



SNAP: influência da mídia e de uma sociedade precocemente sexualizada¹

Geovanna Ádya C. DANTAS²

Kalinne de Silveira ARCOVERDE³

Norma MEIRELES⁴

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

As relações sociais e humanas apresentam um ritmo acelerado de mudança que acompanha de forma congruente o atual processo de globalização. O surgimento de novas formas de interação, principalmente, em meio aos jovens, determina a formação de uma nova cultura, da qual grande parte remete as relações sentimentais e sexuais. O jogo das “pulseirinhas do sexo”, que são tanto consideradas acessórios *fashion* quanto convites a atividades românticas e sexuais fazem parte das “modas” advindas desse constante processo de mudança na sociedade. Nesse estudo, espera-se apresentar uma evolução da forma como os jovens se relacionam, as brincadeiras com teor sexual, direcionando maior foco às “pulseirinhas do sexo”.

PALAVRAS-CHAVE: mídia; jogos sexuais; relações sociais; cultura.

COMUNICAÇÃO E JOGOS: A INFLUÊNCIA NA SOCIEDADE ATUAL

Enfocar a comunicação como um todo, é uma tarefa obscura, pois esta se transformar em todos os instantes, gerando diversas mensagens, mensagens estas que são decodificadas gerando informações. Para França, Martino e Hohlfeldt (2001) a comunicação é algo sublime, pois tem uma existência sensível; e do domínio real, tratando-se de fatos concretos de nosso cotidiano, tendo sempre um objetivo a ser cumprido.

E como enfocar comunicação interfere na sociedade? Entende-se que a sociedade vem passando por modificações profundas nos diferentes segmentos e instituição social em virtude da utilização continua e crescente, além do

¹ Trabalho apresentado no IJ 06 - Interfaces Comunicacionais do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

² Estudante de Graduação 3º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda do Instituto de Educação Superior - IESP, email: geovannajp@hotmail.com

³ Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social, habilitação em Radialismo da Universidade

Federal da Paraíba – UFPB, email: kalinne_arcoverde@hotmail.com

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social, habilitação Radialismo da UFPB, Mestre em Educação, Especialista em Jornalismo Cultural, Graduada em Comunicação Social - Jornalismo. Integrante do GEDIC e do GEPSEME, e-mail: norma.meireles@gmail.com



desenvolvimento visível dos meios de comunicação e informação, a mídia ela tem o poder de informar e persuadir, vender e divertir, no caso o alcance dessa lucratividade tão procurada seria através dos jogos que modificam o homem individualmente, no pensar e no agir. A afirmação anteriormente realizada acopla-se ao pensamento de McLuhan (2005) onde o meio é a mensagem, porque os meios interferem nas sensações humanas, e o lúdico é uma peça chave.

Ao falar-se de jogos lúdicos logo, lembra-se de diversão. Ao buscar o conceito este se apresenta brinquedos, divertimentos, passatempos; relativo ao jogo enquanto componente do comportamento humano (FERREIRA, 2005). No entanto, podemos dizer que há uma concordância presente em diferentes autores de diversas áreas do conhecimento, em relação ao jogo como sendo um fenômeno cultural, muito antigo, que ocorre tanto na criança como no adulto, de formas diferentes e com funções diferenciadas.

O jogo traz ao ser humano um encontro entre dois mundos: o lúdico e o real. Para Huizinga (1945) no jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Antigamente na Grécia, onde se estabeleceram as primeiras competições entre guerreiros, o que estava “em jogo” era o reconhecimento, não importando as batalhas de cunho mortal. Esse era o “prêmio” recebido após a vitória, à valorização por todos à um guerreiro. Já na era moderna o que estava em questão era o simples dilema em que: “O que vale é competir”.

Os jogos e as brincadeiras são formas de lazer no qual estão presentes as vivências de prazer e desprazer. Representam uma fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que favorecem o raciocínio, tomada de decisões, solução de problemas e o desenvolvimento do potencial criativo, ressalta o autor supracitado. Através do jogo, o indivíduo tem a possibilidade de experimentar novas formas de ação, exercitá-las, ser criativa, imaginar situações e reproduzir momentos e interações importantes de sua vida, resignificando-os.

OBSERVANDO OS ASPECTOS HISTÓRICOS DA SEXUALIDADE



Segundo teorias de ENGELS (1982), logo no início da civilização, homens e mulheres eram livres para relações sexuais e não existia uma conotação promíscua. Porém essa forma de liberdade sexual sofreu modificações com o passar do tempo. O relacionamento sexual passou a ser exercido por um só casal, pois havia uma necessidade de filhos legítimos que herdariam os bens do clã.

