo explorar novos mundos. O brincar, dentro desse contexto, faz com que a ponte seja mais atrativa, facilitando a construção do indivíduo ainda na primeira infância.

Essa reflexão sobre o brincar passa pelo Jornalismo. Afirmamos isso com base na crise sobre os caminhos do jornalismo contemporâneo. Discute-se os motivos na queda quantitativa de leitores de jornais, ou então a qualidade do que é produzido online. Ou ainda, na contramão da crise, a inclusão dos games para difundir conteúdos informativos, além de recursos gráficos criativos e cada vez mais

dinâmicos. Nosso tema se torna relevante uma vez que influencia de várias maneiras a formação e preparação para a fase adulta.

É no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou o adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. (WINNICOTT, 1975, p. 12).

Entender o brincar como uma preparação para fase adulta é fundamental, já que a socialização, o compartilhamento e a interação são processos que se repetirão por toda a vida do indivíduo.

Não é novidade o uso da plataforma online para a publicação de reportagens ou a criação de uma canal específico para determinado assunto. A ideia ganha a cada dia mais iniciativas.

O *Esse tal de Brincar* tem a pretensão de ser um projeto experimental, para além da ferramenta jornalística. O intuito do projeto é apresentar a relação entre brincar e o universo atual, na qual a tecnologia adquiriu um espaço nos lares, podendo interferir no processo de educação e criação das crianças. Portanto, torna-se evidente a conscientização dos educadores e da família, por meio da informação jornalística, facilitando o acesso ao tema.

## **2.1 Fundamentação e justificativa do gênero e formato escolhido**

O projeto multimídia traz textos de caráter jornalístico, depoimentos e imagens a respeito do tema abordado. Para tanto, utilizaremos o ambiente online para que seja de fácil acesso e interatividade com o público-alvo. A plataforma online foi escolhida para facilitar o compartilhamento do conteúdo, uma vez que, ao montar esse espaço, os pais e educadores poderão ter contato com o tema de forma interativa, ou seja, a difusão do conteúdo é sumária na decisão por essa plataforma. Assim como podemos afirmar que a importância de um produto online, ou seja, na rede é primordial em nossa sociedade. Lemos (2000) nos apresenta a seguinte concepção sobre tal:

[...] como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente virtual (realidade virtual), e como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta (BBS, vídeo,

textos, Internet...). Estamos caminhando para uma interligação total dessas duas concepções do cyberspaço, pois as redes vão se interligar entre si e, ao mesmo tempo, permitir a interação por mundos virtuais em três dimensões. O cyberspaço é assim uma entidade real, parte vital da cybercultura planetária que está crescendo sob os nossos olhos.

Ainda sobre ciberespaço, quando lê-se online hoje, faz-se referência também às possibilidades e facilidades que só a tecnologia proporciona para formação desse conteúdo jornalístico. Acesso a outras referências sobre o assunto, links e até mesmo vídeos, tudo de forma simultânea. O que está sendo aplicado em todo o corpo desse projeto. Bardoel e Deuze (2000), por exemplo, consideram que o conteúdo ou notícia online faz com que o leitor/usuário se sinta parte do processo através de comentários ou mesmo na facilidade com que podem entrar em contato com os autores.

Outro ponto importante é que um site com um conteúdo tão específico, apesar de extenso, deixa claro que existe um interesse direcionado por parte dos autores. Para isso, pretendemos apontar o leitor para outros canais, como vídeos e textos disponíveis pela internet, alguns até mesmo usados na produção do produto.

## **2.2 O produto**

A produção do projeto em questão exigiu de nós, além da pesquisa do tema em si, uma averiguação mais detalhada da importância de tal conteúdo estar disponível online, o que nos levou à alguns autores como Lemos (2000) e Jenkins (2008), sobre jornalismo digital e a maneira como a sociedade contemporânea se alimenta de informação.

Diferentemente das formas anteriores de jornalismo, que são distribuídas e difundidas fisicamente ou pela transmissão de ondas, o conteúdo digital precisa ser acessado pelo leitor/usuário. O texto se torna uma unidade única, ou seja, uma junção de estatísticas, vídeos, animações e áudios, que são ligados pelo *link*, fazendo com que seja uma escrita marcada pela supressão de limites de espaço e tempo. (BARBOSA, 2012).

