

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE EDUCAÇÃO – CURSO DE PEDAGOGIA

MICHELLE PESSO FERENCZI

A IMPORTÂNCIA DO FAZ DE CONTA EM UM MUNDO
DOMINADO PELA TECNOLOGIA

SÃO PAULO

2012

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE EDUCAÇÃO – CURSO DE PEDAGOGIA

MICHELLE PESSO FERENCZI

A IMPORTÂNCIA DO FAZ DE CONTA EM UM MUNDO

DOMINADO PELA TECNOLOGIA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de Pedagogia, como exigência parcial para obtenção do diploma de Pedagogo, da Faculdade de Educação, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP.

Orientadora: Profa. Dra. Alda Luiza Carlini

SÃO PAULO

2012

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE EDUCAÇÃO – CURSO DE PEDAGOGIA

MICHELLE PESSO FERENCZI

A IMPORTÂNCIA DO FAZ DE CONTA EM UM MUNDO

DOMINADO PELA TECNOLOGIA

BANCA EXAMINADORA

Presidente e orientador: Profa. Dra. _____

1º. Examinador: Prof. Dr. _____

2º. Examinador: Prof. Dr. _____

São Paulo, de de 2012

SÃO PAULO

2012

RESUMO

PESSO FERENCZI, Michelle. **A importância do faz de conta em um mundo dominado pela tecnologia**. 2012. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade de Educação, Curso de Pedagogia, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP. 2012.

Este estudo foi realizado como Trabalho de Conclusão de Curso e teve por objetivos: conhecer as diferentes formas de brincar, em relação aos aspectos históricos e sociais; conhecer os jogos digitais e identificar os benefícios e malefícios dos jogos digitais, entendendo a importância das brincadeiras que promovem o faz de conta dentro de um universo dominado pela tecnologia. Por decorrência, pretendeu mostrar o quão importante é resgatar as brincadeiras dos tempos antigos em um mundo dominado pela tecnologia, estimulando o interesse, o desenvolvimento e o aprendizado das crianças. Seus resultados fornecem elementos que indicam que, ao brincar de faz-de-conta, as crianças, ao mesmo tempo em que desenvolvem importantes habilidades, trabalham valores de sua comunidade, examinam aspectos da vida cotidiana, apreendem os matizes emocionais de diferentes personagens e são capturadas por representações sociais sobre determinados eventos.

PALAVRAS-CHAVE: faz de conta, brincadeiras tecnológicas, brinquedos e brincadeiras, diferentes formas do brincar.

ABSTRACT

PESSO FERENCZI, Michelle. **A importância do faz de conta em um mundo dominado pela tecnologia**. 2012. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade de Educação, Curso de Pedagogia, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP. 2012.

This study has been conducted as the final task of an undergraduate program, and had the following as its main objectives: to learn about different ways to play games, in relation to historical and social aspects; to learn about digital games and to identify their good and bad consequences, in order to understand the importance of games that encourage children to engage in "make believe" in a universe which is dominated by technology. Consequently, it has aimed to demonstrate how important it is to bring back childhood games from decades ago, thereby encouraging children's interest, development and learning. The results show that when children engage in make believe games, they develop important abilities, acquire community values, examine aspects of daily life, deepen their understanding of emotional ranges through different characters, as well as social representations on a number of events.

KEY WORDS: make-believe, games technology, toys and games, different ways of playing.

SUMÁRIO

Introdução	07
Capítulo 1	
Brincar, Brincadeiras, Brinquedo e Faz de conta	10
Capítulo 2	
Diferentes formas do brincar	20
Capítulo 3	
O mundo da brincadeira tecnológica	35
Considerações Finais.....	42
Referências	

INTRODUÇÃO

Tenho uma irmã de nove anos e ela foi o motivo pelo qual escolhi esse tema. Desde que comecei a faculdade, passei a observar o quanto ela, junto com suas amigas, brincava muito mais com brinquedos tecnológicos, como por exemplo, o vídeo game, o computador, entre outros, e deixava as brincadeiras de faz de conta de lado. A partir disso, comecei a fazer esta observação na escola onde eu trabalho, com crianças de diferentes idades, e fui percebendo, cada vez mais, o quanto o faz de conta e a imaginação estão se perdendo em um mundo dominado pela tecnologia. Assim, surgiu a vontade de pesquisar esse tema, para descobrir como balancear a relação entre o faz de conta e a tecnologia para promover um desenvolvimento saudável da criança.

Vários autores são unânimes em afirmar que o desenvolvimento cognitivo e social da criança pode ser muito influenciado pela presença do faz de conta nas suas brincadeiras. No entanto, atualmente, parece que o excesso de tecnologia no cotidiano dessas crianças pode estar prejudicando tal desenvolvimento.

Nesse processo de reflexão, é preciso considerar que o ato de brincar se constitui em um dos direitos fundamentais da criança e faz parte da educação do ser humano. Através do brincar, as crianças aprendem a cultura dos mais velhos, se inserem nos grupos e conhecem melhor o mundo que está ao seu redor.

Assim, o brincar por meio do faz de conta favorece a descoberta, auxiliando a criança na concentração, na observação, na percepção, na análise, na definição e no teste de hipóteses, fazendo com que descortine o mundo a seu redor e adquira competências e habilidades.

Considerando a importância do mundo do faz de conta nas brincadeiras, e os benefícios que ele pode proporcionar, é possível compreender que os aspectos lúdicos, presente, na vida das crianças, podem trazer muitos benefícios para o seu desenvolvimento pessoal e social.

Ao comparar adultos, que experimentaram o faz de conta em sua infância, com crianças que utilizam a tecnologia na maior parte do seu tempo, parece evidente que os recursos tecnológicos estão interferindo nos processos de desenvolvimento lúdico da criança.

Diante dessas observações do cotidiano, esta pesquisa se tem por objetivo geral: analisar as mudanças ocorridas nas brincadeiras, desde antigamente até nos dias atuais, com a presença de recursos digitais entre as crianças. Para tanto, foi organizada em torno de três objetivos específicos:

- Conhecer as diferentes formas de brincar, em relação aos aspectos históricos e sociais.
- Conhecer os jogos digitais
- Identificar os benefícios e malefícios dos jogos digitais, entendendo a importância das brincadeiras que promovem o faz de conta dentro de um universo dominado pela tecnologia.

De forma ampla, a pesquisa pretendeu demonstrar como o faz de conta pode auxiliar no desenvolvimento cognitivo e social da criança, estimulando o seu crescimento, tornando-a capaz de lidar com os percalços e dilemas da vida, e como ele pode se manter presente mesmo para uma geração dominada pelo uso excessivo da tecnologia em seu cotidiano.

A investigação foi realizada na forma de busca, leitura e análise de fontes impressas e digitais e de observação de atividades realizadas com crianças, no decorrer das sessões de estágio curricular do curso de Pedagogia.

O relatório final foi organizado em três capítulos, que abordam: os conceitos de brincar, brincadeiras, brinquedo e faz de conta, em termos históricos e sociais, no capítulo 1. As diferentes formas do brincar, compõem o capítulo 2, que analisa um trabalho realizado em uma escola particular na cidade de São Paulo com o tema Tempo e Cultura, relacionando as brincadeiras, o brinquedo e o brincar ao longo dos anos. O capítulo 3, O mundo da brincadeira tecnológica, analisa a influência da tecnologia, na atualidade, no desenvolvimento da criança e da sociedade. As Considerações Finais reúnem uma apreciação pessoal sobre a

importância do faz de conta em um mundo dominado pela tecnologia e apontam a necessidade de aprofundar estudos para entender, cada vez melhor, as influências e contribuições desses recursos tecnológicos para o desenvolvimento das crianças e adolescentes.

CAPÍTULO 1

BRINCAR, BRINCADEIRAS, BRINQUEDO E FAZ DE CONTA

INTRODUÇÃO

O estudo do tema “Brincar, Brincadeiras, Brinquedos e Faz de Conta” requer, inicialmente, a definição de cada um destes termos em seus aspectos conceituais e a compreensão mais ampla das características históricas e sociais, geográficas e econômicas, das manifestações culturais assim identificadas.