Assim os casamentos tornaram-se monogâmicos e as famílias se organizaram dentro do sistema patriarcal, e onde o sexo era praticado apenas com objetivo de reprodução. As mulheres eram fiéis sexualmente, porém os maridos podiam manter relações sexuais fora do casamento.

Algumas mudanças mais significativas vêm ocorrer no final do século XVI, com a evolução da ciência e da tecnologia que ditam novas regras, instituem permissões e proibições para os relacionamentos sexuais.

Assim podemos observar que desde o princípio do casamento monogâmico a sexualidade foi influenciada pelas idéias cristãs, culturais, políticas e econômicas, nas quais o homem poderia ter relações fora do casamento, em busca de prazer; enquanto a mulher só poderia iniciar sua vida sexual com o matrimônio e apenas para fins procriativos.

GIDDENS (1993) aponta que a partir do século XVIII, surge na Europa o amor romântico, que conecta a idéia de liberdade para a procura do parceiro ideal, o que seria um aspecto importantíssimo para um matrimônio.

Acreditava-se que esse amor romântico estava ligado a maternidade e que uma vez encontrado o parceiro ideal esse casamento seria eterno. O amor romântico modifica as relações íntimas do casal assim como diz as autoras Cano; Ferrani; Gomes (2000):

O amor romântico, juntamente com outras mudanças sociais, afeta a visão sobre o casamento até então e suscita a questão de compartilhar, de intimidade do casal e ajuda a separar o relacionamento destes outros aspectos da organização familiar. O sexo se une ao amor e começa a fazer parte do casamento, dada a possibilidade de escolha do parceiro. (Cano; Ferrani; Gomes, 2000. p. 20)



Na década de 60, assim como destaca SALES (1988), surge o “movimento hippie”, com a idéia de derrubar alguns costumes culturais, políticos e sociais. Dentre eles os sexuais, como o da virgindade e da supremacia masculina. Levava para discussão o direito do prazer sem restrição, o uso de pílulas anticoncepcionais e produção de revistas pornográficas em grande quantidade.

Segundo KNOBEL (1992), assim que nasce a criança já é diferenciada sexualmente pela sociedade através de suas roupas e cores. Desde bebês os pais já destacam as diferenças entre meninos e meninas, porém a identidade sexual definitiva só acontecerá com o passar dos anos através de processo bio-psicológico e social, no qual a educação familiar influencia de maneira decisiva.

Essa passagem da vida de criança para o mundo adulto é entendida pelas autoras Cano; Ferrani; Gomes (2000) como um processo gradativo e crucial na vida do homem.

Entrar no mundo adulto, desejado e temido ao mesmo tempo, significa para o adolescente ir, gradativamente, se desprendendo de sua condição de criança. Este é considerado o momento crucial na vida do homem, pois constitui a etapa decisiva de um processo que começou com o nascimento. (Cano; Ferrani; Gomes, 2000. p.22)

Acontece que o mundo atual acelera e afeta esse processo, tornando-o cada vez menos gradativo e os jovens iniciam a descoberta da sexualidade cada vez mais cedo.

CORTEJAR, FLERTAR, PAQUERAR E “FICAR”: A EVOLUÇÃO DAS FORMAS DE APROXIMAÇÃO NAS RELAÇÕES HUMANAS.

Com o passar dos anos, as relações humanas como as formas de paqueras, de conquistas, de escolha de parceiros para relacionamentos amorosos, sejam breves ou duradouros, sofreram inúmeras mudanças de forma positiva no aspecto em que todos possuíam direitos quanto à liberdade de expressão, assim não havendo mais paradigmas quanto a quem deve cortejar ou não (ex: o homem deve sempre paquerar, nunca a mulher, pois é contra os paradigmas da sociedade) como também de forma negativa, tendo em vista que a liberdade pode ser confundida com libertinagem. Hoje em dia,



essas escolhas são individualizadas na medida em que se observa um avanço nas questões sociais juntamente a globalização no qual essas decisões pessoais não são mais ditadas pelos pais que obedeciam ao molde de sociedade em que viviam. Porém essas escolhas são amplamente influenciadas pelas regras do mundo de mercado e consumo, propagadas através da mídia.