O momento de convergência de diversas tecnologias que toda sociedade vive faz com que toda produção ou estudos de determinada área se espalhe de maneira livre pela rede, conectando-se às pessoas, passando a afetar indiscriminadamente, os diferentes cidadãos, quer conectados ou não. Jenkins aponta um pouco disso:

Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. (JENKINS, 2008, p.28)

Pois “convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação” (JENKINS, 2008, p. 42), o que afeta diretamente o conteúdo e os recursos utilizados. O formato de produto escolhido tem como característica uma linguagem mista, sendo a formal pelo conteúdo principal ou a coloquial, em crônicas ou mesmo na publicação de entrevistas na íntegra. A ideia é que os textos mesmo que extensos, sejam leves, uma vez que o objetivo é tentar traçar esse caminho de conscientização. Mas sempre vamos voltar para a questão da propagação. É isso que faz desse projeto multimídia. O professor Ronaldo Entler (2010) comenta sobre essa provocação do que é multimídia em seu blog da seguinte maneira:

A arte e a comunicação têm vivido nas últimas décadas um momento muito fértil, que convida a atravessar as fronteiras que separam uma linguagem da outra, uma técnica da outra. Daí vem a vocação para as produções que chamamos de multimídia. Reconheço nesse processo dois momentos distintos, um que tem a ver com o desejo de transgressão e outro, com a liberdade de transgressão. É sutil, mas é diferente.

A internet é o que possibilita essa liberdade para transgredir. Na verdade o uso de recursos diferentes em cada linguagem só se faz necessário porque acredita-se que assim, mais pessoas terão acesso ao material em vários canais diferentes.

### **2.3 Técnicas jornalísticas empregadas**

O eixo principal do *Esse tal de brincar* é a entrevista. Fizemos dela, seja virtual, por telefone ou presencial, o carro chefe das discussões. Como explica Medina (2008), a entrevista é um meio cujo fim é a troca, a relação humana. "A

entrevista jornalística, em primeira instância, é uma técnica de obtenção de informações que recorre ao particular." (MEDINA, 1990, p.18).

A exploração por meio de canais já efetivos nas temáticas relativas ao assunto também foram recorrentes. E através delas foi possível encontrar algumas das fontes que compõem o corpo de entrevistados. Portais na área de educação, assim como dados estatísticos e matérias publicadas em outros canais de difusão serviram muitas vezes de inspiração.

A cor e as imagens se tornaram parte do projeto durante a execução. Pela possibilidade de usarmos de forma lúdica, exatamente como imaginamos ser o processo de aprendizagem. Imagens que se conectam com cada tópico apresentado pelo site.

### **3 PLANEJAMENTO DO PRODUTO JORNALÍSTICO**

Para que um produto seja bem estruturado é necessário uma sequência de cuidados. A começar pelo público-alvo, que vai consumir o produto. O planejamento deve levar em conta se atende as necessidades desse grupo, se vai conseguir chegar até ele e, até mesmo, qual será o impacto. A viabilidade do projeto é outro fator que, se precisa caminhar junto com a escolha do público-alvo, para que não faça a ideia ruir. Ao aliar essas duas pesquisas, foi possível estruturar como seria o produto, qual seria sua linguagem e o que poderia ser feito materialmente.

#### **3.1 Público-alvo**

O *Esse tal de Brincar* é voltado principalmente para pais e educadores, porém deve servir também como base de dados para estudantes de Pedagogia, Jornalismo e até mesmo Psicologia. O site explora vários aspectos dentro do tema, da criança e sua capacidade de explorar a própria integralidade chegando até o adulto que não deve perder o aspecto lúdico em seu dia-a-dia. Nossa reportagem é mais extensa e voltada para quem já procura algo sobre o tema com o devido tempo para se informar.

### 3.2 Viabilidade Econômica de Mercado e de Audiência

Por estar publicado em uma plataforma *on-line*, global e gratuita, que é a Internet, o *site* é viável economicamente, tanto pensando em mercado, quanto em audiência. Esses foram fatores determinantes para a escolha do formato.

O conteúdo pode ser acessado de qualquer local do mundo, através de um computador, *laptop*, *tablet* ou *smartphone*, a qualquer momento do dia. Todo o conteúdo será produzido em português, ou seja, será proveitoso somente aos leitores que tiverem compreensão da língua.

A princípio pensamos em um layout que fosse apenas de rolagem, mas como os textos são extensos, a leitura se tornaria cansativa. Então separamos os textos em cinco tópicos que podem ser lidos de forma independente um do outro, o que faz o *Esse tal de Brincar* se destacar enquanto formato de pesquisa.

Por fim, nosso produto clareia o assunto em várias direções, diferente da maioria dos sites e blogs que tocam no assunto, como por exemplo, portais sobre educação infantil. O website consegue ser uma espécie de vitrine do assunto tratado.

