

**Uma análise multimodal de brinquedos *fidget toys* na perspectiva da Semiótica Social**  
**A multimodal analysis of fidget toys from Social Semiotics perspective**

Cláudia Regina Ponciano Fernandes<sup>1</sup>  
José Maria de Aguiar Sarinho Júnior<sup>2</sup>

**Resumo:** No contexto contemporâneo de possíveis impactos causados por uma realidade pandêmica da Covid 19, apresentamos uma discussão sobre infância e brincadeiras representadas em brinquedos conhecidos como *fidget toys*, seguindo estudos anteriores que defendem a questão de brinquedos como textos, representações semióticas (CALDAS-COULTHARD; VAN LEEUWEN, 2004; ALMEIDA, 2006; 2018; SOARES; ALMEIDA, 2018). O presente estudo fundamenta-se na Semiótica Social (HODGE; KRESS, 1988), utilizando o sistema de modalidade da Gramática do *Design Visual* (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]), e o inovador esquema para a semiótica dos brinquedos (ALMEIDA, 2020; 2021). O propósito geral é discutir significados e discursos sobre infância e brincadeira em e por meio desses brinquedos. Especificamente, busca identificar e comparar quais e como os modos de comunicação e recursos semióticos recorrentes nos brinquedos dessa categoria estabelecem interação com o observador, bem como verificar quais e como os significados e discursos sobre infância e brincadeira são comunicados nesses brinquedos. Os resultados revelam um discurso promissor de alívio do estresse e ansiedade, materializados e reconfigurados em brinquedos existentes antes da pandemia, propagando e naturalizando brincadeiras repetitivas, prescritivas e de pouco movimento, além de incentivo ao consumo.

**Palavras-chave:** Brinquedos antiestresse. Semiótica Social. Multimodalidade.

**Abstract:** In contemporary context of possible impacts caused by the COVID-19 pandemic reality, we present a discussion on childhood and play represented in toys known as fidget toys, following previous studies that defend the issue of toys as texts, as semiotic representations (CALDAS-COULTHARD; VAN LEEUWEN, 2004; ALMEIDA, 2006; 2018; SOARES; ALMEIDA, 2018). The present study is based on Social Semiotics (HODGE; KRESS, 1988), using the modality system of Grammar of Visual Design Grammar (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]), and the innovative proposal framework to toy's semiotics as analytical categories (ALMEIDA, 2020; 2021). The overall purpose is to discuss meanings and discourses about childhood and play in and through these toys. Specifically, it aims to identify and compare which and how the modes of communication and recurrent semiotic resources in the toys of this category establish interaction with the observer, as well as to verify which and how meanings and discourses about childhood and play are communicated in these toys. The results reveal a promising discourse to relieve stress and anxiety, materialized and reconfigured in toys existing before the pandemic context, propagating and naturalizing repetitive, prescriptive and little-movement plays, and it also encourages consumption.

**Keywords:** Fidget toys. Social Semiotics. Multimodality.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba, Brasil. E-mail: [claudiaponcianoifpb@hotmail.com](mailto:claudiaponcianoifpb@hotmail.com)

<sup>2</sup> Doutorando em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba, Brasil. E-mail: [jaguarsarinho@yahoo.com.br](mailto:jaguarsarinho@yahoo.com.br)

### Considerações iniciais

O presente artigo apresenta um estudo dos significados e discursos sobre infância e brincadeira em e por meio de brinquedos contemporâneos conhecidos como *fidget toys*<sup>3</sup>, sendo, portanto, nosso objeto de estudo para esta discussão, a partir do pensamento de estudiosos que desenvolveram análise semiótica sobre brinquedos, como Caldas-Coulthard e van Leeuwen (2004), Almeida (2006; 2018), Soares e Almeida (2018). Tais autores defendem que os brinquedos tanto são objetos que podem ser usados pelas crianças para brincar quanto textos que podem ser lidos e analisados. Isso corrobora com a ideia da multiplicidade de textos que podem ser usados na pesquisa e no ensino, a partir de uma interligação entre conhecimentos e práticas contemporâneas.

Nesse panorama, a ideia para este estudo foi motivada por duas razões. Uma é o fato de pertencermos a um grupo de pesquisa que estuda temáticas referentes à multimodalidade, infância e brinquedos. A outra razão é a notoriedade recente de brinquedos identificados como *pop-it*, da categoria *fidget toys*, potencializada pela divulgação massiva da mídia neste ano de 2021, de forma análoga ao que ocorreu com brinquedos anteriores: piões, cubo mágico, mola maluca, *bayblade*, *pokémons* etc.

Segundo Lino (2021), em reportagem no veículo de comunicação Metrôpoles, a comercialização desses brinquedos é investida desde 2019, mas sua busca aumentou durante a pandemia da Covid 19. Isso ocorreu devido à necessidade de entreter as crianças no contexto familiar, uma vez que elas ficaram sem aulas presenciais e sem contato físico com amigos. Essa mesma reportagem divulga que as buscas pelo termo “*fidget toy*” na ferramenta *Google Trends*, entre 2016 e 2020, se apresentaram inexpressivas, mas que houve um aumento superior a 1000% na procura do termo a partir de abril de 2021, ocorrendo algo semelhante para a busca de “*pop it*” que passou de 2000% em maio de 2021. Já em reportagem do ES Brasil, Medeiros (2021) registra que os *pop-it* são a nova mania colorida para aliviar o estresse, informando que esses brinquedos estão disponíveis em capinhas de celular, mochilas, estojos, e em temas de festa.

Não é impressionante que um novo brinquedo do estilo *pop-it*, indicado para crianças maiores de três anos, conquiste o público infantil e até adulto, porém o que nos intriga é o apelo terapêutico voltado para o alívio de estresse e ansiedade, suas características visual, tátil e sonora (características comuns em brinquedos para crianças mais novas), cujas adaptações estão

---

<sup>3</sup>Uma categoria ampla de brinquedos divulgados como de propriedades terapêuticas e antiestresse que podem ser amassados, apertados, puxados e arremessados, fáceis de transportar por serem pequenos.

voltadas a brinquedos anteriores da mesma categoria *fidget toys*, que julgam favorecer o bem-estar das crianças.

Diante da perspectiva de que brinquedos se constituem textos – sejam eles brinquedos tradicionais ou mais recentes –, e, dessa forma, comunicam discursos implícitos sobre infância e brincadeira, entre outros, fizemos uma análise comparativa entre quatro brinquedos da categoria *fidget toys* em busca desses discursos. Os critérios de seleção se encontram na seção de metodologia. Este estudo fundamenta-se na perspectiva da Semiótica Social apresentada por Hodge e Kress (1988), considerando o texto como materialização de discursos a partir de uma variedade de modos e recursos semióticos orquestrados para comunicar significados resultantes do interesse dos produtores de signos. Como categorias analíticas, recorreremos ao sistema de modalidade, inserido na metafunção interativa da Gramática do *Design Visual* (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996])<sup>4</sup>, e ao esquema proposto para a semiótica dos brinquedos (ALMEIDA, 2020; 2021). Nesse sentido, surgem tais inquietações: 1) Quais modos de comunicação e recursos semióticos são recorrentes nos brinquedos analisados, e como são combinados para estabelecer interação com o observador? Quais aspectos sensoriais, afetivos e prescritivos são perpassados pela modalidade a partir das configurações visuais e materialidade desses brinquedos que comunicam significados e discursos sobre infância e brincadeira, e quais são eles?

