

**INFÂNCIA, TIC E BRINCADEIRAS: UM ESTUDO NA VISÃO DE  
PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS DA GERAÇÃO HOMO  
ZAPPIENS**

**LUCIANA MARIA RINALDINI CANASSA**

**INFÂNCIA, TIC E BRINCADEIRAS: UM ESTUDO NA VISÃO DE  
PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS DA GERAÇÃO HOMO  
ZAPIENS**

**LUCIANA MARIA RINALDINI CANASSA**

Dissertação apresentada à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade do Oeste Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação-área de concentração: Formação e Prática Pedagógica do Profissional Docente.

Orientador:  
Prof. Dr. Adriano Rodrigues Ruiz.

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins exclusivos de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

371.33 Canassa, Luciana Maria Rinaldini  
C213i Infância, TIC e brincadeiras: um estudo na  
visão de profissionais da educação infantil: desafios  
da geração Homo sapiens. / Luciana Maria Rinaldini  
Canassa.-- Presidente Prudente, 2013.  
94 f.: il.

Dissertação (Mestrado em Educação) –  
Universidade do Oeste Paulista – Unoeste:  
Presidente Prudente – SP, 2013.

Bibliografia.

Orientador: Adriano Rodrigues Ruiz

1. Educação infantil. 2. Tecnologia. 3. Ensino.  
4. Professores formação. I. Título.

**LUCIANA MARIA RINALDINI CANASSA**

**INFÂNCIA, TIC E BRINCADEIRAS: UM ESTUDO NA VISÃO DE  
PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS DA GERAÇÃO HOMO  
ZAPIENS**

Dissertação apresentada à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade do Oeste Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação - Área de Concentração: Formação e Prática Pedagógica do Profissional Docente.

Presidente Prudente, 27 de agosto de 2013.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Adriano Rodrigues Ruiz  
Universidade do Oeste Paulista - Unoeste  
Presidente Prudente - SP

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Gilza Maria Zauhy Garms  
Universidade Estadual Paulista - UNESP  
Presidente Prudente - SP

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Raquel Rosan Christino Gitary  
Universidade do Oeste Paulista - Unoeste  
Presidente Prudente - SP

Aos meus pais, Geraldo e Antonia que sempre me  
incentivaram e apoiaram...

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar a Deus, por tudo que concede em minha vida.

Ao professor Dr. Adriano Rodrigues Ruiz, pelo companheirismo, pelas preciosas orientações, segurança e serenidade na elaboração e execução de nosso trabalho.

Ao meu pai, Geraldo Rinaldini, pelo companheirismo, incentivo e apoio na realização desse sonho.

À minha mãe, Antonia Tereza Roversi Rinaldini, pelo incentivo constante.

Ao meu marido, Daniel Cavazzana Canassa, pela compreensão, amor e companheirismo, em particular, pela atenção especial na elaboração desse trabalho.

Às minhas queridas irmãs Claudia Valéria Rinaldini Coirano e Aline Rinaldini, pelo apoio e incentivo permanentes.

À minha sobrinha Izabela de Fátima Rinaldini Coirano, por representar parte do futuro da educação brasileira.

À minha cunhada Milena Cavazzana Canassa, pelo carinho e apoio constantes.

À querida amiga Maria Aparecida Bonfim Petean, pelo apoio, torcida e estímulo.

À querida Irmã Mariana Gramolini por acreditar na realização desse sonho, pelo incentivo, carinho e apoio.

Aos meus queridos colegas de trabalho da E.M. Professora “Geni Leite da Silva”, pela força, apoio e torcida, em especial à Adriana Gomes Martins.

Aos professores e amigos do Programa de Mestrado em Educação da UNOESTE, pelas contribuições no trabalho, em especial à Thaís Rúbia Ferreira.

Às professoras Carmen Lúcia Dias e Gilza Maria Zauhy Garms pela contribuição na elaboração desse trabalho.

À Ina, pela disposição e eficiência que sempre mostrou ao me atender.

À minha amiga de infância, Maraisa Priscila Samuel da Silva, pelo apoio e incentivo.

E a todos que direta ou indiretamente colaboraram de alguma forma para que o objetivo deste trabalho fosse atingido.

## A criança é feita de cem

A criança  
é feita de cem.  
A criança tem  
cem mãos  
cem pensamentos  
cem modos de pensar  
de jogar e de falar.  
Cem, sempre cem  
modos de escutar  
as maravilhas de amar.  
Cem alegrias  
para cantar e compreender.  
Cem mundos  
para descobrir.  
Cem mundos  
para inventar.  
Cem mundos  
para sonhar.  
A criança tem  
cem linguagens  
(e depois cem, cem ,cem)  
mas roubaram-lhe noventa e nove.  
A escola e a cultura  
lhe separaram a cabeça do corpo.  
Dizem-lhe:  
de pensar sem as mãos  
de fazer sem a cabeça  
de escutar e de não falar  
de compreender sem alegrias  
de amar e maravilhar-se  
só na Páscoa e no Natal.  
Dizem-lhe:  
de descobrir o mundo que já existe  
e de cem  
roubaram-lhe noventa e nove.  
Dizem-lhe:  
que o jogo e o trabalho  
a realidade e a fantasia  
a ciência e a imaginação  
o céu e a terra  
a razão e o sonho  
são coisas  
que não estão juntas.

Dizem-lhe:  
que as cem não existem  
A criança diz:  
Ao contrário, as cem existem.

## RESUMO

### **Infância, TIC e brincadeiras: um estudo na visão de profissionais da Educação Infantil: desafios da geração homo sapiens**

A presente dissertação teve como objetivo analisar o papel das brincadeiras e jogos no contexto da Educação Infantil e como ocorre a influência da mídia e multimídia no brincar infantil; Tencionou verificar as ações dos professores e equipe gestora diante das possíveis influências das TIC no comportamento de crianças na faixa etária de 4 a 6 anos, tanto por jogos eletrônicos, como por personagens midiáticos. Considerando a infância da era digital, que brinca, pensa e age em contato direto com as TIC, justificou-se a necessidade dessa pesquisa, baseando-se em Kamii e Moyles sobre as fases do desenvolvimento humano e a importância do brincar para a formação integral infantil. A pesquisa adotou procedimentos de natureza qualitativa e o estudo de caso como delineamento, por ser uma abordagem que pode fundamentar as situações vivenciadas no interior da Instituição de Educação Infantil. Os participantes da pesquisa foram: a diretora e a coordenadora escolar e quatro professores de Educação Infantil da rede da Prefeitura Municipal da Cidade de Birigui - SP. A interpretação dos dados foi desenvolvida por meio da análise de conteúdo. A investigação desenvolvida evidenciou que as TIC fazem parte do cotidiano infantil, já que as crianças participam menos das brincadeiras e jogos tradicionais na escola e se interessam mais pelo manuseio de artefatos eletrônicos como games, celulares, internet e também em assistir TV em casa. Os docentes reconheceram a importância do brincar, no entanto, esse prestígio foi atribuído somente no discurso, pois não observamos a efetiva prática dentro das falas colhidas mediante entrevista. Constatamos que o professor carece de fundamentação teórica sólida para exercer a sua prática pedagógica, por meio de capacitações docente, de modo a prover meios qualitativos de aprendizagem para seus educandos.

Palavras-chave: Infância, brincadeiras, tecnologias de informação e comunicação.

## **ABSTRACT**

### **Children, ICT and games: a study in view of early childhood education professionals: challenges of generating homo sapiens**

This thesis aims to analyze the role of play and games in the context of early childhood education and how does the media influence and media in children's play; to verify the actions of teachers and management team on the possible influence of ICT on the behavior of children aged 4-6 years, both electronic games, such as media characters. Given the infancy of the digital era, sporting, thinking and acting in direct contact with ICT, justified the need for this research, based on Kamii Moyles and on the stages of human development and the importance of play for children's full training. The research adopted procedures and qualitative case study design as for being an approach that can substantiate the situations experienced within the Institution of Child Education. Survey participants were the director and coordinator of school and four teachers Childhood Education network of the Municipality of the City of Birigüi-SP. Data interpretation was developed through content analysis. The survey conducted showed that ICTs are part of everyday life for children, since children participate less of traditional sports and games in school and are more interested in handling electronic devices such as games, phones, internet and also watch TV at home. The teachers recognized the importance of play, however, that reputation was assigned only in discourse, because we did not observe the actual practice within the speeches collected through interviews. We found that the teacher lacks solid theoretical foundation to pursue their practice, through training teachers, in order to provide quality learning resources for their students.

Keywords: Children, games, information and communication technologies.

## LISTA DE SIGLAS

ANVISA	- Agência Nacional de Vigilância Sanitária
ECA	- Estatuto da Criança e do Adolescente
EF	- Ensino Fundamental
EI	- Educação Infantil
IBGE	- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas
RCNEI	- Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil
UNESP	- Universidade Estadual Paulista
UNOESTE	- Universidade do Oeste Paulista
TIC	- Tecnologias de Informação e Comunicação

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	
O PERCURSO DA PESQUISADORA E DA PESQUISA .....	11
2 O BRINCAR INFANTIL.....	17
2.1 Concepções Segundo Kamii e Moyle.....	17
2.2 A Infância Atual. ....	26
2.3 O Desaparecimento da Infância.....	34
3 AS CRIANÇAS E A MÍDIA .....	38
3.1 O Impacto das TIC na Vida das Crianças .....	38
3.1.1 Os nativos digitais .....	45
3.2 A Escola como Espaço de Promoção das Novas Culturas da Infância: Educação sem Paredes .....	47
4 CONSUMISMO INFANTIL- UM TEMA ATUAL E PREOCUPANTE.....	51
5 PERCURSO METODOLÓGICO .....	59
5.1 Metodologia.....	59
5.2 O Universo da Pesquisa.....	60
5.3 Procedimento de Recolha de Dados.....	61
5.4 Tratamento dos Dados.....	62
5.5 Análise dos Dados .....	62
6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS .....	64
6.1 Desenvolvimento Infantil por Meio de Jogos e Brincadeiras .....	65
6.2 As TIC e as Brincadeiras na Sala de Aula.....	69
6.3 Professor, o Mediador de Conhecimentos .....	75
6.4 A Equipe Gestora e as TIC na Área Educacional.....	81
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	86
REFERÊNCIAS.....	89
APÊNDICES.....	92
Apêndice A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido .....	93
Apêndice B – Roteiro Entrevista Semi-estruturada Docentes .....	94
Apêndice C – Roteiro Entrevista Semi-estruturada Especialistas .....	95

## 1 INTRODUÇÃO

### OS CAMINHOS DA PESQUISADORA E DA PESQUISA

*No aeroporto o menino perguntou:  
 - E se o avião tropical num passarinho?  
 O pai ficou torto e não respondeu.  
 O menino perguntou de novo:  
 - E se o avião tropical num passarinho triste?  
 A mãe teve ternuras e pensou:  
 Será que os absurdos não são as maiores virtudes da poesia?  
 Será que os despropósitos não são mais  
 carregados de poesia do que o bom senso?  
 Ao sair do sufoco o pai refletiu:  
 Com certeza, a liberdade e a poesia a gente aprende com as crianças.  
 E ficou sendo. (Manoel de Barros)*

Desde a infância sonhava em ser professora. Era comum, todas as tardes reunir bonecas, ursinhos e outros brinquedos, imaginar que fossem meus alunos e estar dando aulas, imitando as minhas professoras da escola.

Cursei a antiga “pré-escola” e o Ensino Fundamental na escola pública Prof<sup>a</sup> “Lydia Helena Frandsen Sthur”, em Birigui-SP. No Ensino Médio, curvei o CEFAM- Centro de Formação e Aperfeiçoamento ao Magistério- Prof<sup>a</sup>. Arlete José Rodrigues Bonvicino, Araçatuba- SP, em período integral, recebendo mensalmente uma bolsa de estudos no valor de um salário mínimo. Foram quatro anos, nos três primeiros cursávamos as disciplinas correspondentes ao Ensino Médio no período da manhã e à tarde era o Enriquecimento Curricular, onde aprendíamos as disciplinas didático-metodológicas da função docente. No terceiro e quarto anos fazíamos estágios e nos preparávamos para a sala de aula. Foi um curso enriquecedor, porque, em linhas gerais, proporcionou conhecimentos ímpares.

No ano seguinte iniciei a graduação em Letras, na UNIESP- União das Instituições Educacionais do Estado de São Paulo, com licenciatura plena em Língua Portuguesa e Língua Inglesa e suas respectivas Literaturas. Ao mesmo tempo, frequentei o curso de Inglês na escola CCAA de Birigui. Fiz este curso porque sempre apreciei ler e escrever e, naquele momento, pensei que seria a melhor opção para mim.

Iniciei a função docente em uma escola particular de Educação Infantil, no Colégio Rede Sagrado, de Birigui - SP, no qual lecionei por oito anos nessa modalidade de ensino, e tive a oportunidade de vivenciar minha práxis educativa com crianças de 1, 2, 3, 4, 5 e 6 anos.

Ao término da Graduação (2007), senti a necessidade de cursar Pedagogia (UNIP- Universidade Paulista, 2008-2011) e, concomitantemente, cursei Especialização em Educação Infantil na Universidade Estadual Paulista-UNESP (2008-2010), em Presidente Prudente. Tanto a segunda Graduação quanto a Especialização refletiram em mim o sentimento de ser uma professora que faria a diferença, no sentido profissional e humano que o cuidar e o educar da criança pequena pressupõe.

Durante os estudos, por meio de muita leitura e observação do comportamento de meus alunos, notava que, ano a ano, as crianças, na mesma faixa etária, manifestavam comportamentos diferenciados. As crianças com que trabalhei nos primeiros anos de minha docência demonstravam maior tranquilidade, brincavam bastante de faz-de-conta, com ou sem brinquedos e não tinham limites para a imaginação. Nos anos seguintes, as (novas) crianças mostravam-se mais inquietas e revelavam interesse maior por brinquedos eletrônicos como: games, celulares e diversos aparatos modernos, de última geração. Sentia-me em outro planeta quando propunha a eles brincar de amarelinha ou pular corda e observava uma insatisfação geral. No “dia do brinquedo”, o dia em que cada um trazia um brinquedo para brincar por 40 minutos na escola, surgiam bonecas que andavam, falavam, pulavam, *notebooks* de todos os modelos, cores e formas, carrinhos de controle remoto, celulares infantis (de verdade!) etc. Isso começou a me intrigar, então, iniciei a leitura sobre o assunto das crianças estimuladas pela cultura digital e constatee que já existiam pesquisas sobre a temática.

Neste momento iniciei meu curso de Mestrado em Educação na UNOESTE- Universidade do Oeste Paulista- e o meu interesse sempre foi de investigar sobre o desenvolvimento que as brincadeiras e jogos tradicionais promovem na Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental, nos aspectos físico, motor, intelectual e social, analisar a influência das Tecnologias de Informação e Comunicação- TIC na vida das crianças e como os professores lidam com essa realidade.

No fim do ano me demiti desta escola, pois fui convocada para o cargo em um Concurso Público da Prefeitura Municipal de Birigui, de Professor de Educação Infantil, e iniciei o trabalho com crianças de 5 anos de outra realidade financeira, menos favorecida. O que me surpreendeu mais ainda foi o

comportamento deles em relação à tecnologia, semelhante ao das crianças citadas anteriormente. Mesmo sendo de outra realidade financeira, possuíam brinquedos modernos como: celulares, games, entre outros, e manifestavam as mesmas características: crianças de classes favorecidas brincavam menos com brinquedos (tipo: bonecas, jogos tradicionais...) e menos com a imaginação. Isso me surpreendeu e eu fui redirecionando o rumo dos meus estudos afinando para esse assunto que me intrigava e estimulava na busca da descoberta de novos desafios.

Logo, iniciei o processo de reflexão: Por que as crianças brincam menos? Qual o papel dos brinquedos e artefatos eletrônicos em sua vida hoje? Os profissionais da educação estão preparados para lidar com essa criança estimulada pela cultura digital? Devemos ser contra ou aprender a usar a tecnologia a nosso favor para a aprendizagem das crianças? Estes foram os questionamentos/hipóteses iniciais que animaram a pesquisa que teve como objetivo geral: Analisar a influência que exercem as Tecnologias de Informação e Comunicação, TIC, na vida das crianças. E como objetivos específicos:

- \*Analisar possíveis contribuições e limites das TIC no desenvolvimento infantil;

- \*Resgatar as brincadeiras e jogos tradicionais infantis, como promotores do desenvolvimento integral da criança;

- \*Propor caminhos para o uso devido das TIC como instrumento desencadeador da aprendizagem das crianças pequenas.

Foram adotados procedimentos de natureza qualitativa, por ser a abordagem que melhor pode captar o clima vivido no interior da escola voltada à Educação Infantil. Chizzotti (2003, p.221) afirma que “o termo qualitativo implica uma partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível”. Utilizamos como delineamento o estudo de caso, a entrevista para coletar dados e posteriormente, foi realizada a análise de conteúdo.

O estudo foi organizado em sete partes, além da introdução, que é a primeira.

Na segunda seção denominada “O brincar infantil” averiguamos a importância do brincar infantil para o desenvolvimento integral da criança nos

aspectos físico, cognitivo, social e afetivo, usando como referência especialmente as teorias de Kamii (1990, 1991) e Moyles (2006, 2002). Foi investigada a infância atual e refletimos sobre o desaparecimento da infância, segundo o autor Postman (2012).

Na seção terceira, “As crianças e a mídia”, discutimos sobre o impacto das TIC na vida das crianças, a nova geração infantil, ou seja, os nativos digitais e refletimos sobre a escola como espaço de promoção das novas culturas da infância ao considerar as peculiaridades da infância dos dias atuais, seus interesses e desejos.

Posteriormente, na seção quatro, exploramos o tema “consumismo infantil” e o denominamos como “atual e preocupante”, visto que as crianças são bombardeadas dia-a-dia pela publicidade infantil que as encara como uma máquina de fazer dinheiro e busca satisfazer suas expectativas por meio da criação astuta de brinquedos sedutores, com personagens infantis que apreciam (...) e fazem seus pais comprarem.

Na quinta seção, descrevemos o percurso metodológico, abordando metodologia, universo da pesquisa e procedimentos de recolha de dados, assim como o tratamento e análise de dados. A pesquisa consistiu em uma entrevista semiestruturada com educadores de uma escola municipal da cidade de Birigui- SP. Os participantes da pesquisa foram: uma diretora escolar, uma coordenadora pedagógica e quatro professores efetivos da rede Municipal de Educação de Birigui-SP, na Escola Municipal Professora Geni Leite da Silva, que atende crianças da Educação Infantil, na faixa etária de 4 a 5-6 anos e Ensino Fundamental, Ciclo I, do 1° ao 5° ano.

Na seção sexta: “Análise e discussão dos dados” possibilitamos a reflexão dos dados obtidos que foram organizadas em quatro subcategorias de análise 6.1 Desenvolvimento infantil por meio de jogos e brincadeiras; 6.2 As TIC e as brincadeiras na sala de aula; 6.3 Professor, o mediador de conhecimentos; 6.4 A equipe gestora e as TIC na área educacional.

Na sétima e última seção encontram-se as “Considerações finais”, de maneira que buscamos responder o problema da pesquisa, se os objetivos foram ou não alcançados, as contribuições que a investigação trouxe para a professoras e para as escolas de Educação Infantil e o que essa pesquisa significou para nós. Os dados foram obtidos na intenção de confrontar informações para resolver o

problema da pesquisa, e foi concluído que é necessária a atualização da escola como instituição viva de ensino, de diretor, coordenador e especialmente professores para formular aulas interessantes, com a ativa construção do conhecimento por parte dos educandos e, através da práxis do professor, promover meios para que os alunos se desenvolvam de maneira integral e se tornem seres humanos críticos e reflexivos, por meio da incorporação reflexiva das TIC em sala de aula e estímulo dos jogos e brincadeiras tradicionais. Consideramos que os professores necessitam de capacitações ou formação continuada para conhecimento e exploração das TIC, pois percebemos que os mesmos manifestam dificuldade em sua utilização em sala de aula com as crianças.

Os objetivos da pesquisa foram atendidos, pois verificamos a grande influência que as TIC exercem sobre as crianças, ou seja, estão presentes de forma efetiva em suas brincadeiras e jogos, o brincar “se modernizou”. De acordo com o primeiro objetivo específico proposto nesse trabalho, há limites para a utilização das TIC. As crianças brincam com seus jogos tecnológicos em casa e na escola, de maneira supervisionada e intencional pelos professores, mas a brincadeira deve ser a atividade central na Educação Infantil e, em consonância com o segundo objetivo específico, verificamos que há a necessidade dos professores participarem de formações continuadas que lhes deem respaldo para resgatar as brincadeiras e jogos tradicionais em sua prática pedagógica e, de acordo com o terceiro objetivo específico, aperfeiçoar-se na utilização das TIC como instrumento de ensino-aprendizagem com as crianças pequenas.

A proximidade com a realidade da Educação Infantil, com os docentes e a equipe gestora, acarretaram-nos contento em poder compartilhar nossos estudos a favor de outros docentes que se encontram na mesma realidade de conflitos e contribuir, se possível, para a emancipação de saberes relativos a novos olhares sobre a infância.

Também como professora atuante da Educação Infantil e pesquisadora, reconhecer a complexidade dessa modalidade de ensino, que alicerça a Educação Básica. A seguir, as referências e apêndices.

Consideramos o tema da pesquisa “Infância, TIC e brincadeiras: Um estudo com crianças de 4 a 6 anos” como atual, pois todos notamos o imenso

interesse que as crianças apresentam, cada vez mais cedo por artefatos eletrônicos e midiáticos, já que faz parte de sua realidade de crescimento e desenvolvimento.

## 2 O BRINCAR INFANTIL

### 2.1 Concepções Segundo Kamii e Moyles

*Poderíamos dizer que brincar leva naturalmente à criatividade, porque em todos os níveis do brincar as crianças precisam usar habilidades e processos que proporcionam oportunidade de ser criativos.*

(MOYLES, 2002, p.84)

O brincar infantil é um assunto bastante abordado por diversos estudiosos da primeira infância. São apresentadas concepções pertinentes ao desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, cognitivo, social e psicológico. Nesse sentido, abordaremos particularmente os estudos de Kamii (1990, 1991) e Moyles (2002, 2006).

Além de ser prazeroso e divertido, o brincar exerce na criança a sedução por meio da tensão. Ao brincar com a tradicional corrida do ovo na colher, por exemplo, a criança preocupa-se em manter a atenção e a concentração no equilíbrio do ovo sobre a colher e ao mesmo tempo coordenar o seu andar o mais rápido possível para vencer a corrida. Essa tensão a faz encarar a brincadeira como algo sério, ou seja, que realiza com seriedade.

Por meio da brincadeira, a criança exercita a capacidade de formular hipóteses para resolver os “problemas” que surgirem em seu dia-a-dia. A escola deve ser um espaço oportunizador para a solução de conflitos, segundo Moyles (2002, p. 71)

*Na essência do ser capaz de formular e resolver problemas existem vários outros aspectos que são muito naturais para as crianças pequenas... Portanto, isso significa que, na escola, a sala de aula precisa ser vista como estando potencialmente cheia de problemas a serem resolvidos, dos mais simples aos mais amplos, e precisa oferecer uma estrutura estável a partir da qual as crianças possam explorar objetos, situações e eventos.*

Nesse sentido a criança estimulará sua capacidade de imaginação e criatividade de forma lúdica. A autora acrescenta

*A resolução bem-sucedida de problemas com crianças pequenas talvez não aconteça da noite para o dia. Os adultos envolvidos precisam de tempo para ajustar seus métodos e as crianças precisaram ser abastecidas de ideias por meio de uma variedade de atividades e discussões. ...Devido a capacidade das crianças pequenas de revezar-se entre a realidade e a fantasia, elas frequentemente são capazes de produzir soluções muito*

pouco convencionais às extremamente criativas para os problemas... (MOYLES, 2002, p.80).

