

AS CRIANÇAS E AS TECNOLOGIAS: O QUE INTERFERE NA HORA DE BRINCAR

VITÓRIA DA SILVEIRA DA ROSA¹; EDUARDA DOS SANTOS CHANÇAS²;
ROGÉRIO COSTA WÜRDIG³

¹*Universidade Federal de Pelotas – vickrosa94@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – eduardachacas@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – rocwurdig@hotmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho resulta do Projeto de Extensão “Brincando na Escola” da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas (FaE/UFPel), o qual tem como objetivo preservar e ampliar a cultura lúdica infantil. O projeto também se articula ao ensino através da disciplina optativa “Práticas complementares ao Ensino Fundamental: brincando na escola”, ofertada no Curso de Pedagogia (FaE/UFPel). Participaram do projeto três escolas da rede pública estadual da cidade de Pelotas/RS, contando com 122 crianças e 18 estudantes do curso de Pedagogia.

Ao analisarmos os relatórios do projeto desenvolvido no ano de 2015, percebemos a preocupação das acadêmicas em resgatar as brincadeiras tradicionais¹ que, nos dias atuais, tendem a ser substituídas por brincadeiras/brinquedos “tecnológicos”. Cremos que as mídias interferem na cultura lúdica infantil, principalmente a televisão, tanto no sentido de fornecer conteúdos às brincadeiras como de incentivar ao consumismo e ao sedentarismo. “A televisão transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe, ela influenciou, particularmente, sua cultura lúdica”. (BROUGÈRE, 1997, p. 50). Contudo, a brincadeira não é uma imitação fiel do que as crianças assistem na televisão, elas inventam, modificam, atribuem personagens simbólicos, pois quase todas conhecem os conteúdos fornecidos pela mídia. Com isso, a brincadeira coletiva é fortalecida, atravessando classe social, culturas e ambientes.

É preciso ressaltar o papel da escola na preservação das brincadeiras tradicionais. O trabalho no projeto tem identificado que isso cada vez é mais raro, a escola resiste ou tem dificuldades em “abrir os portões” às brincadeiras. Essa conduta empobrece a cultura lúdica. Nesse sentido, objetivamos com esse trabalho compreender as interferências das mídias na produção da cultura lúdica infantil, especialmente na possível substituição das brincadeiras tradicionais e pelas brincadeiras eletrônicas.

2. METODOLOGIA

Iniciarmos nosso trabalho pelo contato com as escolas – crianças, professoras e equipe diretiva – com o intuito de conhecer os espaços e materiais que a escola dispunha e também, tomar conhecimento do repertório de brincadeiras das crianças. Após este primeiro contato, passamos para o planejamento semanal das brincadeiras a serem feitas com as crianças, amparado por estudos teóricos, orientações, compartilhamento e avaliações.

¹ As brincadeiras tradicionais são aquelas transmitidas “de forma expressiva de uma geração a outra”, uma forma particular da “cultura folclórica”, diferente “da cultura escrita, oficial e formal”, são anônimas e mudam ao longo dos tempos via um esforço coletivo (FRIEDMANN, 1996, p.42-43).

No decorrer do projeto foram registradas todas as atividades e as experiências com o intuito de favorecer o debate entre as acadêmicas e o orientador e, assim, articular a teoria e a prática. Os registros presentes nos diários de campo, nas fotos, nos vídeos, nos desenhos e nas fichas de avaliação tinham como objetivo qualificar e reorganizar o trabalho do projeto nas escolas. O relatório final foi um dos registros mais importantes, pois continha os relatos das experiências com as crianças através do brincar. A síntese de cada relatório foi apresentada no Seminário Integrador que articulava o projeto e a disciplina optativa. Neste seminário todas as participantes compartilharam suas experiências brincantes e avaliaram o trabalho desenvolvido nas escolas.

Após a organização, leitura e análise dos relatórios, percebemos que as acadêmicas estavam preocupadas com o resgate das brincadeiras tradicionais, aquelas que, nos dias de hoje, tendem a ser substituídas pelas brincadeiras/brinquedos tecnológicos. Ao conhecermos e compreendermos a realidade escolar em relação ao brincar, indagamos sobre o papel da escola acerca da alteração na forma de brincar das crianças.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Temos visto cotidianamente que as tecnologias têm influenciado a cultura lúdica no que diz respeito à aproximação entre as crianças e com os demais envolvidos, dando aos mesmos conteúdos em comum no brincar, bem como na substituição das brincadeiras tradicionais por brinquedos;brincadeiras eletrônicas.

Sabemos que as tecnologias estão presentes em muitos momentos das nossas vidas, porém, elas têm invadido, cada vez mais, a vida da sociedade em geral, interferindo no jeito de ser das crianças e, especialmente, no modo de brincar. A substituição do prazer do brincar em movimento, com estripulias e correrias pelo sedentarismo e comodidade dentro de casa, pode ser um aliado dos pais no que diz respeito aos perigos das ruas e, também, uma forma de aumentar o controle sobre as crianças.

Devido ao impacto das mídias e das grandes campanhas publicitárias, aumentaram as exigências dos brinquedos desejados pelas crianças. Por outro lado, os pais, algumas vezes, por “precisarem” que as crianças fiquem quietas ou por não conseguirem estabelecer limites, alimentam o consumismo “portanto, a televisão com suas propagandas dirigidas às crianças está influenciando o consumo de objetos supérfluos, caros, com a promessa de serem “mais felizes” se tiverem tais produtos” (CHAVES, 2014, p. 15). Essa interferência reduz as possibilidades de interação entre as crianças e a formação de novas amizades, bem como diminui o repertório de brincadeiras. Com isso elas ficam restritas aos aparelhos eletrônicos, ao invés de estarem experimentando e conhecendo a si e ao mundo através das brincadeiras.

