

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
CURSO DE PEDAGOGIA

ISABELLE CRISTINE GUTIERREZ CHAVES

**TECNOLOGIA E INFÂNCIA: UM OLHAR SOBRE AS BRINCADEIRAS
DAS CRIANÇAS**

MARINGÁ

2014

ISABELLE CRISTINE GUTIERREZ CHAVES

**TECNOLOGIA E INFÂNCIA: UM OLHAR SOBRE AS BRINCADEIRAS
DAS CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC,
apresentado ao Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual de Maringá, como
requisito parcial para obtenção do grau de
licenciado em Pedagogia.

Orientação: Profa. Dra. Lucinéia Maria Lazaretti

MARINGÁ

2014

ISABELLE CRISTINE GUTIERREZ CHAVES

**TECNOLOGIA E INFÂNCIA: UM OLHAR SOBRE AS BRINCADEIRAS
DAS CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC,
apresentado ao Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual de Maringá, como
requisito parcial para obtenção do grau de
licenciado em Pedagogia.

Orientação: Profa. Dra. Lucinéia Maria Lazaretti

Aprovado em: ____/____/____

Prof^ª. Dr.^a Lucinéia Maria Lazaretti

(Orientadora)

Prof^ª. Dr.^a Maria de Jesus Cano Miranda

(Banca examinadora)

Prof^ª. Dr.^a Jeinni Kelly Pereira Puziol

(Banca examinadora)

TECNOLOGIA E INFÂNCIA: UM OLHAR SOBRE AS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS

ISABELLE CRISTINE GUTIERREZ CHAVES¹

LUCINÉIA MARIA LAZARETTI²

RESUMO

Este artigo objetiva discorrer sobre a influência das tecnologias nas brincadeiras infantis. O avanço tecnológico e as mídias têm provocado profundas mudanças nas relações humanas. Essa mesma influência tem ocorrido na infância, que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, *tablets*, televisores e brinquedos eletrônicos. Diante disso, questionamos: qual a influência das tecnologias no processo de brincadeiras das crianças? Por meio de um estudo bibliográfico, com base em textos, livros, reportagens que discorrem sobre o tema, propomos abordar sobre: a) como a tecnologia tem provocado profundas mudanças nas relações humanas e como essa mesma influência tem ocorrido na infância e em suas brincadeiras; b) a importância da brincadeira no desenvolvimento da criança; c) algumas possibilidades de intervenção pedagógica sobre as brincadeiras. Concluímos, com base nos estudos efetuados, que o brincar é muito importante no desenvolvimento da criança e, com isso, precisamos ressignificar o papel da brincadeira e dos jogos na escola.

Palavras-chave: Infância; Tecnologia; Brincadeiras.

ABSTRACT

This article aims to discuss the influence of technology in children's play. Technological advances and the media have caused profound changes in human relations. This same effect has occurred in childhood, that the contact of the children with games, traditional games and toys, has increasingly been losing ground for high-tech equipment, such as video games, computers, tablets, TVs and electronic toys. In this way, we ask: what is the influence of technology in the process of children's play? Through a bibliographical study based on texts, books, articles that discuss this issue, we propose to tackle about: a) how technology has brought profound changes in human relations and how this same effect has occurred in childhood and in their play; b) the importance of play in child development; c) some possible pedagogical intervention on the play. In summary, we concluded based on the studies conducted, the play is very important in child development and, thus, we need to reframe the role of play and games at school.

Keywords: Children; Technology; Jokes.

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá (UEM)

² Prof^a Dr^a do Departamento de Teoria e Prática da UEM e Orientadora do Trabalho de Conclusão de Curso.

1. Introdução

Na atual configuração social, o avanço tecnológico e as mídias têm provocado profundas mudanças nas relações humanas. Essa mesma influência tem ocorrido na infância, em que cada vez mais as brincadeiras têm sofrido modificações. Observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos.

Essas transformações tecnológicas na sociedade têm afetado de modo particular a criança e seu modo de brincar. Isso porque mudou também a concepção de infância, noção historicamente construída, e que, conseqüentemente, vem transformando-se. Com isso, ao longo dos séculos, a criança vem assumindo diferentes papéis, de acordo com a época e a sociedade em que está inserida.

Do exposto, este artigo objetiva analisar a influência das tecnologias nas brincadeiras infantis. Diante disso, questionamos: qual a influência das tecnologias no processo de brincadeiras das crianças? Por meio de um estudo bibliográfico, com base em textos, livros, reportagens que discorrem sobre o tema, propomos abordar: a) como a tecnologia tem provocado profundas mudanças nas relações humanas e como essa mesma influência tem ocorrido na infância e em suas brincadeiras; b) a importância da brincadeira no desenvolvimento da criança; c) algumas possibilidades de intervenção pedagógica sobre as brincadeiras.

2. A tecnologia e infância: primeiras aproximações

Com a globalização, com as mudanças na relação homem-trabalho na contemporaneidade, temos assistido uma revolução científico-tecnológica que tem impactado o cotidiano e as relações sociais. Nesse processo, entendemos que a tecnologia sempre esteve presente na relação homem-trabalho, desde as primeiras ferramentas criadas, como machados, lanças até a máquina a vapor, motor elétrico, o computador, como resultado de transformações complexas das técnicas e trabalho humano. Tecnologia refere-se a tudo aquilo que o homem inventou, criou e objetivou, tanto em termos de artefatos como de métodos e técnicas, para estender as suas capacidades físicas, sensoriais, motora ou mental, facilitando e

simplificando o seu trabalho, enriquecendo suas relações interpessoais (KENSKI, 2007).