Na brincadeira há o enfoque sobre o processo, sendo que o que ocorre durante a brincadeira é mais importante do que algum resultado a ser obtido (no caso, o produto); a criança brinca pelo prazer de brincar. De acordo com Moyles (2002, p. 24)

Se aceitarmos o brincar como um processo, fica óbvio que uma definição satisfatória será elisiva. Tentem definir, por exemplo, o processo de apaixonar-se: nós nos deparamos imediatamente com as muitas variáveis da situação e o tipo de química pessoal envolvida. A qualidade do brincar de uma criança depende igualmente de inúmeras variáveis, entre as quais o valor que a criança e os outros atribuem a ele. Quando conversamos com professores das séries iniciais, parece quase instintivo eles dizerem que o brincar é valioso.

No jogo, o enfoque se dá no produto, ou seja, nos objetivos a serem alcançados, na formulação de hipóteses para chegar a tal e as estratégias que a criança e/ou grupo necessitarão criar. Kamii (1991, p.34) ressalta que "... o objetivo do uso de jogos em grupo é estimular o desenvolvimento da autonomia, e não ensinar as crianças a jogá-los", isto é, brincando sozinhas as crianças aprendem de maneira autônoma.

Durante o brincar, o que realmente importa são as sensações das brincadeiras em si, o processo de interação entre as crianças para que percebam que vivemos em sociedade, e essa interação importa saber se colocar no lugar do outro em determinados momentos, dispor de iniciativa, saber lidar com o outro em um aspecto interpessoal, elaborar estratégias para resolver desafios ou conflitos que possam surgir, uns cooperando com os outros etc. Para Kamii (1991, p.34)

A essência da cooperação está na elaboração das regras que governam a competição... o termo "cooperação", aqui, não significa consentir, cooperação quer dizer "operar" junto, na negociação de regras que são aceitáveis para todos os envolvidos.

Kamii (1991, p.35), acredita "que os jogos em grupo devem ser usados em sala de aula não pelo mero fato de ensinar as crianças a jogá-los, mas para promover a sua habilidade de coordenar pontos de vista".

Desta forma, a cooperação entre as crianças gera um significativo desenvolvimento, uma espécie de socialização e apropriação de conhecimento, de

maneira dinâmica. Kamii (1991, p. 34) esclarece que “a habilidade crescente de jogar jogos em grupo é uma conquista cognitiva e social muito importante das crianças de cinco anos que deveria ser estimulada antes dos cinco anos e aprofundada depois dessa idade”.

A autora Kamii (1991), acrescenta que

A elaboração de regras estimula tanto o desenvolvimento social quanto o intelectual... Os jogos competitivos requerem não somente a elaboração de regras, mas também o seu cumprimento. Quando os jogadores não seguem as regras, as crianças poderão notar que o jogo malogra. (KAMII, 1991, p.282).

As brincadeiras fazem com quem as crianças se manifestem mais maduras do que na realidade são, pois não medem esforços para superar obstáculos confiando em suas possibilidades motoras e intelectuais. De acordo com Moyles (2002, p.83)

As atividades expressivas das crianças de quatro anos inicialmente vão representar aquilo que as impressionou em situações da vida real, mas dentro de um ano ou dois as crianças rapidamente se tornam mais imaginativas e criativas, na medida em que sua capacidade de simbolizar aumenta.

É importante ressaltar o papel da socialização no ambiente escolar, que é propício e intencional para a interação entre os pares. Moyles (2002, p. 41) destaca

Acima de tudo, o brincar motiva. É por isso que ele proporciona um clima especial para a aprendizagem, sejam os aprendizes crianças ou adultos. Smith (1982) afirma que o aspecto motivacional do brincar lhe dá e continuará a dar ser valor educacional. O brincar fora da escola motiva as crianças a explorar e a experienciar a casa, o jardim, a rua, as lojas, a vizinhança, e assim por diante.

Segundo Kamii (1991, p.282) “as crianças pequenas podem aprender a lidar com a frustração da derrota se o professor deixar claro de antemão que ganhar e perder fazem parte do jogo e ajudá-las a viver essas situações”. E complementa “se a maior razão para se jogar jogos em grupo é encorajar o desenvolvimento da autonomia intelectual e social da criança, é essencial que o poder do adulto seja reduzido tanto quanto possível para permitir que as crianças tomem decisões”. (KAMII, 1991, p.291).

O professor, em sua prática pedagógica, deve oportunizar as atividades lúdicas com as crianças. Se envolver, brincar, participar deste momento

enriquecedor do desenvolvimento dos seus educandos. De acordo com Moyles (2002, p. 100)

A maioria dos professores diz que considera valioso o brincar e que ele tem um lugar na sala de aula, mas a maioria também indica implicitamente, por suas atitudes, que este lugar não é tão importante, sendo secundário às atividades que eles dirigem e supervisionam.

Durante o brincar, há inúmeros exemplos de superação, como, por exemplo, o fato das crianças tímidas “saírem de si” para adentrar ao mundo da imaginação e da fantasia, onde, gradativamente, irão superar a timidez. Nesse sentido. Moyles (2006, p. 119) afirma

O brincar imaginativo é importante para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança pequena. Ela progride do brincar objetal para o brincar simbólico e, finalmente, para o brincar sociodramático. O brincar sociodramático oferece um grande potencial de aprendizagem para aqueles que trabalham com crianças pequenas.

Kamii (1991, p. 282) ressalta que

O fato de as regras terem sido feitas pelas próprias crianças faz com que elas se sintam livres para alterá-las e também as ajuda a cumpri-las. Obedecer regras de cuja elaboração a própria criança participou facilita o caminho para o desenvolvimento da autonomia. Obedecer regras elaboradas por outros é um processo mais superficial, a menos que a criança tenha tido oportunidade de questioná-las e adotá-las voluntariamente.

De acordo com a afirmação descrita acima, na interação de diversas crianças, em situações de brincadeiras e posterior formulação de regras, fica evidente a participação das mesmas e a sua peculiaridade em adotar suas regras segundo seus critérios.

As crianças necessitam brincar saudavelmente. Diante do fato das famílias se configurarem de diferentes formas, a sociedade modificou estruturas historicamente consolidadas como o modelo burguês de família: pai, mãe e filho. Hoje, não há um único modelo familiar, mas vários. De acordo com Palfrey e Gasser (2011, p. 41), “entre as muitas mudanças no que significa formar uma identidade em uma era digital, duas se destacam, provavelmente por ter maior impacto no decorrer do tempo: a instabilidade e a insegurança”. Famílias estáveis e instáveis, diante da realidade das mulheres no mercado de trabalho, do “boom” das tecnologias da informação e comunicação-TIC- poucos espaços para o brincar infantil, infância

adultizada... Sem afeto, desnorteados nessa sociedade fria e real, o que será de nossas crianças que brincam pouco ou não brincaram entre si? Pensamos que as brincadeiras tradicionais constituam um papel imprescindível para o seu crescimento e desenvolvimento.

A criança hoje não está brincando por brincar, ela deseja brincar com tal boneca, de tal personagem, de tal marca... Palfrey e Gasser (2011, p.94), destacam que

As crianças de um modo geral aprendem a confiar em seus pais. Assim como os pais ficam mais envolvidos com a vida de seus filhos e assim como ajudam a moldar suas identidades emergentes, devem pensar na identidade e no que ela significa para seus filhos no mundo de hoje. E todos devemos pensar nisso em termos, mais amplos, entendendo que as tecnologias digitais colocaram nossas identidades expostas ao público de uma maneira que nunca antes foi possível... Seja como for, a revolução digital está no processo de explodir os significados de identidade.

Para os autores Palfrey e Gasser (2011), as empresas investem confiantes no mercado infantil. Trabalhar com crianças virou coisa de gente grande. Há setenta anos, a título de exemplo, seria impossível imaginar uma criança expressar que só iria alimentar-se sob a condição da mãe comprar o macarrão da *Turma da Mônica*, o suco do *Zé Colméia*, o bolo do *Shrek*, os biscoitos do *Ben 10* etc. Já foi a época em que os personagens midiáticos infantis demonstravam interesse em incentivar as crianças a ter uma alimentação saudável, como exemplo, o marinheiro “Popeye” que “comia espinafre para ficar forte e derrotar o Brutus”... Os valores estão invertidos.

A mídia cerca a crianças seduzindo-a por meio da ludicidade. Transforma heróis, princesas e diversos personagens infantis em produtos a serem consumidos, é como se a mídia quisesse condicionar o brincar ao consumo de brinquedos idealizados industrialmente limitando a criatividade e a imaginação infantis, sendo que em muitos dos casos se estabelece uma relação de dependência e não de autonomia da criança para o brinquedo, por exemplo: o videogame, pois aqui a criança depende de comandos automáticos. Nessa perspectiva, Moyles (2006, p. 131) relata

Em uma época de demandas da mídia que vem em progressão acelerada por meio dos programas de qualidade total, e com o conhecimento de que o brincar está sendo substituído pela televisão em muitas famílias, existe um medo genuíno de que as crianças estejam perdendo o direito à infância (Suransky, 1982). A escola tem uma responsabilidade cada vez maior de

garantir que elas não sejam privadas das oportunidades de descobrir a respeito de si mesmas e do seu mundo e que tenham o direito de aprender de uma maneira que seja apropriada para elas - por meio do seu brincar.

Ainda, para Moyles (2002, p.21)

Poucos negariam que o brincar, em todas as suas formas, tem a vantagem de proporcionar alegria e divertimento. O brincar desenvolve a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocionais, e sentimentos de alegria e prazer: o hábito de ser feliz. Inversamente, parece que o brincar pode e ocorre no contexto de resolver conflitos e ansiedades, o que é aparentemente contraditório.

Ao analisar o brincar infantil, é natural observar a alegria e a naturalidade com a qual as crianças brincam. Brincam para se divertir, para criar e se desenvolver. Nas situações de faz-de-conta, observamos que elas expõem seus conflitos, medos e ansiedades e procuram hipóteses para resolvê-los de forma a superá-los. Moyles (2006, p.120) destaca que “somente quando educadores reconhecerem a importância de seu papel no brincar imaginativo, é que eles poderão intervir e começar a desenvolver o verdadeiro potencial dessa atividade”.

As crianças necessitam do brincar para lhes proporcionar um desenvolvimento integral nos aspectos físicos, cognitivos, sociais e psicológicos, no entanto, alguns pais deixam as crianças brincarem sem acreditar no real significado que esse tem no desenvolvimento infantil. Segundo Moyles (2006, p.45):

No mundo todo, os pais aceitam o fato de que as crianças brincam, mas poucos realmente acreditam que essa é a maneira pela qual seus filhos aprendem. Ao refletir sobre a vida de muitas crianças na faixa etária da educação infantil, eu concluo que elas têm pouco tempo para o movimento e o brincar livres, pois precisam frequentar aulas de balé, de ginástica ou de música. Essas atividades não são prerrogativas apenas das crianças de classe média em países industrializados somente como o Japão, a Alemanha e os Estados Unidos; em países como a China, crianças bem pequenas também são fortemente incentivadas a frequentar essas atividades extracurriculares.

De acordo com a autora, além dos pais manifestarem uma visão simplista acerca do brincar, “preenchem” todo o horário disponível dos filhos com outras atividades, ainda, nota-se uma despreocupação da parte das Instituições de Educação Infantil com o brincar livre e espontâneo, é como se somente o aspecto cognitivo de desenvolvimento fosse valorizado, secundarizando outros aspectos,

físicos e sociais, particularmente, em outras palavras, é como se cortassem a cabeça da criança.

Baseando-se nos estudos de Moyles (2006), como consequência, nas horas livres, a criança fica à mercê da programação televisiva e midiática. Ao invés de estar interagindo com seus pares inseridos em rodas de brincadeiras e jogos tradicionais, mergulham na esfera consumista da sociedade, em que a maioria da programação destinada ao público infantil é feita sobre uma base de marketing invasivo que torna as crianças precocemente adultas, pois quer lhes vender uma infinidade de produtos como roupas, sapatos, maquiagens e até mesmo brinquedos que eles não necessitam ter. E a *internet* não sai incólume nesse contexto; com uma infinidade de jogos, atrai as crianças cada vez mais cedo para os conhecidos jogos de “luta, perseguição, corrida”, onde a rivalidade e a competição constituem a força motriz. Nesse contexto a criança não tece o músculo da imaginação, da criatividade, da inventividade, já está tudo ali, pronto e acabado, ela se torna apenas um expectador que recebe comandos de uma máquina programada para controlá-la.

#### Para a autora

...Muitos pais e professores continuam preocupados em relação a como a mídia, especialmente a televisão, manipula as escolhas infantis de brinquedos de acordo com o sexo, por meio de um constante bombardeio de propagandas com imagens de gênero associadas a produtos. As propagandas de brinquedos e jogos infantis contêm mensagens diretas sobre o que é apropriado a cada sexo, não só no seu conteúdo, mas também no uso da cor, trilha sonora ou até nas tomadas de câmera. (MOYLES, 2006, p.51).

Menina é rosa e menino é azul. É mais ou menos dessa forma que as crianças demonstram como devem ser os pertences de ambos. Mas, quem disse isso? Os pais, as outras crianças ou a mídia? E se as meninas gostarem de azul e os meninos de rosa? Na verdade todo esse pensamento é fruto de uma cultura social consumista que eleva as crianças como clientes em potencial.

Corroborando com Moyles (2006), Singer e Singer (2007, p.52) argumentam que

Se quisermos encorajar a imaginação de uma criança para ser livre de estereótipos de gênero, os objetos das brincadeiras devem estar disponíveis sem os rótulos de gênero. Infelizmente, os brinquedos apresentados em revistas para os pais ou na TV são fortemente

diferenciados por sexo. É raro que uma menina seja acostumada a promover brinquedos como trens ou super-heróis...

Com essas variações de gênero, o ambiente midiático explicita o que é certo e o que é errado, por exemplo, que as músicas para as meninas são românticas, “*pops*” ou “descoladas” e que as músicas para os meninos devem ser agitadas de maneira que remetam à agressividade, velocidade e poder.

Os autores relatam

As meninas, muito cedo, são socializadas nas habilidades de leitura e de prontidão escolar. Os meninos, talvez por razões tanto sociais quanto constitucionais, ficam atrás delas. Não há grande diminuição na promoção de atividades sociais e de educação para as meninas. Os meninos, porém, são mais encorajados a brincadeiras físicas, a um amplo entusiasmo e à prática de habilidades motoras. Apesar de horas e horas de prática, apenas uma minúscula fração de meninos ganhará a vida por meio do esporte profissional no final. O autocontrole, a obediência social e as habilidades cooperativas encorajadas nas meninas na escola já estão levando-as a desenvolver todas as habilidades necessárias para a eficiência em nossas sociedades cada vez mais tecnológicas. Os meninos, por outro lado, passam maior número de anos jogando livremente esportes que desenvolvem a musculatura. Videogames violentos, que jogam ainda mais do que esportes ao ar livre ligam-nos à tradição pré-histórica de homens como guerreiros e caçadores. (SINGER; SINGER, 2007, p.119).

Se ampliarmos o olhar para estes meninos que nasceram no presente momento da infância tecnológica, veremos seu interesse pelos jogos de videogames, particularmente, os mais violentos, competitivos e sangrentos.

Uma implicação importante da metanálise de todas as brincadeiras com videogames violentos é que tais brincadeiras podem ser mostradas para estimular pensamentos especificamente agressivos e emocionalidade raivosa, excitação fisiológica, assim como comportamento agressivo manifesto ou de efetiva falta de cooperação. (SINGER; SINGER, 2007, p.118).

O comportamento agressivo manifesto e a efetiva falta de colaboração são aspectos relevantes quando acontecem de forma constante na infância. A valorização da brincadeira livre e espontânea ou mediada pelo professor no ambiente escolar ou em casa pelos pais colabora para a apropriação e respeito às regras, autonomia, sentimento de grupo etc. A imaginação deve ser valorizada, pois, por mais avançado que seja um brinquedo, para a criança, o brincar não se encontra somente em “instrumentos”, mas no que sua imaginação e criatividade quiserem que seja. Singer e Singer (2007, p. 57) destacam

Apesar de uma profusão de novos brinquedos ser introduzida a cada ano, a caixa de apetrechos vazia tem sido uma fonte constante de diversão para as crianças pequenas; ela torna-se uma casa, um teatro de bonecos, um veículo a escolher, um forte, uma mesa ou qualquer objeto para brincar que uma criança imaginativa desejar.

Nesse sentido, cabe à família, em primeira instância decidir: caixa de apetrechos ou jogo de videogame violento? Nos jogos de videogame, uma fase precede à outra, e, com velocidade e perspicácia, “*atirando bala no inimigo*” a criança vence e passa para a próxima fase, mas depende de um comando. “Por meio da brincadeira, uma criança aprende que há certa sequência lógica nos eventos do jogo de faz-de-conta” Singer e Singer (2007, p.48) que ela mesmo cria e modifica no momento que quiser ou que pensar ser conveniente. As brincadeiras oferecem inúmeras possibilidades de aprendizado.

Ainda, é preciso salientar a importância do brincar no desenvolvimento da linguagem, pois, de acordo com Moyles (2002, p. 54)

Uma vez que as crianças aprendem pelo “erro construtivo”- tentativa e erro, a ênfase na aprendizagem pela exploração e experimentação também é um aspecto vital na linguagem e do brincar. Como parte da aquisição de elementos semânticos e sintáticos, as crianças freqüentemente usam uma “regra” como “Eu fazi isso na escola” ou “Eu vi dois lápis”. Esta é uma parte vital da aquisição da linguagem e, embora corrigida pelos adultos, geralmente é considerada um passo na direção certa.

Dessa forma, “O brincar é um meio efetivo para estimular o desenvolvimento da linguagem e a inovação no uso da linguagem” (MOYLES, 2002, p.52).

A autora assinala que

Mais oportunidades para este uso imaginativo da linguagem precisam ser oferecidas. Poemas de Cecília Meirelles ou parlendas tradicionais delicias até mesmo as crianças mais jovens. Não importa que elas não entendam as palavras; o importante é escuta-las. Depois, é vital que possam brincar com elas. As crianças fazem isso quando têm a oportunidade de “reler” um livro conhecido: as palavras que usam são semelhantes às do original, mas a criança faz suas próprias variações. (MOYLES, 2002, p.61).

Segundo Winnicott (1975, p.79) “É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação”.

Em relação ao brincar/trabalhar, as crianças não compreendem a diferença de seus professores entre brincar e trabalhar, para elas, os professores “não trabalham”, pois ficam o tempo todos com elas, a seu ver, brincando! Moyles (2002, p. 173) verifica

Existe um paradoxo bastante engraçado na visão dos adultos e na das crianças em relação a brincar na escola: como muitos professores sabem, quando se perguntam às crianças o que seus pais e outros adultos fazem para sobreviver, elas simplesmente não conseguem acreditar que os professores realmente trabalham! “Mas você fica conosco o dia todo!” é a resposta habitual. Inversamente, os adultos não acreditam que seus filhos ficam “trabalhando” quando a aprendizagem está no brincar. Aqui, em algum lugar, existe uma mensagem muito séria para todos os envolvidos.

Os estudos sobre o brincar mostram que o mesmo desenvolve de maneira efetiva as crianças nos aspectos cognitivos e afetivos, e, os professores em sua maioria, postulam a sua importância.

## 2.2 A Infância Atual

*É no brincar, somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. (WINNICOTT, 1975, p. 31).*

Até mesmo nas instituições de Educação Infantil e Ensino Fundamental I, as brincadeiras estão sendo secundarizadas e, em seu lugar, tomam espaço os computadores de última geração, as lousas virtuais e todo um aparato tecnológico de encher os olhos. Mas, uma criança de quatro, cinco, seis anos, necessita de quê essencialmente? De brinquedos que falam, andam e transformam-se ao toque das mãos? O que realmente é necessário buscar?

Segundo Piaget (1971, p.44)

as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade das crianças. Assim, valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e aos outros são adquiridos (...) como uma ferramenta indispensável para este processo. Através do contato com o outro a criança vai internalizar conceitos básicos de convivência. A brincadeira e os jogos permitem uma flexibilidade de conduta e conduz a um comportamento exploratório até a consecução do modelo ideal de se portar com o próximo, resultado de experiências, conflitos e resoluções destes.

O autor, muito mais que favorecer o desenvolvimento da socialização, os jogos e as brincadeiras exercem na criança uma função desencadeadora da reflexão de valores humanos essenciais à vida em sociedade. Como trocar então uma brincadeira de pular corda por um *notebook* da Xuxa de última geração? Ou então pular amarelinha pelo kit completo de maquiagens Barbie, quem sabe então trocar um pega-pega por um relógio do Ben10? Há a necessidade de resgatar as brincadeiras tradicionais, é essencial, diríamos até, crucial para o desenvolvimento integral das crianças até seis anos de idade.

Kamii (1991, p.15) sobre a importância dos jogos em grupos, afirma que:

...em relação ao aprendizado, gostaríamos que as crianças fossem alertas, curiosas, críticas e confiantes na sua capacidade de imaginar coisas e dizer o que realmente pensam. Gostaríamos também que elas tivessem iniciativa, elaborassem idéias, perguntas e problemas interessantes e relacionassem as coisas umas às outras.

Para tanto, é imprescindível ao professor encarar os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico privilegiado de aprendizagem na atualidade, num momento histórico em que a infância é estimulada pela cultura midiática, não há espaços que favorecem a cultura do brincar infantil livre e espontâneo e a socialização entre os pares, pois o brincar concede tudo isso: crianças alertas, críticas, curiosas e confiantes. Em uma realidade tecnológica, numa perspectiva de conforto e facilidade, só conseguiremos propiciar o desenvolvimento das crianças, de sua autonomia crítica, curiosa e de inteligibilidade se estimularmos seu potencial imaginativo, ativo e criador de possibilidades acerca dos acontecimentos de seu entorno.

De acordo e Singer e Singer (2007, p.44), é preciso estimular as crianças a brincar, pois muitas não “tem mais tempo para isso”,

... pais e professores precisam encorajar a brincadeira simbólica se derem às crianças *tempo* para brincar, *espaço* para brincar e alguns *brinquedos* ou *elementos* de cenário. Muitas crianças estão tão sobrecarregadas com várias aulas, atividades esportivas e viagens planejadas que há pouco para brincadeiras de faz-de-conta. As crianças precisam de tempo para devanear, sentar quietas e criar as suas fantasias.

A mídia oferece uma infinidade de produtos voltados especialmente ao público infantil. São roupas, calçados e brinquedos que andam, falam, são movidos por controle remoto e até mesmo capazes de executar ações como o simples movimento corporal, como, por exemplo, a linha de videogames “X Box”, produzida pela empresa estadunidense *Microsoft Corporation*, em colaboração com a *Intel* e *Nvidia*, que faz a criança ser inserida em uma realidade virtual de campo de futebol, com torcida ou sons que podem ser controlados apenas mexendo as mãos ou com o som da voz. São artefatos sedutores para as crianças, visto serem estrategicamente produzidos para elas, com vários atrativos para lhes chamar a atenção como: cores fortes, som, personagens e cenários criativos e dinâmicos, todavia

a qualidade de alguns programas educacionais significa um retrocesso em termos de conhecimento pedagógico ao reproduzir materiais de estímulo-resposta, não permitindo que a criança encontre respostas diversas nem qualquer espaço para a criação. Esses materiais, atraentes no aspecto gráfico e nos estímulos sonoros ou de movimento que gratificam a resposta certa, promovem uma aprendizagem passiva desprovida de sentido para a criança. (VEEN; WRAKING, 2009, p. 12).

