

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL E
ANOS INICIAIS**

**O RESGATE ÀS BRINCADEIRAS E AOS
BRINQUEDOS POPULARES MEDIADOS PELAS
MÍDIAS DIGITAIS**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Viviane dos Reis Knachaka Lopes

Santa Maria, RS, Brasil

2015

O RESGATE ÀS BRINCADEIRAS E AOS BRINQUEDOS POPULARES MEDIADOS PELAS MÍDIAS DIGITAIS

Viviane dos Reis Knachaka Lopes

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de
Especialização em Educação Física Infantil e Anos Iniciais da
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito
parcial para a obtenção do grau de
Especialista em Educação Física Infantil e Anos Iniciais

Orientadora: Daniela Lopes dos Santos

Santa Maria, RS, Brasil

2015

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação Física e Desportos
Curso de Especialização em Educação Física Infantil e Anos
Iniciais**

A Comissão Examinadora, abaixo assinado, aprova o Trabalho de
Conclusão de Curso da Especialização

**O RESGATE ÀS BRINCADEIRAS E AOS BRINQUEDOS
POPULARES MEDIADOS PELAS MÍDIAS DIGITAIS**

elaborado por
Viviane dos Reis Knachaka Lopes

como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Educação Física Infantil e Anos Iniciais

BANCA EXAMINADORA:

Daniela Lopes dos Santos, Prof^a. Dr^a. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Juliano Boufleur Farinha, Ms. (UFRGS)

Marcia Rejane Julio Costa (UFSM)

Marli Hatje, Prof^a. Dr^a. (UFSM)
(Suplente)

Santa Maria, 27 de fevereiro de 2015.

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho ao eu esposo Carlos Alberto Teixeira Lopes, profissional de Educação Física comprometido com o pleno desenvolvimento de seus alunos e com a promoção do esporte como melhoria da qualidade de vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por mais essa oportunidade de aprendizagem.

Aos meus pais Oliva Margarida dos Reis Knachaka e João Knachaka por investirem em minha formação de maneira imensurável e pelo amor indescritível.

Ao meu filho João Carlos pelo amor incondicional, pela presença constante e por me motivar a cada novo desafio.

Ao meu esposo Carlos Alberto Teixeira Lopes pela compreensão e auxílio em todos os momentos desta caminhada.

A minha orientadora professora Dra. Daniela Lopes da Silva pelo prazer da convivência harmoniosa, pelas orientações objetivas que permitiram a construção desse trabalho.

RESUMO

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização
Centro de Educação Física e Desportos
Universidade Federal de Santa Maria

O RESGATE ÀS BRINCADEIRAS E AOS BRINQUEDOS POPULARES MEDIADOS PELAS MÍDIAS DIGITAIS

AUTORA: VIVIANE DOS REIS KNACHAKA LOPES

ORIENTADORA: DANIELA LOPES DOS SANTOS

Data e Local de Defesa: Santa Maria, 27 de Fevereiro de 2015.

O trabalho foi realizado em uma turma com 20 alunos do 3º ano de uma escola pública da rede estadual da cidade de Cruz Alta – RS visando identificar as contribuições que as mídias digitais revelam para o resgate às brincadeiras e brinquedos populares. Os alunos realizaram uma pesquisa na web utilizando mídias digitais como celular, tablet e computador para conhecer e identificar brinquedos e brincadeiras populares que nortearam a infância pretérita, bem como para aliar as mídias ao desenvolvimento da infância contemporânea. Desta forma a pesquisa evidenciou que as mídias digitais contribuem para o fortalecimento do brincar na infância desde que sejam oferecidas às crianças estratégias para a utilização desses recursos.

Palavras chave: brincadeiras, brinquedos, infância, mídia digital.

ABSTRACT

Work Specialization Course Completion
Center of Physical Education and Sports
Federal University of Santa Maria

RESCUE TO PLAY AND POPULAR TOYS MEDIATED DIGITAL MEDIA

AUTHOR: VIVIEN OF KINGS KNACHAKA LOPES

GUIDANCE: DANIELA LOPES DOS SANTOS

Date and defense site: Santa Maria, RS February 27, 2015.

The work was carried out in a class with 20 students of the 3rd year of a public state school in the city of Cruz Alta - RS to identify the contributions that digital media reveal to the rescue to games and popular toys. Students performed a web search using digital media such as mobile, tablet and computer to know and identify toys and popular games that guided the pretérita childhood and to combine media to the development of contemporary childhood. Thus the research showed that digital media contribute to the strengthening of play in childhood if they are offered to children strategies for using these resources.

Key-words: games, toys, infancy, digital media

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 Problema.....	10
1.2 Objetivo Geral.....	10
1.3 Objetivos Específicos	10
1.4 Justificativa.....	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
3 METODOLOGIA	15
3.1 Caracterização da pesquisa	15
3.2 Grupo de Estudos	15
3.3 Procedimento para coleta de dados	16
3.4 Análise dos resultados	16
4 RESULTADOS.....	17
5 DISCUSSÃO	19
6 CONCLUSÃO	26
7 REFERÊNCIAS.....	28

1 INTRODUÇÃO

As mídias digitais fazem parte do cotidiano de nossos alunos. Atualmente o celular, o *tablet*, o *notebook* e outros recursos da mídia representam as formas de brincar de nossas crianças no aprendizado. Neste sentido, é impossível negar a influência da tecnologia no aprendizado. Devemos utilizá-la para desenvolver capacidades/habilidades e também para resgatar brincadeiras e brinquedos populares que permearam a infância de nossos antepassados e que contribuem significativamente para o desenvolvimento pleno das crianças.