Considerando essa necessidade, este capítulo está dividido em três subtítulos, que abordam respectivamente os conceitos, os aspectos históricos e os aspectos sociais (geográficos e econômicos) do ato de brincar, considerando os recursos e atividades que envolve.

1.1 CONCEITOS NECESSÁRIOS

O brincar é uma atividade própria da criança, corresponde a sua forma de estar diante do mundo social e físico, podendo interagir com ele, construindo coletivamente seu conhecimento.

Brincar possibilita à criança descobertas que acarretam o aprendizado. Através do brincar, as crianças aprendem a cultura dos mais velhos, se inserem nos grupos e conhecem melhor o mundo que está ao seu redor.

A criança tem o direito de brincar em um ambiente seguro, repleto de possibilidades que desenvolvam suas habilidades cognitivas e sociais, para que se tornem adultos preparados para lidar com os grandes percalços e dilemas da vida.

O ato de brincar, na infância, constitui um fio condutor das informações que a criança recebe do mundo, em uma forma de comunicação onde ela pode se expressar livremente.

O brincar pode ser classificado de quatro maneiras diferentes, segundo Piaget: Brincar na forma de exercício (jogar bola, pular corda, etc.), brincar simbolicamente ou de “faz de conta” (brincar com bonecos, contar histórias, etc.), brincar com regras (domino, pega-pega, etc.) e brincar de construção (na areia, com massinha, etc.). Muitas dessas formas de brincar podem ser consideradas simultaneamente como exemplos de duas categorias, como por exemplo, jogar bola, é brincar na forma de exercício e com regra. (CARNEIRO, 1990)

O brincar através do “faz de conta” pode favorecer a descoberta, auxiliando a criança na concentração, na observação, na percepção, na análise, no estabelecimento e no teste de hipóteses, fazendo com que descortine o mundo a seu redor e adquira competências e habilidades.

As brincadeiras referem-se à ação do brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. Elas representam um meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade das crianças. São também uma forma de expressão da cultura infantil, através das diferentes gerações, bem como das tradições e dos costumes nelas refletidos ao longo do tempo.

Nas brincadeiras, a criança opera além de sua imaginação, sai do mundo real e ingressa em um mundo criado por si próprio, simbolizando. Ela cria uma forma de linguagem onde parece estar, processa o que vê, atribui um sentimento ao que sente, sonha e projeta um futuro.

O brinquedo é um objeto material que define o ato do brincar, é feito para o divertimento da criança e cria um suporte para a brincadeira; é tudo aquilo que sua imaginação quiser transformar.

O brinquedo não propõe seriedade, ele cria uma ponte para o desenvolvimento da fantasia e da imaginação, meio pelo qual as crianças externam suas criações e emoções.

Atualmente, a riqueza do imaginário infantil parece estar sendo constantemente colocada a prova, superando barreiras e condicionamentos, quando se torna possível dispor de tantos e tão diversificados brinquedos tecnológicos, que não parecem necessitar ou depender da criação e da imaginação da criança.

Os programas e produtos mostrados na televisão, hoje em dia, parecem oferecer um grande alívio para os pais, que deixam seus filhos “ocupados” enquanto realizam outras tarefas. Correspondem a uma forma de entreter e distrair as crianças, pela multiplicidade de ofertas e possibilidades.

Contudo, diante dessa inúmera diversidade de brinquedos e desenhos animados, as crianças têm suas possibilidades de viver situações reais, aquelas onde o imaginário é o único responsável para expressar e trabalhar os próprios sentimentos, questionamentos, opiniões e desejos, reduzidas, se não anuladas. A vida de criança tem começado, cada vez mais cedo, a se tornar virtual, quando ela deixa de compartilhar da realidade, criando adultos incapazes de se relacionar em um cotidiano real.

Por outro lado, sabe-se que o faz de conta é essencial na vida de qualquer criança. Ele permite que ela se transporte de um lugar ao outro sem precisar mover um membro de seu corpo, possibilita que ela externalize suas emoções, sem precisar pronunciar uma palavra e que se relacione com diferentes pessoas sem ao menos conhecê-las. A imaginação é um mundo a parte na vida das crianças, um espaço em que elas não precisam aprender ou ensinar nada, apenas se deixar ingressar nesse mundo de fantasia que hoje parece estar sendo interrompido pela tecnologia.

Uma caixa de sapato, no mundo imaginário de uma criança, pode se tornar uma espaçonave, que a leva até o espaço para conhecer as estrelas, mas se já existe um carrinho a pilha, que faça esse mesmo trabalho sem que ela precise imaginar o que está vendo, o faz de conta se esconde por traz da realidade.

O faz de conta corresponde a um processo de criação no qual a criança vai além da imitação, ela transforma simbolizando. Criar aqui significa formar, ou seja, dar uma forma nova. (OSTROWER, 1989) O faz de conta corresponde à

brincadeira de fingir, como também pode ser chamado, e é a capacidade da criança de criar personagens de fantasia, imaginar diferentes realidades e transportar-se para mundos imaginários completamente diferentes daquele em que vive. (LINN, 2008)

O brincar, junto com o faz de conta, se torna um tijolo essencial para a construção de uma vida significativa para a criança. Em conjunto, eles são capazes de criar meios de comunicação que possibilitam a identificação de emoções intensas que, muitas vezes, não correspondem a palavras, para serem expressas.

A capacidade de brincar é um mecanismo de sobrevivência, uma vez que as crianças possuem a necessidade de se ausentar do mundo real, por meio do faz de conta, para poderem brincar, criando um espaço imaginário onde somente elas podem criar ou descrever situações, personagens e sentimentos. Esse mecanismo equivale a um processo de auto-reflexão e de expressão das crianças, criando uma janela para o coração e a mente dos pequenos.

O faz de conta de cada criança é único, como são suas impressões digitais. Nenhuma criança é capaz de ter o mesmo mundo imaginário que outra criança, porém duas crianças são capazes de fazer parte da mesma brincadeira de fingir, isso porque elas são capazes de se comunicar mesmo estando em “mundos diferentes” por meio de sua imaginação.

Segundo Susan Linn (2008), as brincadeiras de faz de conta combinam duas maravilhosas características exclusivamente humanas, a habilidade de fantasiar e a capacidade e necessidade de dar sentido à experiência. A habilidade de fantasiar refere-se à imaginação, à capacidade de transformar e criar coisas, sentimentos e pessoas. Por outro lado, dar sentido refere-se à capacidade de refletir e compreender situações de forma que passem a ter sentido para nós.

O faz de conta nasce da junção do mundo exterior com o mundo interior da fantasia, traduzindo o sentimento da criança de uma maneira simplificada, permitindo que ela sonhe, sinta e viva, sem que haja intervenção de outro ser humano, sem que ela seja contida e inibida por nenhum sentimento ou atitude.

Estudos mostram que, em algum momento por volta do final do segundo ano de vida, as crianças transformam o seu modo de brincar e passam a criar coisas “do nada”, elas começam a fantasiar por vontade própria e passam a alterar essas fantasias de acordo com suas necessidades ou vontades involuntárias.

Por fim, o faz de conta é uma maneira de enriquecer a vida das crianças, exercitando a imaginação com o brincar simbólico, possibilitando uma compreensão de mundo que encene seus sonhos, esperanças, temores e fantasias, para lidar com a adversidade, transformando a brincadeira de fingir em ferramenta para cura, autoconhecimento e crescimento.

Observo duas meninas vasculharem um baú cheio de roupas e fantasias até encontrarem um chapéu vermelho, amarelo e azul com sinos pendurados em suas várias pontas. Elas o identificam como “o chapéu favorito de Beth”. Uma delas o pega, e, juntas, elas correm atrás de Beth, uma das professoras.

- Meu chapéu favorito! – ela brinca. – Posso pegar?

- Não! – as meninas respondem rindo, correndo para longe da professora.

Elas percorrem a sala, param em várias estações de brincadeiras e o chapéu se transforma.

- É um chapéu mau – uma delas proclama.