As brincadeiras e jogos são essenciais o processo de crescimento das crianças, pois favorecem a socialização, atenção, concentração, lateralidade, imaginação, criatividade, equilíbrio, persistência, aceitação das regras e limites de cada um e frustração sadia, que a prepara para as futuras situações que provavelmente encarará na vida. As brincadeiras tradicionais e jogos preparam para a vida. As TIC, então, terão que ser trabalhadas como um dos instrumentos de aprendizagem, inseridas em uma programação curricular que tenha também “jogos reais”-brincadeiras tradicionais e TIC, escolhidos pelos educadores ou ajudando as crianças a escolher.

A criança encara o brincar como uma atividade séria, na qual resolve seus conflitos internos e tem que decidir sobre qual postura adotar, colaborando também para a formação de sua moral e autonomia.

Singer e Singer (2007, p.57), verificam que “quando os pais valorizam a imaginação, a curiosidade, a aventura e a criatividade, seus filhos tendem a ser mais imaginativos”.

Em um estudo muito mais recente, pesquisando as atitudes em relação a brincadeiras de mais de 3 mil pais de crianças em cinco países- os Estados Unidos, a Grã-Bretanha, a Alemanha, a França e o Japão-, a brincadeira foi

considerada igual à aprendizagem. Os pais em todos os cinco países concordaram que deveria ser dado mais tempo a tarefas cognitivas, mesmo sacrificando o tempo livre, ainda que 94% dos pais tenham concordado que o tempo gasto com brincadeiras é um tempo gasto com aprendizagem. (SINGER; SINGER, 2007, p.59).

De acordo com Moyles (2002, p. 22)

A lista de vantagens decorrentes do brincar está crescendo rapidamente, mas ainda precisa incorporar muitos fatores. O brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmos e em suas capacidades e, em situações sociais, ajuda-os a julgar as muitas variáveis presentes nas interações sociais e a ser empático com os outros. Ele leva as crianças e os adultos a desenvolver percepções sobre as outras pessoas e a compreender as exigências bidirecionais de expectativa e tolerância. As oportunidades de explorar conceitos como a liberdade existem implicitamente em muitas situações lúdicas e eventualmente levam a pontos de transposição no desenvolvimento da independência. Em um nível mais básico, o brincar oferece situações em que as habilidades podem ser praticadas, tanto as físicas quanto as mentais, e repetidas tantas vezes quanto for necessário, para a confiança e o domínio. Além disso, ele permite a oportunidade de explorar os próprios potenciais e limitações.

Ainda, o brincar colabora no processo de socialização das crianças, pois, aos poucos, pelo contato com seus pares, começam a perceber que estão inseridas em uma realidade com outras crianças a quem devem respeitar dialogar para resolver conflitos e socializarem-se.

Segundo Kamii (1991, p. 282), durante uma brincadeira ou jogo “as crianças pequenas podem aprender a lidar com a frustração da derrota se o professor deixar claro de antemão que ganhar e perder fazem parte do jogo e ajudá-las a viver essas situações”.

Além disso, o brincar também propicia à criança o entendimento de que nem sempre se ganha o que queremos, em linhas gerais, a conviver com situações nas quais se perde, em que a criança não sai vencedora etc, para que a criança entenda que o importante é brincar, interagir divertir-se, e não somente ganhar.

Em detrimento disso, os jogos eletrônicos favorecem o individualismo e a competição das crianças, (criança X computador), enquanto jogam, pois tendem a superar uma fase para chegar à outra.

Palfrey e Gasser (2011, p.43) destacam que

Há ainda sérios problemas de desigualdade que surgem no contexto das identidades digitais. A *internet* é o mercado mais moderno e atualizado. Como acontece em qualquer meritocracia, há pouco no caminho da igualdade *online*. O fosso da participação – que separa aqueles que têm

tanto as habilidades quanto o acesso às tecnologias daqueles que não os têm – ainda existe.

Os videogames, comuns nas práticas de brincadeiras infantis, também interferem de maneira negativa no comportamento das crianças, conforme evidenciam Singer e Singer (2007, p. 113)

Os resultados de pesquisa sobre jogar videogames violentos certamente parecem ameaçadores. Seríamos relutantes em argumentar que todos os milhões de crianças (a maioria meninos) expostas regularmente a videogames violentos tornar-se-ão jovens agressivos e hostis. Se apenas 10% têm probabilidade de mostrar tais efeitos, precisamos nos preocupar, considerando o grande número de crianças que jogam esses jogos...

Esses jogos apresentam uma brutalidade iminente; são jogos nos quais o objetivo é matar, atirar, mutilar (...) “o inimigo”, fugir da polícia, trocar de armas e a criança não sai incólume dessas situações, de acordo com Singer e Singer (2007, p. 116)

O hábito de jogar videogames violentos pode, portanto, servir para inibir drasticamente o alcance a imaginação de uma criança e para aumentar o risco de desenvolver um estilo de vida agressivo... não podemos prever o mesmo resultado negativo para crianças que podem, ao brincar com super-heróis, blocos ou fortes, castelos ou navios-pirata de brinquedo, criar enredos de aventura ou violência ocasionais. Tais crianças parecem desenvolver um repertório mais amplo de jogos lúdicos, desde situações de exploração e de aventura, até a encenação de médicos, enfermeiras, figuras dos esportes, celebridades, músicos.

#### De acordo com os autores

O que parece estar acontecendo no caso das brincadeiras excessivas com videogames violentos é o estreitamento de nosso alcance imaginativo. Tais restrições ao alcance da imaginação contrastam com outros jogos onde a ingenuidade em detectar rotas de escape, em identificar e em discriminar figuras mágicas amigáveis ou hostis, ou em escolher implementos de magia apropriados podem trazer demandas intelectuais ou mesmo criativas ao jogador. (SINGER; SINGER, 2007, p.114)

Podemos dizer que há atividade lúdica nas TIC, por intermédio da própria ação infantil, contudo o perigo está na utilização inadequada das tecnologias e a substituição das brincadeiras e jogos tradicionais infantis pelas mesmas. Seria possível evitar tal fato? Singer e Singer (2007, p.76) relatam que “As crianças com idades entre 2 e 11 anos (...) estão passando cerca de 3 horas e 7 minutos por dia assistindo televisão”, e que

apesar de outros meios eletrônicos estarem disponíveis, como videogames e jogos de computador, a televisão permanece como a escolha preferida das crianças. Aproximadamente um terço das crianças de 2 a 11 anos não possuem televisão a cabo e acesso a programas educativos de qualidade como *Blue's Clues* e *Dora, a exploradora*. Esses milhões de pais e crianças confiam na difusão da televisão para suas necessidades de programação educativa. (SINGER; SINGER, 2007, p.77)

Mas, por que assistir televisão deveria ser preocupante? Os autores destacam que “o problema é que a quantidade de violência apresentada diariamente na televisão é simplesmente esmagadora” Singer e Singer (2007, p.105).

Piaget (1971) afirma: “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança”. Estas não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. O autor verificou

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1971, p.160).

Sendo assim, os jogos e brincadeiras se tornam essenciais para o processo de desenvolvimento infantil, pois, por meio de atividades imaginativas, a criança entra em contato com um mundo de experiências que colabora para a formulação de hipóteses na resolução de problemas, dando autonomia para sua emancipação intelectual. O papel da escola é o de propiciar os jogos e brincadeiras tradicionais em sala de aula de forma a considerar a sua relevância para o desenvolvimento infantil.

Por meio do jogo a criança cria conceitos e muda posturas a fim de se adaptar ao novo cenário em que se insere. As regras do jogo são aceitas prontamente, são como limites inconscientes aos quais a criança deve acreditar sem titubear, pautando-nos em Huizinga (1990, p.33), o jogo se configura como:

uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana.

Essa alegria, tensão e uma dose de imaginação e criatividade, a qual Huizinga (1990) refere-se, está sendo substituída pela ansiedade que certos jogos midiáticos propõem. É preocupante observar o interesse da nova infância por jogos de *video games*, *internet* e brinquedos em geral, que incitam a violência e a cultura de morte. “*Mate 1.500 zumbis para encarar a próxima fase, se você for capaz...*”; “*Escolha sua arma...*” E as crianças estão cada vez mais consumindo estes produtos, a publicidade trabalha a favor disso com propagandas persuasivas, por isso é preciso que os professores trabalhem com as crianças, desde a Educação Infantil, os temas violência e morte.

Os jogos e brincadeiras tradicionais, altamente educativos e construtivos no crescimento e desenvolvimento das crianças, devem estar presentes, e isso é tarefa da família e particularmente dos profissionais da educação, tanto quanto desenvolver na comunidade uma consciência coletiva do papel da mídia “que quer vender...” (grifo nosso).

Toda essa reflexão nos remete a uma sensação de “modernidade” como um “tempo líquido”, segundo Bauman (2008, p.42)

percebe a transição de um moderno “sólida e estável”, repetitivo, num “líquido” flexível, mutável, em que os modelos e as estruturas sociais não duram o suficiente para criar raízes e governar os hábitos dos cidadãos e que, sem perceber, temos registrado alterações e perdas como a “duração do mundo”, vivemos sob o domínio do envelhecimento e sedução no estado de que o “real é o dinheiro”. Onde a memória é dispensada como uma condição pós-histórica do tempo. Modernidade líquida é dominada por uma instabilidade associada com o desaparecimento daqueles em quem ancorar nossas certezas.

Uma grande mudança não acontece de uma hora para outra, mas pode acontecer lentamente, mudando comportamentos complexos aos poucos e despercebidamente. Grandes mudanças acontecem, pois, outrora, brincar na rua, correr descalço e subir em árvores era normal, hoje, tal fato configura-se como um desatino, em virtude do trânsito e a própria violência que a concentração das massas nas grandes e pequenas cidades pressupõe. Estamos na era do disparo das informações, que antes mesmo de transformar o que interessa em conhecimento, já foram descartadas ou substituídas por outras. Segundo o pensamento de Bauman, “modernidade líquida” se refere àquilo que está vulnerável, passível de mudanças todo o tempo, que se resume na fala pertinente do filósofo

Heráclito de Éfeso (535 a.C.-475 a.C.), que desdobra a reflexão acerca de “homem e rio”: nenhum homem consegue entrar duas vezes no mesmo rio, pois, na segunda vez, nem o homem é o mesmo, nem o rio. Segundo Lipovettsky (2007, p.34):

O mercado de consumo é superabundante, compreendendo gente com alto poder de compra, mas também os pobres e os excluídos. Sustentando o paradoxo, Lipovetsky entende que o hiperconsumo reduziu as diferenças entre as classes sociais, alimentando-se ao mesmo tempo delas, uma vez que ao incitar a compulsão pela compra como objecto de desejo, a sociedade de hiperconsumo acabou por conduzir as pessoas e famílias com menos rendimentos mensais a serem consumidores apenas potenciais, isto é, apenas na sua imaginação.

O mercado de consumo é estratégico e, com certeza, elaboraria uma forma de contemplar os menos favorecidos financeiramente de forma racional, pois compreendem a maior parcela da sociedade. Por meio do marketing invasivo, convencem as pessoas a consumir seus produtos pelo parcelamento de suas compras e quem são os maiores consumidores? As crianças. Roupas, calçados, brinquedos, alimentação, lazer, sendo assim, se torna fácil lançar um personagem na mídia que atende à expectativa infantil, como um menino forte, corajoso, com superpoderes, ou uma menina linda, uma princesa, com acessórios infundáveis.

Nesse sentido, o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) é a regulamentação do artigo 227 da Constituição Federal, que consolida a Doutrina da Proteção Integral à Criança e ao adolescente, preconizada pela Convenção Internacional dos Direitos da Criança por meio da ONU. O estatuto divide-se em dois livros: o primeiro trata da proteção dos direitos fundamentais à pessoa em desenvolvimento e o segundo trata dos órgãos e procedimentos protetivos. Em 1988 a Constituição Federal proclamou a criança como sujeito de direitos que não é mais um pertence de seu pai- *pater familiae romano*, mas que é um integrante da sociedade brasileira e portanto detentor de direitos como todos os demais. (BRASIL, 1988).

Segundo o ECA, Lei nº 8.069, de 13 de Julho de 1990, no Capítulo II, Artigo 16, inciso IV, a criança tem o direito de “brincar, praticar esportes e divertir-se. Nessa perspectiva, há a necessidade de os professores tomarem ciência da real importância do brincar infantil para a promoção do desenvolvimento integral das

crianças, nos aspectos físicos, sociais, cognitivos e psicológicos, mesmo na era digital.

### 2.3 O Desaparecimento da Infância

A televisão destrói a linha divisória entre a infância e a idade adulta de três maneiras, todas relacionadas com sua acessibilidade indiferenciada: primeiro, porque não requer treinamento para apreender sua forma, segundo, porque não faz exigências complexas nem à mente nem ao comportamento; e terceiro porque não segrega seu público. (POSTMAN, 2012, p. 94)

O desaparecimento da infância é um termo utilizado pelo autor Postman (2012) para designar o fim da fase da vida das brincadeiras puras e inocentes, despidas de maldade e pensamento tendencioso, em um momento histórico que os interesses se tornam protagonizados pelo individualismo.

De fato, estamos vivenciando tempos de mudança, em todos os sentidos, particularmente no que concerne às novas culturas da infância.

Os autores Singer e Singer (2007, p.85) destacam

A televisão tem o potencial de oferecer ao público vislumbres da cultura de outros países e dos mundos da arte, da música e da ciência. Pode-se encontrar tal conteúdo principalmente nos canais públicos de transmissão, mas a audiência desses canais é relativamente pequena em comparação à televisão comercial.

As famílias estão tendo menos filhos, as crianças vivem isoladas em suas casas, não se socializam com seus pares e permanecem muitas horas do dia à mercê da programação televisiva que os seduzem com o apelo consumista para que comprem tudo o que está sendo mostrado. Além disso, expõem uma programação inadequada para o público infantil de maneira desmedida, conforme assinala Postman (2012, p.94)

...O novo ambiente midiático que está surgindo fornece a todos, simultaneamente, a mesma informação... a mídia eletrônica acha impossível reter quaisquer segredos. Sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como infância.

Nesse sentido, as crianças, como seres curiosos, imaginativos e ativos, naturalmente descobrem os “segredos” implícitos e explícitos expostos pela TV. Palfrey e Gasser (2011, p.103) verificaram

Um risco para as crianças – especialmente para as pequenas – é o dano psicológico causado pela exposição a algo que elas ainda não estão prontas para ver. Esse dano pode ocorrer tanto no mundo *offline* quanto no mundo *online*, o risco é muito similar nos dois contextos.

Mediante o fato, a infância torna-se precoce nas atitudes, na maneira de agir, vestir e, particularmente, na maneira de brincar. Não lhes interessa as tradicionais cantigas de roda, brincadeiras e jogos folclóricos, que carregam toda uma bagagem cultural e histórica, hoje para eles o importante é “andar na moda!”, possuir celular (o mais avançado tecnologicamente possível), ter *internet*, *facebook*-recomendada idade mínima de 13 anos- ser “fera” nos *games* e ter a posse da máxima quantidade de bens de consumo que são mostradas na mídia e multimídia.

Ao analisar o cenário sobre o qual esta pesquisa se propõe a analisar, imaginemos e seguinte situação, de acordo com os autores Palfrey e Gasser (2011, p. 53)

A quantidade de informações que entram nos arquivos digitais sobre um bebê nascido hoje é extraordinária. Para vermos até que ponto, examinaremos o dossiê digital de um bebê hipotético: vamos chama-lo de Andy...A vida digital começa bem antes de Andy nascer: antes mesmo de ele ter um nome. A primeira entrada em seu arquivo digital é uma ultrassonografia, que seus orgulhosos pais afixam na geladeira, antecipando o feliz evento do seu nascimento. A mesma imagem é criada no bando de dados hospital, o primeiro registro formal da vida de Andy. A principal diferença que resultou da mudança do analógico para o digital é que é barato e fácil fazer uma cópia de apenas um arquivo. Qualquer imagem, arquivo de vídeo ou arquivo sonoro pode ser copiado e armazenado com quase nenhum custo marginal. Neste caso, com boa razão, a imagem de Andy é novamente copiada, depois que ele nasceu, em um arquivo para o pediatra que cuida da criança, enviado pela equipe de obstetria. Comece a contar: esse é um arquivo digital, copiado em pelo menos três lugares.

Nesse sentido, não é nosso objetivo negar o uso devido ou indevido desse tipo de procedimento descrito acima, mas, consolidar a “maneira tecnológica” pela qual a criança já é concebida antes mesmo de nascer.

A autora Shariff (2011, p. 172) comenta

Como seres humanos, ensinamos as crianças a comer, a se limpar, a se comunicar e a protegemos e nutrimos até que tenha idade suficiente para ir à escola. Uma vez que esteja na escola, de uma hora para outra damos mais ênfase à supervisão, à disciplina, à autoridade, à subordinação, à punição e às consequências, com menor atenção às habilidades sociais de sobrevivência de que ela precisa no mundo contemporâneo.

Em casa ou na escola, em algum momento a criança entrará em contato com o ciberespaço que, de acordo com Shariff (2011, p. 177) “...para os

jovens e as crianças, o ciberespaço é uma floresta que aguarda para ser descoberta por um animal outro enjaulado. Há muito a explorar, um mundo infinito de maravilhas, mas também de muitos perigos”.

As TIC têm infindáveis pontos positivos, como o acesso à informação a um click, não é nesse sentido que esta investigação se posiciona, e sim, busca analisar quais as influências dessas tecnologias nas ações infantis, se substituem o brincar, se é incentivado pela família e também pela escola. Nesse sentido, a autora destaca que

Na internet, ninguém ainda encontrou uma forma aceitável e viável de criar e aplicar um mínimo de cultura que permita às pessoas conviver umas com as outras. Em nenhum lugar da internet isso é mais verdadeiro que no espaço virtual freqüentado por crianças e adolescentes, que muitas vezes têm capacidade e habilidade tecnológica suficiente para dar mil voltas eletrônicas nos adultos que os cercam, porém não possuem controle psicológicos e sociológicos internos para moderar o próprio comportamento. (SHARIFF, 2011, p.276)

A infância está desaparecendo, as crianças estão se descaracterizando. Na perspectiva de Postman (2012, p.18) “tanto quanto as diferentes formas de vestir, as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo... os jogos infantis, em resumo, são uma espécie ameaçada”.

Concordamos com a visão de Postman (2012), com a sua afirmação e justificativa do desaparecimento da infância. O brincar criativo e imaginativo, como as brincadeiras de faz-de-conta e os jogos e brincadeiras tradicionais, tão significativos para o crescimento e desenvolvimento infantil, fundamentais na infância, estão sumindo. As crianças “vivem em outro mundo” (*grifo nosso*), o mundo da realidade digital, de celulares, internet, enfim, um mundo sem fronteiras e sem paredes que a fazem estar em qualquer lugar do mundo, ao ligar um aparelho. É a imaginação com controle remoto!

E em seu lugar tomam espaço os brinquedos eletrônicos, os *smartphones*, os *tablets*, os brinquedos de controle remoto e brinquedos que andam, falam e efetuam diversas atitudes ao apertar um botão.

A televisão tem um sentido significativo nessa situação. A criança, que já não tem companhia nem incentivo para brincar, liga o aparelho e está tudo lá,

colorido, com música, movimento e imagens do seu interesse, e também que não são do seu interesse, mas assiste. De acordo com Postman (2012, p. 98)

A televisão, em contrapartida, é uma tecnologia com entrada franca, para a qual não há restrições físicas, econômicas, cognitivas ou imaginativas. Tanto os de seis, quanto os de sessenta, estão igualmente aptos a vivenciar o que a televisão tem a oferecer. A televisão, nesse sentido, é o perfeito meio de comunicação igualitário, ultrapassando a própria linguagem oral. Porque quando falamos, sempre podemos sussurrar para que as crianças não ouçam. Ou podemos usar palavras que elas não compreendam. Mas a televisão não pode sussurrar, e suas imagens são concretas e autoexplicativas. As crianças veem tudo o que ela mostra.

Postman (2012, p.93) acrescenta: “Ao contrário dos livros, que variam bastante em sua complexidade léxica e sintática e que podem ser graduados de acordo com a capacidade do leitor, a imagem de TV está disponível para todos, independente da idade”. E essa se configura como a nova infância que cresce estimulada pela cultura digital.

A maioria dos pais trabalha o dia todo, então, como poderão acompanhar, durante o dia todo, tudo o que as crianças podem assistir? Há espaços para a estimular a criatividade infantil? Moyles (1002, p. 93) assinala

“Para ser criativo é preciso ousar ser diferente” (Claxton, 1984, p. 228). Ser criativo requer tempo e imaginação, o que está disponível para a maioria das crianças. Mais importante, ser criativo requer autoconfiança, algum conceito, receptividade, senso de absurdo e a capacidade de brincar. Tudo isso faz parte da infância, e muito disso precisa ser estimulado com mais vigor no contexto da escola e da educação.

Segundo Winnicott (1975, p. 80) “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar a sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu”.

As crianças clamam por atenção nesse momento que a humanidade está vivendo. O fato de brincarem pouco ou nada é grave em termos de desenvolvimento.

Na próxima seção, analisaremos a relação que há entre a criança e a mídia. A seção 3 foi dividida em três subseções que contemplam: 3.1 O impacto das TIC na vida das crianças; 3.2 Os nativos digitais; 3.3 A escola como espaço de promoção das novas culturas da infância.

### 3 AS CRIANÇAS E A MÍDIA

#### 3.1 O Impacto das TIC na Vida das Crianças

*“Se não esperas o inesperado, não o encontrarás”.*  
*Heráclito*

Entre os professores, há controvérsias sobre a difícil tarefa de se educar uma criança hoje, particularmente em função de constantes transformações mundiais. Como afirma Morin (2010, p.101), “vivemos a era das incertezas e das dúvidas e, evidentemente, isso se reflete nas famílias e nas escolas”.

As crianças de outrora que brincavam com alegria em grupos na rua, descalças e felizes hoje são um mito. Em reportagens recentes e considerando artigos de qualidade nesse assunto, é notável a mudança que a infância sofre na atualidade e observa-se a grande influência, no sentido negativo que os jogos eletrônicos exercem em seus pensamentos, modelando suas ações.

Segundo Barbosa (2004, p. 3)

Atualmente o carro, os eletrodomésticos, as horas em frente à TV ou ao computador criaram uma geração acostumada com as facilidades do mínimo esforço... ocorre, portanto, a indução de hábitos extremamente sedentários, tendência alimentada pela verdadeira sedução das maravilhas oferecidas pela tecnologia.

A criança, em sua maioria, estuda meio período e no outro período do dia ficam confinadas dentro de casa à mercê da televisão, internet e todas as informações indesejáveis que sua mente possa abstrair sem o mínimo de controle.

Em entrevista à Revista Pátio, o pesquisador Ramon M. Cosenza afirma

As crianças pequenas estão em uma fase de seu desenvolvimento na qual o mais importante são as estimulações sociais, proporcionadas sobretudo pelos pais e por outros cuidadores. A Academia Americana de Pediatria sugere que, até os dois anos, evite-se que as crianças assistam à televisão e, a partir dessa idade, que a exposição não seja maior do que duas horas diárias. Ela recomenda que os televisores sejam removidos dos quartos de dormir e que os pais promovam outras atividades que estimulem o desenvolvimento cerebral, como conversar, brincar, cantar e ler juntos. Para elaborar suas recomendações, essa instituição baseou-se em pesquisas que sugerem que a exposição excessiva a televisores e videogames pode ocasionar problemas com a atenção e o sono, além de levar a um atraso no desenvolvimento da linguagem. (PARA ENTENDER..., 2011, p.18).

De acordo com Pimenta (1986, p.41)

Verificamos, hoje, que a criança tem o seu tempo todo ocupado com aulas de judô, inglês, piano, natação, etc. (...) Com a conivência dos pais e até seu estímulo, os colégios completam todo o tempo livre das crianças com intermináveis deveres de casa. É urgente que se reflita sobre essa pedagogia criminosa, tanto a nível escolar quanto familiar.