O objetivo principal é discutir significados e discursos sobre infância e brincadeira em e por meio desses brinquedos contemporâneos da categoria *fidget toys*. Especificamente, buscamos: a) identificar e comparar quais e como os modos de comunicação e recursos semióticos recorrentes nesses brinquedos estabelecem interação com o observador; b) verificar e discutir quais e como os significados e discursos sobre infância e brincadeira são comunicados nesses brinquedos. A relevância do trabalho se justifica pela contribuição desse objeto de estudo para a área da Semiótica Social e Discurso Multimodal com ênfase na temática de multimodalidade e brinquedos como textos, pouco explorados no Brasil<sup>5</sup>, considerando que a noção de texto ainda é muito arraigada ao verbal, além de estudos inexistentes sobre brinquedos dessa categoria no campo do Discurso Multimodal no contexto brasileiro, por ser um brinquedo relativamente recente e por estudos anteriores sobre brinquedos se voltarem para bonecos/as, sobretudo.

---

<sup>4</sup>Os autores lançaram a 3ª edição da obra em 2020, mas utilizamos neste trabalho a versão de 2006.

<sup>5</sup>Os estudos sobre brinquedos referenciados neste trabalho se voltam para bonecos como atores sociais, réplicas de adultos em miniatura.

Para organizar a discussão, este artigo se estrutura em quatro seções, além da introdução e considerações finais. A primeira contextualiza os brinquedos como objeto de estudo. A segunda seção resume os aspectos da Semiótica Social, da Gramática do *Design* Visual e do Letramento do Brinquedo, pertinentes para a análise. A terceira descreve os aspectos metodológicos do estudo. A última seção trata da análise e discussão dos resultados.

### **Brinquedos como objeto de estudo**

Partindo da ideia substancial de que os brinquedos carregam consigo significados sociais, os quais são maximizados a partir de aspectos histórico-culturais, vale pontuar que esses artefatos, além de serem referenciados com base em suas características lúdicas, podem demonstrar como a sociedade em que as crianças estão inseridas tem se revelado.

Nesse contexto, os brinquedos, por suscitarem discussões não só sobre representações e perfis identitários, mas também acerca de papéis e práticas sociais, têm sido objeto de estudo de pesquisadores em multimodalidade, a partir dos construtos teóricos da Semiótica Social (HODGE; KRESS, 1988), tais como o estudo conduzido por Caldas-Coulthard e van Leeuwen (2004). O referido estudo revela como são transmitidos significados no tocante ao gênero, a partir da ideia de brinquedos como potenciais multimodais e de seus significados semióticos.

As pesquisas de Almeida (2006), por sua vez, remetem a uma investigação sobre o discurso presente nos anúncios de bonecas, cujas escolhas léxico-gramaticais e semântico-discursivas apontam para a existência de particularidades da figura feminina nas estruturas sociais, brasileira e norte-americana, bem como buscam demonstrar que a correlação entre textos e imagens na composição dos textos midiáticos infantis não é aleatória. Almeida (2018), em seu estudo, maximiza a percepção imagético-verbal, uma vez que traz reflexões sobre os estímulos provocados por determinadas bonecas bebês, através dos aspectos visual, tátil e olfativo, voltados ao cuidado materno e às habilidades médicas, reiterando suas propriedades não apenas multimodais, mas também multissensoriais. Vale mencionar, ainda, que Soares e Almeida (2018) ampliam tais discussões, à medida que elegem a diferença e a inclusão das novas composições familiares da contemporaneidade, cujos impactos estão presentes na composição dos bonecos, o que pode provocar releituras de padrões hegemônicos historicamente compreendidos como normais pela sociedade.

### **Sobre os *fidget toys***

Como textos, os estudos anteriores já citados nos despertam um olhar crítico para esses brinquedos em termos do que eles comunicam, indo além de sua função de entretenimento, atentando para os significados semióticos imbuídos de valores culturais, ideologias e representações da realidade social conforme a época de inserção.

Neste estudo, compreendemos os brinquedos como representações semióticas produzidas e distribuídas globalmente por empresas, não só transmitindo mensagens para as crianças sobre o mundo social em que vivem, mas também refletindo como a sociedade se parece em termos de papéis, tecnologias, identidades e práticas sociais (CALDAS-COULTHARD; VAN LEEUWEN, 2004). Conforme o pensamento desses autores sobre o significado dos brinquedos, esses artefatos são uma combinação entre os significados dados pelo produtor e o que as crianças fazem com eles ao brincar, sendo ao mesmo tempo, comunicações já produzidas e ferramentas com as quais são produzidos significados. Nesse sentido, temos visto que os brinquedos são constantemente ressignificados devido às exigências do contexto social, o que torna pertinente um olhar voltado para os significados e discursos sobre infância e brincadeira materializados nesses brinquedos em alta no Brasil em 2021.

Durante levantamento bibliográfico sobre brinquedos dessa categoria, não encontramos trabalhos voltados para o campo do Discurso Multimodal. Em contrapartida, encontramos dois estudos semelhantes dos mesmos autores, da área de Design, discutindo brinquedos como objetos da memória e referência da diversidade cultural (ENGLER *et al.*, 2017; OLIVEIRA *et al.*, 2021), nos quais aparece o *fidget spinner*<sup>6</sup> como um tipo de pião moderno, caracterizado por seu movimento giratório, composto de rolamento no centro e pequenas hélices ao redor que giram por alguns minutos entre os dedos da criança. Os autores informam que a autoria e patente dessa peça giratória foram reivindicadas pela norte-americana Catherine Hettinger, em 1993, que criou essa nova proposta de brinquedo visando a tranquilizar as pessoas.

Os *fidget toys* têm sido divulgados pela mídia brasileira e redes sociais como brinquedos sensoriais que aliviam o estresse e ansiedade, incluindo propostas de vendas com *kits* compostos por diferentes tipos desses brinquedos. Já os *pop it* são um dos tipos de *fidget toy*<sup>7</sup>, como informa o site [hypiff.com/lab/](https://hypiff.com/lab/). No referido site, é possível encontrar a lista composta por 13 tipos de brinquedos para a categoria *fidget toy* e sua descrição: *Pop It* ou *Push Bubble*; *Squeeze-A-Bean*; *Magnetic Rings*; *Hand Spinner*; *Spinner Magic Cube*; *Infinity Cube*; *Marble mesh fidget* ou *Mesh Tube*; *Noodle Stretch* ou *Strechy Strin*; *Pop Toobes*;

---

<sup>6</sup>Brinquedo giratório de mão. Tradução própria.