- Um chapéu mau – concorda a outra e elas correm por ali com o chapéu durante algum tempo, até que, sem esforço, transformam-no em um bebê e o mimam por alguns momentos. Depois, elas depositam cuidadosamente o chapéu sob uma estrutura de escalar e começam um novo jogo cujo tema central são castanhas envenenadas. (LINN, 2010, p. 40)

1.2 ASPECTOS HISTÓRICOS E SOCIAIS

A palavra *criança* vem do latim *criator – creatoris*, que significa um ser humano de pouca idade, ou como definido no dicionário Priberam da Língua Portuguesa - Menino ou menina no período da infância [Figurado] Pessoa estouvada, pouco séria, de pouco juízo. Educação. [Antigo] Criação, cria.

Segundo Ariès (1960), sabe-se que até por volta do século XII havia um desconhecimento da infância, pois a criança era encarada não só como um ser de pouca idade, mas, também como se houvesse um padrão médio, único e abstrato de comportamento infantil no qual ela pudesse se encaixar. Até então, as sociedades se caracterizavam por uma visão de homem e de mundo ideal, fora de seu contexto histórico, econômico e político. A ausência de reflexão e de entendimento teórico tornava comum a prática de opressão e de dominação.

O que acontecia freqüentemente era que as crianças nasciam em grande quantidade, porém poucas permaneciam vivas, devido às condições de insalubridade e falta de higiene. A sociedade não se preocupava com essa alta mortalidade infantil, uma vez que não havia nenhum interesse específico por crianças. A infância era entendida apenas como um período de transição, e a criança morta não era digna de lembrança.

Ariès (1960), nas suas pesquisas, mostra que muitos historiadores reconhecem a indiferença que persistiu até muito tarde, com relação às crianças. Mais recentemente, elas conquistaram um espaço na família e na sociedade, que passou a considerar a infância como uma etapa importante na vida do ser humano. Logo, preocupações relacionadas com o desenvolvimento e com o futuro do pequeno ser tornaram-se evidentes, mesmo no aspecto legal.

A partir do século XX, pode ser registrada, em termos históricos e sociais, a separação entre a vida da criança e a vida adulta, surgindo o moderno sentimento de infância.

Por meio dos documentos consultados por Ariès (1960), pode-se imaginar como era a vida da criança no início do século XVII. Igualmente, como eram suas brincadeiras e a que etapas de seu desenvolvimento físico e mental cada uma delas correspondia. Esse autor observa, no entanto, que a idade de sete anos marca uma etapa importante: a idade, geralmente fixada pela literatura moralista e pedagógica daquele século, para a criança entrar na escola ou começar a trabalhar.

Ariès (1960) aponta que, por volta de ano de 1600, a especialização das brincadeiras pertencia à primeira infância. Ele destaca que, nessa fase, não

existia muita discriminação entre meninos e meninas, que ambos os sexos usavam o mesmo traje, uma espécie de vestido, e que a brincadeira com bonecas era comum a meninos e meninas.

Como parte desse mundo chamado de primeira infância, Ariès (1960) reconhece alguns brinquedos que percorreram longo caminho, porém quase desaparecidos nos dias de hoje, como o cavalo-de-pau, o cata-vento, o pião, o pássaro-presos por um cordão e a boneca. E ainda, pássaro amarrado, que para nós é a pipa, e a boneca que outrora era feita de palha, de louça ou pano. Algumas bem artesanais, e com significados religiosos, atualmente vestem-se de novas roupagens, valendo-se dos avanços tecnológicos da indústria, com inovações constantes dentro do universo de consumo.

Segundo Carneiro (1990), foi com o Concílio de Trento, no século XVI, que o jogo começou a ser considerado pecaminoso, pelo prazer que propiciava, passando a ser visto com menosprezo, e encarado como uma atividade própria da infância.

Ariès (1960) afirma que por volta dos sete anos, a criança devia deixar de lado os brinquedos, destinados à primeira infância, para começar uma etapa importante na sua vida, evidenciada pela entrada na escola. Assim, é neste momento que as crianças se inserem no grupo dos mais velhos e conhecem o mundo que está ao seu redor.

Diante de tantas mudanças econômicas e sociais, especialmente nos últimos vinte anos, criaram-se novas visões de infância e novos tempos educativos. Hoje, a infância é considerada um estágio vital e social para o desenvolvimento da criança, embora seja um estágio definido pelos adultos.

Uma visão respeitosa de infância está relacionada ao fato de considerarmos a criança como um ser em desenvolvimento, cuja maneira de viver depende das experiências e dos contextos. Consiste em conceber a infância como fruto de uma dinâmica de diversos processos possíveis, que dependem do amadurecimento, da evolução, da capacidade de adaptação, das potencialidades e das aprendizagens que são proporcionadas aos pequenos. (CARNEIRO, 1990)

No dicionário Priberam da Língua Portuguesa, brincar significa “divertir-se, entreter-se com alguma coisa infantil, galhofar; gracejar, agitar maquinalmente, proceder levianamente, [Figurado], agitar-se (diz-se das ondas), enfeitar com ornatos; rendilhar”. Já para Brougère (1998), brincar “é uma coisa que todos falam, que todos consideram e que ninguém consegue definir”.

O brincar é a maneira que as crianças possuem de entender o mundo que os cerca, desenvolvendo sua capacidade de criação, distinguindo o “eu” e o “outro”. Para Winnicott (1988), brincar é uma situação única e intransferível de experimentar o mundo.

O brincar vem sofrendo diversas modificações, ao longo dos anos, determinadas pelo desenvolvimento da sociedade e por suas interações. Nesse sentido, pode-se afirmar que o brincar decorre do ambiente e propicia àquele que brinca desenvolvimento.

1.3 ASPECTOS SOCIAIS

A necessidade que qualquer criança tem de brincar é universal. Todas possuem uma necessidade biológica de brincar, e através da brincadeira elas se desenvolvem cognitivamente, física e socialmente.

Apesar das necessidades de brincar serem universais, as formas e significados que a brincadeira assume variam de acordo com os aspectos socioeconômicos, sociais, culturais e históricos.

Os diferentes modos de se encarar a brincadeira variam de acordo com a percepção do modelo de infância de cada comunidade e de como ela se desenvolveu socialmente para enfrentar os desafios e oportunidades do seu ambiente físico e econômico.

A brincadeira, neste contexto, tem o papel de desenvolver e manter a identidade social e cultural das crianças. Os brinquedos de cada lugar, por exemplo, tem os movimentos que são comuns aos meninos de todos os lugares,

contudo a sua forma corresponde ao seu lugar. Em outras palavras, o impulso do brincar é comum em qualquer e toda criança, porém sua forma sofre variações.

A educadora paulistana Adriana Friedmann explica que o brincar é uma forma de expressão do ser humano. A brincadeira, segundo ela, possui diversos formatos, mas, no fundo, elas é a mesma. As crianças continuam brincando de esconde-esconde, pega-pega como há décadas no interior, na floresta ou na cidade grande. A sagacidade e a perspicácia delas também são as mesmas, em quaisquer condições. Crianças obrigadas a trabalhar, encontram oportunidades diferentes para brincar, crianças sentadas na carteira da escola, desesperadas para sair dali, estão brincando na imaginação.

A educadora conta que, no início do século XX, as crianças brincavam muito na rua, nos bairros e nos terrenos baldios, porque a cidade era mais segura e tinha mais espaço. Até os anos 1950, as crianças não estavam na escola e tinham mais autonomia e liberdade. Então, formavam grupinhos de várias faixas etárias, que se reuniam na rua para brincar, sem a interferência do adulto. Era muito comum que os menores, os "café-com-leite", brincassem com crianças mais velhas.

Já a partir dos anos 1960, com a industrialização, as crianças passam a ir para a escola, e as brincadeiras na rua começam, aos poucos, a desaparecer. A cidade cresceu, diminuíram os espaços livres e verdes. E as mães, inseridas no mercado de trabalho, tornam-se mais preocupadas com a segurança dos filhos. A isso se juntou o crescimento da indústria de brinquedos e a popularização da TV, que fez com que as crianças preferissem brincar em casa.

