



## USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) E O BRINCAR DE CRIANÇAS DE 4 A 5 ANOS DE IDADE, EM UMA ESCOLA PRIVADA DE RESENDE/RJ<sup>1</sup>

Mileny Fritz Warol Porto Rodrigues

**Resumo:** O uso das TIC por crianças de 4 a 5 anos de idade tornou-se parte de seu cotidiano seja dentro ou fora do ambiente escolar. A pesquisa relatada neste artigo objetivou compreender como as TIC influenciam na construção do brincar e no imaginário infantil. A observação ocorreu na turma do Jardim I, em uma escola privada no município de Resende/RJ, com abordagem qualitativa. Os sujeitos foram acompanhados no intuito de perceber o quanto as TIC contribuem no faz de conta tornando o brincar algo diferente, novo e desafiador. Foi possível identificar a presença marcante das novas tecnologias de informação no momento de criação das brincadeiras, seja ela direcionada ou não, e nos momentos livres através de seus personagens favoritos.

**Palavras-chave:** TIC. Brincar. Faz de conta. Era digital. Infância.

### 1 INTRODUÇÃO

O que significa brincar? Para muitos é algo sem importância, ou um momento de descanso para pais, responsáveis e professores. Quem nunca mandou uma criança brincar para que tivesse alguns momentos de sossego? Mas, brincar é mais do que isso, é um momento especial e cheio de possibilidades que proporciona usar a imaginação, criando cenas e cenários que podem existir apenas naquele momento ou na mente de quem os cria. Assim, a criança, o brinquedo e o brincar tornam-se uma coisa só, pois o brincar é uma atividade completa e fundamental na formação do sujeito.

O jogo, a brincadeira e o brinquedo podem ser englobados em um universo maior, chamado de “**ato de brincar.**” O ato de brincar é prazeroso, e o prazer é o ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto (SÁ; VEIT, 2014, p. 21).



A cultura e o contexto social no qual a criança está inserida será o ponto de partida para compartilhar suas vivências e conseqüentemente na criação de suas brincadeiras, esteja ela só ou em grupo. No brincar, a criança deixa sua marca e expressa seus sentimentos mais profundos, transferindo sua impressão do mundo que a cerca.

Através da brincadeira é possível promover o crescimento cognitivo, motor, social e, ainda, que ela transmita o que vivenciou na comunidade que está inserida.

Para Carneiro e Dodge (2007):

O brincar favorece a descoberta, uma vez que auxilia a criança na concentração, na observação, na percepção, na análise, no estabelecimento e no teste de hipóteses, fazendo com que descortine o mundo a seu redor e adquira competências e habilidades, pois o fazer também depende do saber (CARNEIRO; DODGE, 2007, p. 33)

Ao brincar desenvolvem os músculos, absorvem oxigênio, deslocam-se no espaço, experimentam sua força, manifestam a capacidade de controle, enfim, descobrem o próprio corpo (*Ibidem*, p. 35).

Contudo, a sociedade vem passando por transformações que afetam a condição humana e todos os seus membros, incluindo, é claro, as crianças e suas formas de ver o mundo, seus conceitos de brincar e, ainda, como colocarão em prática suas brincadeiras.

Sobre a infância Buckingham (2007) afirma que

a separação entre crianças e adultos começou na Renascença, e ganhou força com a expansão da industrialização capitalista. A demarcação da infância como um estágio distinto da vida – e o próprio estudo da infância com tal – dependia da remoção das crianças da força de trabalho das ruas, e de seu confinamento em instituições de escolarização obrigatória. Definir as crianças como inerentemente “irracionais” justificava a introdução de um longo período no qual elas pudessem ser treinadas nas artes do autocontrole e do comportamento disciplinado (BUCKINGHAM, 2007, p. 52).

Com a disseminação da internet e suas facilidades, o interesse pelas brincadeiras e como criá-las está sofrendo uma mutação, ou seja, estão surgindo



novas formas de brincar, interagir, aprender, socializar e trocar experiências entre os pequenos dentro e fora da escola.

