VII Congresso Internacional de Educação
10 a 13 maio de 2017
Santa Maria RS - Brasil
EDUCAÇÃO HUMANIZADORA: valorizando a vida na sociedade contemporânea
ISSN 2446-5542

O BRINCAR E SUAS INTERFERÊNCIAS: A ESCOLA E AS TECNOLOGIAS

Rogério Costa Würdig*
Eduarda dos Santos Chanças**
Vitória da Silveira da Rosa***

Resumo: Este texto apresenta resultados parciais do terceiro ano do Projeto de Extensão BRINCANDO NA ESCOLA da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas desenvolvido em três escolas públicas estaduais, localizadas no município de Pelotas/RS, envolvendo 122 crianças dos anos iniciais do ensino fundamental e 18 estudantes do Curso Pedagogia. Objetivamos discutir e compreender os motivos da não valorização do brincar e também compreender as interferências das mídias na produção de cultura lúdica infantil, principalmente na possível substituição das brincadeiras tradicionais pelas brincadeiras com acessórios tecnológicos que modificam e interferem no repertório de brincadeiras. Enquanto o brincar não for compreendido e incorporado como elemento fundamental na vida dos seres humanos, correrá riscos de ficar condicionado aos interesses da gestão escolar, ser negociado como prêmio pelo cumprimento das atividades em sala de aula e ser confundindo e/ou reduzido às raras aulas de Educação Física. As crianças querem brincar pelo simples fato de que traz alegria, felicidade e diversão, sem ter mais ou menos motivos que favoreçam o sucesso escolar. Brincar em todos os momentos, não reduzido à escola, nem limitado ou inexistente, mas fortalecido por essa instituição. Enfim, brincar como um princípio em todas as esferas da vida.

Palavras-chave: Brincar. Escola. Tecnologias.

Introdução

Este texto apresenta resultados parciais do terceiro ano do Projeto de Extensão BRINCANDO NA ESCOLA da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas (FaE/UFPel) desenvolvido em três escolas públicas estaduais, localizadas no município de Pelotas/RS, envolvendo 122 crianças dos anos iniciais do ensino fundamental e 18 estudantes do Curso Pedagogia (Diurno e Noturno). O referido projeto tem como objetivos garantir, preservar e ampliar a cultura lúdica infantil e está vinculado à disciplina optativa “Praticas

* FaE/UFPel. E-mail: rocwurdig@hotmail.com
** Curso de Pedagogia/FaE/UFPel. E-mail: eduardachancas@gmail.com
*** Curso de Pedagogia/FaE/UFPel. E-mail: vickrosa94@hotmail.com

complementares ao Ensino Fundamental: brincadeiras na escola" ofertada no Curso de Pedagogia (FaE/UFPel).

A partir do estudo e da análise dos relatórios das atividades desenvolvidas ano de 2015, das avaliações encaminhadas pelas professoras e das experiências compartilhadas pelas acadêmicas do curso de Pedagogia, percebemos que as professoras e as equipes diretivas pouco valorizam o brincar e, infelizmente, essa percepção tem sido recorrente, mesmo na escola onde o projeto permanece desde a primeira edição (2013). Essa conduta empobrece a cultura lúdica infantil - entendida por Brougère (1997, p.50) como "uma estrutura complexa e hierarquizada, constituída de brincadeiras conhecidas e disponíveis, de costumes lúdicos, de brincadeiras individuais, tradicionais ou universais e geracionais", bem como favorece a substituição das brincadeiras tradicionais por brincadeiras onde predominam o intenso aparato tecnológico (HJARVARD, 2014).

Na medida em que a escola pouco valoriza e/ou 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.

Uma possível ressignificação da escola implica num "abrir os portões" às brincadeiras, de forma que se efetivem como parte da rotina escolar, sem que o brincar seja negociado como prêmio - pelo bom comportamento das crianças, pelo cumprimento de tarefas – e sim, valorizado pelo simples prazer de brincar. A escola como um lugar de disciplina, reduzida ao ler e escrever e como a "parte séria" da vida das crianças, garante apenas 15 minutos de recreio "espaço autorizado para o barulho e para ser criança" (WÜRDIG, 2004, p. 287) e esquece que o brincar é um dos direitos das crianças garantido pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990).

Nesse sentido, objetivamos discutir e compreender os motivos da não valorização do brincar – especialmente naquelas escolas que participaram do projeto desde a primeira edição – e também compreender as interferências das mídias na produção de cultura lúdica infantil, principalmente na possível substituição das brincadeiras tradicionais pelas brincadeiras com acessórios tecnológicos que modificam e interferem no repertório de brincadeiras.