Segundo a filosofia de Lalande (1993), tecnologia é o termo que, por metonímia, vem frequentemente substituir o termo técnica, o qual designa

O conjunto dos procedimentos bem definidos e transmissíveis, destinados a produzir certos resultados considerados úteis... São tradições que se legam de geração em geração, pelo ensino individual, pela aprendizagem, pela transmissão oral dos segredos de ofício e de processo. (LALANDE, 1993, p.1109 apud AYRES, 2000).

A tecnologia é usada para fazer referência aos equipamentos e ferramentas, desde as mais simples até as mais complexas, para solucionar problemas e desenvolver ações. Nessa direção, as tecnologias são produtos, resultados de trabalho e ação humana historicamente construídos que, ao mesmo tempo em que transforma a natureza e as relações de trabalho, provoca mudanças nos padrões e valores sociais nos quais estão vinculados.

Em nossa contemporaneidade, a evolução da técnica, vinculada às transformações históricas e científicas, tem avançado a passos largos e as inovações tecnológicas, os sistemas digitais, os microprocessadores tornaram-se ferramentas indispensáveis no trabalho e no cotidiano, tornando as pessoas reféns de sua produção.

Uma ferramenta criada para entretenimento e lazer surgiu no Brasil nos anos de 1950: a televisão. E no final dos anos de 1970 a televisão em cores começava a se popularizar no Brasil. Novos aparelhos foram surgindo ano após ano e os modelos foram se modificando e ficando cada vez mais modernos. Os televisores com tela plana, plasma e LCD chegaram ao mercado já no fim dos anos 1990.

Desde 1950 até hoje, o conteúdo veiculado na televisão e na internet, como veículos midiáticos acompanha a história da sociedade. A Mídia brasileira vem se refletindo em todas as transformações sociais pelas quais passou de país agrário para país urbanizado e industrial, principalmente com a chegada da televisão e os meios de comunicação mais avançados que conhecemos hoje (LUIZA, 2012 apud FERNANDES 2012, p. 31).

Mídia é o termo que foi adaptado à pronúncia inglesa, vindo do termo latino Média, que significa “Meio”. O termo é usado para designar os meios de comunicação utilizados para a difusão e compartilhamento das informações e ideias. É utilizado para todos os tipos de mensagem publicitária, como a comunicação de massa e indústria cultural e de entretenimentos; os veículos de comunicação como revistas, jornais, TV, rádio; a área da

publicidade que planeja a veiculação de anúncios propagandas como outdoor e a informação digital (LUIZA, 2012 apud FERNANDES 2012, p. 31).

A televisão alterou o cotidiano das famílias. Postman (1999) vê na televisão, e em suas reportagens e programas que falam sobre todos os assuntos, uma volta à situação medieval, na qual as crianças eram expostas a todas as conversas dos adultos. A televisão favorece ao desaparecendo da linha divisória entre a infância e a idade adulta. E um dos principais motivos é a acessibilidade de informação, sem restrição de conteúdo.

Postman (1999) explica que na atualidade, as brincadeiras infantis foram “adultizadas”, de modo que um jogo infantil se tornou profissionalização e motivo de preocupação dos adultos. Não se observa mais com tanta intensidade marcas que lembrem um mundo infantil separado do mundo dos adultos (MÉLO, IVASHITA, RODRIGUES 2009, p. 315).

Portanto, toda essa revolução tecnológica está no centro das grandes transformações que ocorrem em todos os aspectos da vida humana e impulsionam, não apenas a economia e a mercantilização, mas também o elemento mais importante para o desenvolvimento: o conhecimento. Essas transformações incluem novas relações de trabalho, novas concepções de tempo, de espaço, de mundo, de infância, bem como novos estilos de vida, novas identidades. Isso leva a crer que o presente e o futuro da humanidade estão indelevelmente marcados pelas tecnologias e a questão que se coloca não é só como as tecnologias são usadas, mas se influenciam na forma como a sociedade encara a infância e, em particular, suas brincadeiras.

Diante desse contexto, para compreender a infância, é necessário analisar que os conceitos infância/criança são indissociáveis. Não podemos pensar a infância sem pensar na criança. Entretanto, estes conceitos caracterizam-se de forma diferente; a criança, termo usado para designar o não adulto, é uma referência biológica presente em todas as culturas e sociedades, pois todos os indivíduos nascem pequenos, bebês. E a infância é um período da vida determinado por uma idade específica, construída social, histórica e culturalmente (OLIVEIRA, 2000 p. 04).

Até os séculos XI e XII, a imagem da criança na arte ou nas pinturas era praticamente inexistente. Quando aparecia, era disforme, pois a arte não conseguia expressá-la próxima à realidade: “no mundo das fórmulas românicas, e até o fim do século XIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens de tamanho reduzido”

(ARIÈS apud OLIVEIRA, 2000 p. 8). As crianças, nessa época, não eram representadas como crianças e sim como adultos em miniatura, com expressões e características adultas. Já no século XIV, a criança começou a ser retratada e ter a sua imagem associada à visão teológica e religiosa da época, como na figura do Menino Jesus.

Assim, o significado atribuído à infância ao longo da história alterou-se, transformou-se de acordo com a formação social a qual as crianças estiveram inseridas, vivenciando de diferentes formas essa fase em função de diferentes significações a elas destinadas. O significado da criança é dado pela representação que o adulto dá à criança em suas relações (BERNARTT, 2008 p. 1).

A noção de infância não é uma categoria natural, mais profundamente histórica e cultural, cabendo, assim, ressaltar que, entre o pensamento filosófico e a infância, as ligações são estreitas e tão antigas como a própria filosofia (GAGNEBIN apud KRAMER, 1998, p. 27).