Alguns tipos de jogos de incentivo e que “apimentam” os namoros foram sofrendo modificações devido a vários fatores, dentre eles: a modernização das grandes cidades que não comporta mais, por exemplo, os olhares pateticamente apaixonados dos rapazes parados nas esquinas às janelas de suas amadas, a troca de cartas amor que muitas vezes eram desviadas de seu destino. O passar dos anos trouxe mudanças nos padrões das atitudes sexuais e amorosas.

Nas pequenas cidades, nas décadas de 30, 40, 50 do século XX, o *footing* era a principal forma de encontros entre os jovens que o utilizavam para o flerte. As trocas de olhares, sorrisos, gestos significativos de modo dissimulado, que expunham moças e rapazes à conquista e à sedução. *Footing*, do inglês, significa ir a pé. A palavra, que ainda não sofreu aportuguesamento, entrou para as expressões brasileiras para designar passeio a pé, com a finalidade de espairecer ou fazer um exercício físico sem esforço, constituído apenas do caminhar.

As moças saíam a caminhar e eram observadas a distância ou de perto por pretendentes a namorá-las. Elas analisavam os rapazes buscando decodificar seus sinais e símbolos exteriores. Criavam uma relação exploratória e de confiança antes de qualquer diálogo para um futuro namoro ou até mesmo compromissos menos sérios. Isto porque o flerte poderia indicar apenas um *affair*: um breve compromisso.

As paqueras que antecediam o namoro mais antigo possuíam alguns sinais típicos, que indicavam se os interessados haviam percebido e captado o interesse do outro e se existia um interesse recíproco pra se estender o contato.

Diante de uma cultura machista, a qual gera ainda muitas discussões, os rapazes sempre tiveram maior liberdade para deixar explícito seus interesses sem nenhum tipo de censura ou recriminação. Eles podiam demonstrar a sua personalidade e seus modos de uma forma mais aberta, atrevida e não sofriam nenhum tipo de cobrança, tendo seu



comportamento visto pela sociedade como natural, inerente ao ser masculino. Já as moças tinham que ser cuidadosas, agir de uma maneira recatada não devendo demonstrar assim nenhum tipo de interesse nem rapidamente, nem tardiamente como bem relata Sheyla Pinto da Silva em sua pesquisa *Considerações sobre o relacionamento amoroso entre adolescentes*:

As moças, ao contrário, não podiam manifestar interesse rapidamente ou demorar muito para demonstrá-lo, pois tinham que ser "sérias e educadas", "comedidas e cautelosas" e "não se oferecerem". No entanto, esta resistência tinha um tempo determinado para acontecer, pois se elas demorassem muito a corresponder, perdiam a chance, às vezes, de estabelecer contato com o rapaz de seu interesse, que podia já estar centrando suas atenções em outra pessoa. Os sorrisos e olhares femininos deveriam ser furtivos e nunca de frente para o outro. (SILVA, 2002. p. 29)

A partir da Segunda Guerra Mundial uma nova ordem social foi instaurada conduzindo as mulheres a ingressarem no mercado de trabalho e reivindicarem a igualdade de direitos perante os homens: direito ao trabalho, igualdade de salário, voto e outros, como a luta para prevenção de uma gravidez indesejada, o controle sobre o número de filhos, com a pílula anticoncepcional. Como consequência dessa maior liberdade nas manifestações sexuais a vivência prazerosa passou a ficar cada vez mais imperativa.

Muitas regras foram rebatidas e violadas pelas gerações pós-guerras, dentre elas o fato que um rapaz para conversar com uma moça teria de pedir permissão ao pai dela para tal diálogo, a fim de preservar a índole da moça, os bons costumes e a moral. As regras deixaram de ser assim tão rigorosas. Os relacionamentos podem ser rápidos e intensos, muitas vezes precipitando os acontecimentos e em apenas uma noite podem partir para trocas de carícias, abraços, beijos e chegar até uma relação sexual.

As iniciativas para as aproximações, que antes duravam horas ou dias, o início dos primeiros contatos ou até mesmo um contato como pegar na mão, eram ações gradativas, lentas e tímidas, hoje se transformaram em “ações relâmpago”.



“PULSEIRINHAS DO SEXO”: UM FRUTO DO PROCESSO DE GLOBALIZAÇÃO QUE ACELERA A SEXUALIDADE DO JOVEM E FORMA SUA CULTURA

Para Edward Tylor (1871), a Cultura é todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro de uma sociedade. Complementando esse conceito, o antropólogo Roger Keesing (1974) define cultura de acordo com duas correntes, a adaptativa e a idealista, onde a cultura pode ser abordada como um sistema cognitivo, ou seja, de conhecimento, que, de acordo com W. Goodenough, "consiste de tudo aquilo que alguém tem de conhecer ou acreditar para operar de maneira aceitável dentro da sociedade" (LARAIA, 2001).