<sup>7</sup>Disponível em: <https://hypiff.com/lab/nomes-de-fidget-toys-lista-completa/>. Acesso em: 16 set. 2021.

*Squeezing toy; Fidget Twister ou Twisted Ring; Stress Relief Balls; Fidget Chains<sup>8</sup> ou Flippy Chain.* Encontramos, ainda, mais 12 tipos ao visitarmos três lojas virtuais<sup>9</sup>, modelos identificados como *Bubble keychain; Fidget Pad; Links Chain ou Wacky Tracks; Squishy; Finger Rings; Spinner Simple Dimple; Simple Dimple; Push Bubble Fidget Spinner Toys (Octopus Spinner Pop it)<sup>10</sup>*; cubos *pop it*; polvo do humor, bonecos super-heróis de escalada ninja e *splash balls<sup>11</sup>*. Assim, no momento de coleta de dados para este artigo, listamos esses 25 tipos de brinquedos na categoria *Fidget*. Tais modelos podem ser visualizados em lojas virtuais ou em vídeos em redes sociais mostrando como as crianças brincam com eles.

No que diz respeito aos brinquedos da versão *pop it*, especificamente, vale mencionar que eles são objetos de silicone com bolhas para serem apertadas, apresentando-se em uma miríade de modelos (unicórnio, sorvete, coração, maçã, abacate, urso, besouro, borboleta, abelha, crocodilo, coruja, ovelha, cenoura, luvas etc.), formas (circular, losango, quadrado etc.), cores (colorido, verde, azul, amarelo, vermelho, laranja, lilás etc.), tamanhos (variando entre 10x10x3cm a 85 cm), além de diversos objetos adaptados à função *pop-it* (capas para celular, bolsas, estojos, fones de ouvido, braceletes, numerais, jogos de tabuleiros etc.). Ademais, são vendidos por vários preços<sup>12</sup> e indicados para crianças autistas, principalmente, pelo fato de esses brinquedos fornecerem informações sensoriais menos perturbadoras. Outro fato que merece ser destacado é que eles têm se tornado mania entre crianças de maneira geral (maiores de 3 anos), além de adultos associá-los ao plástico-bolha, que é utilizado para envolver produtos frágeis quando transportados. Os brinquedos da versão *pop it* aparecem em embalagens transparentes, em caixas ou envoltos em faixa de papelão, relacionados a vários fabricantes e marcas, como é possível visualizar em outras lojas virtuais<sup>13</sup>. Nessas embalagens de caixa ou papelão, os brinquedos aparecem com os nomes “Aperta Pop”, “*Pop fun*” e “*Poc Pop*”. Tal variedade nos instigou a buscar sua origem.

---

<sup>8</sup>Estoura Bolha ou Aperta Bolha/Aperta Pop; Espreme-vagem; Anéis Magnéticos; Brinquedo Giratório de Mãos; Cubo Mágico Girador; Cubo Infinito; Tubo de Rede Antiestresse; Cordão elástico; Tubos Pop; Brinquedos de Esmagar; Ciclone Antiestresse; Bolas de Alívio do Estresse; Correntes Antiestresse. Tradução própria.

<sup>9</sup>Disponíveis em: <https://fidgettoys.com.br/>; <https://mundodosbrinquedos.com.br/collections/fidget-toys>; <https://www.topbrasilpresentes.com.br/>; Acesso em 15 set. 2021.

<sup>10</sup>Chaveiro bolha; Mini controle de mão antiestresse; Trilhas Malucas/Dobráveis; Animais moles/esponjosos; Anéis de dedo; Covinha Simples Giratória; Covinha simples; Fusca de Bolha de Arremesso. Tradução própria.

<sup>11</sup>Bolas grudentas de respingo. Tradução própria.

<sup>12</sup>Em lojas virtuais, por exemplo, os preços variam entre R\$ 3,99 até R\$ 150,00. Há lojas virtuais próprias para esses brinquedos, a exemplo da Fidget Toys Brasil e da Trends Brinquedos, respectivamente disponíveis em: <https://fidgettoys.com.br> e <https://www.trendsbrinquedos.com.br/search/?q=FIDGET%20TOYS&mpage=2>. Acesso em: 13 set. 2021.

<sup>13</sup>Tais sites estão disponíveis em: <https://ludopia.com.br/produto/aperta-pop-arco-iris-unicornio/>; <https://www.rihappy.com.br/pop-it-fidget-toys-brinquedo-anti-stress-sensorial-colorido-1002091208/p>; <https://www.mpbrinquedos.com.br/poc-pop---trevo-arco-iris-0023286/p>. Acesso em: 22 set. 2021.

Encontramos informações sobre seus criadores no site Visão, em sua página Sociedade (POP IT..., 2021), e em um vídeo no canal *CandyToyBox* no *YouTube* (CANDYTOYBOX, 2021). Tais informações mostram que o *pop it* foi criado pelo casal Theo e Ora Coster, em 1975, fundadores da empresa israelita de jogos e brinquedos Theora Design, que também é responsável por mais de 190 jogos. A ideia do *pop-it* partiu de um sonho de Ora após a morte de sua irmã, que sofria de cancro da mama, pedindo para o marido imaginar um grande campo de seios de mulher cujos mamilos pudessem ser apertados de um lado para o outro. Na época, o brinquedo não fez sucesso, mas os filhos do casal recuperaram a ideia em 2013, fechando acordo com a empresa *Foxmind*. Assim, o brinquedo foi lançado em 2014 e comprado pela marca *Target*, em 2019, aparecendo com os nomes *Last Mouse Lost*, *Go Bong*, *Last One Lost*<sup>14</sup> e *Pop it*.

Alguns aspectos apontam o auge de brinquedos da categoria *Fidget* no Brasil e sua velocidade de produção de novos modelos. Um exemplo disso é o site de loja virtual, de nome *fidget toys*, cuja especificidade é a venda apenas de brinquedos dessa categoria. Quando acessamos o site, na aba “loja”, indo para opção “filtrar por categoria”, observamos que além de a maior quantidade de itens está concentrada nos ícones “*fidget toys*” e na “Coleção *Pop- it*”, a quantidade aumenta rapidamente em curto intervalo de tempo, considerando as consultas ao site por duas semanas seguidas durante início de produção deste artigo. Na primeira consulta, apareceram 269 opções para o primeiro ícone e 177 para o segundo; já em consulta realizada duas semanas após, visualizamos 275 opções para o primeiro ícone, permanecendo a mesma quantidade para o segundo, como mostram os *prints* da página no link <https://bit.ly/3okhc66>.