Nesse sentido, as crianças, não usam a imaginação e os programas já vêm prontos, as mesmas não se socializam com seus pares e, ao passar horas frente à TV ou ao computador, além de se tornarem alvo da publicidade, adquirem hábitos pouco saudáveis de ingerir alimentos que, segundo a ANVISA- Agência Nacional de Vigilância Sanitária (2006), são calóricos, com alto teor de açúcar e gorduras e pobres em nutrientes, e, ainda, 30% da população infantil está com sobrepeso e 15% está obesa.

Televisão, videogames e internet configuram-se como as preferências lúdicas das crianças da atualidade.

Nativo digital é o termo que os autores Palfrey e Gasser (2011) utilizam para denominar a geração infantil dos dias atuais. Segundo os autores, em relação à segurança na internet

A principal preocupação para a maioria das pessoas é a segurança. Pais e professores dos Nativos Digitais se preocupam demais com a segurança digital – muito mais do que os próprios Nativos Digitais. É a primeira coisa que as pessoas mencionam em sua lista de preocupações com o que seus filhos estão fazendo *online*. Os predadores que buscam menores vulneráveis *online*; pornografia onipresente, vício em internet; intimidação cibernética – a lista dos perigos que espreitam dentro do computador da família aumenta cada vez mais, alimentada por histórias de tirar o fôlego apresentadas nos noticiários da noite sobre crimes relacionados à *internet*. Um fluxo constante de relatórios do governo reforça as ansiedades sobre os estanhos que nossos filhos podem conhecer *online*, e o assédio silencioso – ou pior – que pode advir disso. Esses relatórios são frequentemente longos quanto a hipérbole, mas escassos quanto aos dados. (PALFREY; GASSER, 2011, p.100)

No que se refere às práticas relacionadas com a gestão da informação para transformá-la em conhecimento, os nativos preferem não filtrar a informação e recebê-la “crua”, para poder selecionar aquilo que lhes interessa a partir de critérios bastante idiossincráticos. Coll e Monereo (2012, p.101).

Nesse sentido, os autores acrescentam

...os conteúdos podem adotar formas de expressão diferentes, concretizadas ou realizadas por meio de diversos suportes. Ou seja, os mesmos conteúdos podem ser vistos em diferentes telas e tecnologias, em

alguns casos eliminando o um aspecto ou canal, como ocorre com os celulares, que até pouco tempo atrás somente reproduziam texto ou som, mas não vídeo. (COLL; MONEREO, 2012, p.139)

Voltando ao assunto dos videogames, em muitos estudos o seu potencial motivador é mostrado como elemento central. Coll e Monereo (2010, p. 54) fazem a seguinte afirmação

Em uma revisão das pesquisas sobre as potencialidades educacionais dos *videogames*, Méndiz e colaboradores (2001) mencionaram alguns trabalhos que, já na década de 1980, destacam sua capacidade motivadora como estímulo da fantasia infantil e a presença de outros fatores que são atraentes para a infância, como, por exemplo, o desafio e a curiosidade. Nesta revisão, são recolhidos vários aspectos que explicam esse potencial motivador: caráter lúdico; incorporação de níveis de dificuldade progressivos, que apresentam a tarefa como um desafio; objetos claramente colocados; existência de incentivos intrínsecos à tarefa; impacto sobre a autoestima conforme os objetivos propostos são alcançados; individualização ou adaptabilidade ao ritmo pessoal imposto ao jogador; identificação/projeção de fantasias com os conteúdos simbólicos dos *videogames*. No que se refere ao contexto social, os *videogames* são uma atividade de lazer, são realizados com o grupo de pares, carecem do rigor de um espaço e de um horário determinado e são objeto de um escasso controlo parental sobre o jogo. Em resumo, os *videogames* parecem triunfar ali onde a escola frequentemente encontra dificuldades.

Por esta razão, esse artefato tecnológico é tão buscado pelas crianças do mundo inteiro. As crianças buscam o que as interesse e seja atraente para elas, e, com tantas “qualificações” é provável que recorram ao videogame em todos os momentos que tiverem disponíveis para essa prática, já que podem jogar sozinhas, em casa, com o consentimento dos pais, é seguro etc.

Em detrimento disso, Coll e Monereo (2010, p. 56) focalizam, a respeito do conteúdo agressivo dos videogames

A questão socialmente mais debatida consiste em se os videogames têm um impacto específico na população que os usa, gerando, por exemplo, mais condutas violentas. Diversos estudos (Estalló, 1995) negam isso, como também negam outros efeitos comportamentais, o que não é de surpreender, uma vez que os *videogames* são narrativas que fazem parte da rede de significados da cultura e, por isso, não são autônomos na geração de valores. Pelo contrário, suas narrativas cobram significado em relação àquelas geradas pelo restante das práticas sociais das quais participam os indivíduos. Mais uma vez, é o marco institucional no qual essas práticas ocorrem que se mostra relevante.

Na internet, não há como controlar o que as crianças veem tanto quanto nos videogames, Palfrey e Gasser (2011, p.103) tecem o seguinte comentário

É claro que o mundo *offline* também está repleto de imagens e acontecimentos perturbadores, com grande potencial para traumatizar uma criança. Uma criança pequena que está caminhando pela rua de mãos dadas com seu pai pode se defrontar com uma imagem ou com um ato que faz o pai cobrir os olhos dela. (Depois o pai tem que inventar uma resposta plausível para a pergunta inevitável da criança, de olhos arregalados diante do que viu: “O que era *aquilo*, papai?”) As crianças têm acesso à violência desconcertante e a imagens sexualmente explícitas assim que aprendem a usar o controle remoto da televisão. É improvável que muitas crianças passem pela escola elementar sem serem expostas a comportamento inapropriado ou perturbador no pátio da escola – ou em uma reunião de família. O mundo *online* não é único nesse sentido.

Nesse sentido, na televisão as crianças ainda não podem interagir com os programas, mas na internet, é possível.

Entretanto, independente do valor intrínseco de qualquer criação *online*, é importante enfatizar que a *internet*, comparada com outros meios eletrônicos, é usada como um meio criativo por muitos Nativos Digitais. A televisão, por exemplo, é um meio não interativo, um-para-muitos, com uma capacidade notável de transformar cada vidente em viciado. A única maneira de participarmos dela é ligando ou desligando, mudando o canal ou alterando o volume. No máximo, podemos gravar algo para ver mais tarde, talvez omitindo os comerciais no processo. Não há uma maneira fácil de interagir com o conteúdo transmitido em um canal de televisão tradicional. Os meios não eletrônicos são planejados tendo em mente consumidores passivos. Mesmo no caso de um livro – ainda entre as formas de comunicação mais valorizadas e reverenciadas do mundo – o nível de atividade, em geral, não vai além dos processos sensorial, cognitivo e outros processos neuropsicológicos necessários para perceber e processar o seu conteúdo (o que chamamos de “leitura”). (PALFREY; GASSER, 2011, p.133)

Por essa razão, pais e professores necessitam estar atentos ao conteúdo que os pequenos acessam na rede para que não sejam acometidos pelo “bullying virtual” ou “ciberbullying”, que, “sem dúvida, tem um profundo impacto na vida de todos os alunos, tanto dentro quanto fora dos limites da escola” Shariff (2011, p. 309).

Voltando ao assunto da televisão, ao assistir determinados programas infantis, a criança torna-se alvo da publicidade que trabalha com o foco em suas necessidades e interesses. Segundo a Associação Dietética Norte Americana-Borzekowski/Robison, bastam apenas 30 segundos para uma marca influenciar

uma criança, que a estimula a um determinado tipo de comportamento, ao comportamento da prática consumista que a faz desejar coisas que nem necessita, mas simplesmente que ter porque todos tem, porque está na moda e faz os pais comprarem.

Segundo Edgar Morin (2010, p.76),

supõe assumir que “conhecer e pensar não é chegar à verdade absolutamente verdadeira, mas dialogar com a incerteza”. Contudo, para que esse diálogo com a incerteza ocorra, é necessário dotar os alunos de competências cognitivas e metacognitivas muito mais exigentes do que aquelas que eram necessárias no mundo, muito mais certo, da modernidade.

Os pais, por sua vez, com o sentimento de culpa por não darem a atenção que os filhos necessitam, compram o que eles querem para suprir sua ausência e falta de tempo. Segundo o Jornal O Globo (2007), 48% das crianças da classe AB tem celular. E não é qualquer celular, as crianças dessa geração desejam o mais moderno e completo celular, com todas as funções possíveis e são capazes de manuseá-lo com mais eficiência do que um adulto, eles não querem compreender a tecnologia, eles simplesmente a usam.

Sendo assim, assistem TV em demasia, tornam-se alvo da publicidade que se volta especialmente aos seus interesses, por meio das propagandas, exigem que os pais comprem o que desejam, e, passado um tempo, o que se compra vira um objeto descartável sendo substituído rapidamente por outro mais moderno, o lixo se acumula, as crianças voltam seus interesses para o apelo consumista, ficam individualistas e competitivas e não se interessam pelo brincar livre e espontâneo. Segundo Painel Nacional de Televisores (IBOPE/2007)-criança entre 4 a 11 anos, classe ABC, a criança brasileira é a que mais assiste TV no mundo, com a média de 4h50m11s por dia. Ainda, 70% das crianças de 3 anos reconhecem o símbolo do McDonald's, mas apenas metade sabe seu sobrenome, de acordo com a Commercialisation of Childhood-Compass, Reino Unido, Dezembro de 2006.

Há algum tempo, a família, a igreja ou a escola se constituíam como o primeiro espaço de construção da nossa subjetividade, hoje em dia, quem ocupa parte desse espaço é a mídia (e quem a sustenta) que já traz tudo pronto e digerido, não mexe no músculo da imaginação, já está tudo ali. As crianças de quatro, cinco e

seis anos deveriam estar correndo, sem preocupação nenhuma, mas estão preocupadas com o salto alto.

As bonecas de hoje em dia, a Barbie, por exemplo, tem esse nome, mas deveria ter outro. Antigamente, as bonecas remetiam à maternagem e a menina representava o papel de mãe. Hoje em dia não é bem assim. As meninas não são a mãe da *Barbie*, não é a mesma projeção, essa boneca tem corpo de mulher e usa roupas e acessórios de adulto, tem comportamento de adulto e as crianças são inseridas nessas atitudes. Como vivem uma vida de imaginação, é paradoxal, querem viver uma vida de adultos, mas são imaturas. O mundo adulto “adultizando” a infância e se infantilizando (Fonte: Projeto Criança e Consumo-Instituto Alana, 2006).

Se toda essa publicidade fosse repensada no Brasil, provavelmente haveria menos consumo por parte do público infantil e evidentemente maior incentivo ao brincar, o que evidenciaria maior desenvolvimento físico, psicológico, cognitivo e social. Por esta razão, os fatos dependeriam da forma como as coisas fossem orientadas, especialmente para as crianças que ainda não possuem a autonomia de decidir o que é melhor para si.

No Brasil ainda não há nenhuma lei que proíba a publicidade infantil.

Segundo a Legislação Brasileira, na Constituição Federal Art. 227:

É dever da família, da sociedade e do Estado, assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda a forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (...). (BRASIL, 1988).

O Estatuto da Criança e do Adolescente, explicita em seu “Art. 17: o direito ao respeito consiste na inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, ideias e crenças, dos espaços e objetos pessoais”.

De acordo com o código de defesa do consumidor, o “Art. 37: é proibida toda publicidade enganosa ou abusiva. §2º É abusiva, dentre outras, a publicidade discriminatória de qualquer natureza, a que incite à violência, explore o medo ou a superstição, se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da

criança, desrespeite valores ambientais, ou que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança. (...)"

Nessa perspectiva, de acordo com os dados do Projeto Criança e Consumo (2006), promovido pelo Instituto Alana, a comunicação mercadológica que se dirige à criança não é ética, utiliza técnicas e subterfúgios de convencimentos dirigidos a uma pessoa presumidamente hipossuficiente, é intrinsecamente carregada de abusividade e, ainda, para seu sucesso se vale justamente da deficiência de julgamento e experiência da criança. Não é a criança que compra, são geralmente seus pais, mas ela os convence a comprar.

Segundo dados do Instituto Alana-Projeto Criança e Consumo (2006), na Áustria/Portugal/Luxemburgo, é proibido qualquer tipo de publicidade nas escolas. Na Suécia, é proibida a publicidade na TV dirigida à criança menor de 12 anos antes das 21 horas; é proibido qualquer tipo de comercial que seja veiculado durante, imediatamente antes ou depois dos programas infantis- seja de produtos destinados ao público infantil ou adultos; é proibido o uso de pessoas ou personagens em programas de TV, principalmente se desempenham papel proeminente em programas infantis. Na Alemanha, os programas infantis não podem ser interrompidos pela publicidade. Na Dinamarca, é proibida qualquer publicidade durante os programas infantis e ainda 5 minutos antes e 5 minutos mais tarde. Na Inglaterra é proibida a publicidade de alimentos com alto teor de gordura, sal e açúcar dentro e durante a programação de TV com apelo ao público menor de 16 anos, a qualquer hora do dia ou da noite, em qualquer canal de TV; é proibido o uso, nas imagens de TV, de cortes rápidos e ângulos diferentes para não confundir a criança; é proibido o uso de efeitos especiais que insinuem que o produto pode fazer mais do que faz. Nos Estados Unidos, há o limite de 10min30seg de publicidade por hora nos finais de semana; há o limite de 12min de publicidade por hora nos dias de semana e é proibida a publicidade de sites com propósitos comerciais na programação de TV direcionada a menores de 12 anos e, nas escolas, há a proibição de publicidade de alimentos de baixo valor nutritivo. No Canadá, é proibida a publicidade de produtos não destinados a crianças em programas infantis; pessoas ou personagens conhecidos pelas crianças não podem ser usados para endossar ou pessoalmente promover produtos, prêmios ou serviços; a televisão pública não exhibe qualquer publicidade durante programas infantis, nem

imediatamente antes ou depois; nenhuma estação de TV pode transmitir mais de 4min. de publicidade comercial a cada meia hora de programação para crianças ou mais de 8 min. por hora quando os programas forem de duração maior; na província de Quebec é proibida qualquer publicidade de produtos destinados à crianças de até 13 anos, em qualquer mídia. Na Noruega é proibida a publicidade de produtos e serviços direcionados a crianças com menos de 12 anos; é proibida a publicidade durante programas infantis; a publicidade não pode ocupar mais do que 15% do tempo da programação diária. Na Irlanda, é proibida qualquer publicidade durante programas infantis em TV aberta. Na Holanda não é permitido às TVs públicas interromper com publicidade programas dirigidos às crianças menores de 12 anos. Na Bélgica, é proibida a publicidade para crianças nas regiões flamengas; proibida a publicidade 5min antes e após programas infantis.

Enquanto a lei não acontece no Brasil, é preciso lutar, pois somente adultos conscientes do “perigo” promovem manifestações. As Instituições de Educação Infantil tem um papel fundamental junto às famílias em promover parcerias do uso das TIC com segurança. Há várias pesquisas sobre esse assunto, porém são sugestões, projetos de lei que ainda estão em vias de análise. É necessário que haja parceria entre família e escola no uso devido das TIC.

### **3.1.1 Os nativos digitais**

Computadores, *tablets*, *smartphones*, internet, videogames e telefones celulares são os recursos tecnológicos que fazem parte da maioria da vida de crianças, e de crianças cada vez menores, nesse caso, de crianças de 4 a 6 anos de idade. Ainda que toda essa tecnologia assuste grande parte dos adultos, para as crianças são corriqueiros, tal como o telefone e a energia elétrica são para nós.

Segundo Veen e Vrakking (2009, p.12)

...Essa geração, que chamamos geração *Homo Zappiens*, cresce utilizando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância: o controle remoto da televisão, o *mouse* do computador, o *minidisc* e, mais recentemente, o telefone celular, o iPod e o aparelho de mp3... O *Homo zappiens* é um processador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégias de jogo, e sabe se comunicar muito bem.

Os alunos de hoje demandam novas abordagens e métodos de ensino para que consigam, de fato, manter a atenção e a concentração na escola.

É fato que o brincar está sendo secundarizado na Educação Infantil na era digital, todo o processo de crescimento que os jogos e as brincadeiras proporcionam para o desenvolvimento integral da criança estão em segundo plano, o que interessa é preparar as crianças para o Ensino Fundamental. O que está sendo visado é o produto, e não o processo.

Esta geração de crianças recebe muitos apelidos, de acordo com Veen e Vrakking (2009, p.28-29)

...Todas essas denominações se referem a características específicas de seu ambiente ou comportamento. "Geração de rede" é a expressão que se refere à internet; "Geração digital" refere-se ao fato de as crianças atuarem em mundos digitais *online* ou a lidarem com informações digitais. "Geração instantâneas" faz referência ao fato de suas expectativas serem as de que as respostas devem ser sempre imediatas...a geração da rede difere de qualquer outra do passado porque cresceu em uma era digital.

Logo, as crianças recebem diversos "apelidos" de acordo com a época social na qual estão inseridas. Uma criança que já nasce com o *mouse* na mão, que já é estimulada pela cultura digital de todas as formas, é chamada de nativa digital, pois já faz parte da sua vida, ela não quer entender a tecnologia, ela simplesmente a usa. Em contrapartida, os imigrantes digitais somos nós, educadores e adultos em geral, que temos de aprender a lidar com essas novas tecnologias de informação e comunicação.

Para tanto, no atual momento histórico, faz-se necessária a alfabetização digital. Corroborando com essa ideia, Coll e Monereo (2010, p. 295) propuseram o seguinte conceito

As considerações precedentes sustentam a afirmação de que a alfabetização digital, assim como a maioria das outras "novas" alfabetizações, tem sua origem nas necessidades de formação associadas às tecnologias digitais da informação e da comunicação e à sociedade da informação.

Nesse sentido acrescentaram

...a alfabetização digital ocorre, em grande medida, a mesma coisa que com a alfabetização letrada. Por um lado, delimita um âmbito curricular de aprendizagens específicas, vinculado fundamentalmente com o

conhecimento e domínio das TIC e com a compreensão, produção e difusão de documentos multimídia e hipermídia. Por outro lado, atravessa transversalmente praticamente todas as outras áreas ou âmbitos de aprendizagem do currículo escolar, obrigando a revisá-los ou reaplicá-los. (COLL; MONEREO, 2010, p.307)

Segundo Veen e Wraeking (2011, p.7)

... as escolas e os pais tendem a ver as crianças a partir da perspectiva do que pensam que elas deveriam fazer de acordo com seus valores e normas. Não há nada errado nisso, pois todas as gerações agiram assim-chamamos isso de “criar nossos filhos”. Contudo, já que a geração atual é a primeira que ensina seus pais a usar um fórum, um telefone celular e a consultar sua conta bancária eletronicamente, entre outros serviços, é esta a primeira vez que observamos ocorrer uma “educação invertida”, fenômeno nunca visto antes.

Ao considerar as crianças da atualidade, os nativos digitais, que desenvolverão todas as suas capacidades humanas ao envolverem-se de forma lúdica somente com jogos eletrônicos, internet e televisão, como os educadores, em sua práxis educativa poderiam repensar em meios para favorecer o brincar? Somente mediante atividades com interação social, exercícios físicos ou ar livre? É o que tentaremos responder a seguir.

### **3.2 A Escola como Espaço de Promoção das Novas Culturas da Infância: Educação sem Paredes**

*“O novo mora primeiro no coração, depois na idéia e, finalmente, objetiva-se como mudança social” (MORAIS, 2003, p. 57)*

Segundo Coll (2010, p.48), “... as tecnologias próprias de cada momento histórico contribuem para promover metas coletivas, relações sociais, práticas cotidianas e expectativas de comportamento diferentes”. Mediante isso, computadores, internet, videogames e telefones celulares são recursos tecnológicos que ainda assustam grande parte dos professores. Para as crianças, no entanto, são absolutamente corriqueiros.

Mas, e o brincar? E o espaço da imaginação e da criatividade? O brincar infantil mudou, os tempos mudaram. Há uma perplexidade em constatar que temos a nossa frente uma escola do século XIX, com professores do século XX e

alunos do século XXI, estimulados pela cultura digital. As crianças em meio à tecnologia como seres ativos e curiosos, possuem uma habilidade quase “mágica” de manusear celulares, o controle remoto da TV (...) e, pela primeira vez, vivemos em um momento histórico no qual os filhos ensinam os pais.

Professores e profissionais da educação necessitam apropriar-se das tecnologias digitais, compreenderem as novas crianças inseridas em uma nova cultura que estão diante de si e mergulhar em seu mundo para entendê-las. Coll (2010, p. 31) assinala

Quanto ao papel dos professores e alunos e às formas de interação que as TIC propiciam, as mudanças também parecem irreversíveis. A imagem de um professor transmissor de informação, protagonista central das trocas entre seus alunos e guardião do currículo começa a entrar em crise em um mundo conectado por telas de computador.

Observamos que antigamente o professor era visto como o detentor do saber com autoridade máxima sobre os alunos, que deveriam obedecê-lo sem questionamentos e reflexões. No atual contexto sócio-histórico, as crianças passaram a ser entendidas em suas peculiaridades e a demarcação das suas diferenças em relação aos adultos tornou-se uma conquista e adquiriram seu espaço.

O papel do professor precisa ser o de interventor intencional, incentivando as crianças a progredirem em seus conhecimentos e habilidades por meio de propostas desafiadoras que as levem a buscar situações por intermédio de suas relações intra e interpessoais. Para tanto, o professor deve atualizar-se e munir-se de conhecimento sobre as TIC para orientar a caminhada de seus alunos.

Nesse sentido a revista *Pátio* (2011, p.9) considera

Em uma sociedade tecnológica, o educador assume um papel fundamental como mediador de aprendizagens, sobretudo como modelo que é para os mais novos, adotando determinados comportamentos e atitudes em face das tecnologias. Por outro lado, perante os produtos tecnológicos, o educador deverá assumir-se com conhecimento e critério, analisando cuidadosamente os materiais que coloca à disposição das crianças... a qualidade de alguns programas educativos representa um retrocesso em termos de conhecimento pedagógico ao reproduzir materiais de estímulo-resposta, não permitindo que a criança encontre respostas diversas nem qualquer espaço para a criação. Esses materiais, atraentes no aspecto gráfico e nos estímulos sonoros ou de movimento que gratificam a resposta certa, promovem uma aprendizagem passiva desprovida de sentido para a criança.

Embora as tecnologias digitais façam parte do repertório de atividades rotineiras de uma criança, o brincar ainda se configura como atividade principal na Educação Infantil e primeiro ano do Ensino Fundamental. Nenhuma tela multicolorida, com movimentos e/ou interativa substituirá o desenvolvimento que as brincadeiras e jogos proporcionam para as crianças na faixa etária de 4 a 6 anos. Segundo a Revista Pátio, no artigo Folque, (2011, p. 9)

A escola deve incorporar os produtos culturais e as práticas sociais mais avançadas da sociedade em que nos encontramos... O horizonte de uma criança, hoje em dia, ultrapassa claramente o limite físico de sua escola, da sua cidade ou do seu país, quer se trate do horizonte cultural, social, pessoal ou profissional.

A partir dessas discussões, percebemos que o novo cenário educacional provável é o da “escola sem paredes” (*grifo nosso*), imerso na cultura digital, notadamente um local que ultrapassa as barreiras geográficas.

O brincar, nesse sentido, fica secundarizado, dado o interesse das crianças por “brinquedos” como celulares, tablets, ipods (...) que a mídia oferece. Ao defender o brincar como promotor do desenvolvimento infantil, Moyles (2006, p.95), salientou

Se, como educadores, nós estamos comprometidos com o brincar como um processo importante na aprendizagem das crianças, não há dúvida de que, no presente clima, seremos chamados a justificar a provisão feita para o brincar e até definir, e às vezes defender, o uso da palavra em contextos educacionais. (MOYLES, 2006, p.95)

Defender o brincar requer conhecimento acerca da maneira como a criança brinca nos dias atuais imersa à publicidade voltada a ela, particularmente pela programação televisiva.