Em nossa cultura, logo quando criança se convive com alguns ‘namoros’ arranjados pelos pais com coleguinhas do pré-escolar. Quando maior passa-se a responder caderninhos de perguntas – resposta nos quais existem várias perguntas e no final se diz o nome do “paquera”, entre outras brincadeiras como, por exemplo, a “salada mista” que fez parte da infância de muitas pessoas no final dos anos 80 e início dos 90 e se resumia apenas a beijos, abraços e apertos de mão. Mas assim como outros jogos de paquera e sedução, essa brincadeira, também evoluiu.

Atualmente, a nova moda é o jogo que se realiza a partir do uso de certas pulseiras coloridas feitas de silicone agora batizadas como “pulseirinhas do sexo”. Essas pulseiras foram extremamente populares na década de oitenta.

As pulseiras do sexo aparecem, hoje, na sociedade como um novo e polêmico fenômeno de proporções mundiais que vem se inserindo na cultura de milhares de jovens e adolescentes que passaram a viver esse jogo diariamente, tornando-o parte de sua cultura.

E como ponto de interação com a sociedade, as “pulseiras do sexo” se disseminaram no mundo a partir das mídias eletrônicas, no caso, as redes sociais estabelecidas pela internet.

Como meio de comunicação social, a internet se apresenta em varias formas: blogs pessoais



(diários on-line), sites e portais, que são de amplos espaços com grande número de conteúdos, inclusive publicidade e programas de venda direta; boletins, que são pequenos jornais, ou newsletters em forma exclusivamente eletrônica, que não existira se não fosse a internet, jornais e revistas *on-line* que são versões as vezes resumidas ou seletivas de publicações que já existem e continuam a existir em forma impressa; e finalmente os emails, uma modalidade de correio ou comunicação interpessoal, mas que na internet assume caráter também de comunicação socializada. Em todas essas formas, há uma superação dialética entre o público e o privado. (KUCINSKI, 2005:76)

Pode-se enxergar nessas “pulseirinhas” uma evolução de festas denominadas “Festa do sinal”, onde se observava nas festas os convidados sinalizando através de pulseiras nas cores vermelha, amarelo e verde se estão comprometidas, solteiras ou tem algum tipo de relacionamento menos sério.

Várias discussões foram geradas entre pais e professores sobre o uso dessas pulseiras por alguns jovens que as utilizam com a finalidade de um jogo de troca de carícias que vai desde um simples abraço a uma relação sexual, “prendas” pagas pela pessoa que utiliza a pulseira e as tem arrebitadas por um outro jogador.

Tendo em vista que o jogo desperta um amadurecimento precoce que preocupa muito os familiares de seus usuários e pode ser fonte de desentendimentos e exclusão social dos jovens que não aceitam pagar as devidas “prendas”, entende-se que a polêmica a seu respeito tem sido cada vez maior.

A discussão é tamanha que virou caso de polícia e gerou criações de leis municipais que proíbem o uso desses acessórios dentro das escolas públicas, ato que também foi copiado por alguns colégios particulares.

A proibição foi contestada através de argumentos, entre eles alguns educadores que acreditam ser a forma errada de agir para evitar problemas como estupros ou a transmissão de doenças sexuais.

Apesar de acreditarem que o uso das chamadas “pulseiras do sexo” por estudantes deva ser evitado, diretores de



escolas criticam leis que proíbem a utilização no espaço escolar ou fora dele. Os educadores dizem que vetos desse tipo impostos a crianças e adolescentes surtem o efeito contrário. Muitos estudantes podem acabar querendo usar o adereço apenas para se posicionarem contra a regra. (Portal G1, publicado em 16/04/2010)

Muitos jovens as usam por vontade própria, como moda ou justamente em função de “operar de maneira aceitável na sociedade”, que se resume a serem aceitos em um grupo, sentirem-se incluídos e obterem respeito de seus colegas.

Segundo Nascimento (2003 apud Brancher, Nascimento, Oliveira, 2008), o sentimento de pertença a um grupo é tão importante ao ser humano que ele pode desajustar-se psicologicamente quando não consegue construí-lo. Essa necessidade de inclusão diversas vezes encaminha os jovens ao encontro de novas experiências sejam estas agradáveis ou não, fazendo-os querer ser parte daquele grupo.

