

A CRIANÇA, O BRINCAR E RELAÇÃO COM AS NOVAS TECNOLOGIAS



ROBERTA QUEIROGA LIRA DE NOBREGA

Graduação em Pedagogia pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2004); Especialista em Psicopedagogia pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2006); Coordenadora Pedagógica do CEI Professor Reynaldo de Maria Freitas e Silva.

RESUMO

Este artigo propõe-se a discutir sobre a criança e o brincar e a relação destes com as novas tecnologias, como ocorrem estas relações. Nos dias atuais as tecnologias digitais e suas possibilidades de acesso estão presentes cada vez mais cedo na vida de nossas crianças, interferindo em seu desenvolvimento. Com isto, este artigo apresenta breve reflexão sobre o brincar na cultura digital no contexto infantil frente às tecnologias digitais. O objetivo é discutir a relevância do brincar na infância e a relação das tecnologias digitais em meio ao desenvolvimento da criança. Pretende-se traçar um panorama conceitual sobre o brincar e possíveis adversidades na cultura digital, desenvolvido a partir da pesquisa bibliográfica. Importante descrever as concepções e análises acerca do brincar, enfatizando a mobilização dos saberes, a construção de aprendizagens e a socialização para a cultura digital, de modo a contribuir com a formação integral da criança como um todo. Observa-se que o século XXI passa por inúmeras mudanças, atingindo espaços, tempos e rotinas, diversificando ambientes para o movimento do brincar e das brincadeiras, ou seja, o brincar sofre influências pelas tecnologias, e, desse modo, torna-se relevante discutir e refletir se tais transformações decorrentes da evolução tecnológica são oportunas para o contexto da infância.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Criança; Infância; Tecnologias Digitais.

INTRODUÇÃO

Quando nasce a criança logo está exposta as mais variadas formas de comunicação, principalmente no que se refere às tecnologias digitais. Nesta atual sociedade, os meios de comunicação são inúmeros e com isto existe uma significativa influência na formação cultural infantil. As crianças iniciam um contato e um acesso às tecnologias digitais e suas ferramentas, favorecendo a sociali-

zação por mais distante que nos encontramos. Intenciona-se com este artigo, discutir a relevância do brincar na infância, e a relação das tecnologias digitais em meio ao ensino e a aprendizagem. O tema surge com a necessidade de (re)construir conhecimentos sobre a importância do uso consciente das tecnologias digitais na infância, e sua relação com o brincar, já que a vivência na sociedade atual da maioria das crianças está exposta e inserida no contexto da evolução tecnológica. Com isso, visa ampliar as aprendizagens sobre as possibilidades de condução e mediação destas novas tecnologias, bem como os benefícios que a inclusão digital propicia à infância, ou seja, enfatizando o brincar e suas diversas formas de linguagens. Lopes (2006) relata que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (Lopes, 2006, p. 118).

Compreende-se que o ato de brincar é considerado um meio para a convivência social, a experimentação de regras e limites, sentimentos e possibilidades de resolução de conflitos. Atualmente, o brincar está atrelado a outros sentidos, os momentos físicos são mais restritos, dando espaço as interações da cultura digital, por meio das ferramentas digitais, em que os pequenos passam a brincar sozinhos e afastados, interagindo por meio dos meios digitais. O brincar, portanto, assume papel significativo logo nos primeiros dias de vida do ser humano, as crianças aprendem por meio do lúdico e da observação do meio em que se encontra. Ele está diretamente relacionado a ludicidade, através de momentos de faz de conta, curiosidade e exploração de diversos espaços, oportunizando assim o desenvolvimento da criança de forma dinâmica e plural. Precisamos também compreender as diferentes e diversas linguagens das crianças, pois é deste modo que se expressam e percebem o mundo ao seu redor. Faz-se necessário um repensar sobre a ação e influência das tecnologias na infância, em torno das possibilidades e limites, bem como as mudanças de relações e interações entre os seres humanos, o que pode resultar no desenvolvimento da criança.