1 Metodologia

Num projeto de extensão a aproximação com o campo de atuação e com sujeitos participantes é tão importante quanto o tipo e a forma de registrar as ações planejadas e efetivadas. Acompanhar e avaliar sistematicamente o trabalho desenvolvido requer um registro permanente que contemple "uma parte descritiva e uma parte mais reflexiva" (ANDRÉ; LÜDKE, 1986, p.30) acerca das ações brincantes ocorridas com as crianças. Assim, concomitante aos estudos acerca do brincar, da cultura lúdica, dos jogos tradicionais e de metodologias para brincar com as crianças (FRIEDMANN, 1996; CARVALHO; PONTES, 2003; BERALDO; CARVALHO, 2003; MORAIS; OTTA, 2003; WURDIG; VALÉRIO, 2014), houve o contato com as escolas, docentes, equipes diretivas e crianças para reconhecer espaços e materiais/equipamentos disponíveis, bem como identificar o repertório de brincadeiras, ponto de partida de todo o projeto. Posteriormente, o planejamento semanal das aulas brincantes, as oficinas de brincadeiras, as orientações e o compartilhamento das experiências brincantes.

Durante o desenrolar do projeto foram registradas diversas situações ocorridas nas aulas brincantes para que, posteriormente, fossem debatidas e possibilitassem a articulação entre teoria e prática, bem como a interpretação e a compreensão das experiências desenvolvidas. Os registros presentes nos diários de campo, nas fotos, nos vídeos, nos desenhos e nas fichas de avaliação tinham como objetivo qualificar a ações lúdicas com as crianças. Outro instrumento bastante importante, o relatório final, continha descrições reflexivas e aprofundadas das experiências brincantes com as crianças. Na análise das avaliações das professoras e das equipes diretivas foi recorrente a ideia do brincar como uma espécie de "perda de tempo", sendo pouco valorizado ou desvalorizado. Já na análise dos relatórios produzidos pelas acadêmicas ficou evidenciado uma preocupação com a crescente substituição das brincadeiras tradicionais pelas brincadeiras/brinquedos tecnológicos. Esses aspectos foram amplamente apresentados, debatidos e avaliados durante o seminário anual de fechamento do projeto.

2 Resultados e discussão

Percebemos que ainda é marcante a não valorização do brincar no ambiente escolar. Praticamente não há alteração na rotina das escolas, nem naquela onde o projeto existe desde 2013. Ainda que no início das aulas brincantes ocorra uma explicação e apresentação dos

objetivos do brincar na escola e de que o projeto, na maioria das vezes, seja solicitado pelas instituições escolares, estas "fecham os olhos" após o término da ação das acadêmicas do curso de Pedagogia. Parece que, de certa forma, o aceite temporário torna "automático" a valorização do brincar. Contudo, como não é incorporado e compreendido como elemento importante na educação e na vida das crianças, fica condicionado aos interesses das professoras e da escola e, negociado como prêmio pelo cumprimento das atividades em sala de aula. Esse jeito compromete a interação entre as crianças e dificulta a manutenção, preservação e ampliação da cultura lúdica, já tão largamente influenciada pelo uso das tecnologias.

Através do trabalho permanente e duradouro do projeto é possível identificar a interferência das mídias na cultura lúdica, tanto no que diz respeito à aproximação entre as crianças e com os demais envolvidos (fornecimento dos conteúdos), bem como na substituição das brincadeiras tradicionais por brincadeiras tecnológicas.

Sabemos que as tecnologias estão presentes na sociedade contemporânea, porém, elas têm interferido, cada vez mais, 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, desconsidera que "a atividade física ainda é, até certo ponto, um componente necessário do ato de brincar, mas a manipulação de objetos já não envolve a mesma ação sensório-motora concreta." (HJARVARD, 2014, p. 167). Isso 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.

Diante da redução ou quase extinção dos espaços lúdicos, a escola tende a ser um lugar de disciplinamento dos corpos, de aprender a ler e escrever distanciado da cultura lúdica. Fora os 15' de recreio, espaço de barulho, de encontro e ampliação do acervo de brincadeiras, há o predomínio do silêncio, da cópia, da disciplina, da rigidez. A restrita interação entre as crianças faz com elas procurem outros espaços que deem liberdade e garantam o direito de brincar, porém essas mudanças podem limitar a produção da cultura lúdica já que "há múltiplas influências que pesam sobre a experiência lúdica, como o ambiente e as condições materiais" (WÜRDIG, 2004, p. 287), bem como a violência urbana.