Cabe ressaltar, na presente pesquisa, que não pretendemos excluir as TIC no cotidiano das crianças, mas sim, utilizá-las de forma adequada e reflexiva e estimular a criança a brincar.

Dando continuidade a essa discussão, na próxima seção iremos discutir sobre o consumismo infantil, um tema atual e preocupante mediante a realidade que a infância perpassa, pois, já que as crianças brincam com jogos eletrônicos como celulares e games e “alguém” deve comprá-los, iremos destacar também o papel da mídia nesse cenário.

#### 4 CONSUMISMO INFANTIL- UM TEMA ATUAL E PREOCUPANTE

Existem sólidas evidências de que uma educação infantil de alta qualidade, que tenha no brincar um veículo fundamental de aprendizagem, pode ter um efeito significativo e duradouro sobre o desenvolvimento educacional e social das crianças. Infelizmente, as pesquisas também mostram que a qualidade das oportunidades lúdicas em muitos ambientes de educação infantil deixa muito a desejar, e a legislação recente pode ser uma ameaça ainda maior a essa provisão. Está claro que a qualidade do brincar precisa ser examinada e melhorada para que todas as crianças possam vivenciar a “excelência do brincar”... (MOYLES, 2006, p.187)

Estamos vivenciando a época em que as multinacionais olham para as crianças não como crianças, mas como uma máquina de fazer dinheiro, instruindo os futuros consumidores para serem compradores compulsivos e se satisfazerem comprando.

Em reportagem da revista Pátio (2011, p. 37), Silzá Tramontina destaca

A pergunta mais prevalente nos consultórios de psiquiatras da infância... nos dias de hoje é: “Meu filho só quer saber de internet e games, está sempre no celular, no videogame ou na internet. O que eu faço? Isso é normal?”. Esse constante questionamento mostra que os pais estão cada vez mais preocupados sobre como lidar com as tecnologias da informação e comunicação que fazem parte da vida de nossas crianças...

Observamos que a criatividade está acabando, porque a televisão as torna preguiçosas, pois não precisam imaginar, mas somente receber as imagens prontas.

Linn (2010, p.16) destacou

Adoráveis personagens midiáticos, tecnologia avançada, embalagens coloridas e brilhantes e estratégias de marketing bem fundamentadas, psicologicamente astutas, combinam-se em campanhas coordenadas para atrair o coração, a mente e a imaginação das crianças – ensinando-as a valorizar mais aquilo que pode ser comprado do que suas criações de faz de conta.

As crianças crescem em um mundo cercado de tecnologia que as seduz com mensagens publicitárias voltadas a seus interesses modelando seus pensamentos e ações.

Corroborando com essas ideias, Linn adverte (2010, p. 16)

Em uma cultura em que brilho é confundido com substância e pessoas influentes apontam a tecnologia como panaceia para a maioria dos males do mundo, as crianças mais do que nunca precisam do tempo, do espaço,

das ferramentas e do silêncio essenciais para desenvolver capacidades como curiosidade, criatividade, autorreflexão e envolvimento significativo no mundo... Em uma sociedade voltada para o mercado, a brincadeira criativa é um fracasso; ela simplesmente não é lucrativa.

Já que a brincadeira não gera lucro, não há interesse pelo seu estímulo. Em casa, a TV para os pais se tornou sua maior aliada, a babá eletrônica, pois, basta por a criança frente a ela, para que fique em silêncio e não “dê trabalho”. Nas instituições de Educação Infantil, os jogos ao ar livre, assim como as tradicionais brincadeiras de roda são esquecidas. Brincar de boneca, pular corda ou jogar futebol tornou-se coisa do passado.

De acordo com Moyles (2006, p.27)

... o brincar traz benefícios intelectuais. O brincar sociodramático pode favorecer as habilidades de linguagem e desempenho de papéis, enquanto o brincar construtivo pode incentivar o desenvolvimento cognitivo e a formação de conceitos. Esses aspectos do desenvolvimento cognitivo podem se sobrepor a critérios escolares de realização acadêmica, embora não sejam idênticos a eles. (p.27)

Ainda, a autora afirmou

A maioria das pessoas aceitaria que uma criança que está soltando gritos de deleite ao soprar bolhas na bandeja de água ou que se veste de mamãe e papai no cantinho da casa está brincando. O que elas podem ter dificuldade para fazer é perceber e reconhecer que uma criança que está profundamente absorvida no preenchimento de uma folha de respostas no “canto da estimulação cognitiva” montada como uma “fábrica” ou preenchendo um cheque na “agência de viagens” também está brincando. (MOYLES, 2006, p.96)

Mas todo esse potencial que os jogos e brincadeiras oferecem permanece dormente na atualidade. A cada dia, mais brinquedos novos e modernos são lançados no mercado, de acordo com Linn (2010, p.18)

É por isso que a engenhosidade eletrônica, que caracteriza os brinquedos mais vendidos da atualidade, investe em grandiosas companhias publicitárias. Eles *parecem* divertidos. Mas são criados com uma espécie de obsolescência planejada. Não são projetados com o propósito de envolver a criança por anos, ou, pelo menos, meses. São fabricados para vender. Se o interesse minguar, tanto melhor- outra versão do brinquedo logo estará no mercado.

Cria-se uma cultura de consumo, em que, o que traz a felicidade e possuir o máximo de “coisas” possíveis; a boneca da última moda, que fala (...), o carro de controle remoto de tal personagem e por ai inicia um ciclo sem fim, uma

bola de neve... Tal jogo cai em desuso entra outro em seu lugar que logo também será velho.

Por meio de jogos e brincadeiras, crianças de cinco anos transformam cobertor em barraca num dia, em caverna no outro, e, monstro no outro. Seria uma ameaça aos lucros corporativos se seus produtos fossem trocados por meros cobertores, a exemplo. Nas brincadeiras, a criança é capaz de superar ou amenizar doenças graves, morte e perda, usando somente a imaginação, todavia, para isso, é necessário que tenham tempo e espaço para a brincadeira criativa.

Linn (2010, p. 25), em sua obra, tece o seguinte comentário: “aprendi que o brincar é saudável e passei a reconhecer tudo isso como um tijolo essencial para a construção de uma vida significativa” Linn (2010, p.25).

Nessa perspectiva, Linn (2010 p.45) verifica

Como a maioria das questões sociais, a contínua subestimação do brincar tem raízes em vários fatores, todos eles dignos de atenção. Falta de recursos públicos para a construção de parque e playgrounds acarreta menos espaços abertos nos quais as crianças possam se reunir e brincar. Outro fator é a noção- justificada em algumas comunidades, mas não em outras- de que não é seguro para as crianças brincar fora de casa. Ouço repetidamente de pais que podem ficar em casa depois do horário escolar que, mesmo em bairros equipados com espaços seguros, seus filhos não têm com quem brincar. As crianças dos vizinhos estão envolvidas, por necessidade ou opção, em estruturados programas extracurriculares.

Verifica-se que o problema vai além da construção de parques e espaços para a infância. As crianças, de maneira geral, estão tão absortas em brinquedos eletrônicos, de maneira individual, que não interagem com as outras mesmo quando tem a possibilidade.

Profissionais da Educação Infantil precisam estimular o brincar infantil para que as crianças se desenvolvam de maneira integral nos aspectos físicos, cognitivos, sociais e psicológicos. Não é necessário barrar a tecnologia, mas saber usá-la de forma apropriada, pois as crianças convivem com a tecnologia em todos os lugares, como salienta Linn, (2010, p.47)

...Hoje, a exposição das crianças à mídia televisiva vai muito além da TV ou do cinema. Mp3 players, celulares e DVD players personalizados exibem conteúdo de mídia voltado para crianças. Elas são submetidas às telinhas dentro de casa, nos restaurantes, na escola, na sala de espera do pediatra, nos assentos traseiros das vans, nos aviões e até nos carrinhos de supermercados.

É necessário aprender a utilizar a tecnologia voltada às crianças de maneira reflexiva e cuidadosa e, ainda, a ressignificar o brincar infantil em casa e na escola.

O livro também tenta transmitir algumas outras mensagens bem claras em relação ao brincar. O brincar na escola é e deve ser muito diferente do brincar em casa: os pais têm direito de querer isso, e a variedade e o interesse devem ser mantidos para as crianças em ambos os ambientes. O brincar abrange todo o desenvolvimento de uma criança nessas duas circunstâncias, se for adequadamente compreendido e oportunizado em ambas. (MOYLES, 2002, p. 181).

Kamii (1981, p.6) salienta que “o valor do conteúdo de um jogo deve ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que se encontra a criança”. Dessa forma, deveria ser também a publicidade voltada para o público infantil, ser exibida somente quando estas tivessem condições de escolher. Segundo Winnicott (1975, p. 75) “a característica essencial ... refere-se ao brincar como uma experiência, sempre uma experiência criativa, uma experiência na continuidade espaço-tempo, uma forma básica de viver”.

As crianças querem brincar, mas brincar “de internet” e videogame, além de assistir tv. Seria interessante analisar exatamente o que as crianças assistem, a quem ficam expostos, e, segundo Palfrey e Gasser (2011, p.85) “uma variante importante – e inteligente – da ideia de rastrear onde as crianças vão *online* é manter o computador em um espaço comum na casa e entrar *online* junto com elas”.

Ainda, os autores advertem

Pais e professores precisam começar a verificar o que está acontecendo *online*, se quiserem estar em uma posição de proteger seus filhos dos danos. Frequentemente, os Nativos Digitais têm mais habilidades do que seus pais no uso do computador e podem ser mais úteis em manter os computadores a salvo de imagens perniciosas do que seus pais e professores. (PALFREY; GASSER, 2011, p.106).

Quando as crianças brincam de videogame, por exemplo, a atenção não se volta para um raciocínio-lógico linear, eles processam muitas informações em pouco tempo e desenvolvem habilidades para superar fases do jogo que se tornam “automáticas”, fruto de um pensamento rápido e talvez irreflexivo que fizeram. Coll e Monereo (2010, p. 53) afirmam

...a prática de *videogames* está relacionada com determinadas formas de processamento cognitivo. Processamento de grandes volumes de informação em tempo reduzido, atenção em paralelo, deslocamento de funções do texto para a imagem, ruptura da linearidade no acesso à informação, busca de *retroalimentação imediata* para corrigir ou modificar a ação. Tudo isso supõe algumas mudanças no que se refere ao tipo de inteligência promovida e valorizada pela escola. Não é um modelo oposto, mas é, em alguns aspectos, diferente ao do meio escolar, no qual se pretende oferecer a informação de maneira escalonada, promove-se a atenção continuada e focalizada, o texto e a linguagem escrita têm prioridade acima de tudo e geralmente a retroalimentação é administrada a médio prazo.

É evidente que as TIC também contenham aspectos positivos e relevantes para o desenvolvimento infantil. Essas qualificações das TIC precisam ser socializadas entre os docentes para que se apropriem e utilizem como subsídio pedagógico para tornar as suas aulas mais ricas e interessantes, mas sem substituir o brincar em sua práxis educativa.

Ao comprar os jogos de videogame expostos na mídia, segundo reportagem da revista *Pátio* (2011, p. 39)

Devemos questionar o porquê da compra desses jogos. Na maioria dos casos, esses são adquiridos pelos adultos para serem utilizados pelas crianças, sem que os adultos questionem o seu conteúdo. As escolas também podem trabalhar junto às crianças a forma de uso adequada da internet e dos games, assim como proporcionar um espaço para a discussão dessas questões com os alunos e suas famílias. Através das associações de pais e mestres, esses grupos podem fazer pressão junto aos órgãos públicos para que haja um maior controle de games comercializados.

Nesse sentido, como ficará a infância da atualidade em meio às brincadeiras, ao consumo fomentado pela publicidade direcionada ao público infantil e as TIC em casa e na sala de aula? Coll e Monereo (2010, p.66) explicitam

...Os estudos de acompanhamento e avaliação realizados em diversos países mostram que no transcurso das duas últimas décadas ocorreram avanços inegáveis no concernente à incorporação das TIC em todos os níveis da educação formal e escolar. Contudo, como também indicam esses estudos, em muitos países – como é, sem dúvida, o caso da Espanha e dos países latino-americanos, entre outros – a penetração das TIC nas escolas e nas salas de aula ainda é limitada.

Nessa perspectiva, acrescentam

Contudo, em nosso critério, seria um erro concluir a partir disso uma espécie de determinismo pedagógico ou didático, no sentido de que o potencial das TIC para transformar, inovar e melhorar as práticas

educacionais depende diretamente do enfoque ou da postura pedagógica em que estiver inserida sua utilização. (COLL; MONEREO, 2010, p.75)

A Câmara Legislativa do Distrito Federal aprovou, em maio de 2008, uma lei que proíbe alunos de utilizar celulares e aparelhos eletrônicos como MP3 players e videogames em escolas públicas e privadas da Educação Básica. Está liberada a utilização nos intervalos e horários de recreio, fora da sala de aula. De acordo com o “*New York Times*, o celular é o novo chocalho”. Linn (2010, p. 49).

Segundo Linn (2010, p. 49)

Para entender até que ponto as crianças de hoje estão imersas na cultura da mídia comercializada, pense nas que você conhece. Quanto tempo elas passam lidando com mídia eletrônica- muitas delas de base comercial? Em média, crianças com idades entre 2 a 18 anos ficam “sintonizadas” cerca de quarenta horas por semana depois do horário escolar.

Os números são preocupantes, logo, se uma criança passa tanto tempo “conectada”, quando terá tempo para o brincar livre e criativo? Linn (2010, p. 50) afirma

... Se as crianças estão constantemente diante de telas, quando terão tempo para explorar e desenvolver novos pensamentos, sentimentos e ideias que o conteúdo da mídia pode engendrar? Pesquisas sugerem que, quanto mais tempo a criança tem para desenvolver e ampliar as próprias interpretações, maior é a probabilidade de ir além do script a que assistiu... Além de substituir o brincar criativo como atividade de lazer, essa mídia tem menos capacidade de gerar criatividade e imaginação que o rádio e os livros- que requerem mais de nós. Ler exige a criação de imagens visuais e sonoras. O rádio fornece som, mas ainda necessita de nós para imaginarmos como é a aparência do que está sendo relatado. A mídia de tela faz todo esse trabalho por nós e, além disso, parece auxiliar na retenção do conteúdo na memória, o que pode ser um bônus em certos tipos de aprendizado, mas um prejuízo para a ampliação da imaginação.

Nesse sentido, a autora acrescenta

Passei a considerar esse tipo de mídia da mesma forma que considero doces e comida industrializada. Consumir esses alimentos pode ser gostoso, mas tem de haver um limite. E também há o risco de esse consumo se tornar um hábito. Boa parte da comida industrializada não contém nada de essencial para a saúde e o bem-estar das crianças... É mais fácil adiar o acesso das crianças a doces do que limitá-lo depois de iniciar o consumo. E acho que isso também vale para o consumo da mídia. (LINN, 2010, p.56)

Comparar o efeito negativo da mídia sobre a infância com o efeito de doces como não-saudável para a promoção da saúde das crianças pode ser

esclarecedor. Sabemos que não é proibido comer doces, mas sim consumi-los com moderação. Nessa perspectiva, como “digerir a mídia” de forma controlada, se esta invade o espaço com a velocidade da luz e tornou-se a preferência infantil quando as crianças deveriam estar brincando ao invés de teclar? Linn (2010, p. 56) explicita

É claro, mídia de tela e brinquedos baseados na programação midiática não são as únicas maneiras pelas quais a cultura comercial erode o brincar criativo: o mesmo vale para muitos brinquedos com chips de computador. Graças à moderna tecnologia, eles vêm equipados com voz, sons e movimento que privam as crianças da oportunidade de adquirir a experiência essencial de criar, explorar, resolver problemas, expressar-se e dar sentido.

O brincar criativo está se tornando um mito; a criança deseja, ter e ter, a mídia investe pesado para o público infantil e estuda cuidadosamente o que querem suas mentes e seus corações. De acordo com Linn (2010, p.60)

Uma criança brincando com um simples ursinho de pelúcia precisa exercitar a imaginação criando um personagem- determinando a sua idade, sexo, voz, personalidade e movimentos, até sua espécie. Se a criatura usa um vestido, elimina a escolha de sexo. Uma criatura com saia de balé, botas de combate ou coroa restringe a escolha da identidade. Uma criatura que representa um personagem específico da mídia- como Elmo, da Vila Sésamo- elimina a oportunidade de criar uma personalidade. Um Elmo incrementado com um chip de computador que o faz falar rouba da criança a chance de inventar uma voz e limita as situações que ela pode imaginar para aquele personagem específico e as respostas que pode criar.

Assim, a imaginação perde espaço para os brinquedos que já vem prontos. Uma infância destituída de faz de conta, retira das crianças oportunidades para desenvolver a capacidade de imaginação e pensamento criativo... Linn (2010, p.64).

A autora ressalta

Se, desde o berço, as crianças receberem cada vez mais kits e brinquedos eletrônicos baseados na mídia, não terão a chance de aprender como desfrutar ou mesmo enfrentar desafios que requerem imaginação, experimentação, inventividade, ou solução criativa de problemas- e nós vamos deixar de propor esses desafios. Uma consequência preocupante de um ambiente lúdico comercializado é que começamos a desconfiar da capacidade das crianças para o brincar imaginativo. Começamos a acreditar que elas não são capazes de gerar atividade construtiva por conta própria. (LINN, 2010, p.63)

De acordo com dados do Instituto Alana, Projeto Criança e Consumo (2006), as principais consequências da publicidade dirigida às crianças são:

consumismo infantil, formação de valores materialistas, obesidade infantil, distúrbios alimentares, erotização precoce, estresse familiar, diminuição das brincadeiras criativas, violência pela busca de produtos caros, consumo precoce de álcool e tabaco, encorajamento do egoísmo, da passividade, do conformismo e enfraquecimento dos valores culturais e democráticos.

Torna-se imprescindível alertar os professores da Educação Infantil de resgatar as brincadeiras e jogos tradicionais como recurso pedagógico privilegiado de aprendizagem por serem promotores do desenvolvimento da criatividade, imaginação, motricidade, socialização, autonomia e sensibilidade infantis.

A ciência e a tecnologia podem facilmente misturar-se com a arte para as crianças pequenas, mas o que precisa ser enfatizado é que os processos de planejamento, escolha, significados compartilhados, interpretação e todos os itens previamente listados foram muito mais importantes, tanto para as crianças quanto para o adulto orientador, do que aquilo que acabou sendo uma roupa bastante adequada. (MOYLES, 2002, p.92).

Segundo Moyles (2006, p. 26), o comportamento de brincar é uma maneira útil de a criança adquirir habilidades desenvolvimentais-sociais, intelectuais, criativas e físicas.

A autora acrescenta

Incontáveis pesquisadores e educadores salientaram, e continuam salientando, a questão importantíssima que a educação das crianças pequenas fundamenta-se no brincar. Pessoalmente, eu acredito que nós, como educadores, ignoramos isso e acabamos sofrendo as conseqüências. (MOYLES, 2006, p.107).

A partir dessas discussões, percebemos a necessidade de se conhecer como a escola entende a presente situação e desenvolvemos a pesquisa que apresentaremos a seguir seu percurso metodológico.

## 5 PERCURSO METODOLÓGICO

### 5.1 Metodologia

A pesquisa teve como objetivo geral analisar, na visão das profissionais de Educação Infantil, sobre o uso das TIC e do brincar, a influência que exercem as Tecnologias de Informação e Comunicação, na vida das crianças, e para possibilitar esta análise, foi feita a escolha de um método, responsável por sua condução.

Segundo Rudio (2002, p.17)

O método é o caminho a ser percorrido, demarcado, do começo ao fim, por *fases* ou *etapas*. E como a pesquisa tem por objetivo um problema a ser resolvido, o método serve de guia para o estudo sistemático do enunciado, compreensão e busca de solução do referido problema. Examinando mais atentamente, o método da pesquisa científica não é outra coisa do que a elaboração, consciente e organizada, dos diversos procedimentos que nos orientam para realizar o ato *reflexivo*, isto é, a operação discursiva da nossa mente.

Nessa perspectiva, observamos que o procedimento metodológico apropriado para a realização desta investigação foi a pesquisa qualitativa. De acordo com Deslandes (1994, p.21-22) a “pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares e trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes”. Assim sendo, Menga e André (1986, p.11) assinalam

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. Segundo os dois autores, a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, via de regra através do trabalho intensivo de campo.

As autoras transmitem a ideia que, para o professor pesquisador, não há como afastar-se do seu objeto de pesquisa, que deve situar-se dentro das atividades cotidianas de sua prática docente.

Ainda, segundo as autoras, o caso deve ser sempre bem delimitado, com seus contornos definidos de maneira clara no desenvolvimento do estudo. O estudo de caso pode se assemelhar a outros estudos e ao mesmo tempo se constituir em um estudo singular, distinto, com interesses próprios.

Dentro do universo qualitativo, o delineamento ocorreu utilizando procedimentos do estudo de caso. Na perspectiva de Gil (1991, p. 59)

...um conjunto de dados que descrevem uma fase ou a totalidade do processo social de uma unidade, em suas várias relações internas e nas suas fixações culturais, quer seja essa unidade uma pessoa, uma família, um profissional, uma instituição social, uma comunidade ou uma nação.

Nesse sentido, observamos que para Gil (1991, p. 59), o estudo de caso oportuniza o estímulo a novas descobertas, pois em virtude da flexibilidade do planejamento, o pesquisador, ao longo de seu processo, mantém-se atento a novas descobertas. Também podemos notar que, segundo o mesmo autor há a

...ênfase na totalidade. No estudo de caso, o pesquisador volta-se para a multiplicidade de dimensões de um problema, focalizando-o como um todo...A simplicidade dos procedimentos. Os procedimentos de coleta e análise de dados adotados no estudo de caso, quando comparados com os exigidos nos outros tipos de delineamento são bastante simples.

Segundo Ludke e André (1986, p.17)

o caso se destaca por se constituir numa unidade dentro de um sistema mais amplo. O interesse, portanto, incide naquilo que ele tem de único, de particular, mesmo que posteriormente venham a ficar evidentes certas semelhanças com outros casos e situações. Quando queremos estudar algo singular, que tenha um valor em si mesmo, devemos escolher o estudo de caso.

A principal característica do estudo de caso é que ele se constitui na descoberta e foca a “interpretação em contexto”, almeja demonstrar a realidade de forma completa e profunda, utiliza uma variedade de fontes de informação, revelam experiência vicária e permitem generalizações qualitativas. Os estudos de caso procuram representar os diferentes e às vezes conflitantes pontos de vista presentes numa situação social. Os relatos do estudo de caso utilizam uma linguagem e uma forma mais acessível do que os outros relatórios de pesquisa.

## **5.2 O Universo da Pesquisa**

O universo que esta pesquisa analisou constituiu-se na escolha de duas especialistas e quatro docentes da Educação Infantil de uma Escola Municipal da região de Birigui- SP, que atende a crianças da Educação Infantil (4-5 anos) e Ensino Fundamental, Ciclo I (1º ao 5º ano). Participaram a diretora, a coordenadora

pedagógica e quatro professores efetivos da Educação Infantil. Dos professores, dois lecionam há três anos na escola e os outros dois ingressaram no início do ano da entrevista. O critério de escolha dos docentes foi entrevistar profissionais jovens que já tiveram ou têm contato direto com as TIC. Esse grupo teve professores com duas licenciaturas, Letras e Pedagogia, dois com Especialização e a diretora que possui Doutorado em Educação, na área de concentração “Políticas Públicas e Administração da Educação Brasileira”; linha de pesquisa: Filosofia e História da Educação no Brasil, intitulada: As associações de alunos das escolas normais do Brasil e de Portugal: Apropriação e representação (1906-1927).

Essa unidade escolar foi escolhida por ser uma das maiores da cidade, no aspecto físico e de quantidade de alunos, e que recebe a confluência de alunos de diversos bairros, que compreendem as regiões do centro e periferia da cidade, com diferentes realidades financeiras, étnicas e culturais.