### **Sobre Semiótica Social, Gramática do *Design Visual* e Letramento do Brinquedo**

Hodge e Kress (1988), ao discutirem acerca dos encaminhamentos teóricos referentes à linguagem em outros sistemas semióticos, ampliam a reflexão e a compreensão de textos considerando as diversas maneiras de materialização de discursos, indo além de signos verbais ou visuais. Essas diversas maneiras de expressar tais discursos correspondem aos modos de representação do pensamento (oral, escrito, visual, espacial, tátil, gestual e auditivo) combinados a partir de múltiplas escolhas semióticas decorrentes do contexto social, histórico e cultural, resultando no que designamos como multimodalidade. Desse modo, a Semiótica Social amplia a análise do signo verbal no processo de comunicação e reconhece os múltiplos

---

<sup>14</sup>Último rato perdido; Vai Bong; Último Perdido. Tradução própria.

dispositivos semióticos selecionados para composição de um texto, levando-nos a refletir que tais escolhas não são aleatórias.

Para auxiliar na análise da multimodalidade em textos visuais, surge a Gramática do *Design Visual* (GDV), desenvolvida por Kress e van Leeuwen (2006 [1996]), atribuindo relevância às imagens inseridas em situações de comunicação. A GDV surge das metafunções de Halliday (1978) para categorizar o texto verbal, estabelecendo uma perspectiva multimodal que envolve os significados de imagens a partir dos seus significados representacionais, interativos e composicionais. Como a descrição dessas metafunções não é relevante para este estudo, haja vista que existem diversos trabalhos que as descrevem e ilustram, apresentamos somente uma síntese dessas metafunções para situar o leitor na categoria modalidade.

A metafunção representacional estabelece a representação do mundo por meio dos participantes representados, que podem ser classificados como pessoas, lugares ou objetos, constituindo, assim, duas estruturas: narrativa e conceitual. A primeira ocorre quando há a representação de ações realizadas, e a segunda, quando os participantes são expostos em uma classificação taxonômica, sem desempenhar ações.

A metafunção interativa corresponde à relação existente entre participante representado na imagem e o leitor/observador, que também é um participante - o participante interativo. Essa metafunção apresenta quatro recursos presentes no processo interativo: contato, distância social, perspectiva, e modalidade. É esta última que nos interessa neste trabalho, discorreremos sobre ela à parte.

A metafunção composicional diz respeito aos elementos visuais integrados na imagem, ou seja, aos elementos que correspondem à metafunção representacional e à interativa, podendo ser analisada pelas seguintes categorias: valor de informação, saliência e estruturação (ou enquadramento).

É válido informar que essas três metafunções ocorrem de maneira simultânea em qualquer texto, podendo uma ou outra ser enfatizada em uma análise. Assim, buscando analisar a multimodalidade desses brinquedos, recorreremos especificamente ao sistema de modalidade, de Kress e van Leeuwen (2006 [1996]), cuja inserção se dá como uma das categorias da metafunção interativa, seguindo a abordagem multimodal para semiótica dos brinquedos (ALMEIDA, 2020), nomeada posteriormente pela autora como Letramento do Brinquedo (ALMEIDA, 2021). Sua proposta é voltada para a materialidade de brinquedos, baseada nesse sistema de modalidade dos autores supracitados. Tal sistema é eleito devido às características dos brinquedos que demandam brincadeiras sensoriais sugeridas pelas



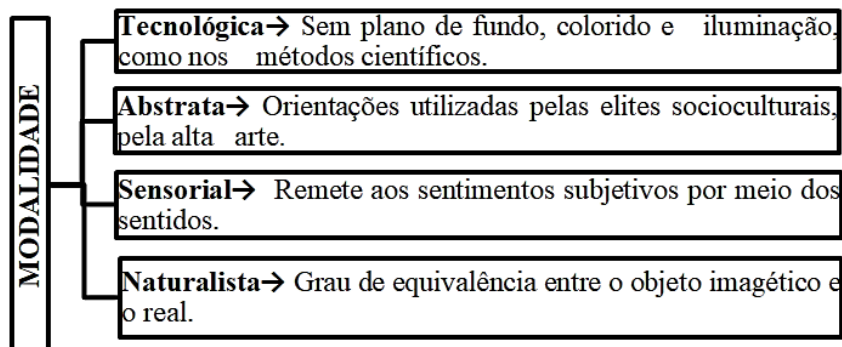
formas, cores, material, sons e referências simbólicas a itens do mundo real de algumas crianças.

## Modalidade

Em termos de imagens, Kress e van Leeuwen (2006 [1996]) apresentam a modalidade como referente ao valor de verdade que elas podem representar o mundo, de maneira real ou imaginária, baseando-se em orientações de codificação, ou seja, princípios abstratos que informam a forma como os textos são codificados por grupos sociais específicos, ou dentro de contextos institucionais específicos.

Os autores supracitados apontam quatro diferentes princípios de realidade, ou seja, critérios de valor para a representação de uma imagem: tecnológica, sensorial, abstrata e naturalista. A tecnológica refere-se à eficácia da representação visual de um projeto como princípio dominante, e apresenta-se geralmente sem plano de fundo, colorido e iluminação, como nos métodos científicos. A sensorial refere-se ao contexto no qual o princípio do prazer é dominante, pois remete aos sentimentos subjetivos por meio dos sentidos (cheiro, sabor, temperatura etc.) como em certos tipos de arte, publicidade, moda, fotografia de alimentos, decoração de interiores, através dos quais a cor constitui uma fonte de prazer e de significados afetivos, transmitindo alta modalidade. A abstrata refere-se às orientações que são utilizadas pelas elites socioculturais, pela alta arte, em contextos acadêmicos e científicos, e assim por diante. A naturalista refere-se ao grau de equivalência entre o objeto imagético e o real, que se vê a olho nu, pois, quanto maior a correspondência entre eles, maior será a modalidade da imagem. É a de senso comum, que permanece dominante em nossa sociedade. A Figura 1 resume esses quatro princípios.

Figura 1 – Quatro princípios de realidade imagética



Fonte: Elaborado pelos autores, 2021. Baseado em Kress e van Leeuwen (2006 [1996]).

Para Kress e van Leeuwen (2006 [1996]), a percepção da modalidade de uma imagem pode ser influenciada pelos marcadores referentes à saturação, modulação e diferenciação das cores, ao detalhamento, à contextualização, à profundidade, à iluminação e ao brilho. Embora os autores se detenham em imagens bidimensionais, eles também se referem à modalidade em objetos tridimensionais como os brinquedos, defendendo que eles podem incluir vários níveis de modalidade e serem representados com detalhes naturalistas ou de forma mais abstratas.

Nessa visão dos autores, a cor, por exemplo, na modalidade de representação visual tridimensional, se assemelha à dos visuais bidimensionais, pois em muitos brinquedos, especialmente para crianças pequenas, as cores são primárias, voltadas para o prazer, e não para representação naturalista. Eles destacam que este aspecto sensorial é ainda mais realçado pela forma apelativa destes brinquedos para os sentidos, como o tato e som. Exatamente o que observamos em alguns dos *fidget toys*, como os *pop it*.