Em uma pesquisa desenvolvida por Belloni (2010) em duas escolas de Florianópolis, em 1996, para relacionar o uso pedagógico do vídeo com crianças de 5 e 6 anos de idade, a autora identificou que as crianças são capazes de decodificar, identificar diferenças de formato e conteúdo e ainda são capazes de escolher entre as opções disponíveis conhecendo muito bem a linguagem transmitida pela televisão. O estudo demonstrou a presença marcante da linguagem televisual em seu cotidiano, onde as crianças fazem uso conforme suas vivências e ambiente no qual estão inseridas. Em sua análise, Belloni (2010) afirma que:

Em todas as nossas pesquisas sobre televisão, pudemos perceber essas competências nos jovens, que são capazes de criticar não só a televisão e suas mensagens, mas as próprias relações entre eles e as telinhas. Também ficou muito evidente nessas pesquisas a grande importância dessas como dispositivos de socialização de crianças e adolescentes de diferentes faixas etárias, cidades e classes sociais (BELLONI, 2010, p. 99).

Nesse contexto, como a Sociedade do Conhecimento, a Era digital, interfere na construção do brincar? Como as crianças nascidas da cibercultura interagem com tantas informações veiculadas em diversas mídias? Como reagem a tantas mudanças ocorrendo simultaneamente? De que forma o uso de novas tecnologias de informação e comunicação (TIC) interfere na construção do brincar de crianças de 4 a 5 anos de idade?

O mundo globalizado fez com que as mudanças atingissem toda a sociedade, inclusive as escolas, os profissionais da educação e os materiais didáticos. Há uma demanda dos sujeitos que vivem mergulhados na cibercultura, ou seja, vivenciam o uso de computadores, televisão, telefones e tablets conectados à internet que os leva a qualquer parte do globo em segundos.

Como objetivos específicos buscamos compreender como as crianças organizam e criam suas brincadeiras na relação com os conteúdos digitais; identificar como se constitui a relação das crianças com as TIC (periodicidade de uso/acesso, o que acessam, de que forma etc.); identificar se



as características do brincar (imaginação, criação, socialização, etc.), materializam-se na relação das crianças com o mundo digital; e conhecer como as TIC estão interferindo, acrescentando, modificando e/ou enriquecendo o universo infantil quanto ao uso da imaginação.

A pesquisa configurou-se como um estudo de caso, do tipo descritivo, com abordagem qualitativa. A turma observada era composta por 16 crianças com faixa etária de 4 a 5 anos de idade.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

O brincar vai muito além de jogar bola, brincar de boneca, correr, pular corda ou as idas ao parquinho com os amigos. Este ato abrange inúmeras oportunidades de desenvolvimento e aprendizado, desde o aprimoramento das funções cognitivas até o controle das habilidades motoras.

Brincar permite experimentar o novo, reinventar brincadeiras já construídas, transferir suas vivências para o mundo da imaginação da maneira que acreditam ser o melhor e tudo isso é construído através do faz de conta, onde criam cenas e momentos retratando ou até mesmo reproduzindo momentos vivenciados por esses sujeitos. O mundo real é a referência para o início do brincar.

Para Garvey (2015), o mundo real é a matéria prima na construção do brincar.

As experiências da criança no mundo real lhe dão os recursos para as brincadeiras. Os objetivos e suas propriedades, a possibilidade de locomover-se e de se coordenar com habilidade crescente, os recursos da linguagem e da comunicação (...) são entre as matérias primas que a criança pode explorar. Mas o mundo real também afeta (...) a brincadeira da criança, aspectos de identidade social de criança – gênero, ambiente cultural e as crenças – irão influenciar o estilo, os tipos e a quantidade de brincadeiras que uma criança irá exibir (GARVEY, 2015, p. 239).

O lúdico precisa estar presente na vida das crianças. Porém, com a presença das TIC, a matéria prima, que antes poderia ser uma história narrada por alguém mais velho, hoje está sendo substituída pelos conteúdos presentes



na internet, por meio de computadores e celulares, nas tvs e outras mídias. Para Wiggers (2008, p. 76), “os chamados ‘meios de comunicação de massa’ adquirem espaço destacado no processo de interação social, notadamente por serem os principais difusores de informações e de imagens em nossos dias”. A autora complementa afirmando que, “nas sociedades contemporâneas, os mitos eletrônicos se destacam na rede simbólica, em comparação, por exemplo, com brinquedos, histórias infantis e músicas” (WIGGERS, 2008, p. 78).