A infância, tomada na perspectiva de outras temporalidades, não se esgota na experiência vivida, mas é ressignificada na vida adulta por meio de rememoração. Falar da infância é se reportar às lembranças do passado não como este de fato ocorreu, mas a um passado que é, então, recontado a partir do crivo do presente e que se projeta prospectivamente (KRAMER, 1998).

Para Postman (1999), a ideia e o sentido da palavra infância tiveram início na Renascença por volta do século dezesseis, surgindo como uma estrutura social e como uma condição psicológica. Isso ocorreu depois da invenção da tipografia em meados do século XV.

(...) a tipografia criou um novo mundo simbólico que exigiu, por sua vez, uma nova concepção de idade adulta. A nova idade adulta, por definição, excluiu as crianças. E como as crianças foram expulsas do, tornou-se necessário encontrar um outro mundo que elas pudessem habitar. Este outro mundo veio a ser conhecido como infância. (POSTMAN, 1999, p. 34)

Todavia, posterior a invenção da tipografia, ocorreu uma nova percepção de idade adulta e separou os que sabiam ler dos que não sabiam. Postman (1999, p.11) reforça que “(...) se usarmos a palavra crianças no sentido mais lato em que a entende o americano médio, a infância não tem mais do que cento e cinquenta anos”.

Postman (1999) observa que com a falta das escolas e da alfabetização, a criança no mundo medieval já era considerada adulta aos sete anos. Segundo o autor, com a escassez dos

livros nessa época, o conhecimento era obtido por meio da comunicação oral nas praças, locais esses em que adultos e crianças compartilhavam as mesmas notícias sobre mortes e guerras, assim como as mesmas músicas e contos de fadas. O autor explica o desaparecimento da infância com a inserção, de forma cada mais exacerbada, da televisão, no cotidiano das famílias, que com suas reportagens e propagandas irrestritas, com exposição à todos os conteúdos e assuntos, é possível relacionar com a vida na época medieval, na qual as crianças eram expostas a todas as conversas dos adultos. No mundo da tipografia, quando não tinha a televisão, esses assuntos eram mantidos longe das crianças, pois estavam codificados nos livros e proibidos nas conversas das famílias.

Depois da prensa tipográfica, os jovens teriam de se tornar adultos e, para isso, teriam de aprender a ler, entrar no mundo da tipografia. E para realizar isso precisariam de educação. Portanto a civilização européia reinventou as escolas. E, ao fazê-lo, transformou a infância numa necessidade (POSTMAN, 1999, p. 50).

Para Postman (1999), o ponto essencial que contribui para o *desaparecimento da infância* pode ser explicado no fato de que a televisão apresenta informações de uma forma indiferenciada em sua acessibilidade, o que significa que ela não precisa fazer distinção entre as categorias *criança* e *adulto*. O autor descreve que a televisão destrói a linha divisória entre infância e idade adulta por três motivos: primeiro, porque não requer aprendizagem específica; segundo, porque não faz exigências complexas à mente ou ao comportamento; e terceiro porque não segrega o público. Os pressupostos tradicionais sobre as crianças estão desaparecendo nesses tempos de mídia eletrônica, e a infância, por ser um artefato social e não uma necessidade biológica, tem sofrido alterações com o advento das mídias eletrônicas.

Em relação ao computador, conectado à internet, recurso cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, Postman (1999) não se faz referência porque ainda não era dominante o uso na infância, mas podemos perceber que a mesma preocupação com o acesso desenfreado à televisão também se estende ao uso das mídias eletrônicas e internet que, em apenas alguns cliques e palavras, as crianças podem obter de forma rápida acesso a vários conteúdos, ou seja, as crianças e os adultos compartilham da mesma realidade.

Justamente pelas alterações no modo de vida e educação que temos presenciado, de modo específico, pela entrada da tecnologia, em forma de televisão, computadores, no cotidiano das pessoas, a criança tem cada vez mais despendido seu tempo com jogos

eletrônicos, internet, DVD's, desenhos animados, aparelhos celulares, brinquedos com controle remoto entre outros, o que articula uma reconfiguração na própria brincadeira das crianças.

O uso desses recursos tecnológicos, como a internet, pode prejudicar a criança tanto na sua formação intelectual quanto no fato de que hábito de pesquisa se prende apenas nas redes sociais e deixa-se de lado as bibliotecas, livros, revistas e jornais. Prejudica-se também a formação social da criança, já que a priva do convívio com as demais pessoas para ficar em casa na frente do computador, jogando ou brincando sozinhos. É o que pode nos afirmar pesquisas realizadas no Reino Unido que sugerem que as crianças agora ficam muito mais confinadas em casa e têm muito menos independência de locomoção do que tinham 20 anos atrás. E, enquanto os pais agora passam menos tempo com as crianças, eles tentam compensar a falta fornecendo cada vez mais recursos econômicos para cuidar dos filhos (BUCKINGHAM, 2003, p.21)

Com a popularização do uso da tecnologia cada vez mais avançada e o avanço da economia brasileira, as crianças passaram a almejar novos tipos de presentes e os pais, para compensar a ausência, acabam cedendo aos caprichos dos filhos. Bona (2010, p.37) explica que os avanços da microeletrônica possibilitaram a miniaturização dos componentes computacionais, colaborando para o seu barateamento, e, como consequência, a possibilidade de sua popularização.

De acordo com Moreira, muitas crianças tornam-se viciados em internet e nos jogos eletrônicos, devido a fatores como: “a sequência frenética de imagens, a sensação de desafio e ‘perigo’, os movimentos rápidos e coordenados, concentração total e gratificação instantânea” (2003, p.121). Essa combinação de elementos causa na criança a ausência da interação social, potencializa a violência, desenvolve representações sociais com base nos personagens dos jogos eletrônicos e até mesmo problemas de saúde, e isso reflete na formação dessa criança e de sua personalidade.