Os pais de hoje, diferentemente de épocas anteriores, já não permitem que as crianças brinquem na rua até tarde da noite. Os encontros lúdicos acontecem, muitas vezes, na calçada, monitorados, como se a mesma fosse um prolongamento da sua casa num lugar que está sob a visão dos responsáveis pelas crianças e, por isso, liberado sob controle. Os pais têm tido outro aliado como forma de controlar seus filhos, algumas vezes, por "precisarem" que as crianças

fiquem quietas ou por não conseguirem estabelecer limites, acabam alimentando o brincar 'sem movimento' e o consumismo desenfreado de brinquedos tecnológicos. "portanto, a televisão com suas propagandas dirigidas às crianças esta 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.

Esse outro jeito de brincar, com menos espaço, influenciado pelas mídias e tomado de tecnologias, possibilita, de certa forma, que escola garanta o direito de brincar às crianças, reorganizando e contemplando espaço e tempo para a produção da cultura lúdica. Mas ao negar esses momentos, nega um dos traços que tem caracterizado as diferentes infâncias: de ser um sujeito brincante. Ainda que nem todas as crianças brinquem, elas têm direito de brincar, inclusive na escola.

As crianças, muitas vezes, não se apropriam das brincadeiras tradicionais 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.

Enxergar tanto a importância do brincar na vida das crianças – dentro e fora da escola – e as suas fortes interferências, como os elementos midiáticos é, talvez, uma das tarefas das professoras no mundo contemporâneo. As mídias trazem conteúdos para as brincadeiras nas relações criança-criança e criança-adulto. Através das "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. 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).

Os recursos midiáticos podem também proporcionar momentos de interação e trocas, que venham a contribuir com o brincar. 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.

Ao mesmo tempo que a mídia exerce uma grande força publicitária apelativa através dos desenhos/personagens preferidos do público infantil que incentivam, cada vez mais, a brincadeira solitária, ela possibilita uma referência comum entre as crianças. Na brincadeira, o brinquedo é essencial, o objeto chama para brincar, convida, aproxima fazendo com que surjam brincadeiras interativas e criativas. O "brinquedo permite a um grupo de crianças entrar na brincadeira graças a essa referência comum..." (BROUGÈRE, 1997, p.56). Por outro lado, algumas crianças, mesmo não possuindo o brinquedo, atribuem papeis 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 conseqüências de seus atos. É através da brincadeira que as crianças vivem sua cultura como é, mas sabendo que aquilo não é real.

Valorizar o brincar é uma das formas de romper a barreira entre a escola e a cultura lúdica e, também, evitar que as crianças se moldem à formatação adultocêntrica que esquece o tempo de infância e "cobra das crianças uma postura de seriedade, imobilidade e linearidade, matando pouco a pouco [...] sua espontaneidade, criatividade, ousadia, sensibilidade" (SAYÃO, 2002, p. 58). Os adultos esquecem, às vezes, que as crianças têm direitos e que o brincar é um dos direitos fundamentais. Diante dessa situação cabe a seguinte indagação: se existe hora de brincar na escola é porque existe, também, hora de ser criança?

As crianças ao avaliarem o projeto e proporem mudanças, foram quase unânimes: mudariam "o recreio, para termos mais tempo para brincar" e ampliariam os espaços das escolas para poder "brincar mais". Isso é a evidência de que a escola disponibiliza pouco tempo e espaço para brincar. Acreditamos que esses comentários permanecerão enquanto o ambiente escolar não valorizar o mundo brincante.

Enquanto o brincar não for compreendido e incorporado como elemento fundamental na vida dos seres humanos, correrá riscos de ficar condicionado aos interesses da gestão escolar, ser negociado como prêmio pelo cumprimento das atividades em sala de aula e, por último e não menos importante, ser confundindo e/ou reduzido as raras aulas de Educação Física. Problematizar a postura quase "naturalizada" da pouca importância do brincar entre as professoras é uma possibilidade para despir-se da rigidez, ainda exigida na escola, e incorporar práticas brincantes.

A lembrança saudosista do brincar não garante a valorização automática. Embora os adultos até reconheçam que os momentos lúdicos passados na infância fazem muita falta, esquecem que certo jeito sisudo de enfrentar a vida contribui para que esse grupo geracional se afaste do brincar, que não é exclusivo das crianças, mas dos todos seres humanos. A questão não é deixar de ser adulto e, sim, cultivar elementos brincantes, de diversão, de prazer e espontaneidade sem se preocupar com as ditas convenções sociais e com o que é permitido e proibido aos adultos e docentes. Viver intensamente o brincar sem medo de se entregar ao desconhecido, ao inusitado, ao surpreendente, ao misterioso, ao mágico. É transformar tudo e todos no que desejar e sonhar, sem hesitar, rompendo barreiras do tempo e do espaço, uma forma de conhecer a si mesmo, o outro, o mundo e de humanizar-se. Por fim, reorganizar o currículo escolar, considerando os elementos midiáticos que atravessam a nossa vida cotidiana, talvez, possa ser o começo de práticas articuladas ao direito das crianças de brincar e se divertir na escola.