O repertório das crianças do século passado, especialmente nos primeiros anos, vinha das culturas tradicionais e era mais ligado à natureza, com menos brinquedos e mais objetos, aliados à imaginação. A brincadeira tinha a ver com o espaço livre. Agora, as crianças vivem em um ambiente com muita informação, que chega rápido e que eles não têm tempo de assimilar completamente. Por isso, as brincadeiras têm muito mais relação com mídia e tecnologia. Elas são mais rápidas, por exemplo.

Vivemos, na sociedade de hoje, um dilema onde falta, sobretudo, tempo destinado ao brincar. As atividades coordenadas pelos professores dentro das escolas exigem uma concentração excessiva, que vai se sucedendo. Primeiro, as histórias, depois, a escrita, depois a pintura, sem espaço para nada entre elas. As crianças ficam aprisionadas em um currículo que não pensa no brincar. Ele fica restrito aos recreios, que também estão cada vez mais curtos, sem o tempo adequado para as crianças se aprofundarem em suas brincadeiras e jogos.

Francisco Marques, mais conhecido como o Chico dos Bonecos, acredita que a brincadeira dentro da escola não é a solução para tudo, mas é algo essencial porque o coração do brincar é a atividade investigativa, exploratória, experimental, e é isso que possibilita a construção do conhecimento. Segundo o autor, para a criança, brincar e pensar são uma coisa só. Como vamos abrir mão de algo que corresponde à maneira de a criança se relacionar com o mundo? Com os brinquedos e as brincadeiras, vamos ensinar mais e melhor. É a arte abrindo caminho para a ciência.

O brincar é importante na vida de toda e qualquer criança, pois elas precisam de liberdade para experimentar e imaginação para criar e recriar, despertando assim o seu potencial. Os aspectos socioeconômicos interferem neste brincar de forma variável, que não influencia na ação do brincar, propriamente dita, mas sim no seu modo, na sua maneira, decorrente da disponibilidade de espaços, artefatos e brinquedos, subordinada a aspectos econômicos e sociais, em primeira instância, e a aspectos culturais e históricos, de cada agrupamento familiar.

CAPÍTULO 2

DIFERENTES FORMAS DO BRINCAR

INTRODUÇÃO

Uma escola da rede privada, localizada em um bairro de classe media alta, iniciou em 2012 um projeto com o tema “Tempo e Cultura”, relacionando as brincadeiras, o brinquedo e o brincar, ao longo dos anos.

Este projeto teve como objetivo compreender e aprofundar os conhecimentos sobre o brincar na infância e suas implicações; refletir sobre a importância do brincar e da brincadeira no desenvolvimento da criança; mostrar o brincar em diferentes culturas e a influência do tempo nessas transformações, buscando as brincadeiras encontradas ao longo do tempo e observando a influência do brinquedo e suas vantagens para o desenvolvimento da criança.

O projeto foi dividido em subtemas separados para cada faixa etária, desde a educação infantil até o ensino médio, visando atender a necessidade de cada criança e seu grau de conhecimento.

O produto final do projeto foi a construção de uma instalação onde é possível experimentar as atividades sensoriais criadas pelos subtemas 1, 2 e 3 e participar da criação de um brinquedo composto pelas diferentes partes desenvolvidas pelos subtemas 4 e 5. A instalação foi inspirada na obra do artista Ernesto Neto, na qual o espectador é convidado a participar ativamente, tocando, cheirando, ou adentrando o espaço da instalação. Suas esculturas são compostas por elementos em tecidos como lycra e algodão, recheados com bolinhas de chumbo, especiarias, miçangas, espumas, ervas. Com a união destes elementos, ele cria grandes redes chamadas de colônias, que despertam a curiosidade de quem vê.

A seguir, descrevo cada subtema, com seu objetivo e processo de desenvolvimento. Na sequência, enumero os resultados obtidos com os alunos do Infantil 5 (crianças de 5 a 6 anos), onde realizei estágio de observação e coletei informações para esta investigação.

Estão descritas as diferentes formas do brincar empregadas no desenvolvimento do projeto, na porção que pertence à educação infantil, com crianças de 1 a 6 anos de idade.

Utilizei o projeto como ponto de partida de minha pesquisa, para reconhecer as necessidades do brincar dentro do grupo no qual atuava. Quais são as brincadeiras de que cada criança mais gosta? Como elas brincam? Como se relacionam durante o brincar e como esses aspectos mudaram com o tempo? Essas questões guiaram o processo de investigação.

Além disso, foram realizadas algumas atividades para identificar, em cada família, como os pais dos alunos brincavam quando crianças, e como isso influencia no ato de brincar hoje em dia. As crianças ainda foram estimuladas a refletir sobre as mudanças ocorridas nos processos de brincar e como o desenvolvimento da capacidade de brincar tem sido modificado.

2.1 SUBTEMAS

2.1.1 Subtema 1

Trata do tempo de descoberta e é designado para crianças de 1 a 2 anos. Este tema traz as brincadeiras determinadas pelo senso cronológico; brincadeiras com materiais não estruturados, oferecendo para as crianças diversos materiais: secos, molhados, de encaixe, tecidos, sucatas, espelhos, espaguete plástico e materiais sensoriais, possibilitando que ela primeiramente explore os cinco sentidos, para oportunizar vivências com descobertas e brincadeiras.

Este tema foi trabalhado em salas sensoriais, com luz negra, desenhando no corpo, materiais de metal (espelhamento), côncavo e convexo, cubos com

espelhos, tela de espaguete (floresta) pendurados, bolhas de sabão gigantes, caminho de elásticos e piso de esponja.

Todas essas atividades visam proporcionar às crianças uma maneira diferenciada de conhecer o brincar por meio de diferentes materiais.

2.1.2 Subtema 2

Este subtema apresentou o brincar com música, corpo e ritmo, sendo destinado para crianças de 2 a 3 anos. Este tema buscou ampliar o repertório de brincadeiras com música, contemplando a oralidade, a coordenação motora e a noção espacial.

O tema foi trabalhado utilizando brincadeiras com música, corpo e ritmo, oportunizando uma maneira diferenciada de brincar para a criança.

2.1.3 Subtema 3

Visando a necessidade das crianças de 3 a 4 anos, que neste momento são mais impulsivas, falam com o corpo e possuem uma demanda de trabalho de regulação corporal, aprendendo brincadeiras de regras simples, o subtema trouxe as brincadeiras determinadas pelo tempo cronológico da faixa etária, priorizando o desenvolvimento motor e social da criança.

As crianças se expressam de diferentes formas, possuindo a necessidade de vivenciar as diferentes linguagens: oral, corporal e artística, ampliando vínculos com o outro.

O tema foi trabalhado por meio de registros artísticos, com desenhos de interferência e pela autonomia ao brincar, ampliando o vocabulário. Estas atividades tiveram dois objetivos relativos ao desenvolvimento motor da criança e à linguagem dentro do imaginário.

Para o trabalho com esses três subtemas, foi desenvolvido um “kit”, ou seja, um pacote de objetos selecionados pelas crianças para explorar, vivenciar e brincar com os cinco sentidos. Esse “kit” foi sendo desenvolvido aos poucos, junto com as crianças. Os objetos foram apresentados, oportunizando a exploração e, em seguida, colocados dentro de um saco onde “as descobertas ficavam guardadas”.

Ao final do projeto, esse “kit” foi exposto em um local onde todas as crianças tinham acesso, podendo brincar e mostrar aos amigos suas descobertas.

2.1.4 Subtema 4

Este subtema apresenta as brincadeiras e as diferentes culturas para as crianças de 4 a 5 anos. Tem como objetivo trazer os diferentes espaços, objetos, materiais e estilos de brincar, por exemplo: brincar sozinho, em grupo, em dia de chuva, em lugar fechado ou aberto. Reúne também os jogos de regras, mostrando ganhadores e perdedores, com limitação de tempo e espaço, além de outros limites, como sequência, ordem, classificação.