Segundo Machado:

Os brinquedos e jogos, inanimados, podem até atrair a curiosidade da criança caso ela tenha sido estimulada pela família a utilizar e se divertir com tais recursos em sua experiência anterior, mas invariavelmente os jogos, cores, sons, recursos multimídia, o teclado, o mouse, a possibilidade de apertar botões e acionar programas, abrir janelas e variar as brincadeiras irão fazer com que o computador ganhe a disputa. (MACHADO 2007, p.10).

Foram essas transformações que acabaram influenciando as brincadeiras das crianças frente ao computador, televisão, videogames e outros recursos.

Ravasio e Fuhr (2013, p. 223) sinalizam que as crianças, atualmente, estão imersas em uma sociedade que cada vez mais disponibiliza produtos eletrônicos. Nesse contexto, a televisão passou a ter maior influência no mundo infantil, não apenas como forma de entretenimento, mas como principal meio publicitário de veiculação desses lançamentos, sendo eles dos mais variados produtos destinados ao mundo infantil. Os brinquedos foram sendo aperfeiçoados, transformando a condução da brincadeira, pois não são mais as crianças que dirigem a brincadeira, mas o brinquedo.

Há pesquisas que apontam os inúmeros efeitos, em grande medida negativos, que o uso da televisão, computadores e jogos eletrônicos fazem as crianças. Pesquisas indicam que “[...] nos EUA morrem cerca de 400.000 pessoas por ano como consequência de excesso de peso” (MARSHALL apud SETZER, 2014). Em um estudo com 980 crianças acompanhando seu desenvolvimento de 2 (ou 3) anos até 21 anos de idade, verificaram que 17% dos casos de excesso de peso eram devidos ao consumo de televisão na infância. Quanto mais tempo uma criança ou adolescente passasse na frente à televisão, maior seria seu IMC (Índice de Massa Corporal), pois não há um gasto de energia e sim uma diminuição da atividade mental, isso leva a uma indução de maus hábitos alimentares e ao sedentarismo (HANCOX; MILNE; POULTON apud SETZER, 2014). Esses fatores tem potencializado que a criança possa ter cada vez mais cedo problemas com sua saúde, como colesterol, aumento da pressão sanguínea, hipertensão, problemas cardiovasculares, entre outras.

Vemos com isso a importância de limitar o tempo em que as crianças passam na frente da televisão e que seja de preferência com programas de qualidade, e o tempo também com os jogos eletrônicos, já que conteúdo, muitas vezes, envolve agressão e violência.

O uso excessivo da televisão, bem como os programas inadequados temos um outro agravante: as propagandas, que cada vez mais se voltam para o meio infantil, conduzem as crianças a se tornarem consumistas, pois nelas trazem o que “é bom ou não para a criança” e o “que a criança deve ou não ter em sua casa” empurrando seus produtos.

A televisão brasileira no começo era o velho rádio brasileiro com imagem. Depois, importou todas as formulas americanas. Do clone ao encontro da sua própria linguagem viveu como subproduto cultural durante décadas. Tirando o povão, era vergonha fazer, vergonha assistir. Até que chegou a novela e, pouco a pouco, o Brasil inteiro sucumbiu. A novela de TV é a produção

cultural que nos traz mais orgulho. O início da TV hoje já é folclore. Na época era o que era: simplesmente ridículo (GONTIJO apud ZILLOTTO 2003, p. 83).

No cotidiano infantil, a introdução da tecnologia, por meio de computadores e jogos eletrônicos, alterou as formas de brincar, mudou o uso do tempo livre, dos espaços necessários para brincadeiras, trouxe novas linguagens, desenvolveu novos consumos, além de ter trazido mudanças nas formas de ler e de escrever, já que saímos do papel e caneta para a tela do computador – limitamos o uso dos textos escritos para darmos relevância às figuras e imagens (MARTINS; CASTRO, 2011). Isso significa que as mídias e as tecnologias transformaram as brincadeiras das crianças e, concomitantemente, alterou a forma com que elas se interagem umas com as outras.

Alguns dos fragmentos que compõem o contexto da infância contemporânea são: crianças pequenas com agenda lotada; a televisão que se transforma em babá; pais ausentes; carrinho transformado em objeto; erotização da infância; sexualidade; publicidade; cultura do consumo; criança que manda nos pais (PEREIRA; JOBIM E SOUZA, 1998, p. 37). Isso significa que as crianças formam um público-alvo totalmente vulnerável, pois desconhecem os objetivos da comunicação publicitária.

Frente a isso, precisamos (re)colocar a importância de que a criança seja garantida vivências que lhe permitam desenvolver-se, experimentar, conhecer a si e aos outros, para além do universo midiático. A brincadeira, nesse contexto, ocupa uma importante função. No entanto, não é qualquer brincadeira que possibilita isso. Devido a este fato, o próximo tópico será dedicado a explicitar a importância da brincadeira no desenvolvimento da criança.

3. O desenvolvimento da criança: o brincar e as tecnologias

As brincadeiras têm um papel especial e significativo nas interações criança-adulto e criança-criança. Por meio delas as formas de comportamento são experimentadas e socializadas. Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as próprias brincadeiras, usando o antigo e o novo (KRAEMER, 2006, p.13).

Podemos observar que as brincadeiras dependem de geração para geração, o que interessava as crianças antigamente já não é o que interessa as de hoje, pois com as novas tecnologias os brinquedos e brincadeiras mudaram.

Kishimoto (1996, p. 11) explica que "[...] os jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação, conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante de propostas curriculares".