O brincar está tomando nova forma, com desafios diferentes e muitas vezes mais interessantes em virtude do avanço tecnológico que propicia ambientes coloridos repletos de informações e opções infinitas de jogos e atividades.

Girardello (2008) aponta o seguinte sobre as mudanças no âmbito do brincar:

Já que a mudança cultural se produz na dialética entre permanência e mudança, examinar o modo como as crianças de hoje transpõem para o espaço virtual as brincadeiras que realizam no tapete da sala pode nos ajudar a compreender melhor as novas subjetividades (GIRARDELLO, 2008, p. 133).

O faz de conta pode acontecer não somente nas brincadeiras ao ar livre, nas salas de aula como também no meio digital, ou seja, narrar uma história criar uma cena pode ocorrer dentro das telinhas de um computador.

Para Girardello (2008), o faz de conta também está presente no meio virtual.

No computador, no jardim ou no tapete, a criança movimenta os bonecos, fala por eles fazendo diferentes “vozes”, cria enredos, conflitos, peripécias, desfechos. Como entidade suprema que paira sobre o microcosmo dos bonequinhos – de pano, plástico ou *pixels* -, a criança cria e recria o mundo a cada vez que brinca – um mundo cheio de personagens, famílias, cidades, rituais e culturas – para destruí-lo sem piedade quando se aborrecer ou resolver ir brincar de outra coisa (GIRARDELLO, 2008, p. 142).

Mas, essas mudanças e transformações precisam estar adequadas e adaptadas as necessidades das crianças tanto para o aprendizado como para o



lazer, tarefa esta que não é tão simples como parece, pois, é preciso haver preparo, formação, qualificação, atenção e cuidado tanto das escolas e profissionais da educação, como de pais e responsáveis.

Sobre a relação das crianças com as mídias, como descrito por Gasparetti (2001, p. 65), o computador de hoje, multimídia, tem uma natureza lúdica. Emite sons, mostra imagens, permite criar mundos, como se a argila feita de *bits* fosse modelada (é o que se chama de manipulação cognitiva), transforma-se num teatro ou num telefone, ou ainda num bosque a se explorar. É tão lúdico o computador que as crianças conseguem adaptar-se a ele de modo natural.

Belloni (2010, p. 63) afirma que: dentro de uma lógica “do que as crianças fazem com as mídias”, a maioria dos estudos tem mostrado que as influências das mídias são importantes e vem transformando os modos de perceber, de pensar, de aprender e mesmo de sentir e se relacionar com o “outro”.

Visando entender a importância do brincar, Belloni (2010, p. 76) destaca que a atividade lúdica é fundamental para a construção do conhecimento da realidade social e para a preparação da criança para a vida social. Também sabemos que as crianças constroem seus mundos sociais e culturais com base nos elementos simbólicos e normativos que a sociedade lhes oferece. Cabe ressaltar que a experiência de jogo se associa a processos de identificação e afirmação da personalidade das crianças.

As TIC tomaram grande espaço no cotidiano de toda a sociedade e principalmente no dia a dia das crianças, independente da realidade social essas crianças tem acesso a algum tipo de mídia: celulares, notebooks, televisão. Jogos tablets, internet dentre outros, fazendo com que as brincadeiras ao ar livre se tornassem menos interessante.

Portanto, diante do que foi apresentado, podemos afirmar que há uma influência significativa das TIC sobre o imaginário infantil refletindo na construção de suas brincadeiras e principalmente como as compartilham com seus amigos.



### 3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A observação ocorreu em uma escola privada no município de Resende, de 27 a 31 de agosto de 2018 na turma do jardim I, composta por 16 crianças. Durante uma semana, pelo período de duas horas por dia, permaneci com os pequenos dentro e fora da sala de aula acompanhando atividades e momentos livres no parquinho e nos demais espaços da escola, pois o intuito era identificar a presença das TIC e como essa presença pode interferir ou acrescentar na construção das brincadeiras.

Em conversa com a professora da turma organizou-se previamente o horário de entrada e saída para que houvesse melhor aproveitamento dos momentos com as crianças, pois trata-se de uma escola com período integral onde diversas atividades são desenvolvidas nos períodos matutino e vespertino.