Na medida em que a escola pouco valoriza e limita o ato de brincar, cresce a influência da mídia em relação ao brincar tecnológico. A instituição escolar seria um lugar imprescindível para “propor situações para ressignificar o papel das brincadeiras infantis clássicas para a criança” (CHAVES, 2014, p. 16), um lugar que despertasse um maior interesse das crianças em relação a essas brincadeiras e, ao mesmo tempo, possibilitasse um despojar das tecnologias, uma espécie de liberdade.

Nos relatórios analisados é muito presente à restrição do brincar em espaços como a escola. As crianças, muitas vezes, não se apropriam das brincadeiras

tradicionalas na escola porque estas não fazem parte da rotina escolar. Isso pode favorecer o interesse pelas brincadeiras tecnológicas difundidas pela mídia. A escola pode mediar uma educação que valorize tanto as brincadeiras tradicionais como as tecnológicas, já que os elementos midiáticos estão presentes no ato de brincar.

As mídias podem ser beneficiárias – trazendo conteúdos para as brincadeiras - nas relações criança-criança e criança-adulto, “pelas ficções, pelas diversas imagens que mostra, a televisão fornece às crianças conteúdo para suas brincadeiras” (BROUGÈRE, 1997, p. 53), conteúdos em comum, que podem unir diferentes culturas, classes sociais em diferentes ambientes, de forma a proporcionar a troca de informações recebidas individualmente pelas crianças através da televisão, sem que elas sejam passivas aos conteúdos prontos e atrativos fornecidos pela mídia. A brincadeira coletiva assume uma importância fundamental já que [...] “permite acabar com os efeitos de bombardeamento emocional a que são submetidas às crianças quando assistem solitárias, a certos programas” (BROUGÈRE, 1997, p. 55), e assim, interromper a descarga de impregnação midiática.

Em países em que é permitida a campanha publicitária direcionada às crianças, os brinquedos mais vendidos são aqueles que aparecem na televisão. Um dos possíveis efeitos pode ser identificado no afastamento das crianças em relação às brincadeiras tradicionais. A mídia exerce uma grande força publicitária apelativa através dos desenhos/personagens preferidos do público infantil que incentivam, cada vez mais, a brincadeira solitária. Porém, na brincadeira o brinquedo é essencial, pois o objeto chama para brincar, convida, aproxima fazendo com que surjam brincadeiras interativas e criativas, pois “o brinquedo permite a um grupo de crianças entrar na brincadeira graças a essa referência comum...” (BROUGÈRE, 1997, p.56), por mais que a mídia – muitas vezes – influencie o contrário. Por outro lado, algumas crianças, mesmo não possuindo o brinquedo, atribuem papéis simbólicos aos participantes da brincadeira, criando regras em pleno acordo com todos os que brincam. Dessa forma, o brincar é uma mutação da realidade, as crianças podem ser e viver personagens, inventar, criar, recriar, imaginar tudo que desejarem e quiserem, sem ter medo das consequências de seus atos. É através da brincadeira que as crianças vivem sua cultura como é, mas sabendo que aquilo não é real.

Compreendemos que “a televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com que a criança é confrontada” (BROUGÈRE, 1997, p. 56). Sabemos que é um desafio tanto para crianças como para adultos desprenderem-se, por um tempo, das tecnologias, mas é preciso um equilíbrio para que haja lugar para se estabelecer relações humanas e para que não se perca a essência do brincar.

4. CONCLUSÕES

As tecnologias tem avançado, repercutido e tomado um lugar importante nas nossas vidas. É inegável esse avanço e não podemos descartar o uso dessas ferramentas, mas ressaltamos a importância de não se tornarem a prioridade, o começo e o fim das ações humanas. É preciso criticidade para averiguar os conteúdos veiculados, tanto a forma como os objetivos pretendidos.

O brincar tem sido fortemente marcado pelas tecnologias que interferem na forma das crianças brincarem e nas suas vidas. É preciso atentar com o que pode ser reproduzido durante as brincadeiras e as possíveis repercussões nos diferentes espaços de convivência, como a escola, por exemplo. A brincadeira exerce um papel fundamental no desenvolvimento infantil e no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Acompanhar os espaços e tempos brincantes é tarefa importante para os adultos, especialmente para as professoras. Brincar e estudar não são opostos, são diferentes ações humanas que podem ser incorporadas pela escola. O desafio é, sem dúvida, valorizar o brincar na escola sem reduzi-lo a mais um instrumento para aprendizagem dos conteúdos com um apoio tecnológico. A garantia do brincar é uma forma de garantir a preservação da cultura lúdica das crianças. Acreditamos que as possíveis mudanças acerca do brincar na escola exigem uma avaliação do processo de formação de professores, bem como da forma e direcionamento das práticas pedagógicas existentes nas escolas.

Acreditamos no equilíbrio entre as tecnologias e o resgate das brincadeiras tradicionais, ambos tem importância e espaços diferentes na vidas das crianças. É preciso que as crianças tenham garantido o direito de brincar, pra além do mundo midiático. As crianças querem exercer um legitimo direto: o simples prazer de brincar!

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.
- CHAVES, Isabelle C. G. **Tecnologia e infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças**. Maringá, 2014. Disponível em: <<http://www.dfe.uem.br/TCC-2014/IsabelleC.G.Chaves.pdf>> Acesso em: 03 ago 2016.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo, Moderna, 1986.