O brincar é, portanto, experiência de cultura, por meio do qual valores, habilidades, conhecimentos e formas de participação social são constituídos e reinventados pela ação coletiva das crianças (BORBA 2006, p. 47).

A brincadeira é uma atividade que se inicia desde os primeiros anos da criança, permitindo construção de experiências e formas de se relacionar com o mundo de maneira ativa e participativa (KISHIMOTO, 2002, p. 139). A brincadeira é um meio pelo qual a criança toma consciência do mundo que a circunda, constituindo-se, assim, em uma atividade promotora do seu desenvolvimento.

Segundo Arce e Duarte (2006, p. 39), “ao brincar a criança aprende a ser e agir diante das coisas e das pessoas, pois é a partir das ações práticas realizadas que os processos internos se estruturam, orientando outras ações práticas, mais autônomas e complexas, que enriqueceram os processos internos”. Significa que por meio da brincadeira, novas estruturas psíquicas se formam, devido ao uso de instrumentos e signos e de situações imaginárias.

A criança precisa brincar, precisa usar o imaginário, o faz de conta, pois assim, potencializa o desenvolvimento de capacidades e habilidades. Como afirma Cunha (1998, p.9) que “brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades”. Com isso, o brincar impulsiona o desenvolvimento da criança em diferentes direções, tais como intelectual, social, física e emocional.

É por meio da brincadeira que a criança “[...] tenta integrar uma relação ativa não apenas com as coisas diretamente acessíveis a ela, mas também com o mundo mais amplo, isto é, ela se esforça para agir como um adulto” (LEONTIEV, 1998, p.121). Por isso que a brincadeira não é uma atividade produtiva, pois seu objetivo não está em seu resultado e sim na ação de si mesma. A ação de brincar é psicologicamente independente de seu resultado objetivo.

Segundo Leontiev (1998, p.125)

[...] sabemos como o brinquedo aparece na criança em idade pré-escolar. Ele surge a partir de sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo dos objetos diretamente acessíveis a ela, mas também em relação ao mundo mais amplo dos adultos. Uma necessidade de agir como um adulto surge na

criança, isto é, de agir de modo que ela vê os outros agirem da maneira que lhe disseram, e assim por diante. (LEONTIEV, 1998, p. 125)

Salientamos que brincando a criança experimenta, descobre e inventa novas brincadeiras e brinquedo, o objeto da brincadeira, surge com a intenção de causar curiosidade, estimulando o desejo de descobrir o novo e refazer novas ações. Nesta esfera de ações lúdicas, o desenvolvimento de habilidades e capacidades são impulsionadas na ação do brincar, que por excelência é indispensável para a construção do saber. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções de tudo que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas. Assim, pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los (DIAS, 2006, p. 19).

Brincando com os outros, participando de atividades lúdicas, as crianças constroem um repertório de brincadeiras e de referências culturais que compõe a cultura lúdica infantil, ou seja, o conjunto de experiências que permite às crianças brincarem juntas (BROUGÈRE apud BORBA, 2006).

Muitas vezes presenciamos as crianças largarem seus brinquedos por um pedaço de madeira ou um objeto plástico qualquer. O que as encanta são os obstáculos oferecidos pelos objetos novos, o diferente as fascina ao contrário de muitos brinquedos industrializados que apresentam as mesmas formas e já determinam como brincar.

O brincar abre para a criança múltiplas janelas de interpretação, compreensão e ação sobre a realidade. O mundo da imaginação da criança pode se descolar da realidade de hoje e passar por outros tempos e lugares, inventar e dar vida à sua própria história, como brincar de cavaleiro, bruxa, mamãe e papai, príncipe e princesa, são tantas as possibilidades. O brincar de faz-de-conta não é, portanto, uma atividade ausente de regras, porém estas são criadas e partilhadas pelos próprios participantes, com base na situação e no universo simbólico que lhe serve de referência. Tal universo funciona, junto com os limites instituídos pelo espaço físico e social em que a brincadeira se desenvolve (casa, praça, playground, escola, casinha de boneca), como um contexto ao mesmo tempo regulador e possibilitador das ações e interações das crianças (BORBA, 2006).

O brincar da criança tem uma significação especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, em suas múltiplas ramificações e imbricações, uma vez que manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas

possibilidades, e é ao mesmo tempo um importante instrumento no processo de ensino e de aprendizagem.

No entanto, na atualidade, temos assistido alterações no conteúdo das brincadeiras. As brincadeiras de rua estão esquecidas que muitas crianças nem mesmo as conhecem. Como ressalta Postman (1999, p.18), “[...] as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo. [...] Os jogos infantis, em resumo, são uma espécie ameaçada”.

A infância contemporânea apresenta traços que nos remetem a pensar a cerca de como o brincar tem sofrido transformações: brincar parece significar excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo, pelos botões, sons e cores em constante movimento.

Encontramos, na televisão e outras vias, o apelo à industrialização e ao consumo, inclusive nas programações dirigidas às crianças, em que a publicidade desfila suas cenas nos intervalos apresentando uma série interminável de brinquedos e objetos de consumo “a serem desejados pelas crianças”, prometendo-lhes o acesso a um gozo sem fim (MEIRA, 2003, p. 76).

Portanto, a televisão com suas propagandas dirigidas às crianças estão influenciando-as ao consumo de objetos supérfluos, caros, com a promessa de serem “*mais felizes*” se tiverem tais produtos.

A televisão submete os brinquedos à indústria da imagem. Embora muito complexos quanto à sua elaboração (o que os encarece), têm uso restrito, competindo àquele que brinca reduzidas alternativas de interação. É por isso que quando estragam, são abandonados - e, sob os ditames de uma cultura da obsolescência, estragam muito rápido e são velozmente ultrapassados por outros modelos, que devem ser, igualmente, rapidamente substituíveis (BROUGÉRE apud FORTUNA, 2004).