Neste espaço, o projeto utilizou o livro **Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil** (MEIRELLES, 2007), que relata as brincadeiras em diversas culturas, a construção de brinquedos e os diferentes espaços para brincar.

2.1.5 Subtema 5

Brincadeiras do meu tempo: atuais e antigas é o subtema para crianças de 5 a 6 anos. Ele objetiva mostrar o desenvolvimento das brincadeiras, as mudanças em função do tempo e a criação de novas formas de brincar.

O projeto visa trabalhar diferentes áreas do conhecimento e desenvolver o olhar artístico da criança através de obras de artistas antigos e contemporâneos que retratam o brincar e as brincadeiras ao longo do tempo. Além disso, pretende

trabalhar a estrutura de desenho pela intervenção, reprodução, observação e criação. E ainda, apreciar e falar sobre as obras, desenvolvendo e aumentando o vocabulário. De forma geral, este subtema contribui para aumentar o repertório de brincadeiras, buscando as novas formas de brincar, revivendo as antigas e criando novas e diferentes brincadeiras.

2.2 DESENVOLVIMENTO DO SUBTEMA 5

Considerando que a capacidade de brincar seja inata e tenha sempre se desenvolvido de forma natural, é estranho que hoje em dia seja necessário fazer um esforço consciente para garantir às crianças as oportunidades para experimentar o faz de conta.

Em outras palavras, o brincar vem sendo eliminado da vida dessas crianças e o foco de suas ações escolares está se transferindo para as chamadas habilidades acadêmicas, como a memorização de letras e números e para projetos de artes, cujas tarefas consistem principalmente da colagem de figuras pré-recortadas sobre folhas de cartolina.

“Brincadeiras do meu tempo: atuais e antigas” é um subtema que trouxe a tona exatamente esta necessidade que a criança possui de brincar em conjunto com as habilidades acadêmicas, que auxiliam no seu desenvolvimento. O subtema buscou mostrar para a criança a quantidade de brinquedos que existia antigamente e como esses brinquedos foram se modificando ao longo do tempo.

A proposta formulada às crianças, para dar início ao projeto, foi trazer inúmeras caixas de diversos tamanhos, possibilitando a exploração do novo, o que proporcionou uma viagem para dentro do imaginário, transformando as caixas em brinquedos. Em seguida, foi proporcionado um momento de discussão, no qual o tema foi apresentado e introduzido, abrindo espaço para dúvidas, opiniões e conversas. Nesse momento, foi priorizado o aumento de vocabulário das crianças, que socializaram o que viveram ao explorar essas caixas.

Após dar início ao projeto, junto com as crianças, foi criada uma sequência de atividades para dar continuidade. As atividades foram propostas de acordo

com o objetivo final do projeto, que é mostrar o desenvolvimento das brincadeiras, as mudanças ocorridas em função do tempo e da criação de novas formas de brincar.

2.2.1 Atividade 1 - Trazer um kit com diversas caixas de diferentes tamanhos.

Dinâmica: Exploração livre.

Mediações:

- Desenvolver uma prática reflexiva que articula ação, percepção, sensibilidade e a imaginação.
- Explorar e manusear diferentes materiais, oportunizando o desenvolvimento das capacidades imaginárias e criativas.

Processo de realização:





As caixas foram colocadas em um espaço amplo onde as crianças tiveram a oportunidade de explorá-las sem nenhuma intervenção. Elas criaram casas, carros, computadores e até bonecos com as diferentes caixas. Foi um momento lúdico, no qual elas desenvolveram a imaginação para criar diferentes formas de brincar com objetos comuns.

2.2.2 Atividade 2 – Criar uma roda de conversa para discutir a atividade 1 junto com as crianças. Intervir na fala das crianças, instigando, perguntando e criando hipóteses.

Dinâmica: Roda de Conversa

Mediações:

- Quais ideias vocês tiveram? Alguém teve uma ideia parecida? Porque tiveram essa ideia?

- Como vocês cuidaram das caixas? Como vocês criaram um brinquedo?
- A caixa pode ter mais alguma utilidade? Que outros materiais podem ser transformados em brinquedo?

Processo de realização: Após a atividade lúdica com as caixas, voltamos para a sala de aula para conversar. Para iniciar a roda de conversa, foi perguntado quais as ideias que as crianças tiveram, e quais brinquedos foram criados. Algumas crianças perceberam, ao longo da conversa, que tiveram as mesmas ideias e outras se lembraram de coisas que poderiam ter feito, mas não fizeram.

Eu fiz um carrinho, mais meu amigo chegou e disse que poderia ser um ônibus, ai juntamos com a caixa da Luiza e virou uma cidade.

As caixas iam mudando e viravam muitas coisas diferentes.

Eu consegui inventar três brinquedos com a mesma caixa; um carro, um boneco e uma caixa.



A discussão foi longa e as crianças ficaram muito animadas com a atividade.

2.2.3 Atividade 3 - Montar uma caixa com brinquedos antigos e uma caixa com brinquedos atuais.

Mediações:

- Contextualização destes brinquedos e proporcionar diversos momentos de interação e exploração.
- Viver brincadeiras e jogos antigos e atuais em diferentes espaços, citando as regras, colocando em evidencia as mudanças e oportunizando o espaço para questionamentos e opiniões.

Processo de realização: Procuramos pela escola brinquedos antigos e brinquedos atuais. Em uma roda de conversa, foi proposto que as crianças pensassem quais desses brinquedos os seus pais utilizavam antigamente e quais são os brinquedos que eles mesmos brincam hoje em dia.

Na lousa, fui anotando as respostas das crianças em uma tabela separada em brinquedos antigos e brinquedos atuais e, em seguida, a partir desta tabela, montamos duas caixas separando os brinquedos atuais e antigos.

Com essas caixas, as crianças exploraram esses brinquedos em diferentes espaços, podendo perceber as diferenças e semelhanças entre eles.

Após a vivência, propus um espaço onde as crianças verbalizaram como foi brincar com esses brinquedos e quais eram os brinquedos que elas já conheciam.

Minha mãe tem esse brinquedo em casa mais já tá estragado.

Eu não gostei desse brinquedo, é muito velho.