### 3.3 Circulação e Lançamento

A circulação pode atingir os países de língua portuguesa, porém por se escrito em português do Brasil, deve estabelecer maior fluxo em território nacional. O domínio do *site* foi comprado no início de abril deste ano e no mesmo mês seu lançamento. O projeto gráfico, curadoria de imagens e todo design do projeto foi desenvolvido por nós durante o mês de março.

O *Esse tal de Brincar* terá uma chamada em vídeo para apresentação de sua proposta. O vídeo está em fase final de desenvolvimento e deve apoiar o lançamento através das redes sociais.

Com o intuito de alcançar mais acessos e alcançar nosso público alvo com nosso produto jornalístico, criamos uma página em outras redes sociais, como o *Facebook* e o *Instagram*. Ambas as redes já possuem canais direcionados para os públicos que queremos atingir, facilitando a inserção do conteúdo através desses

meios. Destacamos ainda que, através deles, podemos quantificar o número de pessoas atingidas por nossa publicação, idade média dos visitantes, localização geográfica e a possibilidade de interação com as publicações na forma de comentários e compartilhamentos.

### **3.4 Custos de implantação**

Os gastos com o projeto foram:

- Compra do domínio do *site* através da empresa Locaweb (com validade de 1 ano): R\$ 46,00
- Compra de créditos no Skype para entrevistas: R\$ 75,00
- Mensalidades para hospedagem profissional através da empresa Wix (3 meses iniciais): R\$ 100,00
- Impulsioneamento de página no Facebook: R\$ 90,00
- Impulsioneamento de publicação no Facebook: R\$ 35,00

**Total:** R\$ 346,00.

Na conta total ainda não foram contabilizados os gastos com a impressão de quatro cópias do relatório para a banca examinadora. Também foram utilizados *notebooks* e câmeras fotográficas. Todos pertencentes aos autores, não sendo necessário comprar ou emprestar.

## **4 METODOLOGIA**

Esse trabalho apoiou-se na pesquisa exploratória com a intenção de compreender melhor o tema proposto. Assim, por meio dos procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental buscamos nos familiarizar com a temática. Após a fase de leitura e fichamento, passamos para a segunda etapa de construção das pautas e levantamento das fontes. Em seguida, passamos a realizar as entrevistas com os especialistas. Passamos então para a quarta fase, onde realizamos a redação das matérias com foco em 5 temáticas: o papel da brincadeira no desenvolvimento das crianças; a importância da interação com o adulto; o que o

brinquedo representa; como o lúdico aparece ou deveria aparecer na educação infantil e os impactos da infância no futuro adulto. Com o material produzido passamos a nos dedicar a plataforma, definindo layout e estrutura. A seguir detalhamos as etapas aqui descritas.

#### **4.1 Descrição das atividades executadas**

Foi preciso entender melhor cada um dos assuntos envolvidos. Passamos por um processo de conhecer algumas teorias relacionadas ao brincar, à educação e também grande quantidade de dados estatísticos. Tudo isso nos daria o embasamento teórico para a realização do ante-projeto e fizemos alguns fichamentos dessas leituras. Um período que compreendeu cerca de 2 meses.

Durante as entrevistas, o projeto foi ganhando mais corpo e profundidade. Também direcionamos as matérias, o que tornou o processo vivo até os momentos finais. As entrevistas pautadas ainda no ano passado só aconteceram de fevereiro em diante. Já o nome do projeto, *Esse tal de brincar* estava definido e as direções para desenvolver o site também.

Março foi o mês mais acelerado em toda nossa produção. Começamos a desenvolver o layout através da versão gratuita do *Wix®*, e logo na sequência compramos um domínio exclusivo com o nome do projeto via a *Locaweb*. A concepção do site, toda desenvolvida por nós mesmos e foi se estruturando conforme os conteúdos foram ficando prontos.

Algumas das entrevistas foram escritas a quatro mãos, sempre com um de nos como líder do processo. Ao outro cabia as funções de contestar o sentido estrutural do texto, fazer correlações com outros conteúdos, assim como correções e possíveis sugestões dentro do texto.

Também durante março fizemos algumas captações de fotos e vídeo para a produção do teaser que está em processo de finalização.

#### **4.2 Descrição das técnicas empregadas**

A primeira técnica utilizada e que deu início ao projeto foi a de leitura e fichamento do referencial teórico. A medida que líamos os livros, e/ou capítulos que foram solicitados, fomos criando um pequeno banco de dados no *Google Drive*, com

as ideias centrais de cada um e já selecionando citações que poderiam ser aproveitadas nas etapas que se seguiriam.