O brincar ficou confinado nos espaços privados. De acordo com Bittencourt (2004), isso se justifica pelo medo da violência que dificulta (com raras e privilegiadas exceções) que se brinque na rua, em espaços abertos e públicos, que permite a socialização de gerações de crianças que descobriram o mundo na interação com os pares. Além disso, na atualidade, as crianças são ocupadas por diversas tarefas extraescolares que ocupam boa parte do tempo hoje na rotina da infância das classes média e alta, crianças frequentemente solitárias substituem o espaço da brincadeira tradicional pelos espaços virtuais, recorrendo nos momentos de lazer à

televisão, aos videogames e ao computador. Os games, jogos virtuais, não tem a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira com carrinhos ou bonecas. Prescindem da presença do outro e da materialidade dos brinquedos (MEIRA, 2003, p. 78).

O apelo à industrialização do brincar, por meio de jogos e mídias eletrônicas, reduziu o lúdico em diversão consumista não criadora, na qual a criança ao invés de experimentar, explorar, conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, fica submissa a controlar brinquedos à distância ou a comandar movimentos de figuras na tela, pois estes brinquedos supõem uma determinada lógica para brincar, caso contrário não funcionam. A criança repete movimentos e ações mecânicas, reproduzindo a lógica do jogo.

Frente a esse contexto, como a escola pode contribuir de modo a resgatar ou (re)colocar as brincadeiras infantis como possibilidade de intervenção pedagógica que contribua para o desenvolvimento infantil? Para apontar caminhos que respondam a essa questão, o próximo tópico será dedicado a apresentar algumas possibilidades de intervenção pedagógica nas brincadeiras das crianças, em espaços escolares.

4. O papel da escola: a intervenção pedagógica como mediadora nas brincadeiras infantis

O limite do nosso tempo, gerados pelo processo de urbanização e industrialização, provocou mudanças nas formas das crianças brincarem e se relacionarem com os seus pares e brinquedos. Com isso, não queremos defender que os brinquedos eletrônicos têm apenas uma conotação negativa. Se, adequadamente mediado, é possível realizar situações de ensino que promovem aprendizagem, com conteúdos e ferramentas adequadas à criança em desenvolvimento.

Um caminho, para a escola, nesse processo, é propor situações para ressignificar o papel das brincadeiras infantis clássicas para criança. Precisamos entender que não é que as crianças não gostem dessas brincadeiras, mas que talvez nunca lhes foram apresentadas, ensinadas à brincar. A escola pode ser um espaço que (re)coloque essas brincadeiras e desperte o interesse para outras formas de brincar.

Os jogos e brincadeiras são construções socioculturais que vem sendo marcadamente substituídas da vida cotidiana de uma parcela das crianças devido a sua limitação de espaço, casas e apartamentos, bem como por sua restrição de acesso as ruas por riscos urbanos.

Entendemos que os jogos e brincadeiras possibilitam também o resgate da cultura e da memória lúdica das crianças, de suas famílias de suas comunidades e das escolas.

O acesso aos jogos e brincadeiras, por meio de intervenção pedagógica, possibilita, de forma sistematizada, a valorização de um conhecimento a ser ensinado e suas contribuições em todo o processo escolar.

As brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, sendo transmitidos de geração para geração principalmente através da oralidade. Muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos (FADELI; FERRI; SILVA; GONÇALVES, 2003).

Segundo Bittencourt (2004), em uma pesquisa realizada em diferentes escolas do Rio de Janeiro, na hora do recreio essa diferença no começo não era tão grande e foi possível identificar a prática de algumas brincadeiras antigas como ‘pique-pega’, ‘pião’, ‘jogo de ossinhos’, ‘trunfo’, rebatizadas contemporaneamente com novos nomes como ‘pique ameba’, ‘*bay blade*’, ‘*tazo*’, ‘*Yu Gi Ho*’.

Se, por meio da brincadeira, tanto a realidade interna quanto a realidade externa é transformada, é também a partir da brincadeira que a ação de compreender quem brinca é construída. Na sobreposição destes campos, estabelece-se o espaço de intervenção no brincar com finalidade educativa. Provêm da ocupação deste espaço o papel que os adultos desempenham na brincadeira e a oferta de brinquedos que fazem às crianças (FORTUNA 2004, p. 04).

Experimentamos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais e/ou antigas porque isto nos dá um senso de continuidade, permanência e pertencimento, mergulhando-nos na História e reportando-nos aos nossos antepassados e sua cultura (FORTUNA 2004), por meio de brincadeiras como: cinco Marias, cantigas de roda, escravos de Jô, amarelinha, pião, passa anel, pular corda, bolinha de gude, empinar pipa, brincar de construir seus próprios brinquedos, pique esconde, dentre outros.

O jogo abrange uma gama de variedade em "faz-de-conta, jogos simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, de animais, de adultos" (KISHIMOTO, 2003, p. 01). Huizinga (2008, p. 53) entende jogo numa criação cultural arcaica e acrescenta que "a cultura surge sob a forma do jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como uma jogada" (SOUSA, 2012, p.467 – 468).

Vygotsky (1987) nos fala que uma importante implicação pedagógica dessa compreensão do brincar é a necessidade de a escola favorecer a ampliação das experiências das crianças, pois “quanto mais [a criança] veja, ouça, experimente, quanto mais aprenda e assimile, quanto mais elementos reais [ela] disponha em sua experiência, tanto mais considerável e produtiva será [...] a atividade de sua imaginação” (p.18).