No primeiro contato com as crianças ficou evidente a presença da mídia seja através de jogos, televisão ou internet, pois, os meninos carregavam seus bonecos do desenho “Patrulha Canina”, dinossauros do filme “Jurassic Park”, carrinhos do filme “Carros”, trenzinhos do desenho “Thomas e seus Amigos”, bonecos dos personagens do filme Vingadores, como “Capitão América, Homem de Ferro” e etc.. Já as meninas brincavam com suas “Barbies”, “Frozen”, a porquinha “Peppa” do desenho Peppa Pig, e os personagens do desenho Lelê e Linguíça.

Segundo Belloni (2010) a televisão possui papel importante no cotiado infantil.

A importância da televisão como instituição de socialização é confirmada por pesquisas empíricas, realizadas em muitos países com metodologias e quadros teóricos diferentes, não somente pelos altos índices de audiência como também pelas representações que as crianças fazem da televisão e de suas mensagens (BELLONI, 2010, p. 92).

Os brinquedos eram manipulados de diversas formas e inseridos nas brincadeiras como se estivessem vivos. As meninas davam de comer para as suas bonecas e contavam elas mesmas as histórias onde iriam passear e o que



comeriam, os meninos travavam lutas com seus heróis e dinossauros criando cenários imaginários para cada brincadeira.

#### Na visão de Brougère

a brincadeira infantil produz deslocamentos, transformações por transposição, ou invenções (...). A criança interioriza as formas imaginárias, o próprio processo da produção imaginária, apoiando suas próprias invenções em esquemas preexistentes que são os mesmos encontrados na literatura tradicional dos contos e lendas (BROUGÈRE, 2001, p. 70)

Segundo Brougère (2001) o brinquedo é aquilo que é utilizado como suporte numa brincadeira: pode ser um objeto manufaturado, um objeto fabricado por aquele que brinca, uma sucata. Esse brinquedo pode ser considerado como uma “mídia que transmite à criança certos conteúdos simbólicos, imagens e representações produzidas pela sociedade que a cerca.

O primeiro dia de observação ocorreu na brinquedoteca onde a professora fez uma atividade direcionada, porém enquanto organizava o material a ser utilizado deixou que as crianças brincassem com seus brinquedos – toda segunda-feira é o dia do brinquedo na escola, as crianças podem levar seus brinquedos favoritos e é estimulado o compartilhamento dos objetos, a identificação e conhecimento dos dias da semana, os limites dentro da escola dentre outros.

Chamou minha atenção um grupo de três alunos, dois meninos e uma menina, que brincavam no cantinho da sala, quando R. (menino, 4 anos) vestiu seu casaco do uniforme pendurando o capuz na cabeça como se fosse uma capa, L. (menino, 4 anos) posicionou-se ao seu lado e M. (menina, 4 anos) sentou-se em um pufe à sua frente. Quando (R. menino, 4 anos) subiu na cadeira porque iria voar como o personagem do desenho “Miss Moon” – uma bruxinha que é babá de 3 crianças onde realiza seus desejos inclusive o de voar – M. (menina, 4 anos) interrompeu a brincadeira imediatamente no momento que seu amigo iria pular dizendo que pessoas não voam, apenas passarinhos.

A admiração e a atração que os heróis da telinha exercem sobre as crianças são muito grandes e aparecem claramente nas relações livres



elaboradas individualmente por elas, como dramatizações coletivas que organizam para recontar a história que acabam de visionar. A análise desses discursos infantis de recriação das mensagens televisuais revela que as crianças e adolescentes compreendem e incorporam em seu próprio discurso os valores morais mais frequentes nas mensagens (BELLONI, 2010, p. 93).

A representação feita pelo aluno demonstra a presença das mídias no cotidiano das crianças e que seus conteúdos estão sendo utilizados para compor suas brincadeiras e seu imaginário, contudo, apesar de expressar seu desejo de voar mesmo que de forma imaginária M. (menina, 4 anos) se manifesta de maneira contrária as ideias criadas por seu amigo demonstrando outras vivências em seu cotidiano quando afirma que os passarinhos voam e, as pessoas, não.