### **5.3 Procedimento de Recolha de Dados**

A delimitação da unidade-caso não constitui tarefa simples. Primeiro, porque é difícil traçar os limites de um objeto. A totalidade de um objeto, quer físico, biológico ou social, é uma construção intelectual. Não existem limites concretos na definição de qualquer processo ou objeto. Como lembram Goode e Halt (1969, p.423). “mesmo o animal vivo é uma construção, e o ponto onde termina o animal e começa ‘meio’ é arbitrariamente definido”. Da mesma forma, o grupo de trabalho ou o conflito familiar são construções que são definidas à medida que se tornam úteis para a pesquisa. (GIL, 1991, p. 121).

A abordagem utilizada para o procedimento da recolha de dados consistiu na participação dos especialistas e docentes em uma entrevista semi-estruturada, no local de trabalho, em horário previamente agendado (Apêndice B e C) Segundo Selltiz (1987, p.272)

A entrevista é a técnica mais adequada para a revelação de informação sobre assuntos complexos, emocionalmente carregados ou para verificar os sentimentos subjacentes a determinada opinião apresentada. Para que uma descrição verbal seja aceita por seu valor aparente, precisa ser provocada em circunstâncias que estimulem a maior liberdade possível e a honestidade de expressão.

Sendo assim, a entrevista terá mais sucesso na criação de um clima que permita ao entrevistado expressar seus sentimentos em relação à determinada situação da maneira mais natural possível.

A recolha ocorreu da seguinte forma: os professores foram contatados e foi solicitado o seu consentimento para a entrevista (Apêndice A). É importante ressaltar que os elementos não verbais devem ser considerados na entrevista, pois a entrevista é também um meio de observação, devendo ter em conta o comportamento não verbal dos entrevistados, que foi registrado em folha a parte pela entrevistadora. Após a entrevista, foi agradecida a participação de cada membro.

Assim, foram elaboradas perguntas que sustentaram todo o universo da análise e a pesquisadora na função de entrevistadora procurou assumir uma postura de serenidade, empatia e imparcialidade, fazendo com que as pessoas entrevistadas se sentissem a vontade para responder os questionamentos. As entrevistas foram gravadas no *netbook*, depois reescritas na íntegra, com correções de repetição na oralidade (...) mas que permaneceram a ideia do que a pessoa entrevistada desejou transmitir. As entrevistas duraram de meia à uma hora cada uma, totalizando 4h30min.

#### **5.4 Tratamento dos Dados**

As entrevistas foram realizadas na sala dos professores da escola e as respostas dos entrevistados gravadas no *netbook*. Depois, foram transcritas na íntegra. A próxima etapa foi a de corrigir pequenos erros de concordância verbal e nominal, assim como repetições na fala, comuns na expressão oral, ou seja, foram escritas de acordo com a norma culta, mas preservando a ideia dos entrevistados.

#### **5.5 Análise dos Dados**

Os resultados foram analisados por meio da análise de conteúdo. A análise de conteúdo é utilizada no tratamento de dados que visa identificar o que vem sendo dito acerca de determinado tema.

Para posterior interpretação e organização dos dados, seguimos as ideias de Rudio (2002, p.124)

Do ponto de vista do nosso estudo, a classificação é uma forma de discriminar e selecionar as informações obtidas, a fim de reuni-las em grupos, de acordo com o interesse da pesquisa. Mas, para que isso aconteça, ainda são necessárias duas operações... a codificação e a tabulação.

Corroborando com essas ideias, Rudio (2002, p.129)

O pesquisador utilizará uma série de técnicas para analisar o material que foi obtido. A interpretação vai consistir em expressar o verdadeiro significado do material, que se apresenta em termos dos propósitos de estudo a que se dedicou. O pesquisador fará as ilações que a lógica lhe permitir e aconselhar, procederá às comparações pertinentes e, na base dos resultados alcançados, enunciará novos princípios e fará as generalizações apropriadas.

A análise e discussão dos dados foi dividida em quatro categorias de análise que envolvem (6.1) Desenvolvimento infantil por meio de jogos e brincadeiras; As TIC e as brincadeiras na sala de aula; (6.3) Professor, o mediador de conhecimentos; (6.4) A equipe gestora e as TIC na área educacional.

## 6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

O ambiente ao qual estamos expostos influencia o processo de aprendizagem, interferindo nos fatores psicológicos e emocionais e induzindo comportamentos que podem ser mais ou menos favoráveis ao aprendizado. (CONSENZA; GUERRA, 2011, p.130)

O caminho escolhido para analisar a influência que exercem as Tecnologias de Informação e Comunicação, na vida das crianças, as possíveis contribuições das TIC no desenvolvimento infantil, a possibilidade de resgatar as brincadeiras e jogos tradicionais infantis e compreender como pais e crianças interagem com mensagens publicitárias num sentido pedagógico, foi entrevistar quatro docentes da Educação Infantil e duas especialistas: a coordenadora pedagógica e a gestora de uma escola municipal da região de Birigui- SP, que atende a crianças da Educação Infantil e Ensino Fundamental, Ciclo I. Não foram entrevistados pais e crianças.

Por meio do discurso dos entrevistados foi verificada a visão que cada um apresentou do seu fazer pedagógico.

Nos professores, procurou-se observar sua práxis educativa, a postura perante o brincar infantil, as estratégias que utilizam para manterem-se atualizados em meio às novas tecnologias de informação e comunicação: como era a infância há alguns anos e como se configura hoje, visando compreender o interesse das crianças da atualidade pelo brincar e no que isso pode importar para o desenvolvimento infantil.

No diálogo com a coordenadora, registrar suas concepções sobre as TIC e o brincar. Como profissional da educação responsável por coordenar as atividades de ensino, planejando, orientando, supervisionando e avaliando as atividades, ou seja, assegurar a regularidade no desenvolvimento do processo educativo foi observada sua postura como direcionadora de atividades para os professores, tanto no que se refere ao estímulo ao brincar infantil, como à prática da utilização de artefatos tecnológicos na área educacional.

Com a diretora, foram observados diversos aspectos de maneira geral na instituição, assim como sua visão perante o desenvolvimento infantil por meio dos jogos e brincadeiras, o papel da mídia e como os “brinquedos tecnológicos” influenciam a vida das crianças em um ambiente educacional.

Para manter o compromisso de anonimato firmado com os participantes, seus nomes não foram mencionados. As falas dos professores, coordenadora e diretora escolar foram destacadas em P1 (professor 1), P2 (professor 2), P3 (professor 3), P4 (professor 4), CP (coordenadora pedagógica) e DE (diretora escolar).

A seguir, os dados foram trabalhados a partir de quatro categorias de análise, que compreendem: 6.1 Desenvolvimento infantil por meio de jogos e brincadeiras; 6.2 As TIC e as brincadeiras na sala de aula; 6.3 Professor, o mediador de conhecimentos; 6.4 A equipe gestora e as TIC na área educacional;

### 6.1 Desenvolvimento Infantil por Meio dos Jogos e Brincadeiras

É importante que todos os educadores da primeira infância façam a si mesmos, regularmente, duas perguntas vitais: Qual é a qualidade do brincar que estou oferecendo? Como posso melhorá-la? (MOYLES, 2006, p.187)

Em nossa primeira categoria de análise, analisamos as respostas dos professores e pudemos observar que eles possuem a dimensão da importância do brincar para o desenvolvimento infantil, mas, com a incumbência de concluir as atividades da apostila, e se preocuparem com a alfabetização das crianças, entre outras coisas, brincam pouco, de acordo com o relato de P2:

*[...] Pouco espaço, minha maior preocupação é com a alfabetização e letramento, e, mesmo que no material didático que a Prefeitura de Birigui oferece estimular as brincadeiras e jogos como propiciadores do aprendizado, minha preocupação volta-se ao aprendizado das letras. Às vezes eles brincam no parque de forma livre e também no dia do brinquedo[...]*

P1 colabora com o seguinte relato:

*[...] Pelo menos duas ou três vezes por semana eu saía com a turma para brincar lá fora, no pátio. Fazíamos brincadeiras, mas eu sempre gostei de deixá-los mais à vontade, porque observo como brincam. Até é uma questão um pouco complicada o brincar, porque muitas vezes a criança não conhece a brincadeira, você explica a brincadeira para a criança e na hora de brincar acontece alguma coisa. Em certa ocasião, levei uma turma de 6 anos para brincar no pátio daquela brincadeira: “Balança Caixa”, então, uma menina começou a chorar e a dizer que ela “não brincaria de jeito nenhum, que ela não iria para o caixa” (...). Em outro momento, brincamos de “Bimborão da Cruz” onde nós cantávamos: “Ó Bimborão da Cruz, por aqui quero passar, por aqui eu passarei e a menina deixarei, qual delas será? A da frente ou a de trás, a da frente corre muito, a de trás ficará, passa por aqui, passa por ali, é a última que ficará (...)” quando a gente prendia uma criança, escolhia uma fruta ou um lado, eu conhecia como lado “céu” e o outro lado “inferno”, pois era dessa maneira que eu brincava quando criança e foi o jeito que ensinei a eles, aconteceu que uma criança*

começou a chorar, falou que “*ela não ia para o inferno*”, (onde já se viu ela ir para o inferno?) e então tive que parar a brincadeira, voltar para a sala e explicar novamente toda a regra da brincadeira, mas perdi totalmente a motivação e a alegria de brincar, porque entendi que cada vez que eu explicasse, não entrava na cabeça deles, pois eles não brincam mais com as brincadeiras tradicionais, passam o tempo mesmo é com a mídia, televisão e computador[...]

As narrativas evidenciaram que tais professores sentem-se desmotivados para estimular as crianças a brincarem; uma professora, ao querer ensinar à criança a brincadeira que ela gostava em sua época não considerou as peculiaridades de sua turma e que o momento histórico é diferente. Nesse sentido, P3 acrescentou: “*Em minha prática, as brincadeiras ocupam pouco espaço, só brincamos quando dá tempo. Observo que as crianças se agitam demais e fica difícil controlar a disciplina*”.

Em relação à autonomia que o brincar pode desenvolver na criança, os professores foram unânimes em relatar que certamente o brincar é importante para tal finalidade.

P1 relata que

*[...] no brincar a criança adquire autonomia e se torna menos egocêntrica. Há regras e, para atingir os objetivos propostos, deve segui-la. As regras do brincar levam a criança a pensar e a refletir. Por exemplo, para jogar amarelinha, não basta pular nos quadrados e pronto, há regras... a criança adquire muitas percepções na vida por meio do jogo: coordenação motora, segurança no que for fazer, autonomia de resolver tudo com calma e tranquilidade, sendo que no final alcança o que quer. Sabemos que nas brincadeiras tradicionais há um líder, a criança sabe que em determinado momento ela que lidera a brincadeira [...]*

A respeito da autonomia citada por P1, Kamii (1990, p.108) relata que

A essência da autonomia é que as crianças tornem-se aptas a tomar decisões por si mesmas. Mas a autonomia não é a mesma coisa que a liberdade completa. A autonomia significa levar em consideração os fatos relevantes para decidir agir da melhor forma para todos. Não pode haver moralidade quando se considera apenas o próprio ponto de vista. Quando uma pessoa leva em consideração os pontos de vista das outras, não está mais livre para mentir, quebrar promessas e ser leviano.

Nesse sentido, P4 assinala

*[...] Com certeza, o brincar colabora no desenvolvimento da autonomia infantil. Por que as crianças precisam saber lidar com as diferenças, com as dificuldades de se relacionar, com o fato de ganhar ou perder determinada atividade, determinado jogo, então as atividades com jogos e brincadeiras são muito propícias no campo escolar, para o desenvolvimento da autonomia infantil [...]*

“A criança foi feita para brincar. Quem nasceu no interior, felizmente longe ainda do comércio educacional da grande cidade, sabe como é importante, na estruturação da pessoa, o ato de brincar”. (PIMENTA, 1986, p.42).

Nesse contexto, observamos que a valorização da brincadeira, por parte dos professores está presente somente no discurso, pois, ora por desmotivação, ora por realizar outras atividades em sala de aula, os docentes fazem uso de subterfúgios para não brincar na escola.

P2 considera que há pontos negativos no oportunização do brincar na escola:

*[...] Sabemos que sim, mas na prática, mesmo dispondo de espaços, lidamos com outras dificuldades como a grande quantidade de crianças por sala, sendo assim, em espaços abertos “perdemos a voz”, algumas crianças não colaboram, pois são agressivas e coercitivas com as outras, impedindo a autonomia do outro em escolher o que ou quem quer jogar ou que jogue com ele etc [...].*

E, ainda P3 ressalta: “*Acredito que totalmente, porque sabemos que nas brincadeiras tradicionais há um líder, a criança sabe que em determinado momento ela que lidera a brincadeira...*”

Ao serem questionados sobre a possibilidade de resgatar as brincadeiras e jogos tradicionais por meio da ação docente, recebemos as seguintes contribuições:

P1 ressaltou

*[...] Através da inserção de projetos especiais em sala de aula, que tenha como finalidade oportunizar a ludicidade (...) uma ideia legal é a confecção de brinquedos com material reciclado, pois, havia brinquedos que quando éramos crianças caros e hoje podemos fazer com material reciclado; a criança sente-se mais estimulada para participar, porque ela está fazendo o seu próprio brinquedo. Para eles isso é contagiante, eles amam poder produzir, fazer o seu próprio brinquedo. “Fui eu que fiz!” Eles levam para casa com muita alegria pra mostrar para o pai e para mãe, e falam que foi a professora que ensinou [...]*

Essa fala que vem ao encontro a afirmação do RCNEI (BRASIL, 1998, p.15) que “declara o direito das crianças a brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil”.

Nessa perspectiva, P3 manifesta

*[...] Sim, se o professor se propuser a estudar o que o brincar proporciona ao desenvolvimento infantil nos aspectos físico (porque a criança é sinônimo de movimento), cognitivo (porque constrói seu conhecimento de maneira ativa e formula hipóteses acerca dos acontecimento do seu entorno a todo momento), social (vive em grupo) e psicológico (tem sentimentos e*

*emoções). Resgatar as brincadeiras e jogos tradicionais com as crianças, além de ser uma atividade carregada de sentido para eles, é educativa e os fará conhecer e respeitar os jogos de cada momento histórico. É nosso dever estimular o brincar, somos profissionais da infância!!![...]*

A CP salienta que

[...] Sim, com a promoção de cursos realizados pela Prefeitura que fundamente os docentes de forma sólida sobre a importância da prática de jogos e brincadeiras tradicionais em aula com as crianças da Educação Infantil. Criança é movimento. Seria uma lástima conviver com adultos que não tiveram infância; a Educação Infantil é o alicerce da Educação Básica e, para tanto, deve fomentar o brincar de maneira efetiva valorizando a cultura e o contexto na qual cada criança está inserida[...]

Segundo os participantes desta investigação, há como resgatar as brincadeiras e os jogos tradicionais e trazê-los de volta para a sala de aula, mas isso exigirá planejamento, estudo e dedicação, porém, os outros dois docentes mostraram-se descrentes em relação a essa revitalização do brincar nos dias atuais.

Nesse contexto, o participante P2 assinala que *“as crianças não querem mais “pular amarelinha ou subir em árvores”, uma minora até quer, mas considero quase impossível, tendo como base a observação dos meus alunos ano a ano”*.

Segundo o relato de P4:

[...] Acredito que as crianças das próximas gerações não se interessarão pelo brincar tradicional, suas brincadeiras serão todas mediadas por brinquedos tecnológicos cada vez mais modernos. Não adianta o professor remar contra a maré, temos que nos apropriar do que é interessante para eles para poder conduzi-los da melhor forma possível [...]

De acordo com a fala desses educadores, observamos que eles acreditam na possibilidade que no futuro não haverá crianças interessadas pelo brincar tradicional, de cantigas de roda, brincadeiras folclóricas; segundo o argumento desses docentes, as crianças estão adentrando em uma nova forma de cultura tecnológica, em que o interesse se volta para brinquedos eletrônicos e aparatos tecnológicos de última geração.

Diante das falas apresentadas nesta seção, podemos observar que:

-Os professores admitem a importância do brincar para o desenvolvimento integral infantil na faixa etária de 4 a 6 anos;

-Os participantes têm consciência que o brincar está sendo secundarizado em virtude de outras atividades que compõem a grade da EI primeira série do EF.

Portanto, há consciência sobre a relevância do brincar para o desenvolvimento infantil e os educadores admitem-na, contudo necessitam cumprir o plano de trabalho que lhes é proposto e sentem-se desmotivados em privilegiar o brincar infantil pelo próprio descaso com as brincadeiras tradicionais das crianças e desconhecimento das pesquisas sobre o tema.

## 6.2 As TIC e as Brincadeiras na Sala de Aula

Esse processo de reflexão e ação está no âmago no profissionalismo na educação infantil e deve ser aplicado a todos os aspectos do trabalho de um educador dos primeiros anos. (MOYLES, 2006, p.187)

De acordo com a segunda categoria de análise, as Tecnologias de Informação e Comunicação fazem parte do cotidiano infantil. As crianças participam menos das brincadeiras e jogos tradicionais na escola e têm-se interessado mais pelo manuseio de artefatos eletrônicos como games, celulares, internet e também em assistir TV em casa. Vejamos, a seguir, o relato dos professores em relação ao conhecimento e utilização das TIC na prática pedagógica. Foram feitas a eles as seguintes perguntas: 1-Com a advento da economia globalizada, o papel da mídia na atualidade e o comportamento das crianças em relação à tecnologia, como você descreveria a infância dos dias atuais?; 2- O que poderia me dizer da relação mídia e infância?; 3- Qual o lugar que as brincadeiras e jogos tradicionais ocupam em sua prática pedagógica?; 4-Você observa influência dos meios de comunicação como tv, internet (...) nas atitudes das crianças?.

Em relação a sua visão quanto à infância, P1 declara

*[...] hoje as crianças vivem presas. Elas não saem para brincar, o sonho delas é o computador. Entre brincar lá fora, no quintal e o computador, elas ficam com o computador. O brincar, jogar bola, correr, fica pra depois (...).O brincar, aquele que eu conheci de correr na rua, pega-pega, amarelinha, tudo isso eles não fazem mais, são só jogos no computador, esse é o brincar deles[...]*

Ainda, *“a infância perdeu os valores, não só de conduta, mas o de saber viver com o próximo e respeitá-lo. A mídia tornou as crianças desconcentradas*

*nas atividades que realizam, com pouco interesse nas brincadeiras e sagacidade em jogos de competição” (P2).*

É visível na fala desses professores a influência que a mídia exerce sobre o comportamento infantil, pois, segundo eles, entre outras palavras, essa “mídia e multimídia” engessam a criatividade e curiosidade infantis, e fazem com que adquiram um comportamento mais centrado em si mesmo, na competição criança X computador.

Em relação aos brinquedos que são vendidos nas lojas para crianças, Abramovich (1983, p. 137) comenta

... em geral são muito feios, sem nenhuma preocupação estética que pelo menos desenvolva o bom gosto, o se cercar de algo bonito, envolvente, estimulante; de per si... Mal acabados quase sempre, não somente mostram um descaso em relação ao seu público, como investem na curta vida e permanência mínima, a fim de que rapidinho seja, substituídos por outros... E são alarmantemente caros, um preço absurdo, injustificável para o custo real do objeto, que qualquer leigo pode constatar no ato de apenas olhar e tentar avaliar... (nem precisa ter lido vários compêndios de economia, evidentemente...).

Em reportagem à revista Pátio (2011, p.38) Silzá Tramontina relata

Outra questão importante a ser considerada é o risco que os videogames e os jogos virtuais têm de provocar agitação, tal como os jogos de azar provocam nos adultos. Não é incomum crianças apresentarem compulsão por esses jogos que podem ser acessados a qualquer momento do dia ou da noite. Sintomas como irritabilidade, abandono de outras atividades (amigos, práticas esportivas e demais interesses), agressividade verbal e/ou física, queda do rendimento escolar, insônia e diminuição do apetite podem ocorrer nesses casos. Quando a criança apresenta qualquer mudança de humor ou de comportamento relacionada com o envolvimento excessivo com esses games ou com a internet, os pais devem procurar auxílio. Crianças cujas famílias tenham histórico de dependência química ou compulsão por jogos de azar devem ser especialmente observadas.

Nesse sentido, P3 colabora com a seguinte afirmação

*[...] a infância hoje é muito diferente de 10 anos atrás, pouco tempo se nós formos ver com relação cronológica. Acredito que a tecnologia tem influenciado muito o desenvolvimento das crianças e nem sempre de maneira tão positiva assim, porque muitas vezes deixa de ter aquela infância mais tradicional, como brincar na rua, pular amarelinha, brincar de esconde-esconde pra ter um contato muito direto com a tecnologia. Hoje há crianças de 3 anos que já dominam o computador melhor que um adulto[...].*

Esta visão vai ao encontro às pesquisas dos autores Veen e Vrakking (2009, p.36) “hoje, antes das crianças de 3 anos entrarem na pré-escola, já terão aprendido os princípios fundamentais da matemática, saberá reconhecer formas e figuras retangulares, circulares e piramidais(...) e como usar o computador e

manipular o teclado”. Diante, disso, podemos notar a presença imprescindível da tecnologia na vida das crianças. Nesse contexto, nas Instituições de Educação Infantil, é necessário fundamentar os docentes a utilizarem as TIC na sala de aula de modo a prover meios qualitativos para a aprendizagem das crianças pequenas.

Ainda, P4 verifica

*[...]a infância dos dias atuais foi muito modificada devido a presença muito marcante da mídia, da tecnologia, informações, etc. (...)as crianças não têm contato com os entes, pois o seu interesse está voltado para o videogame, computadores e TV que tomam conta de todo espaço do tempo livre em suas vidas[...].*

Segundo Pimenta (1986, p.42) ao afirmar que “outro fator desolador que encontramos hoje em dia é a substituição da brincadeira ativa pela televisão, que mantém a criança em atitude passiva, ou em postura masturbatória dos *video games*”. Aqui, é notável a troca que as próprias crianças fazem da tecnologia midiática pelas tradicionais brincadeiras ao ar livre, produto da cultura digital existente no século contemporâneo, no qual estão inseridas.

De acordo com Singer e Singer (2007, p. 70)

Outros meios -rádio, filme e livros- podem influenciar o potencial imaginativo de uma pessoa, mas nenhum desses estão tão infiltrados na vida de uma criança como a televisão. As crianças muito pequenas não passam tanto tempo com livros quanto fazem com a TV ou com jogos eletrônicos e, certamente, não escutam rádio ou assistem filmes com tanta frequência quanto assistem televisão. Os modelos a serem seguidos, os heróis e as heroínas apresentados nos programas vistos pelas crianças provavelmente tornam-se os personagens em seus jogos lúdicos.

Se imaginarmos que uma criança passa mais tempo lendo livros do que assistindo tv, poderemos inferir que brincará mais, pois terá repertório para a criatividade. Na tv, as imagens já vêm prontas, a criança não precisa pensar, raciocinar, está tudo lá digerido. Na leitura, ela deve imaginar o contexto, os personagens, a cena que se desenvolve, assim como criar como se desenrolará a história de maneira criativa. Seus personagens serão criação própria e não a cópia dos heróis da tv, quem protagonizará seus pensamentos será ela mesma, e não “a mídia”. É importante que as crianças sejam estimuladas, desde pequenas a manterem contato com livros, assistirão tv, mas de maneira supervisionada e por um tempo limitado.

Refletindo sobre o fato mídia X infância, P2 comenta

*[...] por um lado essa relação é boa, estamos em plena era digital, as informações são vastas e adquiridas de todos os meios. Isso facilita, mas o que deve ser incentivado pelos pais ou profissionais da educação é a maneira correta de tirar proveito dessa tecnologia de hoje [...].*

É impossível proibir as crianças de assistirem tv, mas é possível limitar seu uso e usá-la a favor de uma programação estipulada para sua idade com objetivos educacionais. Assim, poderemos tirar proveito dos benefícios que a tecnologia nos oferece, sempre de maneira cautelosa de forma a selecionar os programas e com tempo limitado.