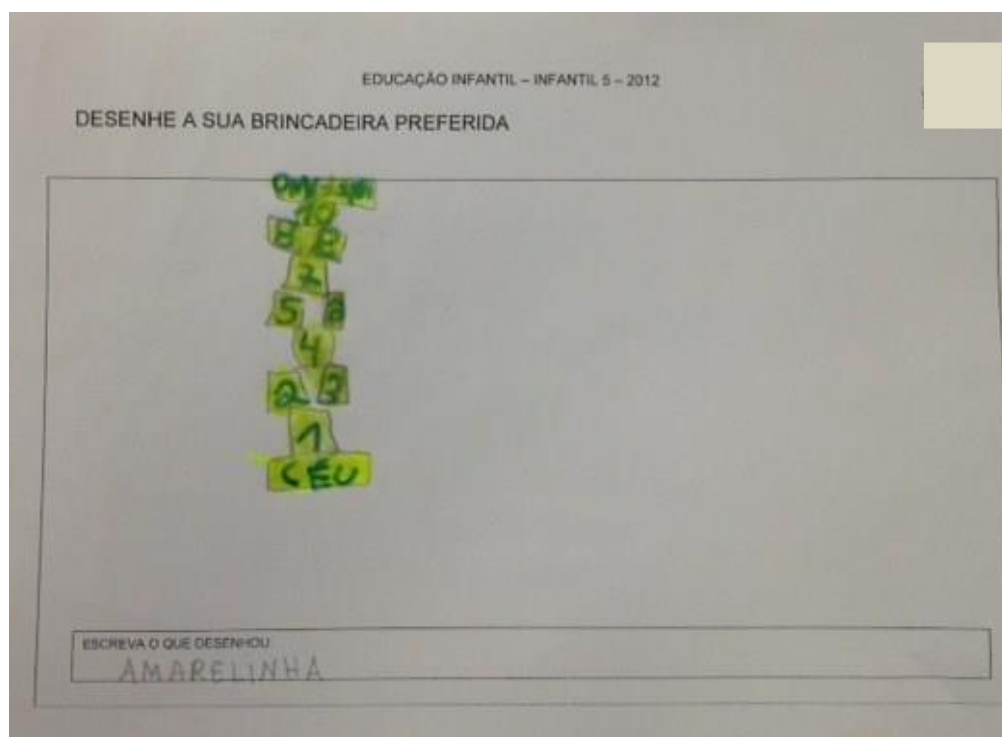
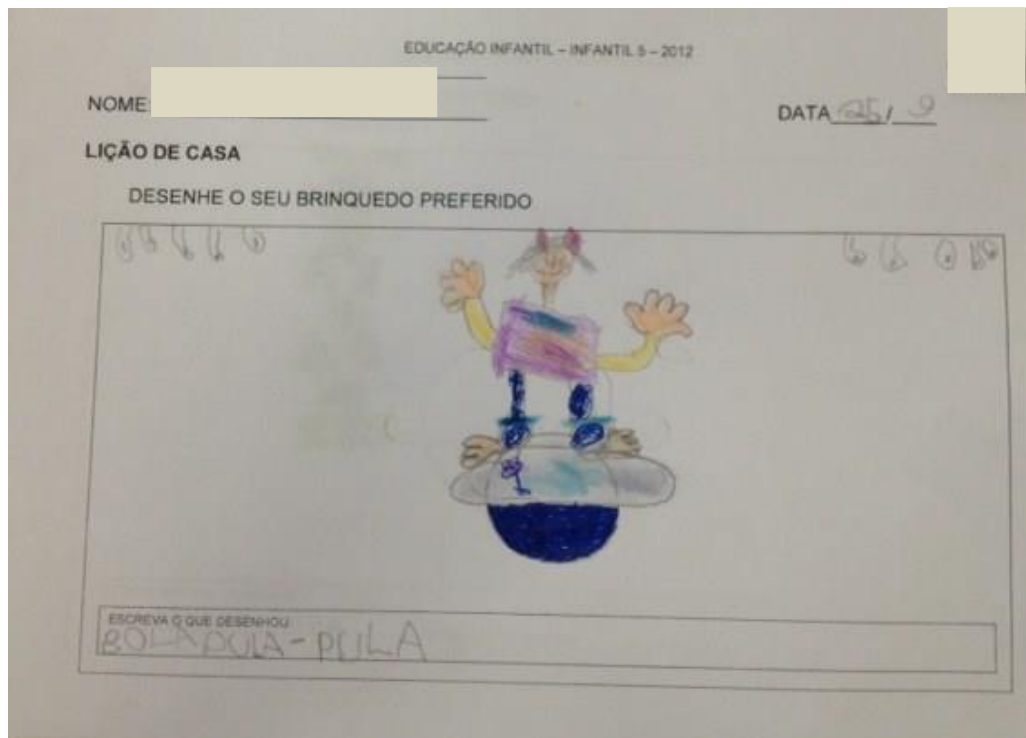
Esse brinquedo é igual o meu, mas o meu é mais novo.

2.2.4 Atividade 4 – Desenhar em um gráfico qual a brincadeira e o brinquedo que a criança mais gosta.

Mediações:

- Em uma roda de conversa, perguntar para cada criança qual a brincadeira ou brinquedo que ela mais gosta e por que.
- Em seguida, explicar a lição de casa, onde cada criança irá desenhar sua resposta.

Processo de realização:



Cada criança desenhou qual é o seu brinquedo e brincadeira preferida no gráfico acima e, com a ajuda dos pais, escreveu no lugar indicado o nome do brinquedo ou brincadeira que desenhou. Algumas crianças se confundiram para distinguir as diferenças entre brinquedo e brincadeira. Por exemplo, uma das crianças desenhou futebol em ambos os espaços.

2.2.5 Atividade 5 – Fazer uma roda de apreciação, onde a criança mostre o que desenhou e conte sobre sua brincadeira e brinquedo preferidos.

Mediações:

- Conversar e compartilhar com as crianças os desenhos e por que foram escolhidas essas brincadeiras, mostrando as diferentes brincadeiras que cada criança prefere.

Processo de realização:

Cada criança teve a oportunidade de mostrar quais eram suas brincadeiras e brinquedos preferidos, podendo explicar quais eram as regras das brincadeiras e como eram utilizados os brinquedos.

A maioria dos meninos escolheu futebol, como brincadeira preferida, e a maioria das meninas escolheu boneca, como brinquedo preferido. O jogo de computador também foi bastante citado pelas crianças que se animavam e contavam quem eram os personagens e como se jogava cada jogo.

2.2.6 Atividade 6 – Conversa sobre o artista Ernesto Neto.

Mediações:

- Conversar em roda sobre Ernesto Neto, falando um pouco sobre sua vida e mostrando algumas de suas obras, inclusive as que serão trabalhadas em sala, pedindo aos alunos que falem um pouco sobre sua percepção de cada uma delas, após observá-las.

Processo de realização: Após apresentar algumas obras do artista, as crianças começaram a discutir o que as obras tinham em comum e o que elas entendiam de cada obra.

A maioria das crianças achou que as obras eram muito confusas, com coisas caindo que, segundo eles, pareciam gotas de águas, pedras enroladas em meia. Algumas crianças notaram que, na maioria das obras, era possível “entrar dentro” e algumas “pareciam iglus”.

Todas as crianças concordaram que as obras se parecem com teias de aranhas e “devem ser difíceis de montar”.

2.2.7 Atividade 7 – Trabalho sobre a obra do artista

Após conhecer algumas obras do artista e discutir quais as suas principais características, os alunos, em conjunto, decidiram quais foram os materiais que o artista utilizou e, a partir disso, usaram os mesmos materiais para fazer uma releitura de uma das obras analisadas, podendo usar todo o espaço da sala de artes. Em seguida, fizeram a apreciação do trabalho produzido comparando com a obra real do artista.

Processo de realização:

A obra que as crianças decidiram representar foi “As naves”, de Ernesto Neto.



As crianças decidiram que o artista havia usado “grandes fios com coisas penduras nas pontas”. Para a representação, eles procuraram materiais que se pareciam com os usados pelo artista e decidiram que, nas pontas dos fios, eles colocariam sucatas e que os fios deveriam ser coloridos.

O trabalho foi bem lúdico e todas as crianças tiveram a oportunidade de participar e montar um pedaço da obra da maneira que quisesse.



Foi um momento no qual as crianças tiveram que decidir juntas como chegar ao objetivo final e ter paciência para montar em conjunto um trabalho de grande porte.

2.2.8 Atividade 8 – Criação de diversos brinquedos antigos e atuais

A proposta dessa atividade é a criação de brinquedos, semelhantes aos antigos e aos atuais, para que sejam introduzidos na instalação baseada no artista Ernesto Neto e que possam ser manipulados por outras pessoas.

Entre várias possibilidades, devem ser criados brinquedos como: avião e barco de papel, pega vareta (com uma embalagem criativa), boneca de papel seguindo um padrão, fone sem fio (fone de lata), sapato de lata, sete marias, entre outros.

Processo de realização: Após uma discussão com as crianças, ficou decidido em conjunto que o brinquedo criado por este grupo de crianças seria o pé de lata.



Cada criança pintou e decorou seu par de latas e, em seguida, montou da sua maneira o brinquedo. Os pés de lata ficaram expostos na exposição, onde foram manipulados por todos que ali passavam.

2.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE A REALIZAÇÃO DO PROJETO

O projeto foi muito bem estruturado e desenvolvido dentro da escola. Houve uma grande participação de todos os alunos, professores e funcionários, tornando a exibição final um grande sucesso.

As crianças ficaram bastante impressionadas, ao verem seus trabalhos expostos e seus familiares podendo interagir dentro das instalações.

O Subtema 5, que acompanhei, teve um desenvolvimento bastante proveitoso por parte das crianças, que foram capazes de aproveitar plenamente todas as atividades propostas, chegando ao objetivo final com total conhecimento de todas as etapas do trabalho desenvolvido.

Não foi um projeto onde somente os professores atuaram. As crianças tiveram grande participação, o que proporcionou um aprendizado muito maior, possibilitando a intervenção da criança junto ao adulto.