Para compreender a relação entre infância, brincadeira e tecnologia é imprescindível resgatar o ato de brincar enquanto experiência lúdica, instrumento que pode colaborar no processo formativo revelando a cultura de nossos antepassados e também as formas que utilizavam para se divertir quando a tecnologia não existia. O brincar sofreu modificações e tem suas disparidades. Atualmente tem sido notável a mudança na cultura lúdica da criança, que evoluiu devido ao avanço tecnológico. Logo, as brincadeiras que eram desenvolvidas coletivamente nas ruas, geralmente transmitidas de geração para geração, (rodinha, ciranda, amarelinha, cabo de guerra) foram aos poucos sendo substituídas pelos aparelhos eletrônicos. Diante deste fato, resgatar o brincar é uma forma de estudar o passado e compreender o presente, interligando essas duas fases de maneira significativa.

O brincar em todas as épocas esteve ligado diretamente ao pleno desenvolvimento da criança, nesse sentido compreender que este também acompanha as modificações da sociedade é uma forma de garantir que as novas gerações vivenciem sua infância de forma natural, sem é claro impedir que estas conheçam e identifiquem brincadeiras e brinquedos que eram usados por seus pais e avós e que se readaptados ou mesmo ressignificados podem contribuir para que a sua infância seja permeada de descobertas, onde a ludicidade seja constante.

Fazendo parte da “era digital”, vivendo na cultura em rede, as crianças devem ter oportunidades de recriar o sentido do brincar e das brincadeiras. A cultura lúdica da criança deve ser entendida dentro de uma cultura global. É importante ressaltar que, na relação com as mídias digitais, a criança não é passiva, ela se apropria ativamente dos conteúdos, transformando-os através do brincar. Para tal, são

necessárias intervenções adequadas para esta construção, sendo fundamental que o professor ofereça a ela este ambiente que permita o resgate a brincadeiras e brinquedos que fizeram parte da infância de nossos pais e avós.

1.1 Problema

Quais são as contribuições das mídias digitais e da tecnologia mediadas pelos docentes no resgate às brincadeiras e brinquedos populares?

1.2 Objetivo Geral

Identificar as contribuições das mídias digitais no resgate às brincadeiras e brinquedos populares.

1.3 Objetivos Específicos

- Explorar as mídias digitais para fortalecer o brincar.
- Identificar brinquedos e brincadeiras populares que fizeram parte da infância de nossos antepassados através do uso das mídias digitais.
- Demonstrar a importância de se integrar ao contexto escolar contemporâneo brincadeiras e brinquedos populares.

1.4 Justificativa

O trabalho foi realizado visando identificar formas de aliar as mídias digitais para resgatar os brinquedos e brincadeiras populares, qualificando assim a infância de nossos discentes.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A escola na visão de Franco (1998) mostra que a missão primordial da escola diz respeito à transmissão de conhecimentos, mas não se refere somente aos conhecimentos vindos dos livros e enciclopédias, mas aqueles ligados a experiência de vida dos alunos, conhecimentos que fazem parte da sociedade da qual pertence, diz ainda que:

O papel da escola, pois, é fundamentalmente transmitir, de maneira lógica, coerente e sistemática, os conhecimentos acumulados historicamente pelo homem, ou seja, os conhecimentos científicos, tecnológicos, filosóficos, culturais, etc., indissolivelmente ligados à experiência dos alunos e as realidades sociais mais amplas (FRANCO, 1998, p.56).

Para Belloni & Gomes (2008), no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) as crianças desenvolvem novos modos de aprender e novas habilidades cognitivas desconhecidas dos professores. Por isso incluir as mídias e as tecnologias digitais no planejamento escolar é permitir que a criança aprenda de acordo com o seu contexto e utilizando os recursos que aprecia.

Com a inovação tecnológica presente no ambiente escolar, as transformações sociais e a universalização do acesso à informação, novas são as exigências em relação à educação. É preciso formar pessoas capazes de lidar com problemas a respeito dos quais ainda não temos ideia, a lidar com o inesperado e com a incerteza (MORIN, 2000). Nesse sentido reaprender a brincar deve ser entendido como um desafio a ser enfrentado, pois o brincar é uma forma lúdica de promover o desenvolvimento integral da criança.

Segundo Alonso: “[...] formar leitores e autores em um mundo digital implica na necessidade de educar a partir da multiplicidade de linguagens e multialfabetismos.” (ALONSO, 2009). Ou seja, o brincar também deve ser trabalhado de forma a acompanhar a globalização.

Quanto ao uso da internet como intervenção nas aulas de educação física, Schwartz (2007) afirma que, nesse campo, crescem cada vez mais as vivências que utilizam o ambiente virtual para sua exequibilidade, surgindo novas opções a cada dia, assim como novos significados e interesses, atendendo a heterogeneidade dos

usuários. Desta forma é fundamental que o professor utilize esse acontecimento para promover o brincar sem desvinculá-lo da realidade atual que é caracterizada pela tecnologia, ou seja, para valorizar a infância em sua plenitude não é preciso abolir a tecnologia do contexto escolar e sim encontrar uma maneira de tê-la como aliada no desenvolvimento dos alunos.