A definição de cultura a partir do processo cognitivo, dada por W. Goodenough descreve, de certa forma, a formação social ou até mesmo cultural de milhões de jovens. Nesse caso, especificamente, é possível observar-se no jogo das “pulseirinhas do sexo”, um processo de conhecimento e familiarização pelos jovens no qual o jogo passa a se tornar parte de sua cultura, do seu dia a dia.

Mas no dia-a-dia, como os jovens vêem essa discussão e o uso das pulseirinhas? A partir de uma pesquisa qualitativa que coletou dados em entrevista realizada com três estudantes da rede particular de ensino de João Pessoa duas alunas, uma de dez e outra de quatorze anos, e um garoto de doze anos, observa-se o outro lado da questão.

Tendo o discurso do Aluno 1, estudante de 8º ano de uma escola particular, percebe-se que por proibição dos pais que obtiveram informações a partir da mídia, no caso um email, o aluno não utiliza as pulseiras fato esse que demonstra o poder de persuasão e informação da mídia eletrônica. Ao ser questionado sobre o porquê de querer utilizar o adereço, o aluno respondeu: “Eu usaria porque é bonito! Os meus amigos aqui no colégio usam muitas vezes escondido de seus pais. Aqui na escola não é proibido, uma de nossas professoras até passou uma pesquisa sobre esse tema, mas de qualquer jeito usava a pulseira por moda não pra jogar!”



No caso da Aluna 1, estudante também do 8º ano de outra escola particular, o caso leva a outros pontos. A aluna utiliza a pulseira escondida do pai, que já chegou a arrebentar as pulseiras para impedir o uso. Nascida em São Paulo, a aluna comparou o uso na cidade de João Pessoa e em sua cidade natal, afirmando que a moda “pegou” pelo fato de que todas as meninas, menores de idade, já terem iniciado sua vida sexual: “Na escola que estudava aqui em João Pessoa, todos faziam usos das pulseiras e alguns alunos brincavam. Quem tinha a pulseira arrebentada realizava a prenda no meio do pessoal. Se fazia uma rodinha de pessoas, pra poder esconder dos outros. Eu mesma já brinquei, mas o máximo que deixava era beijo de língua, já com meu namorado agente fazia tudo que as pulseirinhas permitem.”

A Aluna 2, estudante do 6º ano, utilizava as pulseiras apenas por modismo sem ter conhecimento do jogo. No caso, a mídia foi fator decisivo mais uma vez ao relatar os casos de utilização da pulseira: “Meu pai proibiu usar porque assistiu na TV falando sobre os perigos e as coisas que tava acontecendo com as crianças e adolescentes que estavam usando as pulseirinhas. Eu acho que meu pai ta certo e que só proibindo é que pode acabar com o jogo, mas eu ainda uso, escondido, porque minhas amigas usam e é bonito.”

O JOGO

Esse tipo de jogo surgiu em 2006 na Inglaterra e é chamado de *Snap*, que significa quebrar, partir, rebentar em inglês; porém existem outros jogos relacionados a essas “pulseirinhas do sexo”. Abaixo se encontra dois exemplos de jogos o *Snap* e o *Tug of War*, além do significado das cores das pulseiras.

SIGNIFICADO DAS CORES	
AMARELA	Um abraço
LARANJA	Uma “dentadinha do amor”
ROXA	Beijo com língua
COR-DE-ROSA	A menina tem de mostrar o seio
VERMELHA	Lap dance (dança erótica)



AZUL	Sexo oral feito pela menina
VERDE	Chupão no pescoço
PRETA	Sexo com quem arrebenta a pulseira
DOURADA	Fazer todos os citados a cima ou sexo oral simultâneo
LISTRADA	Sexo na posição “frango assado”
GRENÁ	Sexo anal sem lubrificante
TRANSPARENTE	Sexo com parentes consangüíneos
MARROM	<i>sexo escatológico (“brown shower”)</i>

Snap (quebrar/partir):	
JOGADOR 1	JOGADOR 2
Seleciona um participante usando as pulseirinhas	Participante selecionado
Escolhe uma cor de pulseira e puxa até conseguir arrancar. (Não se pode usar nenhum tipo de objeto para ajudar, apenas manualmente)	Cores: Amarela, Roxa, Laranja, Cor - de- rosa, Vermelha, Azul, Verde, Preta, Dourada, Listrada, Grená, Transparente, Marrom.
Pulseira “escapuliu” dos dedos, perde a vez	Veza do jogador 2
Jogador 1 selecionado	Escolhe uma cor de pulseira e puxa até conseguir arrancar
Pulseira arrancada pelo jogador 2	Jogador tem a opção de executar o ato que a cor da pulseira sugere ou guardar para outro momento do jogo.