Outro aspecto mostrado por Kress e van Leeuwen (2006 [1996]) é com relação aos materiais utilizados na representação tridimensional, que podem ser motivados de forma naturalista, a exemplo de carros de brinquedo feitos de metal, ou de animais fofos feitos de materiais macios e peludos, embora eles também possam ser menos realistas, quando desconsideram a variedade e especificidade da gama de materiais disponível, como no caso do plástico. Para os autores, os materiais também podem ter uma modalidade "mais que real", quando sua escolha é motivada por uma tentativa de criar prazer ou desprazer, relegando a tentativa de fazer o brinquedo parecer o que representa.

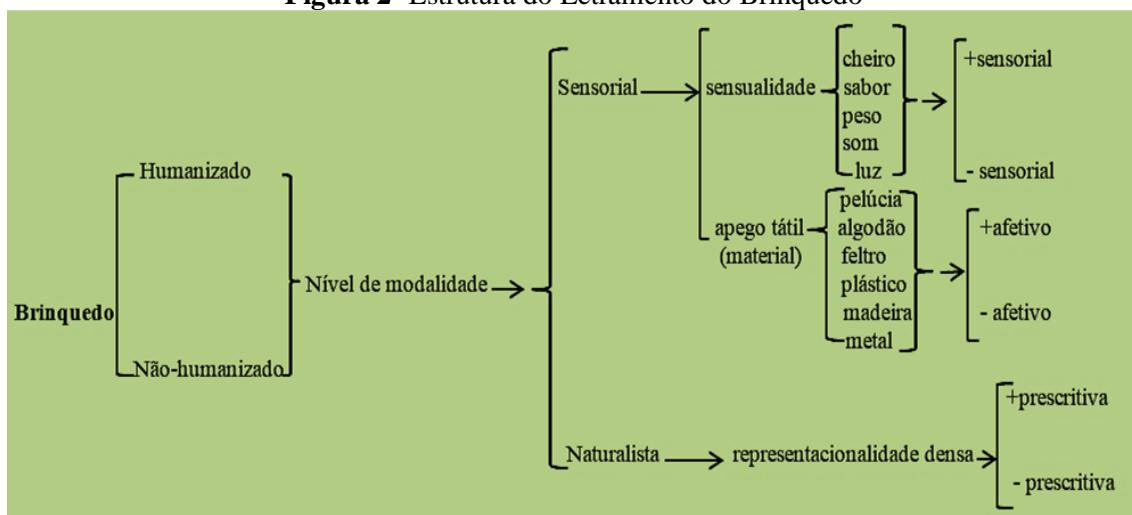
Os autores prosseguem afirmando que, em outros aspectos, a modalidade tridimensional difere da modalidade bidimensional, como nos aspectos de profundidade, iluminação e brilho. Considerando que os objetos tridimensionais já possuem profundidade, não há necessidade de representá-la, bem como não há necessidade de representar o jogo de luzes e sombras, pois elas ocorrem naturalmente.

### **Estrutura do Letramento do Brinquedo**

Ainda sobre a modalidade, Almeida (2020; 2021) defende que dois níveis de significação provaram ser particularmente eficazes na investigação das propriedades materiais dos brinquedos: o sensorial e o naturalista. Em seu estudo em prol de uma abordagem multimodal para a semiótica dos brinquedos, a autora propõe uma estrutura analítica que parte de brinquedos (humanizados ou não), focando na sua materialidade, com base nesses dois níveis de modalidade. Para propor essa estrutura, a autora relaciona cinco conceitos de autores

diferentes à análise da materialidade dos brinquedos: modalidade sensorial e naturalista (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]), tecnocracia da sensualidade (VARNEY, 1999)<sup>15</sup>, representacionalidade densa e apego táctil (FLEMING, 1996)<sup>16</sup>. A autora associa o apego táctil e a tecnocracia da sensualidade ao conceito de modalidade sensorial, bem como relaciona a noção de representacionalidade densa ao conceito de modalidade naturalista. Para ela, enquanto os últimos são responsáveis pelo grau de realismo das representações dos brinquedos, os primeiros se referem aos significados interpessoais gerados por suas qualidades materiais. Já em Almeida (2021), podemos visualizar esquematicamente sua estrutura, conforme ilustramos na Figura 2.

**Figura 2-** Estrutura do Letramento do Brinquedo



**Fonte:** Adaptado da Estrutura do Letramento do Brinquedo (ALMEIDA, 2021).

Diante do arcabouço teórico-metodológico exposto e considerando que as modalidades tecnológica e abstrata não correspondem aos brinquedos em discussão, prezamos por analisar os brinquedos seguindo o caminho desse quadro teórico da Figura 2, embora seja uma proposta relativamente recente, o que configura um desafio para o presente estudo. Dessa forma, os seguintes aspectos são observados na análise: se os brinquedos são humanizados ou não; seu nível de modalidade sensorial em termos de tipo de estímulo – se mais ou menos sensorial, e em termos de material – se mais ou menos afetivo –; seu nível de modalidade naturalista – de semelhança com a realidade –, e se são mais ou menos prescritivos.

<sup>15</sup>A autora o referencia assim: VARNEY, W. (1999). Toys, play and participation. In: Brian Martin (ed.), Technology and Public participation. Wollongong, Australia: Science and Technology Studies, University of Wollongong, pp. 15- 36.

<sup>16</sup>A autora o referencia da seguinte maneira: FLEMING, D. (1996) Powerplay: Toys as Popular Culture. Manchester: Manchester University Press.

### Caminhos metodológicos

Para realização desta pesquisa, seguimos cinco etapas. A primeira foi uma consulta realizada no *Google Acadêmico* à procura de artigos acadêmicos em português no escopo teórico proposto, inserindo as palavras-chave *fidget toys* e brinquedos antiestresse, mas sem sucesso, exceto pelo trabalho citado que envolve o pião como objeto de memória e referência cultural. A segunda etapa foi outra consulta no contexto familiar e de amigos, durante um final de semana, via mensagens no aplicativo *Whatsapp* para saber se as crianças tinham algum *fidget toy* em casa e se poderiam registrá-lo, fotografando a frente e o verso do brinquedo. Nessa etapa, recebemos 43 imagens de *fidget toys*, porém, como 6 modelos se repetiram, contabilizamos somente 37 brinquedos diferentes, sendo 28 do tipo *pop it* e 9 *fidget toys* diversos. A terceira etapa envolveu tanto o agrupamento quanto a observação das imagens recebidas, dispendo-as lado a lado, visando observar e comparar os recursos semióticos nos brinquedos. No caso dos *pop it*, mostrando-os em frente e verso, cujas imagens podem ser visualizadas no [link https://bit.ly/3okhc66](https://bit.ly/3okhc66). A quarta etapa foi referente à seleção de brinquedos para análise. E a última foi relacionada à análise e discussão de achados.