Conforme Hatje (2000), estudar as relações interdisciplinares entre a Educação Física e a mídia é fundamental para entender a sociedade e pensar em novas formas de ensinar e aprender, novas metodologias, novas temáticas, visto que as TICs estão por toda parte e modificam nossa forma de estar no mundo. Nesse sentido quanto mais os professores se utilizarem desse recurso para desenvolverem suas aulas, mais chances terão de que estas tenham êxito e atendam às reais necessidades dos nossos alunos.

Para Campos (2007) a escola pode se beneficiar de várias formas com as TICs para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Entre estas, podemos destacar o uso dos celulares, dos *tablets* e dos computadores do laboratório de informática, pois se sabe o quanto as crianças se alegram quando podem utilizar a tecnologia sem “tabus”. Elas aprendem de forma natural, se envolvem nas propostas com curiosidade e a aula passa a ser prazerosa e significativa.

Faria Júnior (1969) já nos advertia, na pioneira obra “Introdução à Didática da Educação Física”, que:

[...] o professor de educação física procura [...] desenvolver habilidades, proporcionar conhecimentos e informações e despertar ideais, atitudes e preferências. Assim sendo, quando ministrando informações ou conhecimentos, tem ele a necessidade de acelerar cada vez mais o processo de ensino e nada melhor para fazê-lo do que a utilização de modernos meios e técnicas de comunicação. (FARIA JÚNIOR, p. 220).

As mídias constroem e desconstroem imagens na forma de objetos de consumo e entretenimento, modificando assim concepções e culturas.

Nesta perspectiva, acredita-se que a Educação Física escolar deveria problematizar a influência que as mídias exercem no cotidiano dos estudantes, considerando as implicações sobre o imaginário da cultura corporal. Logo, é possível dizer que as:

[...] formas da cultura corporal de movimento que progressivamente vão se tornando objeto das mídias-faz parte da cultura corporal de movimento contemporânea, e tal exige da educação física escolar uma nova tarefa pedagógica: contribuir para a formação do receptor crítico, inteligente e sensível frente às produções das mídias no campo da cultura corporal de movimento (BETTI, 2011, p.127).

Para Pires (2003) existem diversas linhas de pesquisa que estudam a relação entre mídia e Educação Física, traçando objetivos e estratégias para entender possíveis relações. Para ele estas interações ficam claras em:

[...] no modo como os meios de comunicação de massa se apropriam e veiculam temas da área, especialmente aqueles que têm como principal objeto a produção/veiculação do esporte telespetáculo (BETTI, 1998) ou a construção da imagem social de corpo (PIRES, 2003, p. 18).

Em se tratando dos conteúdos da cultura corporal, com destaque para o esporte, passaram a constituir uma forma de espetáculo para a mídia, a Educação Física viu-se provocada e a escola passou a possuir mais um papel. Neste novo contexto, os professores precisariam considerar o impacto gerado por essa intensa disseminação de informações, encontrando na escola um espaço legítimo de discussão, reflexão e aprendizagem contextualizada.

No momento em que o professor sinaliza que os recursos da mídia (como celulares e *tablets*) podem ser utilizados no contexto escolar, a criança passa a se envolver nas práticas motivada pela satisfação e pela possibilidade de manuseá-los. Schwartz (2007) afirma que, nesse campo, crescem cada vez mais as vivências que utilizam o ambiente virtual para sua exequibilidade, surgindo novas opções a cada dia, assim como novos significados e interesses, atendendo à heterogeneidade dos usuários que fazem parte do seu dia a dia. Lévy (1993, p. 135) postula que: “Fora da coletividade, desprovido de tecnologias intelectuais, o ‘eu’ não pensaria”.

Aliado as novas tecnologias presentes no cotidiano dessa geração da infância, observa-se uma modificação de valores e costumes, resultando no que Capparelli (2002) denomina de cibercultura infantil.

Compartilhamos igualmente a ideia da construção e reconstrução da cultura infantil bem como da própria infância, na medida em que essas construções

e reconstruções se baseiam em tecnologias originadas na cultura, conformadas por ela, e que, por sua vez, ajudam a criar novas situações sociais e culturais para essa mesma infância. (CAPPARELLI, 2002, p.131).

Entretanto, a cibercultura, na concepção de Lèvy (2000), expressa uma mutação da própria essência da cultura, o que significa o universal sem totalidade. Diante disso, a cultura da infância nessa mídia digital deve ser entendida como a representação de segmentos dessa infância, não abrigando todas as especificidades desse público heterogêneo e em formação. Somando a isso, questiona-se se a liberdade da Web opõe-se ao confinamento das crianças em lares e instituições e à privatização das relações sociais. “Outra questão é saber se nessa cibercultura infantil, a relação com a diversidade/uniformidade, com a autonomia e controle em rede, emergem nesses espaços Anais do I Simpósio de Comunicação e Tecnologias Interativas. E ainda mais, se é alterada a tendência da transformação das relações humanas e sociais em mercadorias.” (CAPPARELLI, 2002, p.139) .