Quando as crianças deixam de brincar, ler e se socializar com as outras para assistir tv ou jogar videogame, por exemplo, essa relação se torna travancada, pois consistirá em um obstáculo para seu crescimento e desenvolvimento. Nesse sentido, P3 relata

*[...] é uma relação nada saudável, a influência que um livro causa em uma criança é 100%, é excelente, já a mídia “coloca” o que a criança vê na televisão e deve desejar, pede o tempo todo para o pai comprar, por exemplo, é a Barbie que passa na televisão e não a bonequinha de pano que a avó faz(...) hoje ninguém mais desenha amarelinha no chão, quando brinca tem que ser amarelinha que é comprada, e modifica muito a maneira de pensar da criança, de ter influencia a partir daquilo que a mídia coloca como correto[...].*

A participante P3 se posiciona nessa questão sob a ótica do consumismo. Ao desviarmos nosso olhar para esse vertente da mídia, observaremos que realmente na atualidade as crianças “dão mais valor” particularmente aos brinquedos veiculados na mídia do que aos tradicionais, como bonecas de pano e outros que podem ser confeccionados por elas mesmas. Nesse sentido, a escola tem um papel preponderante, que, de acordo com o plano de ensino das Instituições de Educação Infantil, deve estimular as rodas de conversa sobre os brinquedos do passado e do presente, realizar oficinas com as crianças para que produzam seus próprios brinquedos e brinquem com ele, quando a criança cria, utiliza sua imaginação e sua criatividade a favor de seu crescimento.

P4 colabora com a seguinte afirmação

*[...] configura-se como uma relação conturbada. As famílias não estão conseguindo lidar com tantas mudanças, isto deve-se ao fato de ser tudo muito novo para elas, pois são de outras gerações(...) Os pais muitas vezes se utilizam dessas ferramentas como recurso de apoio na educação dos filhos uma vez que eles tem que trabalhar, desenvolver outras atividades, não tem tempo hábil para lidar com as crianças, impor limites, educá-las e ajudá-los no deveres escolares [...].*

Em relação às famílias, há a grande preocupação dos educadores em favor de orientá-las para saberem como lidar com as crianças da atualidade que são rápidas e realizam diversas atividades ao mesmo tempo. P4 destaca que há uma grande dificuldade das famílias em impor limites às crianças com o uso das TIC, já que seus pais, na maioria são de outra geração e não compreendem tais aparatos eletrônicos, mas os usam para suprir sua ausência.

De acordo com P1

*[...] No sentido geral de obter informações, estabelecer conexões entre as pessoas distantes e possibilitar o conhecimento, a mídia é ótima, porém, restritamente à infância, ou seja, a criança e o computador, com a internet, as TIC... a mídia gera seres humanos individualistas e consumidores em potencial, como resultado, as crianças interagem menos umas com as outras, brincam raramente e se alimentam sem qualidade[...]*

Se os pais utilizam a tv, por exemplo, ou os videogames, internet... para suprir sua ausência, depois irão arcar com as consequências que, segundo P1 são: individualismo, consumismo e obesidade. A mídia é maravilhosa quando usada para obter conexões entre as pessoas e não separá-las, assim como para obter informações e possibilitar o conhecimento e não para deixar a criança “sem pensar”. Se usada com cautela pelas famílias e intencionalmente pelos docentes, é fato que poderá enriquecer o aprendizado escolar e ainda sugerir muitas outras brincadeiras para o repertório do professor.

Se não queremos crianças consumistas, em primeiro lugar a família deve orientar as crianças quanto aos apelos consumistas da tv, posteriormente, a escola, por meio de atividades coletivas com as crianças. Não há como a escola se responsabilizar por tudo! Em nossa visão, a obesidade é fruto do consumo de produtos que são veiculados pela mídia e até se tornam moda consumir entre as crianças, “*porque o fulano tem, o ciclano comprou...*” (grifo nosso). Pais conscientes orientam os filhos a serem conscientes também.

Ainda, quanto às influências que os meios de comunicação (...) provocam nas atitudes das crianças, P1 destaca

*[...] o jeito de vestir, de falar, as músicas que cantam, (...) influencia demais, mas de uma maneira negativa, tudo que passa na televisão inapropriado para as crianças, mas que passa do controle dos pais, torna-se negativo, o “Big Brother” é um exemplo, e a criança fica até altas horas assistindo e depois reproduz determinados comportamentos; muitas vezes tenho que dar bronca dentro de sala de aula, por causa dessas coisas que eles assistem e reproduzem. Sendo assim, dentro da escola eles também acham que podem, e eu não aceito. Muitas vezes eu cobro deles o ser criança, pois eles não são adultos, eles são crianças e devem agir como crianças[...].*

Na perspectiva de P1, as crianças não devem assistir uma programação inapropriada para sua idade. Tal programa televisivo, exibido pela Rede Globo há 13 anos, tem a classificação de 12 anos para assistir, antes era 14 anos, mas a emissora “conseguiu” baixar a classificação para 12 anos. Por que uma crianças de 5 anos assiste então a esse programa? Nesse caso, a culpa é da mídia ou dos responsáveis que assistiram o programa junto com a criança? O papel da escola, mais uma vez é o de orientar, as crianças e particularmente os pais sobre a importância de verificar e “peneirar” o que seus filhos assistem, não adianta por a culpa na mídia e pronto.

Segundo Singer e Singer (2007, p. 93)

A televisão tem o poder de ser tanto um meio de entretenimento quanto de educação; infelizmente, ela é muito caluniada. Não é a *tecnologia* a culpada por falhar em estimular a imaginação e a criatividade das crianças. É o conteúdo e o *hábito excessivo de assistir televisão* que realmente importam.

Na visão de P2 “*Os meios de comunicação interferem muitas vezes no comportamento não só em sala de aula, mas em casa também. As crianças estão mais “frias”, individualistas e o respeito com o próximo é deixado de lado*”. Nesse sentido, P3 acrescenta: “*Com certeza, até na maneira de falar deles nós percebemos estão copiando alguém, nas músicas que nem deveriam ser ouvidas para a idade deles, por exemplo o “funk” recheado de gírias, programa de televisão como novelas etc*”. Como ressalta a citação acima, não é a tecnologia a culpada por falhar em estimular a imaginação e a criatividade das crianças, é o conteúdo e o hábito excessivo de assistir televisão que realmente importam... Como já diz o ditado popular “tudo que é demais é ruim”, portanto, muita tv e poucas brincadeiras interferem no aprendizado e nas atitudes das crianças pequenas.

Na maioria dos jogos de videogame, as crianças controlam ou são controladas? Alguns professores confirmaram que são controladas, e, de acordo com P1

*[...] ao dependerem de um controle, em determinados jogos, eles tem o valor da vida e da morte na mão, e muitas vezes eles optam pela morte. Então eu não acredito que esses jogos sejam benéficos pois a criança fica na dependência de um comando, e isso tolhe a sua criatividade e imaginação. Eles trazem isso para a vida real, porque acham que é o dia a dia, porque afinal, a TV também só mostra isso[...].*

Ao considerar que todos os jogos dependem de um comando, não acreditamos que este fator seja preponderante ao conceber o videogame como bom ou ruim. Nesse sentido, P4 nos confere

*[...] que o jogo de videogame pode até divertir a criança, porém a limita, (...) uma vez que o jogo de videogame não leva a criança a pensar e raciocinar de fato, a criança é movida apenas por atitudes mecânicas, a criança não pensa, ela é condicionada àquela ação, sem nenhum pensamento programado anteriormente, e isso influencia e muito no cotidiano escolar, porque as crianças agem da mesma forma nas atividades desenvolvidas na sala de aula. Elas se desenvolvem no automático, sem nenhum recurso intelectual de reflexão, e isso não gera o desenvolvimento[...].*

Trocar as brincadeiras tradicionais por jogos no computador não parece ser uma boa ideia na concepção desses educadores. Segundo P3:

*[...] Na maioria dos jogos a criança depende de comando que evoluem gradualmente de acordo com os níveis de dificuldade e isso a interessa porque se torna desafiador e instigante para ela. Como educadores, devemos selecionar cuidadosamente os materiais tecnológicos que ofereceremos às crianças e orientar pais a fazerem o mesmo[...].*

Concordamos com a contribuição de P3. Dando continuidade a essa discussão, P2 colabora com o seguinte relato: *“Sim, quase todos jogam e têm acesso fácil ao videogame, observo que os mais apreciados são os jogos que contêm violência, como por exemplo a luta, onde eles dependem totalmente de comandos”*.

De acordo com a Revista Pátio (2011, p.7)

Muitos pais e professores... estão convencidos de que jogar no computador... e zapear os canais de tv é uma perda de tempo. Em nossa opinião (Veen e Wracking, 2009), usar o internet, jogar no computador e zapear na televisão faz com que as crianças realmente desenvolvam habilidades valiosas, que vão além das habilidades instrumentais, como a coordenação entre o olhar e a mãos. Por causa dessas grandes mudanças em nossa sociedade, os pais e professores deveriam observar as crianças naquilo que elas de fato fazem para entender que essa geração viverá em um mundo diferente, para o qual habilidades, atitudes e comportamentos novos serão compulsórios.

Essas considerações fazem-nos refletir, que, as TIC no cotidiano infantil promovem:

- Desinteresse por parte das crianças pelo brincar livre e espontâneo e interesse por artefatos tecnológicos como: computador, jogos eletrônicos e internet;
- Os jogos eletrônicos, particularmente o videogame, estimulam nas crianças o desejo de competição e individualidade;

- As crianças são capazes de dominar um computador e outros aparatos eletrônicos de maneira mais natural do que um adulto;

A respeito da relação: mídia X infância, podemos observar que:

- Os profissionais da educação necessitam compreender a importância da mídia nas culturas da infância e tirar proveito das coisas boas que tecnologia possibilita;

- A mídia, particularmente por meio da tv, faz com que a criança ceda aos apelos do consumismo;

- Os professores declaram que as famílias não estão sabendo lidar com tanta informação já que são de outra geração.

Sobre os meios de comunicação, compreendemos que:

- As crianças reproduzem o que veem na TV e por isso apresentam gírias na fala, comportamento sexual precoce e consumismo;

- Os jogos de videogame limitam a criatividade e imaginação infantis, pois as mesmas dependem de um comando automático e não utilizam diversas hipóteses construídas por elas mesmas para chegar a solução de seus “problemas”.

Dentro desse panorama constata-se que realmente a tecnologia possui um lugar nas culturas da infância nos dias de hoje, e, os professores, dentro desse contexto, necessitam ser agentes ativos do brincar infantil de maneira a possibilitar o pleno desenvolvimento das crianças por meio do resgate dos jogos e brincadeiras infantis e, enfim, aliar a tecnologia à Educação Infantil e primeira série do Ensino Fundamental. É importante salientar que a escola é lugar propício à interação e socialização de saberes entre as crianças.

### **6.3 Professor, o Mediador de Conhecimentos**

Nos dias que correm, os adultos não estão mais tão próximos. Os pais costumam trabalhar fora e o tempo de convivência reduziu-se drasticamente. Boa parte do tempo, crianças e adolescentes passam na frente da televisão, cujo conteúdo raramente é discutido de forma crítica com a ajuda de um adulto amadurecido. Nas famílias de classe média, há ainda computadores, videogames, celulares e outros aparelhos, disponíveis todo o tempo e que consomem outra porção do tempo fora da escola, inclusive o período das refeições. (CONSENZA; GUERRA, 2011, p.95)

Na terceira categoria de análise, a questão essencial consiste em verificar se o professor configura-se como um mediador dos conhecimentos entre TIC e infância. A infância passa por um processo de transformação histórica, as crianças não ficam mais aos cuidados da mãe, esta por sua vez, e também os adultos mais próximos costumam, segundo os autores citados acima, trabalhar fora e convivem pouco tempo com os filhos. A infância passa horas frente à programação midiática, veem toda a programação de maneira livre, desde “desenho animados por filmes de terror”, cujo único critério de controle é a classificação indicativa que aparece no canto inferior do lado direito da tela “classificação livre.

“Os “*nativos digitais, homo zappiens*”- termos utilizados pelos autores Ween e Wracking (2011) - que assinala que as crianças já não se interessam mais pelo brincar livre e espontâneo, pelos jogos tradicionais tão difundidos durante décadas, agora elas querem televisão, celular e internet! E essa realidade se reflete na escola de maneira clara. Os professores sentem dificuldade, algumas vezes, em lidar com esta geração astuta quanto às TIC, pois a classe docente não domina esses artefatos como as crianças.

As crianças nascem inseridas na cultura digital, vão para a escola e querem assistir televisão, jogar no computador, em casa nos videogames e adentrar “ao mundo da internet” cada vez mais cedo e sem a supervisão e criticidade necessárias.

Qual seria o melhor método para o professor lidar com essa nova demanda? Ainda, segundo Kamii (1990, p. 124) “a autonomia como finalidade na educação é, num certo sentido, uma nova idéia que revolucionará a educação”. Nessa perspectiva, além da criatividade em suas aulas, P4 destaca

*[...] envolvendo situações em que as crianças me vejam não apenas como uma professora, mas como uma mediadora dos conhecimentos. Assim, lhes despertará a curiosidade sobre os diversos fatores que os envolvam, conduzindo-os aos conhecimentos e pleno desenvolvimento... Um exemplo disso para transmitir o conteúdo de uma maneira mais lúdica, é quando me aproprio de uma brincadeira em que a professora deixa de ter o papel de professora e torna-se uma repórter, uma apresentadora de televisão, é criado um nome de programa junto com os alunos, o professor é caracterizado, veste a sua fantasia de apresentador e todos os conteúdos que deveriam ser ensinados naquele meio, são tratados de maneira lúdica, é como se fosse um programa de televisão, e os alunos participam efetivamente dessa proposta, porque uma vez que eles são a plateia, todos querem participar, dar entrevistas para o apresentador e fazer reportagens[...].*

A participante menciona seu método lúdico para envolver as crianças na sala de aula e, conseqüentemente, gerar aprendizado. Segundo o relato, as crianças permanecem atentas durante a realização da atividade. Como trabalhar com as crianças da Educação Infantil de forma criativa e permanente? De acordo com a afirmação de P3

*[...] A metodologia que eu utilizo é usar recursos concretos, que as façam visualizar o objeto de conhecimento e tento as envolver em situações de imaginação e criatividade. Às vezes saímos para brincar, elas vão ao parque todos os dias brincar de forma livre e eu penso que isso já contribui para seu desenvolvimento em um aspecto físico[...].*

Utilizar materiais desafiadores para o aprendizado se tornar significativo é, com certeza, um meio de proporcionar aprendizagem e divertimento às crianças, todavia, acreditar que levá-las ao parque às vezes suprirá suas necessidades lúdicas é um devaneio. É importante que as crianças brinquem sempre, todos os dias. Nesse sentido, Moyles (2006, p. 25) destaca:

*...Quer seja o brincar fisicamente exuberante, as brigas e perseguições de faz-de-conta ou as brincadeiras de dramatização que imitam o mundo dos adultos, quer seja o brincar com palavras e convenções verbais, o certo é que o brincar evoca o mundo infantil livre de preocupações para adultos que se sentem esmagados pelas responsabilidades do trabalho.*

A participante P2 declara que busca “cumprir as propostas do Plano de Ensino, nem sempre de forma lúdica, prefiro que as crianças fiquem sentadas na sala de aula trabalhando em duplas ou em grupos”. P1 argumenta que observa

*[...] a criança em sala, anoto seus interesses e algumas atitudes em relação a situações propositalmente planejadas, as conhecidas “situações-problema”. A partir disso, em qualquer situação de aprendizagem envolvo a ludicidade em sala de aula. Não saímos todos os dias para brincar ou ir ao parque, mas na sala de aula busco ensinar de forma divertida[...].*

As narrativas evidenciaram que o professor que trabalha com crianças na faixa etária de 4 a 6 anos, obriga-se a revestir-se de criatividade e imaginação no preparo de suas aulas para resgatar a ludicidade. Nesse sentido, o docente não é o simples transmissor de conhecimentos, da rigidez conteudista e de concepções escolarizantes e sim o mediador entre a teoria e a prática por meio da proposição de desafios, reflexões e situações-problema acerca do conteúdo trabalhado. É fundamental que conheça as TIC e saiba utilizá-las com eficiência em sala de aula.

Nesse sentido, P1 declara que

*[...] Tento trazer no dia-a-dia informações que possam colaborar para o desenvolvimento infantil. Às vezes nós não saímos para brincar, mas eu leio as regras de jogo... Eu tento utilizar os recursos possíveis para se trabalhar. Uso também a internet dentro de sala, mas eu sei porque eu uso e para quê. Não é o usar só por usar, tem um objetivo. Refletir sobre a internet. Tento passar os desafios de maneira que possam ser construtivos para eles, de maneira que eles não venham a desistir no primeiro obstáculo. Então como mediadora os faço compreender que não é diante do primeiro obstáculo que devemos desistir [...].*

P3 esclarece “procuro sempre estar atrelando a teoria à prática pedagógica docente. Claro que muitas vezes pecamos na Educação infantil, pois brincamos pouco e fazemos com que eles realizem “muitas atividades”. O ideal mesmo seria brincar mais, todos os dias!”.

Essa narrativa evidencia que, em linhas gerais, há um consenso entre os professores da importância do brincar, mas que a rotina do trabalho os fazem secundarizar o brincar e priorizar as atividades no papel. As TIC “entram aos poucos na sala de aula”...

De acordo com P4

*[...] Enquanto educadora, sempre procuro transmitir as minhas informações envolvendo a teoria e a prática. Os recursos que eu utilizo para gerar aprendizagem na maioria das vezes são lúdicos, pois prendem a atenção da criança e a fazem aprender de maneira significativa. Por exemplo, se estiver apresentando um conteúdo que esta falando das mídias, sobre os programas radiofônicos, os televisivos, então a utilização desses recursos são fundamentais [...].*

Na perspectiva de elaborar aulas ricas em conteúdo e aprendizagem significativa, os professores também precisam atentar-se para o fato de por quê as crianças necessitam de atenção especial nesse momento de mudança para elas, saber o por quê delas brincarem menos. Em relação ao brincar, P3 descreve

*[...] as crianças simplesmente não se interessam tanto... Há espaços na nossa cidade como praças e parques, mas elas querem mesmo assistir à programação televisiva, jogar videogame e comprar o celular mais moderno que encontrarem. São capazes de manuseá-los com maior facilidade que seus pais e até os ensinam [...].*

P4 acrescenta

*[...] Porque em primeiro lugar, em casa são estimuladas pelas TIC a comprarem “tudo o que veem pela frente”, a roupa de tal personagem, o sapato da “Barbie”, a boneca “de não sei quem...” Ou ainda a jogarem os jogos mais vorazes e cruéis no videogame ou computador, a realizar mais de uma coisa ao mesmo tempo. Na escola é raro nossa turma brincar diariamente e, se eu tem a iniciativa de levá-los para brincar, eles preferem outras formas de brincadeira, como com brinquedos eletrônicos e aparatos tecnológicos (celulares etc)[...].*

As crianças estão vivendo em um momento de rápidas mudanças, particularmente para a infância; Segundo a Revista Pátio (2011, p. 5)

Muitos professores vivenciam o fato de que os alunos de hoje demandam novas abordagens e métodos de ensino para que se consiga manter a atenção e a motivação na escola. Ouvimos muitos deles dizerem que os alunos dedicam atenção às atividades por um período curto de tempo, que não conseguem ouvir alguém falar por mais de cinco minutos. Os professores afirmam que as crianças não conseguem concentrar-se em uma tarefa só, fazendo várias atividades paralelamente, e que esperam obter respostas instantaneamente quando fazem uma pergunta.

Nesse sentido, trabalhar com as brincadeiras proporcionaria às crianças o estímulo à atenção, concentração, cooperação e ao exercício das regras que requer o controle da vontade, o altruísmo etc. Pois, segundo o relato acima, o que dificulta essa atenção é o fato das crianças realizarem mais de uma tarefa ao mesmo tempo.

Em entrevista com o pesquisador Ramon M. Cosenza, a Revista Pátio (2011, p.16-18) afirma

...todos nós, hoje em dia, somos envolvidos e solicitados por um conjunto de artefatos com os quais tendemos a interagir ao mesmo tempo. Os jovens costumam ter mais facilidade com isso, já que o seu cérebro está treinado a essas habilidades desde a tenra idade... na verdade, muitas informações são perdidas ou processadas de maneira superficial, prejudicando a aprendizagem ou a memorização mais duradoura...a partir dos dois anos, recomenda-se o uso limitado e supervisionado de televisores, videogames, DVDs, computadores e outros aparelhos eletrônicos. Eles podem ser de utilidade para auxiliar no desenvolvimento das crianças, especialmente se os pais discutem e comentam com os filhos o conteúdo a que são expostos nesses artefatos. Recomenda-se, inclusive, que as escolas passem a incluir tópicos de educação para a mídia em seus programas. No entanto, atividades alternativas, como a interação social, o exercício físico e as atividades ao ar livre, sempre devem ser incentivados.

O pesquisador esclarece que as crianças adquiriram outras habilidades como o rápido processamento de informações, no entanto, parte dessa informação é processada de maneira superficial (...).

De acordo com a Revista Pátio (2011, p.10), Maria da Assunção Folque relata que *“não são as tecnologias que vêm transformar a pedagogia. Os materiais, por si só, não ensinam. As aprendizagens implicam organizações inteligentes- processos significativos... e recursos diversificados de acesso aos saberes”*.

O uso das TIC na escola deve ser feito com planejamento das ações e o brincar, estimulado e incentivado pelos docentes de forma efetiva.

## 6.4 A Equipe Gestora e as TIC na Área Educacional

O que deve ser lembrado, todavia, é que as crianças podem e aprendem de outras maneiras além da lúdica, e freqüentemente têm prazer com isso. (MOYLES, 2002, p.37)

Na quarta categoria de análise, verificaremos a entrevista com a coordenadora pedagógica e a diretora escolar, e tivemos como objetivo detectar a postura que ambas mantêm perante a mídia X infância, com o provimento de ferramentas/suporte para capacitação dos professores no que tange à tecnologia na área educacional e a necessidade de atualização constante.

### A CP destaca

*[...] em relação a infância nos dias atuais, eu considero que as crianças estão isoladas, individualistas e elas não tem espaço de socialização. Então é preciso uma mudança de postura da mídia com relação a esse comportamento das crianças em relação à tecnologia, porque a tecnologia é muito boa a partir do momento em que as crianças se sintam bem, e, atualmente, as crianças não se sentem bem, porque elas ficam um tanto quanto agressivas, um tanto quanto só, elas não conversam, não conseguem brincar, elas não aprendem a brincar, apenas apertam um botãozinho e isso está gerando muitas doenças graves, problemas graves, problemas neurológicos, inclusive mentais, problemas de fala, de dificuldades de aprendizagem, porque elas não conseguem desenvolver raciocínio, porque elas estão muito fechadas em si mesmas, sem socialização[...].*

A DE também compartilha seu ponto de vista em relação às características das crianças

*[Considero que a infância nos dias atuais sofre com estes adventos da tecnologia, pois, ao mesmo tempo que ela nos trouxe e nos proporcionou grandes avanços e recursos para aprimorar a prática pedagógica junto aos nossos alunos, a influência principalmente dos jogos e dos videogames de programas mau utilizados nos dias de hoje vem prejudicando muito a formação dos nossos alunos, pois o comportamento por meio dessa massificação da mídia reflete na sala de aula. Logo, essa relação é bastante conflituosa. Há cinco minutos atrás tive que resolver um problema em sala de aula, Pré II, relacionado à mídia, problemas de comportamento na sala de aula que, segundo o relato de um aluno, com 5 cinco anos de idade, disse que assiste Big Brother e faz uso das imagens reproduzindo-as na sala de aula.(DE)]*

Os relatos evidenciam particularmente os pontos negativos da apropriação das TIC pelos alunos, assim como evidencia que as mesmas estão sendo utilizadas de forma a desconsiderar suas peculiaridades para o desenvolvimento infantil devido ao seu mau uso.