Segundo Zatz, Zatz e Halaban (2007),

ao brincar, a criança conta o mundo a si mesma e exercita sua imaginação. A brincadeira de faz-de-conta desempenha papel fundamental na formação da criança. É por meio desta brincadeira que ela compreende e abarca a complexidade do mundo ao seu redor. Brincando, ela representa o universo dos adultos, das ferramentas, utensílios domésticos, meios de transporte, relações espaciais em escala (casa, rua, cidade) e também das relações humanas. Ao mesmo tempo em que a brincadeira oferece um campo para exercer a fantasia e criar seu mundo particular, a criança também reproduz nela suas atividades rotineiras e conflitos diários. É um espaço no qual ela pode expressar suas inquietações e dramatizar situações que lhe são desconfortáveis, sejam elas decorrentes de fatos ocorridos ou simplesmente uma dificuldade de adaptação ou de relacionamento pelas quais, em diferentes níveis, todos nós já passamos. A brincadeira é o laboratório, lugar destinado às pesquisas e experiências (ZATZ; ZATZ; HALABAN, 2007, p. 14).

Levando o olhar para o restante da turma, observou-se que os brinquedos levados por eles mudavam de cena e cenário rapidamente conforme a imaginação do outro sujeito que estivesse participando da brincadeira. V. (menino, 4 anos) brinca com seu dinossauro em um cenário onde o “animal” deseja alcançar uma pessoa, mas C. (menino, 4 anos) entra na brincadeira com seu boneco do “Homem de Ferro” dizendo que precisa da ajuda do Tiranossauro para salvar a cidade.



Então, este dinossauro, que até instantes atrás perseguia pessoas, agora está ajudando o super-herói a salvá-las. As crianças partiam de uma ideia ou fantasia e a modificavam de forma muito natural, compartilhavam com seus amigos suas fantasias e brincadeiras.

Toda essa movimentação criada pelos alunos ocorreu em pouco tempo, apenas o suficiente para a professora organizar as mesas com materiais como giz de cera, lápis de cor, massinha de modelar, papéis coloridos, tintas e etc., para iniciar a atividade do projeto (intitulado de O Circo) que estava em desenvolvimento por toda a escola no semestre.

Contudo, neste momento livre as crianças usaram a imaginação criando cenários, histórias e brincadeiras tendo como ferramenta o espaço, seus brinquedos e principalmente suas vivências, ou seja, para criar suas brincadeiras utilizavam tudo que conheciam ou já haviam visto, inclusive nas mídias.

Brougère (2001) classifica o uso do brinquedo da seguinte forma:

O brinquedo permite a um grupo de crianças entrar na brincadeira graças a essa referência comum, sem se colocar, no entanto, em situação de identificação corporal com um personagem (...). O investimento das crianças na brincadeira está diretamente ligado ao conhecimento que elas têm do personagem pela televisão (...). Ao permitir, como na brincadeira coletiva, uma descarga emocional, essa situação da oportunidade à criança de estabelecer um distanciamento em relação aos personagens e às situações que ela pode dominar, representar, controlar, mais do que com elas se identificar (...). A televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com que a criança é confrontada. Reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão (BROUGÈRE, 2001, p. 56)

Segundo Brougère (2001) a televisão influencia as brincadeiras na medida em que as crianças podem se apoderar dos temas propostos no quadro de estruturas das brincadeiras usuais.

Ao iniciar a atividade direcionada para a turma partindo do tema Circo as crianças começaram a emitir suas opiniões sobre o assunto como J. (menina, 4 anos); “professora eu vejo o Patati Patatá na televisão, eles são palhaços



também”, V. (menina, 4 anos); “eu vejo Patati Patatá no telefone da minha mãe e também ganhei um livrinho para pintar os amigos do Patati Patatá, adoro eles”, L. (menino, 4 anos); “quando estou no carro com minha mãe ela coloca o filme Madagascar e lá também é um circo que tem palhaço e mágico”, R. (menino, 4 anos); “eu jogo no celular um joguinho de circo, minha mãe sempre deixa eu usar o telefone dela é muito legal”.

Apesar da escola estar desenvolvendo o projeto Circo, com a apresentação dos personagens principais como o mágico, o palhaço e até mesmo o malabarista, no momento da observação não identifiquei na atividade proposta pela professora a intenção de ressaltar ou até mesmo apresentar às crianças a forma tradicional do circo, ou seja, um circo sem os personagens mostrados nas mídias como a televisão, por exemplo, onde o aluno citou o Patati Patatá.