A escola não deve reproduzir o pensamento advindo da era da informação, mas sim, reconstruí-lo e ampliá-lo, utilizando-o de acordo com seus objetivos. Desta forma é preciso educar para a mídia, ou seja, ensinar as crianças a utilizarem esses recursos em seu benefício, permitindo que estas práticas levem a construções importantes que lhes garantam a autonomia em seus fazeres. Quando se propõe que as crianças pesquisem brinquedos e brincadeiras populares, se está dando a elas oportunidades de conhecerem as infâncias pretéritas, bem como a chance de qualificar as suas, baseadas em suas conclusões, visto que elas poderão eleger a brincadeira ou brinquedo que mais lhes agrade.

3 METODOLOGIA

3.1 Caracterização da pesquisa

A pesquisa foi referenciada pela metodologia qualitativa. De acordo com Yin (1994):

[...] estudo de caso, que constitui-se em uma abordagem metodológica de investigação para que possamos compreender, explorar ou descrever acontecimentos que permeiam nossos contextos, nesse caso ligados à importância de integrar as mídias digitais para resgatar brincadeiras e brinquedos populares.

Yin (1994) afirma que esta abordagem se adapta à investigação em educação, quando o investigador é confrontado com situações complexas, de tal forma que dificulta a identificação das variáveis consideradas importantes, quando o investigador procura respostas para o “como?” e o “por que?”. Nesse sentido essa metodologia facilitará o estudo de como integrar as mídias digitais aos brinquedos e brincadeiras populares.

O autor define, ainda, “estudo de caso” com base nas características do fenômeno em estudo e com base num conjunto de características associadas ao processo de recolha de dados e às estratégias de análise dos mesmos.

Para a efetivação da pesquisa os alunos acessaram sites sugeridos pela professora, visto que estes haviam sido visitados anteriormente pela mesma, mas se o grupo mostrasse interesse em procurar em outro endereço na web a professora auxiliava na seleção visitando evitar acessos que desviassem do foco da pesquisa.

3.2 Grupo de Estudos

Fizeram parte deste estudo todos os alunos matriculados no 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola estadual da cidade de Cruz Alta, RS. O grupo estudado

foi composto por 12 meninos e 8 meninas com a média de idade de 8 anos. Todos os alunos da turma foram convidados a participar do estudo.

3.3 Procedimento para coleta de dados

Para a efetivação da pesquisa foi realizada uma experiência de pesquisa na web sobre brincadeiras e brinquedos populares. Cada grupo de alunos escolheu uma brincadeira ou brinquedo para apresentar à turma em forma de imagens, vídeos ou áudios. Foram usados computadores, *tablets* e celulares.

A turma foi dividida em 4 grupos de cinco alunos, sendo que cada grupo pesquisou e apresentou para os demais colegas uma brincadeira ou brinquedo popular, revelando nessa apresentação além da forma de brincar um pouco do histórico desse brinquedo ou brincadeira. A forma de apresentação deu-se com a utilização de imagens, cartazes, vídeos e com os brinquedos confeccionados, ou ainda, no caso de brincadeiras, a própria demonstração.

3.4 Análise dos resultados

Para a efetivação da análise a professora utilizou-se da observação das apresentações dos grupos, os registros escritos nos cadernos dos alunos e a postura dos discentes nos momentos da pesquisa na web. Todos os momentos do trabalho foram considerados visando identificar as construções das crianças após a concretização da proposta.

4 RESULTADOS

A turma se integrou na atividade de pesquisa em sua integralidade, pois se encontravam envolvidos pelo desafio de pesquisarem na web.

Para que todos os alunos pudessem participar da atividade a professora avisou, com antecedência, a data que seria desenvolvida a pesquisa.

Os alunos se envolveram na proposta de pesquisa que visava identificar um brinquedo ou brincadeira popular que fez parte da infância dos nossos antepassados. O grupo que escolheu as Cinco Marias ficou surpreso ao encontrar tais objetos e questionaram como se brincava com aquele material, ou seja, pela ilustração eles não conseguiam perceber o desenvolvimento dessa brincadeira com “as almofadinhas”, (maneira como denominaram as Cinco Marias). Para compreender o processo recorreram a vídeos que assistiram várias vezes (no celular e nos computadores da sala digital) para conseguirem aprender o jogo. Porém após o entendimento ainda tinham que confeccionar o objeto, recortar os moldes todos do mesmo tamanho e fazer a costura.

O grupo que escolheu as Rodas Cantadas ensinou a turma a brincar de roda de maneira efetiva, utilizando para tal, brincadeiras como a Ciranda Cirandinha e Viuvinha por que choras. Desta forma reviveu-se essa prática que, embora antiga, ainda movimentava muitas recreações e recreios nas escolas. Como utilizaram a música para apresentar a ludicidade, esta foi renovada e todos queriam brincar de “roda”.

O grupo das Bonecas de Pano (formado por meninas) trouxe um histórico de como eram confeccionadas essas bonecas no passado e conseguiram, com seus familiares e amigos, bonecas de pano que fizeram parte da infância pretérita. Os meninos ainda resistiram um pouco em brincar, mas quando incentivados assumiram seus papéis de papais e irmãos das meninas (nesse caso as bonecas) e o faz-de-conta tomou conta do grupo, deixando a imaginação direcionar cada gesto e cada ação. Tivemos ainda o grupo da Bola de Gude que se envolveram muito na pesquisa e criaram situações divertidas para “jogar bolita” de forma dinâmica.