A segunda, mas talvez a mais importante do processo foi a entrevista. A partir de pautas pré-estabelecidas traçamos o perfil de alguns profissionais de áreas que seriam interessantes de acordo com nosso tema, como Pedagogia e Psicologia. Através de nosso network efetivamos o contato com os entrevistados e desenvolvemos um ciclo de perguntas que seguia para todos, com especificidades caso a caso. As 15 entrevistas que formam o corpo principal do projeto se deram via email, skype e também presencialmente.

E por fim, o fazer Jornalismo de forma clara e informativa. Escrever textos de qualidade que pudessem ser lidos com o menor cansaço possível sem perder de vista a credibilidade e valor enquanto produto jornalístico.

### **4.3 Descrição do Produto Final**

O *Esse tal de Brincar*, está hoje, com o seu corpo de texto pronto. O site possui uma home page que introduz e apresenta o assunto, e mais 7 páginas, sendo: O *projeto*, que comenta um pouco mais sobre o próprio e apresenta os autores. Na sequência os textos que solidificam nossa pesquisa, fruto das entrevista e revisão bibliográfica: *A importância do brincar; Conexão com a criança; E o brinquedo?; o Lúdico na educação Infantil* e por fim, *Criança, o pai do adulto*. Além de uma crônica sobre o tema, *O Espelho do Futuro*, produzida para sensibilizar o leitor. Também coletamos conteúdo para uma página destinada à indicações, onde iremos apresentar uma série de sites de apoio, comunidades sobre o assunto, vídeos e outras reportagens a respeito do brincar.

Sobre a estética do produto, o logotipo do *Esse tal de Brincar* foi criado com a ideia de minimalismo, mas com um toque lúdico para remeter ao conteúdo do site. A simplicidade foi proposital para não ter conflito de formas e cores que tirassem a atenção necessária dos textos.

As fotos são ilustrativas, mas foram selecionadas de acordo com o texto em que são usadas, assim como as ilustrações. A tentativa é criar uma provocação também imagética ao posicionar primeiro à foto e depois aos textos. Ou seja, dar a liberdade do leitor pensar a respeito antes mesmo de seguir a leitura.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Olhar para trás e poder perceber a construção do *Esse tal de brincar* nos leva à resposta daqueles anseios que nos acompanharam durante toda a graduação e mais do que nunca ao final dela. Com orgulho apresentamos o resultado como algo que realmente seja relevante para quem o ler. Foi assim conosco. Ao entrarmos nesse universo por meio do projeto algumas posturas nossas como filhos, como amigos, como pais (no caso do Wilian) foram alteradas, e cremos, para melhor. E além disso, pensamos no trabalho de conclusão de curso para ser uma contribuição para a sociedade.

O brincar é importante. O brincar faz diferença profunda na vida de uma criança. O brincar gera espaço para uma mente mais preparada para o futuro. O brincar prepara o adulto. O brincar nos fez chegar até aqui.

Acreditamos que ao construir um projeto hipermediático, com consistência e utilizando as práticas jornalísticas apreendidas ao longo da graduação, atingimos nosso objetivo de ter um produto que auxilie pais e professores em uma questão tão importante da formação da criança.

Todo o percurso, da idealização à produção desse site foi marcado pela descoberta. É gratificante explorar um tema com o qual você tem uma relação, algo que você acredita. Estudamos a fundo para entender um pouco mais sobre todos os campos que envolvem a criação de uma plataforma na *Internet*, mesmo aquelas que fugiram da área jornalística: burocracias como redirecionar um domínio levaram dias de pesquisa, por exemplo.

Também vimos que o produto tem um grande potencial, podendo ainda evoluir para um blog de publicação constante e trazer outros temas que não puderam ser abordados durante o processo. Ou seja, essa discussão não está fechada ou finalizada. E foi apenas a ponta do iceberg sobre o brincar e seu espaço no universo infantil.

Um outro ponto que deve ser levantado é a aproximação das pessoas. Dos profissionais que se dispuseram para as entrevistas, aos amigos que ajudaram com uma ou outra dica. Dos professores aos quais recorreremos, entre eles, e mais do que todos, a professora Angela. De algumas cobaias, que avaliaram os textos antes mesmo de serem corrigidos. Enfim, se fez isso no percurso, que seja assim com o

produto. Mostrando que o Jornalismo é colaboração, é aprendizado, é um instrumento para difundir e criar conhecimento.