Tendo em vista a variedade de *fidget toys* e de seus diferentes modelos, necessitamos de um recorte de dados para análise. Assim, optamos por analisar quatro deles, pertencentes ao acervo pessoal inventariado, ou seja, fotos enviadas pelas crianças da família e por amigos: dois que remetem a brinquedos mais tradicionais (um do tipo *squishy* e um *infinity cube*) e dois mais recentes, do tipo *pop-it* (um modelo com formato de sorvete e outro modelo com formato de polvo). O corpus selecionado para análise, embora com quantidade reduzida de brinquedos, não compromete o objetivo proposto, e se justifica também pelo número limitado de páginas, característico de artigo.

A escolha do *fidget toy* do tipo *squishy* se justifica pela relativa semelhança em termos de apego tátil com os tradicionais brinquedos de amassar, puxar, esmagar, como a massa de modelar, enquanto o segundo, *infinity cube*, remete ao cubo mágico, além de serem brinquedos que não se repetiram nas imagens enviadas. Já a escolha dos dois brinquedos do tipo *pop-it*, que foi extremamente difícil de fazê-la diante da diversidade de opções enviadas, se explica por ser o tipo de *fidget toy* noticiado pela mídia como a tendência no momento (exemplos já citados) de escrita deste artigo, sendo um deles um brinquedo representativo da sua principal característica funcional distintiva (apertar e ouvir o barulho da bolha explodindo), que aparece em todos os

modelos do tipo *pop it*, e o outro brinquedo por já ser visto como uma reconfiguração do *pop it*, agregado às características de outros *fidget toys*: *spinner* e expressão do humor.

Sobre esses dois brinquedos *pop it*, selecionamos o formato sorvete colorido (*rainbow*) e o *octopus pop it*, que já é uma variação do *pop it*. O *pop it* sorvete colorido corresponde ao modelo que compramos para observar e manusear, buscando melhor compreensão do mesmo. Já os demais brinquedos pertencem às crianças de nosso círculo familiar e de amizade.

A seguir, a análise desses quatro brinquedos.

### ***Fidget toys* como textos: o que eles comunicam?**

De acordo com Almeida (2006; 2018), uma análise visual de brinquedos promove uma visão do brincar, considerando questões sociais relevantes. Partindo das ideias dessa autora, o mundo em miniatura representado nos brinquedos tende a refletir o que realmente existe na sociedade, e ao contrário dos estudos anteriores mencionados cujas análises se voltam para bonecos representativos de atores sociais específicos, como miniaturas de adultos, os brinquedos em questão focam no ato do brincar. Embora pareçam aparentemente inofensivos e interessantes, é relevante compreender o que eles nos comunicam, mesmo sem palavras.

Partimos, então, para o primeiro brinquedo analisado, mostrado na Figura 3.

**Figura 3** - *Fidget toy* do tipo *Squishy* - Modelo bolo unicórnio



**Fonte:** Arquivo pessoal. Registrado por sobrinhas dos autores.

A Figura 3 mostra um *fidget toy* do tipo *squishy* (macio, mole, fofinho) em ângulo frontal, embora possamos visualizar dois brinquedos na referida imagem, nos detemos somente no modelo em formato de bolo unicórnio, que aparece nas cores amarela e rosa, em formato circular e com relativa altura. Os brinquedos desse tipo são feitos para serem esmagados e soltos para voltar a sua forma normal, indicado geralmente para crianças maiores de 6 anos. Além desse modelo, esses brinquedos aparecem geralmente em miniaturas para caber nas mãos, mas em uma variedade de opções, formas e cores (animais, sorvete, concha do mar, caixa de leite, *marshmallow* etc.).

Olhando esse brinquedo pelas lentes da modalidade (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]) e seguindo o caminho da estrutura do Letramento do Brinquedo (ALMEIDA, 2021), o descrevemos como um brinquedo não humanizado, de modalidade sensorial alta, mais afetivo, relativamente naturalístico e altamente prescritivo.

A descrição do referido brinquedo como não humanizado decorre de sua configuração visual em formato circular e modelo de bolo unicórnio, sem traços antropomórficos, mesmo mostrando uma reação de olhos e nariz. Acreditamos que a modalidade sensorial alta decorra da proposta lúdica do brinquedo em si, que é voltada para o contexto do prazer visual, gustativo e tátil. O apelo visual se explica pelo aspecto em forma de bolo redondo e alto, pela personagem mitológica do unicórnio presente em outros domínios infantis, e pelas cores amarelo e rosa, que remetem a um bolo com calda de morango, o que pode despertar o prazer gustativo de saboreá-lo. O prazer tátil se explica pela maciez e certa liquidez interna do brinquedo (semelhante a um gel) sentida pelo toque com as mãos ao espremê-lo.

A questão de afetividade é subjetiva, haja vista que depende do contexto social de cada criança e de seu acervo de imagens e sensações armazenado na memória, sem quantidade de medição. Mas, conforme a estrutura de Almeida (2020; 2021), material macio e leve pode favorecer a uma maior afetividade, se comparado a um brinquedo mais duro. Acrescentamos que as referências a personagens infantis também podem aumentar a afetividade. É relativamente naturalístico devido a sua semelhança com um bolo temático real, embora seu peso seja irreal. É ainda muito prescritivo, pois sua identificação como um brinquedo *squishy* pressupõe visualmente e taticilmente como a criança deve brincar, mesmo que ela adote uma postura inversa.

Vejamos, agora, este brinquedo da Figura 4.

**Figura 4** - *Fidget toy* do tipo *Infinite Cube*



**Fonte:** Arquivo pessoal. Registrado por amigos dos autores.

A Figura 4 representa o *fidget toy* do modelo *infinite cube* (cubo infinito). Na referida imagem, o brinquedo aparece com ângulo de cima para baixo e com uma das possibilidades

de desdobramento lateral, com formato de cubo, na cor azul claro predominante e com dobradiças na cor rosa. É um brinquedo que move nas mãos de acordo com as dobradiças, possibilitando uma sequência infinita de movimentos em qualquer direção. Seu formato remete ao tradicional cubo mágico do tipo quebra-cabeça, cujo objetivo é colocar todos os quadrinhos de uma única cor no mesmo lado, o que se torna difícil e instigante. Já neste tipo, a proposta é suscitar possibilidades de desdobramento sem finalidade prescrita.

Partindo para a análise multimodal desse brinquedo pela perspectiva teórico-metodológica anunciada, o classificamos como um brinquedo não humanizado, de modalidade sensorial relativamente alta e afetiva, de modalidade naturalística alta, sendo pouco prescritivo.

Consideramos o brinquedo não humanizado devido ao seu formato evidente em cubo, sem semelhanças com a forma humana. A modalidade sensorial relativamente alta se justifica pela proposta do brinquedo em si, voltada para o contexto de prazer dominante relacionado aos aspectos principais: visual e tátil. O visual decorre do formato de cubos com dobradiças, nas cores azul e rosa, além do tamanho reduzido para caber na mão. O tátil advém do toque dos dedos em busca de possibilidades de movimentos dobráveis (e repetitivos), proporcionados pelas dobradiças, principais recursos semióticos identificadores do brinquedo e que provocam sons. A relativa afetividade decorre provavelmente dos recursos semióticos de cores claras, leveza do brinquedo e configuração em miniatura que facilitam o apego tátil, mesmo sendo um material plástico mais duro e liso se comparado ao brinquedo anterior. O nível naturalístico alto ocorre se adotarmos como referência de realidade o tradicional cubo mágico, devido ao seu formato semelhante com cubos que se movem. É pouco prescritivo porque seu nome “cubo infinito” e brincadeira sugerem vários desdobramentos.