Para todos os grupos a atividade representou uma novidade, uma situação desafiadora em virtude de que além de terem que encontrar a brincadeira, deveriam compreendê-la, registrá-la e aprenderem a brincar para conseguir apresentar aos

demais grupos. Ou seja, o que a princípio parecia simples e fácil, tornou-se complexo à medida que iam participando e vivenciando o processo.

Os grupos também demonstraram curiosidade em descobrir o que os demais colegas estavam pesquisando, preocupados em saber se suas brincadeiras e brinquedos seriam bem aceitos em relação às demais.

5 DISCUSSÃO

A pesquisa foi muito significativa por permitir que a mídia digital dialogasse com brincadeiras que fizeram parte da infância das crianças. Porém notou-se que os grupos tiveram dificuldades em escolher a brincadeira ou brinquedo que iriam apresentar diante do grande número de informações que a web oferece.

Cada grupo tinha que escolher apenas uma brincadeira ou brinquedo. Sendo assim passaram a criar critérios de seleção, ou seja, definiram que tinha que ser um brinquedo ou brincadeira que todos pudessem brincar e que fosse uma “invenção”, uma novidade embora sendo algo que permeou as infâncias pretéritas. Dessa forma viabilizamos o que Hatje (2000) define como: “pensar em novas formas de ensinar e aprender, novas tecnologias, novas temáticas, visto que as TICS estão por toda a parte e modificam nossa forma de estar no mundo”.

Não podemos negar que certos brinquedos como uma boneca de pano por exemplo, se forem comparada a um *tablet* podem causar certas disparidades já que um oferece “tudo pronto”, ao toque na tela em relação ao outro que pode oferecer possibilidades de criações e fantasias, porém os dois devem fazer parte do universo da criança já que:

A boneca de pano velha, amassada, malfeita, permite à criança uns cem números de “encarnações”, e infinitas personificações muito mais ricas e criativas do que produtos acabados, pratinhos, perfeitos, que dizem “mamãe”, sabem mamar e até fazer xixi para que se troque a fraldinha, como anos depois do progresso industrial criou para as meninas. (TÁVOLA, 2009, p.42).

Em muitos casos a criança que frequenta a escola pública não tem acesso a brinquedos caros, desta forma sente-se excluída, ou humilhada. Neste sentido se a escola oferecer a ela oportunidades de descobrir outras formas de brincar que estejam de acordo com as suas possibilidades estará contribuindo para sua realização e impedindo que a:

Massificação e solidão são características da globalização da indústria cultural. A mídia modela as posturas e cria necessidades levando ao consumo supérfluo. Isso é feito não só por meio de estratégias de

publicidade e marketing, como também por meio de estratégias sublimares que desfilam diariamente em todos os gêneros televisivos. (PACHECO, 2009, p. 30).

Campos (2007) defende que a “a escola pode se beneficiar de várias formas com as TICs”. Logo, esse trabalho de investigação/pesquisa utilizando as mídias digitais para resgatar as brincadeiras e brinquedos populares constituiu-se em uma maneira de agregarmos a tecnologia ao processo de ensino aprendizagem permitindo que os alunos se tornem protagonistas de suas criações, desenvolvendo assim a integração, a oralidade e o brincar de forma efetiva.

Segundo Oliveira (1996), ainda existe entre os educadores a percepção de que a escola está congelada, pois em vez de estimular o uso das novas tecnologias faz crítica à introdução das mesmas. Porém compreendemos que esta postura de crítica às tecnologias tem afastado das crianças o interesse pela escola que parece não ter acompanhado a evolução quando impede que as crianças utilizem os recursos que fazem parte do mundo contemporâneo.

A escola não pode impedir que a criança conviva com a tecnologia, negando sua influência no cotidiano das crianças, pois para Pacheco (2009, p. 32),

[...] conhecer a criança é pensá-la não apenas numa perspectiva evolutiva e etária. Conhecer a criança é pensá-la como um ser social determinado historicamente. Conhecer a criança é pensá-la interagindo dinamicamente, influenciando e sendo influenciada. Conhecer a criança é pensá-la com um ser de relações que ocorrem na família, na sociedade na comunidade. É conhecê-la em casa, na escola, na igreja, na rua, no clube, em grupos sociais, nas “peladas”, enfim, em todas as suas atividades.

Com a intenção de utilizar as mídias para resgatar brinquedos e brincadeiras populares que são importantes para o desenvolvimento da infância o educador não pode deixar de incluir em sua proposta pedagógica esses recursos, pois:

[...] as mídias apresentam-se, pedagogicamente, sob três formas: como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadoras de informação, ideias, emoções, valores; como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigida para ensinar a pensar, ensinar a aprender a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autônomo, estratégias

cognitivas, autonomia para organizar e dirigir seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc. (LIBÂNEO, 2003, p. 70).

Não devemos permitir que a ideia de que as mídias são negativas para o pleno desenvolvimento dos alunos afastem a possibilidade de explorarmos criticamente. Não existe a possibilidade de negarmos que as crianças da atualidade são “nativos digitais”, porém devemos trabalhar para que as práticas pedagógicas sejam contrárias a “robotização” já que a:

[...] a educação precisa incorporar mais as dinâmicas participativas como as de autoconhecimento (trazer assuntos próximos à vida dos alunos), as de cooperação (trabalhos de grupo, de criação grupal) e as de comunicação (como o teatro ou a produção de um vídeo). E alertar os professores para um aspecto crucial no relacionamento com as novas gerações: as tecnologias são cada vez mais multimídia, multissensoriais. As gerações atuais precisam mais do que antes do toque, da muleta audiovisual, do andaime sensorial. É um ponto de partida, uma condição de identificação, de sintonização para evoluir, aprofundar. Percebi que, para galgar novos patamares de conhecimento nesse percurso precisaria proceder de forma mais sistemática para acompanhar o processo e obter feedback do alcance dos objetivos. Ou seja, estava diante de uma necessidade de investigação e deveria, para tanto, buscar uma metodologia adequada. (COELHO, 2008, p. 04).