O BRINCAR / CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA

Atualmente é muito comum ouvimos que “as crianças de hoje não brincam mais como antigamente” e com isso esta frase carrega a ideia de que o mundo da infância está muito diferente do que foi há décadas. Observamos que o mundo mudou, e conseqüentemente os diversos cenários da infância também mudaram inevitavelmente as práticas culturais infantis também se modificaram, mas o olhar da educação à criança nem sempre acompanha tais mudanças. Segundo Fantin (2006):

Nesse permanente movimento de continuidades e rupturas, temos que lidar com a contradição presente nas coisas que permanecem e naquelas que se transformam. Nesse sentido, pensar as questões atuais da educação [...] significa atualizar os desafios que a contemporaneidade traz, mas também recuperar certas práticas que a tradição ensina. (FANTIN, 2006b, p. 10).

Para compreendermos melhor é necessário enfatizar que a educação enfrenta grandes desafios neste assunto, falar sobre as mudanças e atualizações nos modos que tratamos as práticas educativas. Percebe-se que os profissionais que trabalham com criança observam que muitos brin-

quedos tradicionais continuam a fazer do repertório lúdico cultural infantil. “Seja porque, para algumas crianças, eles são mais belos e duradouros, porque pertencem a uma cultura popular, porque são ricos de significados, porque passam como herança cultural, porque são para ‘brincantes’ e não para ‘olhantes’.” (FANTIN, 2006b, p. 21). Assim nos lembra Abramovich (1983, p. 148), se alguns brinquedos têm uma importância que atravessa os séculos, é porque estão solicitando algo além do passageiro e/ou porque lidam com questões profundas da condição humana. Importante notar o quanto a magia do brinquedo nos encanta, sensibiliza, surpreende, e podemos utilizar isto como grande potencial nas propostas educativas para nossas crianças.

Pensar nas crianças e suas brincadeiras hoje, num mundo cada vez mais influenciado e protagonizado pela mídia, é sempre um desafio e percebe-se que ainda nos deparamos com brincadeiras antigas que permanecem no repertório lúdico infantil junto com as brincadeiras mais atuais, que surgem a partir desse novo contexto. Nas atividades humanas e sociais, o brincar se constrói na interação com o contexto histórico, que é contínuo e este tem sido transformado pela ação humana, pelas produções culturais e tecnológicas.

Quando pensamos no brinquedo, este já nos remete a pensar na criança, e com isto revelam pistas sobre a infância. Ao considerarmos os brinquedos como objetos culturais e históricos, também estamos fazendo referências às crianças, aos seus diferentes modos de viver a infância.

Com isso reconhecemos a importância de observar as preferências lúdicas de nossas crianças e do que elas brincam hoje. O transitar pelos diversos objetos, espaços, ambientes, práticas e mediações durante as brincadeiras auxilia reconhecemos as diferentes linguagens e as diferentes expressões das crianças durante o ato de brincar e com isso conseguimos reconhecer as culturas infantis e a cultura do brincar. A presença das tecnologias terá papel dentro destes aspectos do brincar, é possível identificar nos diversos discursos que observamos nas diferenças no brincar entre as gerações. O brincar contemporâneo ganha sempre outras configurações, pois “[...] quanto mais à industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só as crianças, mas também aos pais.” (BENJAMIN, 1984, p. 68).

Com isso podemos realizar reflexões a cerca da concepção da infância, pois com estas mudanças, as concepções também vêm sofrendo alterações até chegar ao que se representa atualmente. Nesse percurso, atualmente a criança é reconhecida como indivíduo de direitos e de deveres, saindo do anonimato, ou seja, a infância no passado era considerada um período da vida do ser humano sem relevância para a sociedade, sendo identificada como um adulto em miniatura. O brincar manifesta-se posteriormente à consciência e ao entendimento do termo infância, apresentando-se como uma forma lúdica de representar vivências da sociedade em sua organização, a partir de atividades recreativas que utilizam a dinamicidade e a imaginação para apoderar-se dos papéis sociais existentes. Com isso, o ato de brincar representa muita importância para reconhecemos a concepção de infância e esta representação emerge das observações das crianças, levando-os a desenvolver papéis fundamentais de como viver em sociedade, por meio de limites e possibilidades desencadeiam as mais diversas competências, propiciando o desenvolvimento integral do sujeito por meio do brincar. Brincar é muito valoroso para o desenvolvimento do ser. Kaercher (2001) destaca que: Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e

mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (Kaercher, 2001, p.116) A interação social da criança na atualidade não se efetiva somente por momentos de interação e de contato físico, mas amplia-se para ambientes digitais, nos quais as crianças pequenas são convidadas a brincar sozinhas, ou com outras crianças de forma on-line através da internet. Neste viés, o ambiente da criança de interação social a partir do brincar, vem sendo questionado e é necessário refletir e investigar, oferecendo possibilidades de discussões, reflexões e incertezas, a respeito deste tema.

TECNOLOGIAS DIGITAIS

Nossas crianças que têm acesso à tecnologia, desde que nascem, costumam pedir para fazer uso destas tecnologias desde cedo e assim seus corpos falam, seus gestos demonstram interesse em assistir a um vídeo no celular, em navegar na Internet e em mostrar ao adulto o que lhe fascina quando conectadas. As que não têm acesso direto à tecnologia, também desejam e imaginam essas e outras práticas mediadas pelo que a mídia oferece como forma de pertencimento, evidenciando a importância da escola em observar estas relações e analisar as formas em que estas tecnologias são ofertadas.

A escola apoia-se em uma base cultural na qual o objetivo é educar as crianças para serem cidadãos críticos em uma sociedade democrática.

É necessário pensar na formação de sujeitos ativos, críticos e criativos este é o objetivo da escola, assim como a democratização de oportunidades educacionais, de acesso e produção de saber, o que contribui para a redução das desigualdades sociais, diz Fantin (2011, p. 28), tal formação inicia ainda na infância.

As relações que as crianças estabelecem com os outros e com a cultura, expressam suas múltiplas linguagens e suas infinitas possibilidades de aprendizagem. Importante refletir sobre a importância de estimular o desenvolvimento de todas as linguagens das crianças, com a oferta de ampliar seu repertório lúdico, cultural e propiciar o contato com os diferentes materiais tecnológicos, este é o papel da mediação escolar e de uma educação que prioriza a qualidade e que assegura os direitos da infância. Nota-se que as crianças também são telespectadoras, internautas, elas possuem um repertório e uma cultura de imagem diferente e possuem outras formas de interação em relação às crianças no passado, como diz Fantin (2006a). E estas questões precisam ser discutidas nos espaços da educação.

Malaguzzi (1999, p. 79), que aborda o trabalho com as múltiplas linguagens das crianças, considera as Linguagens, Ciências e Artes articuladas entre si, e destaca as mensagens, formas e mídias como campo importante de experiência educativa. Em seu livro *Cem Linguagens da Criança*, o autor diz que a escola e a cultura separaram os mundos de descobrir e inventar da criança e lhe

roubaram noventa e nove linguagens, mas as crianças resistem e dizem que “as cem existem”. Com esta analogia, podemos dizer que se os materiais tecnológicos e a escola em alguns momentos não “caminham juntos” e a mídia é vista como algo que não deveria ser trabalhado na escola e com isto é necessário pensar e refletir, pois, podemos correr o risco de continuar a separar os mundos da criança e a negar suas múltiplas linguagens.

Na escola ao planejar, organizar e ampliar o espaço das crianças, o professor proporciona para a criança as diferentes maneiras de aprenderem oferecendo possibilidades de criação, participação, interação e aprimoramento de seus pensamentos e linguagens. O professor com isso poderá fomentar o acesso aos ateliês, propor projetos a partir do currículo, da curiosidade e interesses das crianças.