TUG OF WAR (Puxão de Guerra):	
Ações	REGRAS
Passo 1	2 pulseirinhas são amarradas juntas (passando uma pulseira por dentro da outra e laçando uma delas ao redor da outra e por dentro de si mesma, e puxando-as em sentidos opostos)
Passo 2	<i>Jogador 1 e Jogador 2</i> colocam seus dedos mindinhos (tipo gancho), cada um em uma pulseira
Passo 3	<i>Jogador 1 e Jogador 2</i> puxam as pulseiras em sentidos opostos, até uma delas quebrar.



Passo 4	Aquele que conseguir quebrar a pulseira primeiro, ganha o ato que a cor da pulseira representa.
---------	---

CONCLUSÃO

O que observamos durante a realização do trabalho é que muitas foram as mudanças de paradigmas da sociedade no que diz respeito à sexualidade. Os jovens iniciam suas vidas sexuais cada vez mais cedo e a transmissão de doenças sexuais e gravidez indesejada, que são conseqüências da irresponsabilidade de alguns, preocupam cada vez mais os pais e educadores.

Os jogos sexuais evoluíram e assim como as pulseirinhas do sexo tornam essa liberdade sexual ainda mais atrativa assim como as cores utilizadas em sua composição.

As transformações na forma de se enxergar a sexualidade foram acentuadas pela mídia que utiliza o sexo para propagandas publicitárias, programas de humor, entretenimento, muitas vezes de forma apelativa e vulgar.

Enxergamos a internet como o meio mais democrático e por isso mais propício a essa vulgarização, pois não há editorias, não há uma seleção ética de material, qualquer um pode ter uma página na internet e disponibilizar na rede qualquer tipo de informação.

REFERÊNCIAS

BRANCHER, V. R.; NASCIMENTO, C. T.; OLIVEIRA, V. F. **Indicadores de aceitação e rejeição social em um grupo de professores em formação: a face oculta do preconceito.** Revista Educação Unisinos, v.12, n. 1, p. 42-47, jan./abr. 2008.



CANO, M. A. & Ferriani, M. G. (2000). **Sexualidade na adolescência: um estudo bibliográfico. Revista Lano-americana de enfermagem** , 8, pp. 18-24.

COSTA, M. **Sexualidade na adolescência: dilemas e crescimento**. 8. ed. São Paulo: L & PM Editores, 1986.

Educadores são contra proibição da 'pulseira do sexo' nas escolas. Disponível em: <http://g1.globo.com/vestibular-e-educacao/noticia/2010/04/educadores-sao-contra-proibicao-da-pulseira-do-sexo-nas-escolas.html>. Acesso em: 3 mai. 2010.

ENGELS, F. **A origem da família, da propriedade privada e do estado**. Tradução Leandro Konder. 8. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982.

KUCINSKI, Bernando. **Jornalismo na era virtual: ensaio sobre o colapso da razão ética**. São Paulo: Unesp e Fundação Perseu Abramo, 2005

KNOBEL, M. **Orientação familiar**. Campinas: Papirus, 1992.

LARAIÁ, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. Zahar. 14. ed. Rio de Janeiro, 2001.

Pulseiras coloridas ou pulseiras do sexo, alerta aos pais. Disponível em: <http://www.maqgoo.com/capa/noticias/pulseiras-do-sexo-alerta-aos-pais/>. Acesso em: 21 abr. 2010.

Quais são as regras do jogo Snap?. Disponível em: http://www.acores.com/?page=art_det&ida=1939. Acesso em: 21 de abr. 2010.

SALES, J.M. de. Os pais dos adolescentes. In: VITIELLO, N. et al. **Adolescência hoje**. São Paulo: Roca, 1988. p.29-34.

Significados das cores das 'pulseiras do sexo'. Disponível em: http://www.acores.com/?page=art_det&ida=1936. Acesso em: 21 abr. 2010.

SILVA, Sheyla Pinto da. **Considerações sobre o relacionamento amoroso entre adolescentes**. Cad.Cedes, Campinas, v. 22, n. 57, agosto/2002, p. 23-43. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 19 abr. 2010