O projeto trouxe principalmente o lado lúdico do trabalho do aluno, que foi capaz de viajar pelo tempo e conhecer as diferentes formas do brincar em situações e com recursos variados, trabalhando tanto as questões cognitivas, como as relativas ao imaginário.

CAPÍTULO 3

O MUNDO DA BRINCADEIRA TECNOLÓGICA

INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje, crianças com um pouco mais de um ano de idade já são apresentadas a *tablets* que possuem aplicativos que informam quais sons fazem os diversos tipos de animais e as diferenças entre um automóvel e um caminhão. Trata-se de garantir que crianças ganhem intimidade com o universo digital antes mesmo de falar.

O caso mais comum e evidente da invasão tecnológica do século XXI é expresso na quantidade de escolas de classe média alta que aderiram, só neste ano, ao uso dos *tablets* em sala de aula.

Algumas destas escolas cobram o equipamento como material obrigatório, semelhante a um livro didático; outras, possuem um laboratório móvel, onde acontecem aulas das diversas disciplinas. Independente de como ele aparece dentro da escola, ele pode se tornar um aliado dos educadores para quebrar a passividade das velhas aulas expositivas.

Esses computadores possuem programas para trabalhar desde desenhos básicos, para a criança aprender as diversas cores, jogos para ela ganhar intimidade com as letras do alfabeto, até complicados exercícios de matemática.

A tecnologia pode ser usada de diferentes formas na sociedade. Chegamos a um ponto em que não precisamos mais ensinar aos jovens a usar tecnologia, pois essa nova geração já a domina desde muito cedo.

O que falta aprendermos é cuidar desses recursos tecnológicos para evitar que se tornem um problema na vida das crianças. É preciso criar uma relação de

equilíbrio, tanto dentro de casa como nas horas livres, o que parece essencial para garantir um bom relacionamento com o mundo tecnológico e virtual.

3.1 CRIANÇAS NATIVAS DIGITAIS

As crianças, hoje, estão expostas a todo o momento a mini-telhas que as transportam para um mundo imaginário de onde não querem mais sair. Seja para o aprendizado ou para simples distração, essas telhas subtraem os momentos de interação e criação das crianças, as reforçando, cada vez mais, suas características de crianças nativas digitais.

Essa expressão foi criada por Marc Prensky, em 2001, no seu já clássico artigo “Digital Natives, Digital Immigrants”, no qual retrata o perfil tecnológico de crianças e jovens do mundo todo, em uma tentativa de ajudar a compreender melhor esta “nova” geração nascida na década de noventa do século XX, em que a tecnologia é realidade em nossas vidas e, em especial, em nossas escolas.

Para Prensky (2001), são considerados nativos digitais, aqueles que já nasceram em um universo digital, em contato com a Internet, computador e o mundo tecnológico. São jovens e crianças que “falam” com naturalidade e sem “sotaque”, o idioma digital desses recursos eletrônicos, como se essa fosse a língua materna deles. Encaram, com facilidade, as frequentes mudanças e novidades do mundo tecnológico e se adaptam a essa realidade inconstante com a mesma rapidez com que ela se transforma. Vale ressaltar que essa adaptação dos nativos ocorre sem medos, sem receios e sem traumas.

Os Nativos Digitais possuem tantas características, quantas suas inúmeras habilidades. Ao adotarem o mundo digital como parte integrante e dominante de sua vida cotidiana, conseguem realizar várias tarefas simultaneamente, como assistir a vídeos, fazer *download* de músicas, teclar com os amigos em salas de bate-papo, enviar e receber arquivos diversos e ainda realizar a pesquisa que a professora pediu. Como consequência, estão acostumados a receber informações em um fluxo alucinante, tem extrema familiaridade com imagens, símbolos e códigos e sua linha de pensamento e de raciocínio assemelha-se à forma

rizomática de leitura dos hipertextos, nada linear, e conduzida pela aleatoriedade aparente dos cliques.

São crianças que cresceram com o desenvolvimento da tecnologia, que já nasceram sabendo como usar o computador e que vivem em um mundo à parte do resto da sociedade, uma realidade *on-line* com tecnologia digital, que pode ser (re) construída, de outras maneiras, diferentes do real.

Segundo Prensky (2001) os “nativos digitais” são pessoas capazes de executar várias tarefas simultaneamente, tendo acesso a uma série de novas tecnologias, demonstrando confiança nas suas competências para utiliza-las, recorrendo à Internet como primeiro porto de escala para obter informação e utilizando-a para fins educacionais, assim como para outras atividades.

É preciso considerar a necessidade que essas crianças manifestam de viver em contato com essa tecnologia, nos dias atuais. Entretanto, não é possível esquecer que essa relação deve ser equilibrada e, se possível, adiada. Não podemos nos enganar e acreditar que as crianças deveriam se desconectar do mundo virtual, mas podemos nos educar para que o faz de conta não seja esquecido.

Esse processo pode ocorrer de forma análoga à relação que certas mães mantêm entre seus filhos e os doces, as comidas industrializadas e os refrigerantes. Em excesso, podem fazer mal à saúde e se tornar um hábito, mas que criança não gosta de se lambuzar com um bom chocolate e um refrigerante, na festa de aniversário de um amiguinho da escola? Nesses casos, pode ser mais fácil adiar o acesso das crianças aos doces, do que limitá-los depois do início do consumo. E parece possível pensar que isso também vale para o consumo das tecnologias digitais.

3.2 JOGOS DIGITAIS

Atualmente, as crianças se engajam em brincadeiras que sequer existiam há 20 anos. O desenvolvimento da tecnologia não apenas causou impacto nos

brinquedos tradicionais, mas também tem determinado a existência de um novo mundo de aventuras virtuais.

A tecnologia, não só modificou a brincadeira nas horas de lazer, como também tomou conta das salas de aula. Seja na educação infantil, no ensino fundamental ou no ensino médio, as crianças da sociedade atual estão cada vez mais inseridas no universo virtual e tem transformado todos os ambientes que habitam.

O desenvolvimento contínuo do mundo virtual está mudando, de forma crescente, a natureza da brincadeira e do lazer, para os seres humanos enquanto espécie, tanto para crianças quanto para os adultos.

Os jogos digitais possuem características bastante peculiares, mas não fogem do contorno desenhado por Huizinga (2001, apud MATTAR, 2010, p. XVI). Para ele, os jogos representam uma atividade sem imposições, livre, voluntária e prazerosa; são um mundo imaginário, sendo capazes de absorver inteiramente o jogador e, além disso, criam momentos e situações de ordem provenientes da aplicação de suas regras.

É isso o que as crianças buscam, momentos livres onde a imaginação se mistura com a tecnologia, e eles são capazes de criar mundos governados por eles próprios, que possuem regras, limites, personagens, tarefas. É a transformação do mundo em que eles gostariam de viver, para um mundo onde eles podem se conectar e virtualmente viver. Dessa característica, podem advir também os malefícios dos jogos digitais que, muitas vezes, são transformados em refúgios para aquelas crianças que não são bem sucedidas no mundo real.

O mundo dos jogos digitais é um mundo à parte; onde tudo é possível e as regras são estabelecidas por quem o cria. Oferecem um momento onde a criança se desliga do mundo real e se transporta para dentro do computador, televisão, *minigame* e lá se satisfaz.

Diante dessas características dos jogos digitais, será preciso conhecê-los bem para aproveitar as oportunidades educativas que podem oferecer. Eles podem representar momentos de lazer e entretenimento para as crianças e

adolescentes, desde que não sejam considerados como únicas oportunidades de atividade lúdica. Em fases de crescimento, as crianças precisam de atividades ao ar livre e de espaços e oportunidades para correr, jogar, pular, como manifestações de seu desenvolvimento motor.