Vejamos os dois brinquedos do tipo *pop it*, o primeiro na Figura 5.

**Figura 5** - Fidget toy do tipo *pop it* - Modelo sorvete colorido



**Fonte:** Arquivo pessoal. Registrado pelos autores.

A Figura 5 representa o modelo *pop it*, sendo o brinquedo comprado pelos autores no período de produção deste artigo. Na referida imagem, o brinquedo aparece em frente e verso, dentro e fora de uma embalagem transparente, apresentando o formato de sorvete, cores vibrantes (roxo, azul, verde-limão, amarelo, laranja e vermelho), além de 8 linhas com bolhas para apertar, somando 29 bolhas. Embora as informações verbais mostradas na embalagem sejam mínimas e não sejam objetos de análise neste estudo, é relevante registrar que entre elas constam: selo com o símbolo do INNAC (Instituto Nacional de Avaliação da Conformidade em Produtos), dados sobre importador, fabricante, indicação de idade para crianças maiores de três anos e o preço.

Adentrando na análise multimodal desse brinquedo *pop it*, podemos considerá-lo um brinquedo não humanizado, de modalidade sensorial relativamente alta e afetiva, de nível naturalístico baixo, e altamente prescritivo.

Sua classificação como não humanizado se evidencia pela ausência de traços antropomórficos, apresentando-se em formato de sorvete. A modalidade sensorial relativamente alta advém do contexto de prazer dominante relacionado aos aspectos visual, tátil, sonoro e gustativo. O visual se explica pelas cores primárias (amarelo, azul, vermelho), que são vistas para o bem do prazer em vez de nível naturalista (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]), pela saliência das bolhas e pela forma de sorvete, sugerindo um brinquedo com apelo predominantemente visual. O tátil está atrelado ao material macio em silicone e repetição de bolhas sugestivas ao toque. O sonoro decorre do som ao estourar as bolhas quando pressionadas. O gustativo deriva da alusão ao sabor de sorvete decorrente do formato. A descrição como relativamente afetivo se dá pelo apego tátil potencializado pelo material em silicone, leve, dobrável, fácil de manusear e transportar nas mãos, como um sorvete. O nível naturalístico menor se explica pelos detalhes do formato de sorvete, que foge aos detalhes representacionais de um sorvete real que degustamos, sem bolhas salientes e sem coloridos, exceto quando acrescentamos guloseimas coloridas. É um brinquedo altamente prescritivo devido à função e nome atribuído a ele, “*pop it*”.

Na sequência, apresentamos o brinquedo *pop it*, na Figura 6.

**Figura 6** - *Fidget toy* do tipo *pop it* - Modelo polvo do humor reversível





**Fonte:** Arquivo pessoal. Registrado por sobrinhas dos autores.

A Figura 6 representa o modelo *pop it* em formato de polvo. Este aparece nas cores azul, rosa e branco, com 8 bolhas para apertar nas bordas, uma bolha maior no centro (a cabeça do polvo), além de apresentar um furo na borda. É um modelo identificado como *pop it* polvo do humor (ou bipolar), cuja bipolaridade não está na expressão facial, mas na mudança de cor quando vira o brinquedo ao avesso, acessando a bolha maior, e funciona ainda como chaveiro. Na referida imagem, o brinquedo não aparece em frente e verso, mostrando a mudança de cor de dentro para fora, mesmo solicitando à criança que a enviou. De qualquer forma, o manuseio com um modelo semelhante pode ser visto em vídeos nas redes sociais.

Classificamos esse brinquedo como não humanizado (embora apareça uma reação humana pelos olhos e boca, comuns em brinquedos), de modalidade sensorial alta, sendo mais afetivo que o anterior, apresenta uma modalidade naturalista relativamente alta, e alta indicação prescritiva, embora menor que a anterior.

Sua característica não humanizada se evidencia pelo formato de polvo. A modalidade sensorial alta se explica pelo contexto de prazer dominante relacionado aos mesmos aspectos do *pop it* do modelo sorvete quanto à questão visual, tátil e sonora. O aspecto visual se evidencia pelo formato de polvo com corpo, braços e olhos; pelas cores rosa e azul predominantes de um lado e roxo de outro, relacionadas ao universo infantil de crianças menores, em vez de cores semelhantes ao polvo. O aspecto tátil decorre do material em silicone, maciez e saliência das bolhas. O sonoro se atribui ao som das bolhas estouradas. O brinquedo apresenta um nível naturalístico relativamente alto, maior que o modelo sorvete, devido ao formato de polvo, potencializado por seus detalhes representacionais de braços, olhos, corpo mole e mudança de cor ao virá-lo ao avesso. Isso o torna também mais afetivo, com apego tátil sugerido e expressão do humor revelada pela mudança de cor. É um brinquedo altamente prescritivo, porque sugere a pressão das bolhas, expressão de emoções pela cor e uso como chaveiro (já que vem com um furo).

## Resultados e discussões

Após análise desses brinquedos, em todos eles, percebemos: características não humanizadas; mais de um modo de comunicação (visual, tátil, sonoro, gustação); variedade de recursos semióticos (formas, cores, tamanho, maciez, leveza, sons, ícones de alimento, de personagens infantis) que, combinados, se comunicam com a criança de forma sensorial e naturalística para despertar sensações de toque, apego, audição, sabor. No caso dos brinquedos *pop it*, as formas circulares das bolhas alinhadas em sequência são os principais recursos semióticos identificadores desse tipo de brinquedo, demandando da criança seu toque para pressioná-las e ouvir o barulho, sugerindo movimento repetitivo com os dedos e do mesmo procedimento do lado oposto. O Quadro 1 sintetiza os achados.

Quadro 1 – Resultados

Brinquedos Não humanizados	Modalidade sensorial				Modalidade naturalista	
	Estímulos	Material	Nível sensorial	Nível afetivo	Nível de representação do real	Nível de prescrição
<i>Fidget squishy</i> bolo	Visão - formato circular, altura de bolo, cor amarelo e rosa, ícone unicórnio. Tátil - maciez, liquidez, leveza. Gustação - ícone de bolo temático com calda	Silicone e gel	+ Sensorial	+ Afetivo	Relativamente alto	Altamente prescritivo
<i>Fidget infinite cube</i>	Visão- formato quadrado, cor clara (azul e rosa). Tátil- dobradiça, flexibilidade, leveza.	Plástico relativamente duro	Relativamente sensorial	Relativamente afetivo	Relativamente alto	Pouco prescritivo
<i>Pop it</i> sorvete	Visão - formato sorvete, cores vibrantes arco-íris. Tátil - bolhas, certa maciez leveza. Auditiva - som leve de estouro.	Silicone	Relativamente sensorial	Relativamente afetivo	Baixo	Altamente prescritivo
<i>Pop it</i> polvo do humor	Visão - formato de polvo, cor clara azul e rosa, roxo (avesso) Tátil - bolhas, certa maciez, leveza. Auditiva - som leve de estouro.	Silicone	+ Sensorial	+ Afetivo	Relativamente alto	Altamente prescritivo

Fonte: Elaborado pelos autores, 2021.