A “nova” versão do circo, acompanhando o surgimento das TIC fez com que os elementos principais que dão vida ao espetáculo de um circo como os domadores de leões, trapezistas, cuspidores de fogo, dentre outros, fossem colocados como atores coadjuvantes, substituindo a arte de encenar por personagens conhecidos pelo público infantil por meio das mídias. No depoimento das crianças ficou claro como as mídias estão presentes no cotidiano de cada uma, a televisão, o DVD ou até mesmo os livros, de alguma forma contribuem acrescentando experiências. Tanto nas brincadeiras livres como naquelas direcionadas, as crianças demonstraram intimidade com o uso das mídias.

Ferreira (2002), em sua pesquisa Espaço Multimídia na Educação Infantil, revela que as crianças interessam-se pelas tecnologias e aprendem com elas e especificamente, o uso do computador, bem como os livros, estimulam o interesse das crianças pela linguagem escrita e que as mídias são meios que podem contribuir qualitativamente no trabalho com crianças na faixa etária de 0 a 6 anos de idade.

Contudo, o segundo dia de observação trouxe ainda mais exemplos da presença das TIC no dia a dia das crianças fazendo com que os pequenos levem para a escola suas experiências.



Momentos antes das aulas de ballet e judô iniciarem, os uniformes eram substituídos por malhas, coques nos cabelos e sapatilhas, para as meninas, e quimono, para os meninos. Porém, não era uma simples troca de roupas. Enquanto as crianças eram vestidas elas conversavam e gargalhavam com as histórias que contavam.

As meninas diziam que estavam lindas como a Barbie bailarina e que suas roupas eram iguais ao desenho que assistiam em casa. V. (menina, 4 anos) falou: “tia – a aluna conversando com a professora - tem um joguinho no celular da minha mãe que troco a roupa da boneca e ela fica pronta para a aula de ballet, igual aqui na escola”. L. (menina, 4 anos) diz que “eu também jogo só que é no computador do meu pai, é muito legal”. Já os meninos ficavam eufóricos para o início da luta, pois diziam ser fortes como “Thor” e o “Capitão América” e que na aula de judô iriam aprender a lutar.

A pesquisa realizada por Orofino (2008) sobre as mídias no ambiente escolar afirma que

A escola é um local de apropriação da mídia. O conteúdo midiático a que as crianças e os adolescentes têm acesso é trocado. Debatido, discutido, confrontado em inúmeras experiências no cotidiano da escola, seja no pátio, na cantina, nos corredores, ou mesmo do lado de fora dos muros, nas calçadas, antes e depois da aula (OROFINO, 2008, p. 122).

As brincadeiras surgem de maneira espontânea seja para representar um desenho preferido ou simplesmente brincar de carrinho, mas vale lembrar que o lúdico envolve diversas situações e isto dependerá do ambiente em que esta criança estiver inserida, que tipo de informações tem acesso, de que maneira é estimulada, em como é controlada etc., pois através do brincar o sujeito demonstra seus medos, alegrias, certezas e o que conhece ou acredita conhecer do mundo.

Segundo Belloni (2010) a maioria dos estudos tem mostrado que a influência das mídias são importantes e vem transformando os modos de perceber, de pensar, de aprender e mesmo de sentir e se relacionar com o “outro”.



A qualquer tempo as crianças, sujeitos da observação, traçavam paralelos do real com o lúdico, tanto em conversas entre si ou com a professora, sem dificuldade em criar suas brincadeiras ou até mesmo em mudar cenários já construídos, os pequenos transitam no imaginário e real a todo instante.

Nos demais dias de observação a turma continua demonstrando ter intimidade com as TIC, entretanto, dois momentos valem ser destacados:

O momento da brincadeira livre no parquinho é muito esperado pela turma, e não há intervenção ou direcionamento do adulto. Segundo a professora é feito, justamente, para que possam desfrutar dos brinquedos e criar suas próprias regras e brincadeiras.

Durante a observação um grupo de três crianças chamou minha atenção quando se posicionaram no minhocão (chamado assim por ser um túnel com formato de minhoca), onde R. (menina, 4 anos) se posicionou em uma extremidade do brinquedo, L. (menina, 4 anos) na outra ponta e B. (menino, 4 anos) dentro do túnel. Quando B. saiu do túnel disse que havia se “teletransportado” para outra dimensão igual ao desenho do Marcus Level – passado no canal por assinatura discovery kids – e que seus amigos deveriam ir também para ajudá-la a sair do jogo.