Nesse processo, segundo Gandini et al. (2012), a partir das relações com os materiais a criança constrói e elabora significados, revelando o que conheceu, aprendeu e o que pensa. Propostas que possibilitam a expressão e o compartilhamento que compreendam também os materiais tecnológicos, uma vez que “[...] observar os interesses das crianças, como elas exploram e usam o computador, individualmente, entre pares ou com adultos pode ser uma chave importante para a educação entender a infância e como ela está conectada com as ideias adultas.” (MANTOVANI, FERRI, 2008, p. 127).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente é necessário falar sobre a importância das tecnologias no sentido de problematizar as formas de consumo midiático infantil e as possibilidades de mediação destas nas possibilidades do brincar de nossas crianças. Amplia-se a reflexão a respeito das tecnologias no contexto da Educação Infantil enfatizando a importância das múltiplas linguagens, das possibilidades de expressão e das brincadeiras com as tecnologias e suas mediações nos espaços das crianças ao lado de outras brincadeiras na natureza. Destacam-se desafios que emergem ao considerar a tecnologia como brinquedo.

Também é necessário refletir sobre a proposta pedagógica que envolve a Educação Infantil, pois esta deve considerar o uso das tecnologias ao lado da oferta de tantos outros materiais que possibilitam a diversidade de experiências, os registros e compartilhamentos de modo a contribuir com o desenvolvimento das múltiplas linguagens.

Compreender que é necessário incluir certos materiais tecnológicos (laptop, tablete, celular, máquina digital) como brinquedos e ambientes para que as crianças não excluam a importância de outros brinquedos tradicionais nem das mediações adultas. Pelo contrário, eles podem representar a possibilidade de ampliar e ressignificar certas práticas culturais de outros tempos de modo a atualizá-las em suas brincadeiras na complexidade do cenário atual.

Com isso, é importante incluir no planejamento e prever um tempo para preparar o ambiente e os recursos com antecedência para ampliar os repertórios e jogos que estão distantes de seus cotidianos. É necessário que o professor realize reflexões sobre a relação da criança com a tecnologia

e prepare mediações a partir do contexto que o grupo apresenta.

Esse caminho tem um longo percurso pela frente no que diz respeito aos usos das tecnologias pelas crianças, principalmente na Educação Infantil. Se nossas crianças consomem, interagem e aprendem com as tecnologias na cultura digital, os espaços da Educação Infantil podem se tornar importantes possibilidades de mediação crítica nas mais diferentes condições da infância contemporânea para que essas práticas de brincar/jogar com a tecnologias estejam ao lado de outras brincadeiras na natureza. Nesse cenário, é importante, pesquisar, estudar e nos aproximar de uma compreensão contemporânea da infância, não podemos renunciar a tal discussão.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. **O estranho mundo que se mostra às crianças**. 6. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1983

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus Editorial, 1984.

EDWARDS, C.; GANDINI, L.; FORMAN, G. **As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FANTIN, M. 2015 **Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas**. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Colômbia, v. 13, jan./jun. 2015. Disponível em: http://revistalatinamericanaumanizales.cinde.org.co/?page_id=4252. Acesso em: 24 mar. 2023.

_____. **As crianças e o repertório lúdico contemporâneo: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos**. Revista Espaço Pedagógico, Passo Fundo: UPF, v. 13, n. 2, p. 9–24, jul./dez. 2006a.

_____. **Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos**. Olhar de professor, Ponta Grossa: UEPG, v. 114, n. 1, p. 27–40, 2011. Disponível em: <http://www.revistas2.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/3483/2501>. Acesso em: 24 mar. 2023.

_____. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil- -Itália.** Florianópolis: Cidade Futura, 2006b.

_____. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil.** Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

KAERCHER, Gládis; CRAIDY Carmem. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Art-med Editora: 2001.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento.** Curitiba, PR: FAEL, 2006.

SEVERINO. Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 23^a edição Revista e Ampliada. São Paulo. Cortez, 2007.