A multimodalidade voltada para características sensoriais e naturalísticas nesses brinquedos não representa somente uma estratégia de venda, até porque brinquedos produzidos para segurar, esmagar, desdobrar ou estourar não são novidades. A questão está no fato de como um discurso promissor de alívio do estresse e ansiedade em crianças, ao final de um período pandêmico, se materializa e se reconfigura nesses brinquedos a partir do próprio nome, “*fidget toys*” (brinquedos de inquietação, de antiestresse), brinquedos que já existiam

no Brasil antes da pandemia da Covid 19, até mesmo na proposta *pop it*, propagando e naturalizando brincadeiras repetitivas, prescritivas e com pouco movimento, além de incentivo à cultura consumista de brinquedos industrializados, cujos nomes reforçam a presença da cultura americana. Nesse último caso, pode ser visto também como um brinquedo excludente, por privilegiar crianças de classe socioeconômica abastada devido ao preço elevado.

Partimos para a finalização da discussão apontando duas questões para reflexão. A primeira diz respeito à forma como estamos ensinando as crianças a aliviarem doenças emocionais, potencializadas pelo período pandêmico. A segunda é se a carência afetiva das crianças, da atenção que deve ser dada a elas, pode ser realmente suprida por brinquedos prontos, os quais se comunicam por configurações visuais e materiais, como se dissessem às crianças: “esmague-me”, “aperte-me”, “desdobre-me”, “estoure-me”, em vez de brincadeiras inventadas com os pais ou responsáveis. Até quando brinquedos, como os *pop it*, serão as novas “chupetas eletrônicas” da vez?

### **Considerações finais**

Neste artigo, analisamos quatro brinquedos *fidget toys* como textos multimodais, partindo da Semiótica Social (HODGE; KRESS, 1988) para o sistema de modalidade (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]) e o esquema do Letramento do Brinquedo (ALMEIDA, 2020; 2021), que neste caso nos possibilitou compreender as suas configurações multimodais. Vimos que mesmo sem palavras, os brinquedos comunicam significados implícitos sobre infância e brincadeira, favorecidos por necessidades de uma realidade social, indo além de um brinquedo usado pelas crianças em casa ou na escola.

Enquanto pesquisadores de multimodalidade, a análise de brinquedos como textos torna-se um desafio devido às possibilidades de interpretações, principalmente diante de brinquedos recentes no mercado que pressupõem um estado prévio de estresse e ansiedade, típico da vida adulta, como característico também da infância contemporânea. Isso reforça a questão de que não basta presentear a criança com mais um brinquedo, seja ele qual for. Faz-se necessário o afeto da pessoa em vez do objeto, da naturalidade da brincadeira inventada em vez de brinquedos prescritivos. Os respectivos brinquedos podem até aliviar o estresse e a ansiedade por um tempo, mas podem causar ainda mais ansiedade para adquirir a coleção. É como um ciclo que se repete a cada novo brinquedo.

## Agradecimentos

Nossa profunda gratidão às crianças da família e aos colegas do grupo de pesquisa pelo registro e envio das imagens dos *fidget toys*.

## Referências

ALMEIDA, Danielle Barbosa Lins de. *Icons of Contemporary Childhood: A Visual and Lexicogrammatical Investigation of Toy Advertisements*. Tese de doutorado. Programa de pós-graduação em Letras/Inglês e Literatura Correspondente (UFSC), 2006.

\_\_\_\_\_. "It can cry, it can speak, it can pee": modality values and playing affordances in modality contemporary baby dolls's discourse. *Ilha do Desterro*, vol. 71, n.3, p. 143-160, 2018.

\_\_\_\_\_. Toys as texts: Towards a multimodal framework to toys' semiotics. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, v.59, n.3, p. 2102-2122, 2020.

\_\_\_\_\_. *Cuarto Encuentro Conversaciones sobre Multimodalidad: Diálogos Sobre Materialidad Semiótica*. Letramento do Brinquedo como ferramenta para uma investigação multimodal. RedLem – Red Latinoamericana de Estudios sobre Multimodalidad. Brasil e Chile, evento virtual, maio, 2021. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=azvOp0ElgaQ>. Acesso em: 10 Set. 2021.

CALDAS-COULTHARD, Carmen Rosa; VAN LEEUWEN, Theo. Discurso crítico e gênero no mundo infantil: Brinquedos e a representação de atores sociais. *Linguagem em (dis) curso*, v. 4, n. esp., p.11-33, 2004.

CANDYTOYBOX. *Who invented the pop it? History of Pop it*. United States, setembro, 2021. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Tt8-El8bDec>. Último acesso em: 25 set. 2021.

ENGLER, Rita de Castro; et al. Objetos de memória como referência da diversidade cultural. *RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade*, v.3, n. esp., p.1-15, 2017.

HODGE, Robert; KRESS, Gunther. *Social Semiotics*. 1<sup>st</sup>. ed. Ithaca, NY: Cornell Universal Press. 1988.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading images: the grammar of visual design*. 2<sup>nd</sup>. ed. London/New York: Routledge. 2006 [1996].

LINO, Mariene. Pop It: brinquedo de silicone vira febre entre crianças. *Metrópoles*. 29 de agosto de 2021. Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/pop-it-brinquedo-de-silicone-vira-febre-entre-criancas>. Último acesso em: 30 set. 2021.

MEDEIROS, Dani. Fidget Toys: Nova mania colorida que alivia o estresse. *ES Brasil*. 7 de setembro de 2021. Disponível em: <https://esbrasil.com.br/fidget-toys-nova-mania-colorida-que-alivia-o-estresse/>. Último acesso em: 30 set. 2021.

OLIVEIRA, Ana Cecília Carneiro; et al. Objetos De Memória: um estudo dos brinquedos como referência da diversidade cultural. *Brazilian Journal of Development*, v.7, n.1, p.3870-3884, 2021.

POP IT: A história por detrás do brinquedo da moda. *Visão*. 16 de setembro de 2021. Disponível em: <https://visao.sapo.pt/atualidade/sociedade/2021-09-16-pop-it-a-historia-por-detras-do-brinquedo-da-moda/>. Último acesso em: 30 set. 2021.

SOARES, José Leonardo dos Santos; ALMEIDA, Danielle Barbosa Lins de. Brinquedos como representação social e de gênero na infância: a resignificação do conceito de família. *Discursos Contemporâneos em Estudo*, v.3, n. 2, p. 19-31, 2018.