Conforme Mézaros (2005, p.61) “desde o início o papel da educação tem importância vital para romper com a internalização predominante [...]”. Desse medo a escola precisa desmistificar a ideia de que as mídias não podem fazer parte do contexto e escolar e oferecer aos discentes vivências práticas com estes recursos que quando bem explorados colaboram de forma efetiva no processo de desenvolvimento da criança, bem como na sua aprendizagem.

Segundo Gouvêa (1999, p. 89), o professor será mais importante do que nunca, o professor precisa apropriar-se dessa tecnologia e introduzi-la na sala de aula. Diante dessa afirmação precisamos assumir o desafio de construir propostas metodológicas de ensino que contemplem as mídias digitais e as tecnologias de forma efetiva valorizando assim a construção de aprendizagens significativas que valorizem o desenvolvimento da sua infância considerando as especificidades. Compreendemos que as tecnologias da informação e da comunicação (TIC's) possuem um espaço no nicho social, representando um elemento básico do

cotidiano da população. As mídias ocupam um espaço importante dentro deste novo cenário, visto que se constituem em uma ferramenta importante na disseminação da informação, por meio de suas diversas formas de manifestação (impresas, audiovisuais, on-line).

Entende-se que todo avanço tecnológico resulta em modificações na vivência de todos, o que significa muitas vezes mudanças de valores, pensamentos e até mesmo posturas. Este acontecimento gera uma conexão de longo alcance, cria diferentes alternativas de relacionamento e novas experiências que envolvem a dinâmica dos recursos tecnológicos. Belloni (2005) entende que:

O impacto do avanço tecnológico (entendido como processo social) sobre processos e instituições sociais (educação, comunicação, trabalho, lazer, relações familiares, cultura, imaginário, identidade, etc.) tem sido muito forte embora percebido de modos diversos e estudados a partir de diferentes abordagens (BELLONI, 2005, p. 07).

Diante da fascinação que exercem os meios de comunicação e da sua aparente transparência, muitos educadores e intelectuais repudiam e os criticam de forma radical. Por isso, apoiam qualquer curso ou palestra que denuncie os meios, que apontem seus desmandos, exageros e mecanismos de dominação (MORAN, 1994).

Em virtude destas questões é que a promoção de experiências positivas nas escolas que demonstrem o uso dinâmico da mídia e da tecnologia contribui para que o processo de ensino aprendizagem se adapte a novas rotinas, capazes de envolverem os alunos de maneira lúdica nas atividades desafiando-as a conviverem de maneira harmônica com esses recursos e aprendendo a manuseá-los em favor de suas construções.

Em contrapartida, Betti (2001) propõe que os educadores assumam uma posição de não preconceito com relação às mídias, buscando contato direto com as mesmas, a fim de decifrá-las, entendê-las e pedagogizá-las no meio escolar.

O trabalho educativo sugere a conexão de todos os espaços e dos múltiplos tempos como potência no processo de formação, permitindo que os sujeitos possam construir sua autonomia em um clima de partilha, de negociação e de democracia. (FERREIRA; LIMA; PRETTO, 2005, p. 241).

Betti (2001, p. 125) acredita que "[...] a cultura corporal de movimento, senão no plano da prática ativa, ao menos no plano do consumo de informações e imagens, tornou-se publicamente partilhada na sociedade contemporânea". Para tanto, a exploração destas nas aulas de Educação Física deve significar maior interação aluno/professor por meio do intercâmbio de informações, otimizando o aprendizado.

Partindo deste princípio, a escola teria a função de estimular a internalização do sistema de esquemas inconscientes constituintes de sua cultura, ou melhor, de seu habitus (BOURDIEU, 1974, p. 346), desta forma o aluno entenderia que as mídias não estão desconectadas do contexto escolar e aprenderiam a usá-las de maneira crítica visando melhores interações na sociedade.

Essa seria uma das razões para que a escola absorvesse a ideia de um trabalho que contemplasse uma nova perspectiva envolvendo a mídia, evitando abismos entre as experiências midiáticas e culturais dos alunos e de seus professores. O desafio está em como implantar estas ferramentas na escola como um todo, empregando esta atmosfera de informação e de conhecimentos múltiplos (MARTÍN-BARBERO, 2000).

Ao permitirmos que a criança explore as mídias de forma constante estaremos garantindo às mesmas o direito a exercitarem sua autonomia, aprendendo a selecionar e analisar informações.

Na sua maneira de ser, de se relacionar, de agir, [a geração digital] apresenta grandes desafios aos comunicadores e educadores, exatamente pela potencialidade de ser uma geração questionadora, que não aceita mais a condição de simples objeto da ação, quer como espectador, quer como receptor. Uma geração que deseja interagir, tecendo novos fios, amarrando outros nós e conectando diferentes links como possibilidades para a transmissão e a construção de conhecimentos, visando a um planeta justo e solidário. (BARBOSA FILHO; COSTA, 2005, p. 251).