Uma coisa importante de se falar é a organização do espaço de modo que os brinquedos fiquem a disposição das crianças e de fácil acesso. Os espaços devem ser alegres, acolhedores e acolhedores. “É preciso que acolham e promovam a criação de brincadeiras pelas crianças de forma autônoma e espontânea” (BORBA, 2006, p. 52).

Podemos distinguir dois modos de intervenção por parte do professor durante a brincadeira, o participativo e o dirigido. No modo participativo, a interação do professor visa a aprendizagem incidental durante a brincadeira. As crianças acham um problema e o professor, como que um membro a mais no jogo, tenta junto com o grupo encontrar a solução, estimulando estas a utilizarem a imaginação e a criatividade. No modo dirigido o professor aproveita a brincadeira para inserir a aprendizagem de conteúdos escolares e dirigir as atividades para situações não lúdicas, causando uma desvalorização do brincar, que deixa de ser espontâneo, impedindo o desenvolvimento da criatividade.

O professor deve observar as crianças, pois isso é fundamental para que ele conheça seu aluno e compreenda melhor sua forma de pensar, de se comunicar e agir com o mundo. Borba (2006) nos diz que ao observar as crianças brincando, reunimos muitas informações que nos ajudam a organizar os espaços e tempos escolares, de modo a ampliar e enriquecer suas brincadeiras, estabelecer interações mais produtivas com elas e trabalhar com os diferentes conhecimentos e expressões artísticas (p. 53).

A experiência de brincarmos com as crianças, de sermos seus parceiros nas atividades lúdicas, partilhando com elas suas próprias decisões cria um espaço de aproximação e afeto com elas.

Sforni (2012) diz que a atividade lúdica é considerada como aquela que maior influencia tem sobre o desenvolvimento infantil, porque primeiro: é no interior da própria atividade lúdica que podem surgir os motivos para a atividade de estudos; por exemplo, quando a criança brinca com algo que precisa controlar os pontos feitos, passa a sentir a necessidade de saber contar e registrar quantidades, ações que estão efetivamente presentes na atividade de estudos; nesse sentido, o jogo atua de forma prospectiva sobre o

desenvolvimento, trazendo contribuições para que se passe para o “próximo desenvolvimento”; segundo, ao imitar as ações humanas, a criança ativa funções psíquicas como atenção, percepção, memória, imaginação e raciocínio. Terceiro, a imitação/criação de diferentes papéis sociais que se fazem presentes no “faz-de-conta” permite a criança ampliar seu conhecimento sobre a atividade humana, seus modos de ação e comportamentos sociais, apropriando-se da cultura a ela disponível, o que incide sobre a formação de sua personalidade (p. 04 – 05).

Vemos com isso que a atividade lúdica atesta as características que faz com que uma atividade se torne prioritária ao desenvolvimento e aprendizado da criança.

As imagens sociais dos tempos passados perdem-se, guardados em gavetas que não foram mais abertas em virtude do novo modo de vida dos tempos atuais que impede a transmissão oral dentro de espaços públicos. Cabe à escola a tarefa de tornar disponível o acervo cultural que dá conteúdo à expressão imaginativa da criança, abrir o espaço para que a escola receba outros elementos da cultura que não a escolarizada para que beneficie e enriqueça o repertório imaginativo da criança (KISHIMOTO, 1998, p.11).

Oliveira (1995) afirma que:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social. (p. 57).

Com isso, o professor, a escola como um todo, pode propor situações lúdicas, projetos articulados com pesquisa sobre brincadeiras antigas dos pais, dos avós, vizinhos, trazendo para a escola, transmitindo aos colegas e socializando experiências.

Do exposto, inferimos que é preciso compreender que essas possibilidades são viáveis e necessárias para que possamos encantar, vivenciar situações lúdicas que tornam a infância um tempo e um espaço de experiências significativas, de interação e descobertas.

5. Considerações Finais

Vimos com este trabalho a importância que o brincar tem na vida e no desenvolvimento das crianças. A brincadeira é uma atividade inerente ao ser humano. Durante a infância, a brincadeira desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Percebemos, ao longo do estudo, que a infância é um momento que marca a vida do indivíduo e o brincar não deve ser secundarizado ou limitado às ferramentas eletrônicas, mas, pelo contrário, deve ser estimulado, ressignificado e promovedor de novas experiências e descobertas, já que é promotor de desenvolvimento.

O brincar, de maneira diversificada, enriquecida, amplia o repertório de experiências da criança, permitindo que aprenda sobre o mundo, sobre as relações humanas, reinvente, recria e reproduza novas situações. Porém, na atualidade, vivenciamos que as brincadeiras, principalmente as clássicas, as tradicionais, transmitidas de geração em geração, estão secundarizadas ou até esquecidas, devido ao avanço das tecnologias, dos jogos eletrônicos, os videogames, computadores, celulares, tablets, entre outros. Com isso, não negamos esse avanço, nem negligenciamos o uso dessas ferramentas. O que estamos defendendo é o não priorizar tais recursos e, principalmente, atentar-se aos conteúdos neles veiculados.

Nesse sentido, a escola e o professor desempenham um papel importante para que possamos observar o conteúdo das brincadeiras hoje, mediar tais situações e propor novas experiências, por meio de brincadeiras tradicionais, revestidos de conteúdo histórico e significativo da nossa cultura.

Acredito que este trabalho possa, a partir das reflexões propostas, contribuir para a formação dos professores. Porém, entendemos que a mudança de práticas só surte efeito se houver um trabalho contínuo que estimule o compromisso da escola com atividades que possam desenvolver uma ampla visão do brincar enquanto aspecto constituinte do desenvolvimento e da aprendizagem da criança.