Aprendemos em algum momento que não podemos deixar coisas inacabadas pelo caminho. Elas precisam ter início, meio e fim. Quando começamos a graduação não dava para imaginar como seria. O que seria bom ou ruim com o passar dos anos. O TCC soa como algo bom nesse sentido. Pois, estamos seguindo aquela velha recomendação. Encerrando uma etapa.

Nos questionamos diversas vezes durante os meses dessa reta final se era isso mesmo. Se não estávamos valorizando demais a teoria ao invés da prática. Nossas motivações eram analisadas o tempo todo por nós mesmos. Porque disso? Vai ser relevante? Faz sentido? Estamos viajando? A maior dificuldade era dizer "acabou" e virar a página.

Sendo mais objetivo, uma de nossas dificuldades (objetividade), o principal empecilho durante toda a produção foi o fator tempo. Como algumas decisões que seriam fundamentais para o projeto demoraram a sair do papel, praticamente tudo foi produzido em madrugadas, o que acarretava em dias improdutivo no trabalho, impaciência com a família, (e no caso do Wilian) com o filho inclusive.

O *Esse tal de brincar* se tornou mais do que um projeto de conclusão de curso, ele faz parte das ideias que escolhemos ter a respeito da vida, de como vamos criar nossos filhos. Pelo que pudemos observar nesses meses que seguiram, que outros conteúdos ainda serão produzidos por nós a respeito desse tema. Até porque, pretendemos manter essa plataforma ativa enquanto julgarmos relevante seu conteúdo.

Enquanto jornalistas, por se tratar de um tema novo a princípio, faz com que nossa habilidade em pesquisa e entrevistas ganhe novos capítulos. Nosso produto se encaixa bem em meio a tantos outros materiais sobre a infância e o brincar. E ainda aquela ideia do produto que prova o seu valor pela relevância.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das Múltiplas Inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BARBOSA, Suzana. **Jornalismo digital e a informação de proximidade: o caso dos portais regionais, com estudo sobre o UAI e o iBahia**. 2012. 294 p. Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia.

BARDOEL, Jo; DEUZE, Mark. **Network Journalism: converging competences of old and new media professionals**. Disponível em: <<http://home.pscw.uva.nl/deuze/pub19.htm>>. Acesso em: 15 de março de 2015

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2010.

Canal Futura; Fundação Maria Cecília Souto Vidigal. **Nota 10 - Primeira Infância**. E-book disponível em: <<http://www.fmcsv.org.br/pt-br/acervo-digital/Paginas/Livro-Programa-Nota-10-Primeira-Inf%C3%A2ncia---0-a-3-anos.aspx>>. Acesso em 9 de março de 2015.

CEDJE, RSC-DJE. Brincar. **Enciclopédia sobre o Desenvolvimento na Primeira Infância** [on-line]. Fevereiro 2013. Disponível em: <<http://www.encyclopedia-crianca.com/brincar/segundo-especialistas/>>. Acesso em 5 de abril de 2015.

Center on the Developing Child at Harvard University (2011). **Building the Brain's "Air Traffic Control" System: How Early Experiences Shape the Development of Executive Function. Working Paper N.º 11**. Disponível em: <<http://www.developingchild.harvard.edu>>. Acesso em: 20 de março de 2014.

ENTLER, Ronaldo. **Multimídia tensa e multimídia relaxada**. Disponível em: <<http://iconica.com.br/site/multimidia-tensa-e-multimidia-relaxada/>>. Acesso em: 17 março de 2015

FONSECA, Claudia. (1999). **Quando cada caso não é um caso: pesquisa etnográfica e educação**. Revista Brasileira de Educação, 10, p. 58-78.

JENKINS, H. **Cultura de convergência**. Tradução: Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LEMOS, André. **Estruturas Antropológicas do ciberespaço**. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>. Acesso em: 12 de abril de 2015.

MEDINA, Cremilda. **Entrevista: O diálogo possível**. São Paulo: Ática, 1990.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

STUART Brown diz que brincar é mais do que diversão — é vital. Realização de **Ted: Ideas Worth Spreading**. Maio 2008. (26 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <[https://www.ted.com/talks/stuart\\_brown\\_says\\_play\\_is\\_more\\_than\\_fun\\_it\\_s\\_vital?language=pt-br](https://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital?language=pt-br)>. Acesso em: 5 fev. 2015.

**TARJA Branca - A revolução que faltava**. Direção: Cacau Rhoden. Maria Farinha Filmes. São Paulo – SP, 2014. 80 min. Son, Color, Formato: 16 mm.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Antídoto, 1979.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 1995.

WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. 6 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.