Deste modo torna-se evidente que a aprendizagem da criança no mundo contemporâneo passa pela relação que ela estabelece com a mídia, visto que esses recursos são meios capazes de formar e desmistificar opiniões e convicções.

Se para o adulto as mídias digitais representam unicamente um complemento de sua vida, para a criança, a relação é outra, beirando a interdependência. Em

virtude de que as crianças desde ao levantarem já “estão conectadas”, seja ao celular, a televisão , ao computador ou ao tablet.

Hoje em dia, as crianças conseguem acessar com muita rapidez várias formas de mídia. Envolvidos com tudo, do videogame à Internet, nossos jovens passam a esperar maneiras ativas de buscar o conhecimento e o entretenimento. No entanto, os adultos incluindo os educadores, são em sua maioria novatos nesse mundo tecnológico. Como resultado está surgindo algo como uma lacuna entre as gerações. (PALLOFF; PRATT, 2002, p. 38).

Envolvida por essa relação está a forma como as crianças constroem seu conhecimento. Segundo Barbosa Filho e Costa (2005), por meio de ações como recortar, copiar, colar, simular, tudo se modifica, novas possibilidades vão surgindo e conceitos estão sendo ressignificados. Na Geração Net, o conhecimento é criado ativamente a partir “da experimentação, exploração, manipulação e teste de ideias da realidade. A interação e o retorno que os outros dão ajudam a determinar a exatidão e a pertinência das ideias. Colaboração, objetivos em comum e trabalho de equipe são forças poderosas no processo de aprendizagem.” (PALLOFF; PRATT, 2002, p. 38).

Considerando que as crianças elaboram suas teorias e conceitos a partir da troca de experiências com o mundo e com as pessoas ao seu redor, a construção do conhecimento infantil se dá de forma compartilhada. Assim, o processo de aprendizagem se desenvolve caracterizado pela colaboração e responsabilidade resultando em autonomia dos alunos.

A noção de partilha de conhecimentos está associada, também, a ideia de que todos os agentes envolvidos no sistema são potencialmente beneficiários e provedores de conhecimentos, e que cada um aprenderá com outros agentes que constituem o sistema e ajudará os outros a melhorar suas competências. (ALAVA, 2002, p.157).

De acordo com Alava (2002), comunicar é participar do vínculo social, por isso, a mídia, ao se dirigir a um determinado e, ao mesmo tempo, diverso público, deve fornecer subsídios para que este se sinta parte da sociedade e possa, por meio

das mensagens e conteúdos transmitidos, ter suas competências desenvolvidas para intervir na realidade.

Devido a isso é que acreditamos na participação efetiva dos sujeitos (crianças) na mídia, não mais como meros destinatários de informações, mas como críticos, capazes de analisar, selecionar e construir. Nesse ponto, a interatividade nas mídias digitais causa mudanças de hábito no usuário-receptor que passa a ser atuante, ou seja, além de produzir mensagens, ele tem espaço para criar.

A emergência da interatividade entendida não apenas como possibilidade de modificar o conteúdo da mensagem, mas como experiência inovadora de conhecer potenciada no universo infotécnico, como possibilidade libertadora de autoria do usuário sobre sua ação de comunicar, conhecer e criar. (SILVA, arquivo digital).

6 CONCLUSÃO

O trabalho permitiu que se compreendesse a importância de utilizarmos a mídia digital para o resgate das brincadeiras e brinquedos populares. Ou seja, desta forma foi possível integrar a tecnologia ao brincar permitindo que esta auxilie no desenvolvimento da infância de maneira a qualificar essa fase da vida.

Compreende-se que não é possível desvincular as mídias digitais do contexto escolar, visto que essas fazem parte do mundo contemporâneo. Assim, é fundamental que os professores busquem formas de utilizar esses recursos para mediar suas práticas educativas, preservando assim o direito que a criança tem de viver a infância em sua integralidade.

As mídias digitais contribuíram para o envolvimento dos alunos na atividade visto que estes já estão familiarizados com tais recursos. E através do trabalho, identificaram que o celular, o *tablet* e o computador também podem ser aliados dos estudos desde que se aprenda a utilizá-los de maneira adequada.

Essa forma de utilização das mídias digitais na Educação Infantil e Anos iniciais ainda precisa ser construída e qualificada, visto que não podemos “fugir dessa necessidade”. É urgente que os professores desta modalidade elaborem situações de ensino aprendizagem que privilegiem de maneira efetiva esses recursos para que desta forma os alunos possam viver a sua infância na era digital sem sofrerem conflitos ou restrições sobre a alegação de que os recursos tecnológicos são nocivos ao seu desenvolvimento.

Preparar aulas que integrem as mídias ao seu cotidiano é um desafio, pois exige do professor de Educação Física ou mesmo do pedagogo uma postura diferenciada, investigativa que promova aprendizagens pautadas na autonomia do educando. Dessa forma é imprescindível que o professor conheça cada jogo, cada site que irá oferecer para seu aluno explorar a fim de que possa identificar se esse recurso permitirá que ele atinja seu objetivo principal.

Assim notamos que é fundamental ter um planejamento claro e objetivo para que a exploração dos recursos da mídia em sala de aula se concretize de forma significativa, configurando-se em mais um apoio pedagógico para o desenvolvimento de aulas dinâmicas e criativas.