Sobre o brincar Garvey (2015) afirma:

À medida que as crianças se desenvolvem elas tendem a acrescentar transformações ideacionais de objetos a suas substituições concretas anteriores. Começam também a acrescentar personagens fictícios e temas fantásticos a seu repertório prévio de papéis da família nuclear e temas cotidianos. Quando seus acessórios e temas passam a ser menos dependentes de objetos perceptíveis e eventos familiares, elas se comunicam mais sobre sua brincadeira (GARVEY, 2015, p. 249).

Outras crianças começaram a se interessar pela brincadeira e também participaram acrescentando suas vivências, foi quando (A. 4 anos) disse; “B. manda um “uap zap” para os nossos amigos e diz onde estamos que eles vem até aqui”.



A criança que indica o uso do “uap zap – WattsApp” tem conhecimento que é possível se comunicar com outra pessoa usando este recurso, demonstrando mais uma vez o quão presente as TIC estão no cotidiano dos pequenos.

Sobre o impacto da era digital nas novas gerações, Gómez (2015) afirma:

É possível afirmar que a vida cotidiana das novas gerações, sobretudo dos jovens, configura-se mediada pelas redes sociais virtuais, que induzem novos estilos de vida, de processamento de informação, de intercâmbio, de expressão e de ação. (...) Ninguém duvida mais que os jovens, por exemplo, permanentemente conectados à rede, saturados de informação e exigidos por múltiplas demandas de redes sociais pluralistas – Facebook, Tuenty, Twitter, Chat, Whatsapp -, estão se acostumando a dispensar e ocupar a sua atenção com diferentes tarefas simultâneas, as multitarefas (GÓMEZ, 2015, p. 25-26).

Em outro momento, as crianças demonstravam muita agitação ao saberem da proximidade para a aula de capoeira. O professor acompanha a turma para a quadra levando além do berimbau um pandeiro e um chocalho grande.

Os pequenos caminham pulando e dançando ao som das músicas cantadas pelo professor, contudo, esta aula se mostra completamente diferente do que foi observado até o momento, pois as crianças não manifestaram em nenhum momento conteúdos relacionados às mídias.

A intenção desta aula, não é que as crianças aprendam os movimentos da capoeira. Segundo o professor, busca-se desenvolver nos pequenos um autoconhecimento de seus corpos e como ocupam o espaço. Assim, são cantadas músicas que estimulam identificar o som dos animais, de que forma eles caminham, como por exemplo, as cobras se rastejam, os coelhos saltam, assim as crianças praticam atividade física de forma prazerosa e também se divertem.

Segundo os estudos de Carneiro e Dodge (2007) a prática de atividade física contribui para o desenvolvimento da criança em vários aspectos.



Ao brincar elas desenvolvem os músculos absorvem oxigênio e realizam funções orgânicas, crescem, deslocam-se no espaço, experimentam sua força, manifestam a capacidade de controle, enfim, descobrem o próprio corpo (...) sabe-se que o esquema corporal, por exemplo, surge como um conhecimento imediato do nosso próprio corpo, quer esteja em estado de repouso, quer esteja em movimento, em função da interação de suas partes com o todo. Portanto, o desenvolvimento do conhecimento, da inteligência e da personalidade da criança tem como ponto de partida a estruturação do esquema corporal que se adquire pelo movimento (CARNEIRO; DODGE, 2007, p. 35).

A partir de músicas, cantadas pelo professor sem o uso de CDs, computadores ou rádio, as crianças identificam cada parte de seu corpo, desenvolvem o equilíbrio e aprendem a respeitar o espaço do próximo.

Dos cinco dias que permaneci na instituição, a aula de capoeira foi a única que não usou recursos midiáticos atuais, nem tampouco os alunos comentaram sobre a existências das tecnologias.

Apesar desta aula não fazer uso de recursos tecnológicos atuais houve grande participação das crianças. Todas, sem exceção, estavam “conectadas” às orientações do professor.