Tais atitudes não devem ser ignoradas pela escola, enquanto instituição formadora, as TIC, em particular a TV, de acordo com Postman (2012, p.98)

A televisão (...) é uma tecnologia com a entrada franca, para a qual não há restrições físicas, econômicas, cognitivas ou imaginativas. Tanto os de seis anos quanto os de sessenta estão igualmente aptos a vivenciar o que a televisão tem a oferecer. (...) As crianças veem tudo o que ela mostra.

Podemos constatar que há uma clareza quanto aos aspectos negativos que esta cultura televisiva pressupõe para com as crianças. Ainda, parafraseando Moraes (2003, p.82) “são muitas as tarefas e também não são poucas as dificuldades que o processo educacional deverá enfrentar neste incipiente século XXI”. As dificuldades que as TIC trouxeram são claras, nos conduzem a pensar como faremos para resgatar as brincadeiras infantis como recurso pedagógico de aprendizagem na Educação Infantil.

Ao pensar na influência da TV no comportamento infantil, Singer e Singer (2007, p. 80), destacam “As crianças em idade pré-escolar realmente têm dificuldade em separar a fantasia da realidade quando assistem comerciais na TV, desenhos animados ou até mesmo programas com elementos fantasiosos”.

Questionada sobre qual o papel que as brincadeiras ocupam em sua escola, a DE relata

*[...] enquanto professora do curso de graduação de Pedagogia e Pós-graduação na área de educação, a minha preocupação tem sido no sentido de levar até os futuros profissionais da área de educação o conhecimento sobre os jogos tradicionais das brincadeiras populares para que eles possam repensar a prática pedagógica, porque a mídia chega muito fácil até a casa dos nossos alunos, mas o resgate dessa cultura popular cabe a nós professores fazer, tanto quanto mostrarmos e apresentarmos isso às nossas crianças nos dias de hoje. Na posição de estar no momento de diretora de escola vivo sendo chamada para comparecer na sala de aula para resolver problemas de comportamento que sempre tem um fundo, uma influência do meio de comunicação principalmente da televisão. (...) os programas que chegam às famílias são programas que só deturpam a formação do ser humano. Infelizmente, em nosso país, por ter uma cultura muito pobre, talvez o povo ainda prefira estes canais, a estes programas, do por exemplo assistir a TV Cultura, assistir o canal Futura. Há vinte anos atrás, quando iniciei a minha vida de professora na Educação Infantil, sempre nas reuniões de pais eu solicitava isso deles, “não deixe seus filhos assistirem a determinados canais, peça para que assistam programas da TV Cultura que é o que vocês tem (pais) se vocês querem ter filhos com uma juventude saudável” [...].*

A CP salienta

*[...] assim como o videogame, existem outros jogos que a criança se diverte(...) como as brincadeiras e jogos tradicionais, o que deveria haver é*

*uma mescla entre o videogame, a TV, a internet, mas ter momentos e espaço para brincadeiras e jogos tradicionais que desenvolvem a coordenação motora, inclusive a coordenação motora fina, o raciocínio lógico para que a criança avance no aprendizado de uma maneira autônoma[...].*

Segundo a reportagem “Aproveitando a tecnologia para promover o desenvolvimento das crianças”, por Betina Von Staa, na revista Pátio (2011, p. 44)

Nosso assombro diante das habilidades técnicas das crianças do novo milênio não deixa dúvidas de que essa geração tem algo diferente a nossa, que não dispunha de tanta tecnologia. Essas crianças manuseiam telefones celulares antes de saber falar, operam computadores, mouses e telas de toque sem que ninguém lhes ensine a fazer isso. Sempre que veem alguém tirar uma foto dizem: “Deixa ver!”, pois fotos são para serem vistas instantaneamente. Os jogos eletrônicos são a companhia perfeita para mantê-las calmas em restaurantes, almoços de família ou outras ocasiões “tediosas”.

É de impressionar a capacidade que os pequenos manifestam de manusear tais aparatos tecnológicos. Nesse contexto, algumas coisas se perdem. Por exemplo, segundo a CP, no ato de presentear uma criança

*[...] devemos mudar um pouco essa prática de dar presentes eletrônicos, é necessário repensar detalhes simples para que a criança seja desafiada, e possa desencadear reflexões para resolver situações problemas, e que atualmente ficando presa a TV, internet, vídeo game e outros, fica sem as mínimas condições de desenvolver com autonomia seu aprendizado[...].*

Quanto ao desenvolvimento da autonomia infantil, a DE relatou

*[...] vários pesquisadores registraram isso por meio de seus trabalhos e pesquisas, o brincar colabora na autonomia infantil. Existe diversos tipos de jogo elencados em diversas categorias nos quais se bem trabalhados e desenvolvidos teremos com certeza crianças mais autônomas nos vários aspectos de suas capacidades. (...) o professor precisa primeiramente informar a criança para diferenciar jogo, brincadeira e brinquedo, esse se configura como um dos aspectos que vários pesquisadores tem tratado, como conhecer a fase de cada período da educação infantil da criança, para que o educador possa realmente levar aquilo que vá ao encontro do que o aluno precisa naquele momento para o seu desenvolvimento para adquirir a sua autonomia. Hoje alguns pesquisadores principalmente Kátia Stocco Smole, da USP, escreve que é necessário não simplesmente brincar, mas uma vez esse brincar precisa também ser registrado, como que a criança registra essa questão de brincar? E aqui não é brincar pelo brincar, é o brincar que gera ensino e aprendizagem.*

A DE prossegue sua contribuição com a seguinte fala:

*[...] A metodologia, os procedimentos e as estratégias que os professores irão utilizar são muito importantes, pois dependerá de cada profissional. Enquanto formadora, considero como um grande problema da educação a ação pedagógica, é o chegar até o aluno, isso depende de cada ser humano, de cada profissional[...].*

Segundo a participante, o fator crucial nas escolas é o professor saber chegar até o aluno, até o que o interessa de maneira efetiva. Essa afirmação nos leva à compreensão do fato que o que falta aos professores é a fundamentação teórica, pois, por meio do conhecimento de cada fase de desenvolvimento que as crianças estão, podemos deduzir seus interesses. Arroyo (2000, p.54) complementa essa ideia com a seguinte afirmação: “A recuperação do sentido do nosso ofício de mestre não passará por desprezar a função de ensinar, mas reinterpretá-la na tradição mais secular, no ofício de ensinar a ser humanos”.

Sobre a relação Mídia e infância, a CP declara que se torna uma *“relação de conflitos, porque a mídia não estimula o brincar infantil livre e espontâneo e sim o consumo de produtos que geram lucro para as empresas”*. Para ela, a culpa é da mídia.

Nesse sentido, Arroyo (2000, p.56-57) nos confere a seguinte afirmação

...as novas gerações brasileiras não querem aprender é porque chegaram a um grau de desumanização tal que a curiosidade, a vontade de aprender a ser, de experimentar a vida, de saborear a existência humana, de ser humanos está sendo quebrada já na infância. A infância... estão submetidas a condições de existência tão desumanas que nem vontade têm mais de aprender as artes de ser humanas? Será que essa radicalidade que as professoras e os professores percebem no convívio diário com as novas gerações, sobretudo com a infância popular que frequenta a escola pública?  
...

Para lidar com as crianças, em uma esfera pedagógica, é necessário orientar e gerir com qualidade a equipe docente da Educação Infantil, de maneira a possibilitar aos professores suporte didático-metodológico que insira os professores nesse novo cenário da infância inserida na cultura digital de forma lúdica, para que sejam resgatados o valor dos jogos e brincadeiras tradicionais e sua importância para o desenvolvimento integral infantil.

Nesse sentido, os professores também necessitam demonstrar interesse em atualizar-se para lidar com a demanda de crianças na atualidade. É importante revestir-se da responsabilidade docente e atualizar-se para tornar suas aulas dinâmicas, atuais e ricas em aprendizagem.

Em reportagem à revista Pátio (2011, p. 39), a autora Silzá Tramontina declara

Proteger nossas crianças dos perigos inerentes aos novos tempos requer que os pais redobrem sua atenção em relação aos seus filhos, aprendam a lidar com as novas tecnologias, consigam conhecê-las o mais amplamente possível e avaliem o estabelecimento dos limites. Conversar com outros pais, manter proximidade com a escola, participar de discussões e palestras sobre assuntos relacionados à internet, games e sites de relacionamento, conversar com os filhos tranquilamente sobre tais assuntos, procurando saber o que eles pensam a respeito, é a única maneira de protegê-los mais efetivamente em tempos de conexão global.

Diante dos dados aqui apresentados, e da análise a luz desta categoria, podemos dizer que os resultados mostram que os educadores realmente têm a consciência da importância do brincar para a promoção do desenvolvimento infantil e também que as crianças da atualidade já nasceram em uma cultura digital. Logo, torna-se imprescindível que estes profissionais se atualizem para conhecerem cada vez melhor esta geração e os seus interesses e resgatem, de maneira efetiva, os jogos e brincadeiras tradicionais por meio de sua práxis pedagógica.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve como objetivo analisar a influência que exercem as Tecnologias de Informação e Comunicação na vida das crianças e se estão ocupando o lugar das brincadeiras e jogos tradicionais na visão dos profissionais que atuam em uma Instituição de Educação Infantil (crianças de 4 a 6 anos). Os autores Piaget (1971), Kamii (1990, 1991) e Moyles (2006, 2002) foram estudados para fundamentar teoricamente a investigação de modo a afirmar a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil.

A brincadeira está presente no cenário das Instituições de Educação Infantil? Na presente investigação, notamos que a brincadeira está mais presente dentro da sala de aula, por meio do planejamento de situações lúdicas de aprendizagem do que no brincar, no pátio, de fato. Estes indicativos nos expressam que a brincadeira é considerada, por estes atores, como imprescindível para o desenvolvimento infantil, no entanto, essa valorização está presente apenas no discurso. Os professores relataram haver muitas crianças por turma e por isso dificuldades em ensinar as brincadeiras, provocando estresse nessas situações, apontam também o desinteresse de alguns alunos e ainda falta de conhecimento teórico sobre o tema.

Qual a influência das TIC na vida das crianças? Os dados nos remeteram à conclusão de que as tecnologias de informação e comunicação fazem parte do cotidiano infantil na escola visto que as crianças participam menos das brincadeiras e jogos tradicionais na escola e têm-se interessado mais pelo manuseio de artefatos eletrônicos como games, celulares, internet e também em assistir TV em casa.

Foi possível inferir a visão sobre a fala dos professores a influência que a mídia exerce sobre o comportamento infantil, pois, segundo eles, entre outras palavras, essa “mídia e multimídia” engessam a criatividade e curiosidade infantis. As indicações dos participantes fizeram-nos levantar hipóteses que as TIC parecem promover que as TIC: menor interesse por parte das crianças pelo brincar livre e espontâneo e maior interesse por artefatos tecnológicos como: computador, jogos eletrônicos e internet; os jogos eletrônicos, particularmente o videogame, estimulam nas crianças o desejo de competição individualista; as crianças são capazes de

dominar um computador e outros aparatos eletrônicos de maneira mais natural do que um adulto; os profissionais da educação necessitam compreender a importância da mídia nas culturas da infância e tirar proveito das coisas boas que tecnologia possibilita; a mídia, particularmente por meio da TV, faz com que a criança ceda aos apelos do consumismo; os professores declaram que as famílias não estão sabendo lidar com tanta informação já que são de outra geração.

Nesse sentido, como o profissional docente é concebido? As respostas das entrevistas evidenciaram que o professor que trabalha com crianças na faixa etária de 4 a 6 anos, obriga-se a revestir-se de criatividade e imaginação no preparo de suas aulas para resgatar a ludicidade. Nesse sentido, o docente não é o transmissor de conhecimentos, da rigidez conteudista e de concepções escolarizantes e sim o mediador entre a teoria e a prática por meio da proposição de desafios, reflexões e situações-problema acerca do conteúdo trabalhado. É fundamental que conheça as TIC e saiba utilizá-las com eficiência em sala de aula. Constatamos que as TIC têm limites dentro da esfera de aprendizado infantil. É necessário reconhecer seus limites e planejar as aulas de forma a privilegiar o uso de brincadeiras e jogos e enriquecê-las com o uso das TIC na Educação Infantil. Nessa perspectiva, o professor torna-se o principal mediador para o resgate das brincadeiras e jogos tradicionais como promotores do desenvolvimento integral das crianças de 4 a 6 anos. O professor é a peça-chave para que tal evento ocorra, para tanto deve munir-se de fundamentação teórica sólida para reconhecer tudo o que o brincar possibilita à infância.

A equipe gestora colabora na proposição de caminhos para o uso devido das TIC como instrumento desencadeador da aprendizagem das crianças pequenas? Sim, de acordo com a coordenadora pedagógica e a diretora escolar, o resgate das brincadeiras precisa constituir parte da rotina das crianças. Para lidar com as crianças, em uma esfera pedagógica, é necessário orientar os docentes com qualidade, de maneira a possibilitar a eles suporte didático-metodológico que os insira nesse novo cenário da infância na cultura digital de forma lúdica, para que sejam resgatados o valor dos jogos e brincadeiras tradicionais e sua importância para o desenvolvimento integral infantil.

Em continuidade a essa discussão, percebemos a necessidade de alertar os professores do compromisso de formar alunos pensantes, críticos e

reflexivos, onde, da Educação Infantil à Universidade, construam bases sólidas que os estruturam para a vida.

Todos os dados foram obtidos na intenção de colher informações para resolver o problema da pesquisa, que é necessária a atualização da escola como instituição viva de ensino, de diretor, coordenador e especialmente professores para formular aulas interessantes, com a ativa construção do conhecimento por parte dos educandos e, pela práxis do professor, promover meios para que os alunos se desenvolvam de maneira integral com autonomia e se tornem seres humanos críticos e reflexivos, por meio da incorporação reflexiva das TIC em sala de aula e estímulo dos jogos e brincadeiras tradicionais.

Com esse trabalho aprendemos que as culturas da infância se modificaram, em virtude das TIC que já fazem parte do cotidiano infantil, que os professores reconhecem a importância do brincar, no entanto, esse prestígio foi atribuído somente no discurso, pois não observamos a efetiva prática dentro das falas colhidas mediante entrevista. dos dados obtidos, para tanto o docente necessita de formação continuada para exercer a sua prática pedagógica de modo a prover meios qualitativos de aprendizagem para seus educandos.

A proximidade com a realidade da Educação Infantil, com os docentes e a equipe gestora acarretaram-nos contento em poder compartilhar nossos estudos a favor de outros docentes que se encontram na mesma realidade e contribuir, mesmo que de forma mínima, para a emancipação de saberes relativos a novos olhares sobre a infância.

Também como professora atuante da Educação Infantil e pesquisadora, reconhecer a complexidade dessa modalidade de ensino, que alicerça a Educação Básica e, segundo Arroyo (2000, p.65) “como é bonito chegar em uma escola onde as crianças... convivem, trabalham em grupos. Em interações múltiplas, dialogam, produzem, inventam em coletivo...” Assim, deixamos o nosso agradecimento a todos os participantes da pesquisa e a todos os cidadãos empenhados na luta por uma Educação Infantil democrática e de qualidade.

## REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, F. **O estranho mundo que se mostra às crianças**. São Paulo: Summus, 1983.
- ARROYO, M. G. **Ofício de mestre: imagens e auto-imagens**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- BARBOSA, L. **Sociedade de consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- BAUMAN, Z. **Vida para consumo: a transformação de pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BRASIL. **Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 1995.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **O Brincar**. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Versão Preliminar. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SE, 1998.
- CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 2003.
- COLL, C.; MONEREO, C. E. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- COSENZA, R. M.; GUERRA, L. B. **Neurociência e educação- como o cérebro aprende**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- CRIANÇA, a alma do negócio-Projeto Criança e Consumo. Direção: Estela Renner. 2008. Disponível em: <<http://www.alana.org.br/CriancaConsumo/Biblioteca.aspx?v=8&pid=40>>. Acesso em: 20 out. 2012.
- DESLANDES, S. F. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- GARMS, G. M. Z.; RODRIGUES, S. A. (orgs.) **Temas e dilemas pedagógicos na Educação Infantil: desafios e caminhos**. Campinas: Mercado de Letras, 2012.
- GONSALVES, E.P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas: Alínea, 2005.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1991.

GUARESCHI, P.; BIZ, O. **Mídia, educação e cidadania**: tudo o que você deve saber sobre mídia. Petrópolis: Vozes, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KAMII, C. **A criança e o número**: Implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolas de 4 a 6 anos. Campinas: Papyrus, 1990.

KAMII, C. **Jogos em grupo na educação Infantil**: Implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

LESSARD-HÉBERT, M.; GOYETTE, G.; BOUTIN, G. **Investigação qualitativa fundamentos e práticas**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

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

LIPOVETSTSKY, G. **Felicidade paradoxal**: ensaio sobre a sociedade do hiper consumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação Fundamental. **O Brincar - Versão Preliminar do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SE, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Indicadores da qualidade na educação infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2009a.

BRASIL. Resolução CEB nº 20, de 2009. **Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2009b. Disponível em: <<http://www.ufv.br/seg/diretrizes/edi.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2013.

MORAIS, R. **Educação contemporânea**: olhares e cenários. Campinas: Alínea, 2003.

MORIN, E. **A cabeça bem feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. 17. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

MOYLES, J. R. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre Educação Infantil e anos iniciais. Porto Alegre: Artmed, 2006.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PALFREY, J.; GASSER, U.R.S. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PARA ATENDER os nativos digitais: Entrevista com Ramon M. Cosenza. **Revista Pátio**, n. 28, jul. 2011. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/5829/para-atender-os-nativos-digitais.aspx>>. Acesso em 30 mar. 2013.

---

PASCAL, C.; BERTRAN, T. Avaliando e aprimorando o brincar. In: MOYLES, J.R. et al. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 2012.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIMENTA, A. C. **Sonhar, brincar, criar, interpretar**. São Paulo: Ática, 1986.

REVISTA PÁTIO Educação Infantil. Porto Alegre, v.9, n. 28, jul./set., 2011.

RUDIO, F.V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. Petrópolis: Vozes, 1986.

SELLTIZ, C. **Métodos de pesquisa nas relações sociais**. 2. ed. São Paulo: EPU, 1987.

SHARIFF, S. **Cyberbullying**: questões e soluções para a escola, a sala de aula e a família. Porto Alegre: Artmed, 2011.

SINGER, D. G.; SINGER, J. L. **Imaginação e jogos na era eletrônica**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

VEEN, W.; WRAKING B. **Homo Zappiens educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VEEN, W.; WRAKING B. Educação na era digital. **Revista Pátio**, n.28, jul. 2011. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/5824/educacao-na-era-digital.aspx>>. Acesso em: 30 mar. 2013.

---

WINNICOTT, D. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

## APÊNDICES

## Apêndice A

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) educador(a), você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa intitulada “Infância, TIC e brincadeiras: um estudo com crianças de 4 a 6 anos”.

Essa pesquisa objetiva investigar o brincar infantil dentro do contexto escolar, a postura das professoras diante das possíveis influências das TIC no comportamento de crianças na faixa etária de 4 a 6 anos, e compreender a ludicidade como base para a construção do conhecimento.

Os docentes que aceitarem participar responderão a questões semi-estruturadas, seguindo um roteiro previamente apresentado (Apêndice B). As argumentações dos entrevistados serão organizadas e analisadas com o propósito de se explicitar como a temática infância, TIC e brincadeiras é compreendida na Educação Infantil.

Os resultados, assim obtidos, serão utilizados na elaboração de uma dissertação de Mestrado, podendo ser divulgados em eventos científicos e por meio de publicações em periódicos da área de educação. O nome de cada um dos participantes permanecerá oculto em todos os momentos.

Sua participação consiste em contribuição espontânea para a pesquisa educacional, sem despesas e sem remuneração.

Luciana Maria Rinaldini Canassa  
Mestranda em Educação da UNOESTE

#### **Dados sobre os responsáveis pela pesquisa:**

Orientador: Adriano Rodrigues Ruiz – professor do Mestrado em Educação da Unoeste (UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA), RG:, telefone (44) 3228, e-mail: [arruiz@uol.com.br](mailto:arruiz@uol.com.br);

Mestranda: Luciana Maria Rinaldini Canassa, RG, telefone: (18) 3641 -, e-mail: [lurinaldini@hotmail.com](mailto:lurinaldini@hotmail.com);

#### **Comitê de Ética na Pesquisa – Unoeste**

Responsável: Rosa Maria Barilli Nogueira- coordenadora CEP  
Telefone: (18) 3229 2077  
Email: [cep@unoeste.br](mailto:cep@unoeste.br)  
Secretaria CEP- Ana Carla Lopes Giroti  
Fone: (18)3229-2077

#### **Manifestação do convidado:**

Sinto-me suficientemente esclarecido e aceito participar da pesquisa “Infância, TIC e brincadeiras: um estudo com crianças de 4 a 6 anos”.

Local e data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nome do (a) professor(a): \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

## Apêndice B

### Roteiro de entrevista semi-estruturada com os 4 docentes

Nome: \_\_\_\_\_

Sexo: F ( ) M ( )

Data de nascimento: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

Há quantos anos leciona nesta escola: \_\_\_\_\_

- 1- Com o advento da economia globalizada, o papel da mídia na atualidade e o comportamento das crianças em relação à tecnologia, como você descreveria a infância dos dias atuais?
- 2- O que poderia me dizer da relação mídia e infância?
- 3- Qual o lugar que as brincadeiras e os jogos tradicionais ocupam em sua prática pedagógica?
- 4- Você observa influências dos meios de comunicação como TV, internet (...) nas atitudes das crianças?
- 5- As crianças de sua convivência gostam de jogar videogame? Quais jogos apreciam mais? Elas comandam ou dependem de um comando? Comente.
- 6- Na sua opinião o brincar colabora no desenvolvimento da autonomia infantil? Justifique.
- 7- Qual seu papel enquanto educador-mediador, excepcionalmente transmitir informações ou atrelar teoria e prática por meio da proposição de desafios, reflexões e situações-problema acerca do conteúdo trabalhado? Por meio de que recursos?
- 8- No processo de construção do conhecimento, tanto no sentido de dar um significado pessoal às informações que se adquire, como no sentido de reorganizar um conteúdo produzindo um conhecimento, descreva a metodologia que utiliza para as crianças atingirem os objetivos almejados.
- 9- Há alguma forma de resgatar as brincadeiras e jogos tradicionais através da ação docente?

## Apêndice C

### Roteiro de entrevista semi-estruturada com os 2 especialistas

Nome: \_\_\_\_\_

Sexo: F ( ) M ( )

Data de nascimento: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

Há quantos anos leciona nesta escola: \_\_\_\_\_

1-Com o advento da economia globalizada, o papel da mídia na atualidade e o comportamento das crianças em relação à tecnologia, como você descreveria a infância dos dias atuais?

2-O que poderia me dizer da relação mídia e infância?

3-Qual o lugar que as brincadeiras e os jogos tradicionais ocupam na prática pedagógica dos professores na escola?

4-Você observa influências dos meios de comunicação como TV, internet (...) nas atitudes das crianças na escola na qual trabalha?

5-As crianças de sua convivência gostam de jogar videogame? Quais jogos apreciam mais? Elas comandam ou dependem de um comando? Comente.

6-Na sua opinião o brincar colabora no desenvolvimento da autonomia infantil? Justifique.

7-Há alguma forma de resgatar as brincadeiras e jogos tradicionais através da ação docente?

8-Você orienta os professores em relação às TIC em sala de aula?