Conclusões

As crianças querem brincar pelo simples fato de que traz alegria, felicidade e diversão, sem ter mais ou menos motivos que favoreçam o sucesso escolar. Brincar em todos os momentos, não reduzido à escola, nem limitado ou inexistente, mas fortalecido por essa instituição. Enfim, brincar como um princípio em todas as esferas da vida.

O brincar tem sido fortemente marcado pelas tecnologias que interferem na forma das crianças brincarem e viverem suas infâncias. Não podemos negar que as tecnologias tem avançado, repercurtido e tomado um lugar importante na vida de todos seres humanos. 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, atentando com o que pode ser reproduzido durante as brincadeiras e as possíveis repercurssões nos diferentes espaços de convivência, como a escola, por exemplo.

Acompanhar os espaços e tempos brincantes é tarefa importantes para os adultos, especialmente para as professoras, para isso, acreditamos que é preciso uma formação ampla em relação ao brincar que possibilite ao adulto não distanciar-se das suas experiências brincantes e que compreenda que brincar e estudar não opostos, são diferentes ações humanas que podem ser incorporadas pela escola. O desafio é, sem dúvida, valorizar o brincar na escola sem negociá-lo como prêmio, sem condicioná-lo ao sucesso escolar, sem reduzí-lo a

mais um instrumento para aprendizagem dos conteúdos com um apoio tecnólogico. É o brincar pelos simples prazer de brincar, sem querer atingir objetivos especificos a não ser a diversão, a alegria, a humanização e a produção de cultura. A garantia do brincar é uma forma de garantir a preservação da cultura lúdica das crianças. O brincar como uma possibilidade humana.

Faz-se imprescindível transformar os olhares e as ações moldadas de quem não brinca e não se permite acessar suas memórias lúdico-corporais, mesmo que essas memórias não sejam tão diversificadas e tão divertidas. Essa combinação entre o passado e o presente, entre a infância e a adultez, entre as crianças e as professoras é uma grande possibilidade de enfrentar e superar os tensionamentos advindos da liberdade ousada das crianças de romper com a ordem estabelecida pelos adultos quando estão a brincar. Ao brincar rompem com o silêncio absoluto, com as regras impostas e o controle corporal, sem pensar ou prever o que pode ou não pode acontecer.

Acreditamos no equílibrio 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. O brincar contempla aprendizados diversos, interações, diversão, alegria, expressões múltiplas, movimento...produção de cultura. Nada substituí e/ou justifica o brincar e sua importância, a não ser o próprio ato de brincar!

Referências

BERALDO, K. E. A.; CARVALHO, A. M. A. Na cidade grande. In: CARVALHO et al (organizadores). **Brincadeira e cultura:** viajando pelo Brasil que brinca. V. 1. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

BRASIL. Lei 8.069 (1990). **Estatuto da criança e do adolescente**. Brasília, DF, Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8069.htm>. Acesso em: 14 jul. 2016.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

CARVALHO, A. M. A; PONTES, F. A. R. Brincadeira é cultura. In: CARVALHO et al (organizadores). **Brincadeira e cultura:** viajando pelo Brasil que brinca. V. 1. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

FRIEDAMANN, A. **Brincar, crescer e aprender** – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MORAIS, M. L. S.; OTTA, E. Entre a serra e o mar. In: CARVALHO et al (organizadores). **Brincaderia e cultura:** viajando pelo Brasil que brinca. V. 1. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

SAYÃO, D. T. Corpo e movimento: notas para problematizar algumas questões relacionadas à educação infantil e à educação física**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte,** Campinas, v.23, n.2, p.55-67, jan.2002.

VAGO, T. M. Início e fim do século XX: maneiras de fazer educação física na escola. **Cadernos Cedes**, Campinas, ano XIX, n.48, agosto/99.

WÜRDIG, R. C. O lugar do brincar na Infância. In: Peres, L. M. V (org.). **Imaginário o "entre-saberes" do arcaico e do cotidiano**. Pelotas: Editora e Gráfica Universitária/UFPel, 2004.

WÜRDIG, R. C.; VALÉRIO, M. **Dicas para brincar mais com as crianças na escola**. 2014. Rio Grande: Furg, 2014 (no prelo).