### **3 CONCLUSÕES**

A presença marcante das TIC no cotidiano das crianças foi a alavanca que impulsionou a pesquisa em questão. Este período de observação foi enriquecedor e esclarecedor em relação ao uso das TIC, as crianças ofereceram material e informação suficiente sem que houvesse a necessidade em aplicar uma intervenção que inicialmente havia sido planejada.

Os recursos tecnológicos de informação e comunicação disponibilizam um universo de possibilidades e quando se trata do ambiente infantil ele se faz encantador e repleto de desafios oferecendo aos pequenos algo novo e motivador.

Ficou evidente, através das brincadeiras, conversas e atitudes das crianças a presença das TIC no cotidiano escolar e no ambiente familiar, no meio



em que estão inseridos. Percebeu-se, ainda, que o uso das mídias fora do contexto escolar se dá pelos computadores, celulares e televisão, contudo, ficou em destaque a atração dos pequenos pelos desenhos animados tanto que em todas as brincadeiras, de alguma forma, os personagens desses desenhos estavam presentes como atores principais ou coadjuvantes.

Durante o período de observação, ficou claro que o faz de conta sofre influência direta das mídias eletrônicas alterando o comportamento das crianças em atividades individuais ou não, onde reproduzem as falas e movimentos de seus personagens favoritos em suas brincadeiras e conversas, seja com algum adulto ou um colega de turma.

Entretanto, mesmo que as mídias se façam presentes no cotidiano das crianças contribuindo de forma positiva no desenvolvimento cognitivo, no lúdico, nas interações e relações entre elas, a escola precisa estar presente para mediar e oferecer o melhor que as TIC podem oferecer.

Segundo Fantin (2008),

a escola não pode deixar de pensar a relação da criança com as tecnologias justamente pela possibilidade de refletir, desconstruir, descondicionar e potencializar essa relação. Se o computador e outros meios existem, seus usos podem ser redimensionados e suas apropriações podem ser mais ativas e interativas, consentindo a possibilidade de comunicar e expressar de modo reflexivo (FANTIN, 2008, p. 156).

Portanto, foi identificado que a presença das mídias representa forte influência no comportamento e nas atitudes das crianças. Contudo, ainda é preciso que novos estudos sejam desenvolvidos para que possamos compreender de forma mais clara como ocorrem os processos imaginativos da criança em contato com as mídias atuais.

## REFERÊNCIAS:

BELLONI, Maria Luiza. **Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança**. Campinas: Papyrus, 2010.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.



BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na Era da Mídias Eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

CARNEIRO, Maria Angela Barbatto; DODGE, Janine J. **A Descoberta do Brinca**. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

FANTIN, Monica Do mito de sísifo ao voo de Pégaso: as crianças, a formação de professores e a escola estação cultura. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka (Orgs.). **Liga, Roda, Clica: Estudos em Mídia, Cultura e Infância**. Campinas: Papyrus, 2008.

FERREIRA, Adelir Pazzeto; ROSA, Silvana Bernardes. **Espaço Multimídia da Educação Infantil: Refletindo sobre um Novo Espaço Educativo**, 2004.

Disponível em:

<<http://www.periodicosibepes.org.br/index.php/reped/article/view/534>>. Acesso em: 25 out. 2018.

GARVEY, Catherine. **A Brincadeira: A criança em desenvolvimento**. Petrópolis: Vozes, 2015.

GASPARETTI, Marco. **Computador na Educação: Guia para o ensino com as novas tecnologias**. São Paulo: Esfera, 2001.

GIRARDELLO, Gilka. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka (Orgs.). **Liga, Roda, Clica: Estudos em Mídia, Cultura e Infância**. Campinas: Papyrus, 2008.

GÓMEZ, Ángel I. Pérez. **Educação na Era Digital: A escola educativa**. Porto Alegre: Penso, 2015.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e Mediação Escolar: Pedagogia dos meios, participação e visibilidade**. São Paulo: Cortez, 2005.

SÁ, Raquel Stela de; VEIT, Maria Cristina Schweitzer (Orgs.). **O Lúdico e a Brincadeira na Infância**. Palhoça: UnisulVirtual, 2014.

ZATZ, Sílvia; ANDRÉ, ZATZ; HALABAN, Sergio. **Brinca Comigo!: tudo sobre brincar e os brinquedos**. São Paulo: Marco Zero, 2006.