Após a realização da pesquisa constatamos que o desafio é fundamental para o envolvimento do aluno na atividade, ou seja, no momento em que estes sentem-se protagonistas se envolvem com entusiasmo na proposta e passam a revelar certas dificuldades em relação a como pesquisar, como identificar o que é importante. Devido à infinidade de informações que a web oferece, as crianças sentem-se confusas no sentido de eleger a brincadeira ou brinquedo que irão utilizar para apresentar aos colegas.

7 REFERÊNCIAS

ALONSO, Cristina. **Entrevista com Cristina Alonso** [maio 2009]. Entrevistadores: equipe do evento 16º Educador - Congresso Nacional de Educação. Santos: Grupo PromoFair, 2009. Disponível em: <<http://www.educador.com.br/entrevistas/educador-educar-2009/entrevista-com-cristina-alonso/>>. Acesso em: 10 nov. 2014.

ALAVA, Séraphin. **Ciberespaço e formações abertas**: rumo a novas práticas educacionais. Trad. Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette. A inclusão digital como forma de inclusão social. In: BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi. (Orgs.). **Mídias digitais**: convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005, pp. 273-293.

Belloni, M. L. & Gomes. Brincar em tempos digitais. In: Revista Veja. 2008. Disponível em: <www.vejasp.abril.com.br>. Acesso em: 20 dez. 2014.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. 2. ed. Campinas: Autores associados, 2005.

BETTI, M. Imagem e ação: a televisão e a Educação Física escolar. In: BETTI, M. (Org.). **Educação Física e Mídia**: novos olhares outras práticas. São Paulo: Hucitec, 2003, p. 91-137.

BETTI, M.; MENDES, D.; PIRES, G. **Educação física escolar**: ensino e pesquisa ação. Ijuí: Editora Unijuí, 2009.

BETTI, M. Mídias: aliadas ou inimigas da educação física escolar. **Motriz**, São Paulo.

BOURDIEU, P. A economia das trocas simbólicas. São Paulo: Perspectiva, 1974.

_____. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983a.

_____. Sociologia. In: ORTIZ, R. (Org.). **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983b. pp. 128-155.

BRITO, D. Homens brancos já sabem enterrar. In: **Folha de São de Paulo**, São Paulo. 19 fev. 2011. Caderno de Esporte. p. D8.

CAMPOS, Gilda Helena B. de. **A Qualidade em Software Educacional**. In: Educação em Bytes. Rio de Janeiro: 1995. Disponível em: <http://www.casadaciencia.ufrj.br/Publicacoes/publicacoes_edbytes95_96.htm> Acesso em: 28 abr. 2007.

CAPPARELLI, Sérgio. Infância digital e cibercultura. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). **Crítica das práticas midiáticas**: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker Editores, 2002, pp. 130-145.

COELHO, Cláudia Regina Bergo. **Tecnologia na Educação Infantil**. Prefeitura Municipal de Ipatinga, 2008. Disponível em: <<http://www.alesde.ufpr.br/encontro/trabalhos/132.pdf>>. Acesso em: 11 fev. 2015.

Faria Júnior, A. G. F. **Introdução à didática de educação física**. Brasília: Divisão de Educação Física, Ministério da Educação e Cultura. (1969).

FERREIRA, S.L.; LIMA, M.F.M.; PRETTO, N.L. Mídias digitais e educação: tudo ao mesmo tempo agora o tempo todo. In: BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi. (Orgs.). **Mídias digitais**: convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005, p. 225-255.

GOUVÊA, Sylvia Figueredo. **Os caminhos do professor na era da tecnologia**. Revista de educação e informática, n. 13, abr. 1999.

HATJE, Marli. **Grande Imprensa**: Valores e/ou características veiculadas por jornais brasileiros para descrever a participação da seleção brasileira de futebol na Copa do Mundo de 1998. (Doutorado) em Centro de Educação Física, Universidade Federal de Santa Maria, 2000.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. (Coleção TRANS).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. 2.ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus Professor, Adeus Professora**: novas exigências educacionais e profissão docente. 21. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2001.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 2. ed. Tradução Ronald Polito; Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.

MÉSZAROS, Istivan. **Para além do capital**: rumo a uma teoria da transição. São Paulo: Boitempo, 2011.

MORAN, J. M. Influência dos meios de comunicação no conhecimento. **Ciência da Informação**, Brasília-DF, v.23, p.233-238, mai./ago. 1994.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes necessários à educação do futuro**. Cortez, 2000.

OLIVERIA, V. B. (Org.). **Informática em psicopedagogia**. São Paulo: Ed. SENAC, 1996.

PACHECO, Elza (Org.). **Televisão, criança, imaginário e educação**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2009

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. **Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço**: estratégias eficientes para a sala de aula on-line. Trad. Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SCHWARTZ, G. M. O ambiente virtual e o lazer. In: Marcellino, N. C. (Org.). **Lazer e cultura**. São Paulo: Editora Alínea, 2007.

SILVA, Marco. **Interatividade**: uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação. Disponível em: <www.senac.br/BTS/263/boltec263c.htm>. Acesso em: 03 mar. 2015.

TÁVOLA, Arthur da. **TV, criança e imaginário**. 5. Ed. Campinas: Papirus, 2009

YIN, R.K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.