REFÊRENCIAS:

ARCE, A; DUARTE, N. **Brincadeiras de papéis sociais na educação infantil:** As contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin – São Paulo: Xamã, 2006.

AYRES. J. R. C. M. **Cuidado tecnologia ou sabedoria pratica.** Botucatu, 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S141432832000000100010&script=sciarttext>>. Acesso em: 26/05/2014.

BERNARTT, Roseane, M. A infância a partir de um olhar sócio histórico. Disponível em: http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/226.%20a%20inf%C2ncia%20a%20partir%20de%20um%20olhar%20s%D3cio-hist%D3rico.pdf. Acesso em: 20/05/2014.

BITTENCOURT, M. I. G.F. **Brincando na era da Tecnologia.** 2004

BONA, V. **Tecnologia e Infância:** ser criança na contemporaneidade. Recife 2010. Disponível em: <http://www.gente.eti.br/edumatec/attachments/008_Viviane%20de%20Bona.pdf> Acesso em: 24/05/2014.

BORBA, A. M. **O cotidiano na educação infantil:** A brincadeira como experiência de cultura. Brasília, 2006. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/175810Cotidiano.pdf#page=46>>. Acesso em: 18/06/2014>. Acesso em: 24/06/2014.

BUCKINGHAM, David. Media education – literacy, learning and contemporary culture. Cambridge. Polity Press, 2003.

CUNHA, N. H. S. *Brinquedo, Desafio e Descoberta.* Rio de Janeiro : FAE, 1998.

DIAS, S. T. **A importância do lúdico.** São Paulo, Campinas, 2006. Disponível em: <<http://clubedosrecreadores.com/clubeintelectual/18.pdf>>. Acesso em 20/07/2014.

FADELI, Thiago TOZETTI; FERRI, Marco. A PARENTE; SILVA, Roseli Sandra E; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. Arco da velha: **resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares.** In: XV ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER - LAZER E TRABALHO: NOVOS SIGNIFICADOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA, 2003, Santo André.

FERNANDES. A. H. **A televisão e o cenário do conhecimento das crianças na contemporaneidade.** TEIAS: Rio de Janeiro, jan/dez 2012. Disponível em: <<http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php/revistateias/article/viewFile/204/203>>. Acesso em: 10/07/2014.

FERNANDES. F. **Elaboração de campanha institucional Studio Cleper e Mariana.** Projeto teórico pratico de campanha publicitaria. Campina Grande/ PB, 2006. Disponível em: <<http://www.youblisher.com/p/895211-Portfolio/>>. Acesso em 14/07/2014.

FORTUNA, T. R. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S. **Escola e sala de aula: mitos e ritos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 47-59.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva, São Paulo, 2008.

JOBIM e SOUZA, S. KRAMER, S. Educação ou Tutela? **A criança de 0 a 6 anos**. São Paulo: Loyola.1988.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996, 183 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a Educação Infantil*. Editora Pioneira Thomson Learning, São Paulo, 2003.

KENSKI, R. **A internet, 10 anos que abalaram o mundo**. Setembro 2007. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/tecnologia/internet-10-anos-abalaram-mundo-443350.shtml>>. Acesso em: 27/07/2014.

LEONTIEV, A.N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. 6. ed. São Paulo: edUSP, 1998b. p. 119-142.

MACHADO, João Luís de Almeida. *Brinquedos ou Computadores?* 2007. Disponível em:

http://hdibrasil.com.br/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=543. Acesso em: 14/04/2014.

MARTINS, L. T.; Castro, L. R. **Crianças na contemporaneidade**: entre as demandas da vida escolar e da sociedade tecnológica. *Revista Latino-americana de Ciências Sociais, Niñez y Juventud*, 2 (9), p. 619 – 634, 2011.

MELO, C. S, IVASHITA. S.B, RODRIGUES: POSTMAN, Neil. O Desaparecimento da Infância. Tradução: Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Grafhia Editorial, 2009. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n.35, p. 311-316, set.2009 - ISSN: 1676-2584. Disponível em: <http://www.histedbr.fe.unicamp.br/revista/edicoes/35/res02_35.pdf>. Acesso em: 11/07/2014

MEIRA, A. M. **“Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea”**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. jul./dez, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v15n2/a06v15n2>>. Acesso em 20/08/2014.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

OLIVEIRA, Vera B. (org.). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância.** (tradução de Suzana Menesca de Alencar Carvalho e José Laurínio de Melo). Rio de Janeiro: Graphia, 1999. *Infância e produção cultural/ Sonia Kramer, Maria Isabel Ferraz Pereira Leite (orgs).* – Campinas, SP: Papirus, 1998. – (Série Prática Pedagógica)

RAVASIO, M. H, FUHR, A.P.O. *Infância e tecnologia: aproximações e diálogo.* ETD – Educ. temat. digit. Campinas, SP v.15 n.2 p.220-229 maio./ago.2013 ISSN 1676-2592

SETZER, V. W. **Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos.** São Paulo, 2014. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html>>. Acesso em 05/07/2014.

SFORNI, M. S. F. Vigotsky, Leontiev e Elkonin: **Subsídios teóricos para a educação infantil.** – Campinas, SP, 2012.

SOUSA, L. E. A. **Jogos e Brincadeiras populares e práticas corporais alternativas: um encontro imprescindível.** Feira de Santana – Bahia, 2012. Disponível em: <<http://congressos.cbce.org.br/index.php/4conece/ne2012/paper/viewFile/4575/2383>>. Acesso em 03/08/2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Linguagem Desenvolvimento e Aprendizagem.** São Paulo: Ícone / Edusp, 1987.