Por outro lado, nos espaços e atividades escolares, é preciso considerar a aprendizagem como um processo de construção, onde os alunos devem ser os protagonistas de uma edificação colaborativa do conhecimento, mediada pelos professores e pelos recursos tecnológicos. O foco da aprendizagem não deve estar somente nas disciplinas curriculares, na forma de conteúdos conceituais. Ele deve compreender a aprendizagem das habilidades exigidas pelo mundo digital, globalizado e competitivo, em que vivemos, como conteúdos procedimentais e atitudinais, disponíveis para formar cidadãos críticos, e não apenas “alunos pré-moldados”.

É preciso dar ênfase à aprendizagem que acontece, na maioria das vezes, fora do ambiente escolar, através da estimulação mental e emocional proporcionada pelos jogos digitais, com demonstrações de que eles podem se tornar aliados da escola e com sugestões para que isto aconteça de forma efetiva, na prática pedagógica.

Hoje, já é possível deixar de lado a visão estereotipada de que os jogos digitais fazem mal à educação das crianças, e que jogando eles se tornarão adultos bitolados, sem nenhum laço afetivo com o resto da sociedade. É preciso identificar o espaço das novas tecnologias nos processos educativos e aprender a incluí-las no trabalho pedagógico com as disciplinas curriculares propostas pelos padrões escolares e sociais.

É necessária uma adaptação curricular onde, apesar de os professores continuarem a desempenhar o seu papel principal de orientadores nos processos de conhecimento, eles se tornem flexíveis para trabalhar com alunos nativos digitais, fluentes em uso de diferentes tecnologias, nem sempre tão acessíveis aos professores, e que juntos construam um processo colaborativo de conhecimento.

3.3 MALEFÍCIOS E BENEFÍCIOS

Tablets e *Smartphones* viram brinquedos nas mãos das crianças que, muitas vezes, navegam até melhor do que seus pais e transformam essas engenhocas em seus brinquedos favoritos.

Existem crianças que ainda precisam da ajuda dos pais para a realização de algumas tarefas, como ler, escrever e até mesmo amarrar os sapatos, porém a situação é muito diferente quando eles entram em contato com as novas tecnologias. Com muita naturalidade, eles exploram, brincam, descobrem e até criam um outro mundo, sem precisar de nenhum auxílio de qualquer pessoa, seja adulto ou criança.

Esta situação mostra um lado positivo da presença dos recursos tecnológicos; as crianças estão se tornando mais independentes, capazes de descobrir um mundo alternativo, sem precisar de ajuda dos mais velhos ou de grandes movimentos e desgaste físico.

A preocupação com a segurança e a falta de companhia tem sido constantes problemas enfrentados pelos pais, que permitem que seus filhos passem muitas horas em frente de um computador. A extensa jornada de trabalho desses pais, muitas vezes, restringe o tempo de lazer das crianças que ainda precisam de alguém que as leve ao parque para correr ou andar de bicicleta.

Atualmente, não é comum ver famílias com grande número de filhos, o que também prejudica as crianças na atividade do brincar. É muito mais divertido jogar bola com dois ou três irmãos do que sozinho, mas quando não há ninguém para brincar é muito interessante ligar o computador e jogar com um time completo.

Esta mudança comportamental, provocada pela afinidade entre crianças e brinquedos eletrônicos, ainda é muito recente e divide as opiniões de médicos e especialistas, quando se considera os benefícios ou malefícios dessa situação.

Há os que consideram a interação benéfica para o desenvolvimento infantil e os que identificam no uso exagerado dos aparelhos eletrônicos um claro sinal de falta de paciência dos pais para entreter seus filhos. A grande dificuldade é

não deixar que os eletrônicos substituam as relações sociais e as atividades físicas.

Uma situação muito comum é encontrar pais que aprendem com seus filhos a se aproximar dessas tecnologias e não o inverso. Essa situação ocorre em função da própria constituição do cérebro infantil. Uma matéria publicada na revista VEJA SÃO PAULO explica que, até por volta dos 5 anos, a criança ainda não amadureceu completamente uma parte do cérebro responsável por inibir certos comportamentos e dificultar o aprendizado de coisas novas. Essa área cerebral, chamada de lobo frontal, está ligada à dificuldade dos adultos em aprender a lidar, de maneira diferente, com aquilo a que já estavam acostumados.

Segundo Letícia Azevedo Soster, neuropediatra do Instituto da Criança do Hospital das Clínicas, outra razão provável considera que, nos adultos, as sinapses, que são vias de comunicação entre os neurônios, já foram repetidas tantas vezes que é como se o cérebro ficasse treinado a sempre pensar da mesma forma. E esse processo pode explicar os motivos da dificuldade enfrentada pelos adultos, a geração analógica, em raciocinar nos termos e na velocidade exigidos pela era digital.

No caso das crianças nascidas neste século, ocorre um processo diferente, afirma Letícia. Estimuladas pelo convívio com as modernas ferramentas tecnológicas, a mente dos jovens tende a desenvolver uma variedade maior de sinapses, transformando aquele caminho simples dos adultos em uma autoestrada com várias pistas e ramificações, o que contribui para o seu desenvolvimento cognitivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo com tantas opções tecnológicas, disponíveis no mercado, ainda considero espantoso e maravilhoso que, quando tem oportunidade, as crianças se voltem instintivamente para o faz de conta, como um meio rico e satisfatório de trabalhar os desafios que enfrentam.

No mundo todo, hoje, milhões de crianças estão crescendo privadas da possibilidade de brincar no quintal ou em outros espaços, como consequência da vida contemporânea e das novas formas de organização social. Ao lado disso, a grande invasão tecnológica determina o surgimento de uma sociedade cada vez mais destituída de alegria, de criatividade, de pensamento crítico e inovador, de respeito à individualidade e de sentido: coisas que fazem valer a pena ser humano.

Por outro lado, é fato suficientemente comprovado que a motricidade humana também se desenvolve por meio da manipulação de objetos de diferentes formas, cores, volumes, pesos e texturas. Ao alterar sua colocação postural, conforme lida com esses objetos, variando as superfícies de contato com eles, a criança trabalha diversos segmentos corporais com contrações musculares de diversas intensidades. Nesse esforço, ela se desenvolve física e intelectualmente. (OLIVEIRA, 2002).

Ao brincar, percorrendo os caminhos do faz de conta, as crianças se desenvolvem, absorvem oxigênio, realizam diferentes funções orgânicas, crescem, deslocam-se no espaço, experimentam sua força, manifestam a capacidade de mostrar como a dimensão corporal se integra ao desenvolvimento mental do ser humano.

Brincando no universo tecnológico, as crianças desenvolvem a rapidez no raciocínio, estimulam sua capacidade neurológica, descobrem, exploram o mundo

inteiro e constroem o conhecimento, ao transformar as informações e produzir novas ideias.

Assim, é preciso compreender que a brincadeira hoje não se faz atraente aos olhos de uma criança sem a presença do componente tecnológico e o contrário também pode ser afirmado. Portanto, vivemos em uma situação onde é necessário encontrar um ponto de equilíbrio que forneça às nossas crianças diversas oportunidades para se desenvolver brincando com o faz de conta em contextos de tecnologia.

REFERÊNCIAS

BARROS, Mariana. Diversão na ponta dos dedinhos. **Revista Veja**, São Paulo: Outubro, ano 45, nº 41, p. 34 – 44, out. 2012.

BROCK, Avril; DODDS, Sylvia; JARVIS, Pam; OLUSOGA, Yinka. **Brincar – Aprendizagem para a vida**. Porto Alegre: Editora Penso, 2011.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **Cócegas, cambalhotas e esconderijos: construindo cultura e criando vínculos**. São Paulo: Articulação Universidade Escola, 2010.

CARNIELLO, Luciana Barbosa; GRATÃO, Bárbara Alcântara; MORAES, Moema Gomes. **A relação entre os nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem**. Disponível em <http://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Luciana-Barbosa-Carniello&Barbara-Alcantara-Gratao&Moema-Gomes-Moraes.pdf>. Acesso em 24/out/2012.

LINN, Susan. **Em defesa do faz de conta**. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2010.

MEIRELLES, Renata. **Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

SALLES, Daniel. O fascínio da escola tecno. **Revista Época**, São Paulo: Outubro, nº 54, p. 50 – 56, out. 2012.