

**USO DA REDE SOCIAL LAIFI NO RESGATE DAS BRICADEIRAS
ANTIGAS**

por

Marcia Medianeira Toniasso Righi

Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação, da Universidade Federal De Santa Maria (UFSM, RS),
como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Mídias na Educação.

Orientadora: Profa. Giliane Bernardi

SANTA MARIA, RS, BRASIL

2014

USO DA REDE SOCIAL LAIFI NO RESGATE DAS BRINCADEIRAS ANTIGAS¹

Marcia Medianeira Toniasso Righi²

Giliane Bernardi³

RESUMO

As brincadeiras possuem um papel muito importante no desenvolvimento físico, cognitivo, social e afetivo das crianças. Atualmente, as brincadeiras antigas ficaram um pouco de lado devido a algumas crianças preferirem alguns jogos e brincadeiras tecnológicas. Este artigo busca resgatar as brincadeiras antigas que atualmente estão esquecidas, com alunos dos anos iniciais de uma escola municipal de Cachoeira do Sul-RS, que auxiliaram nesse resgate pesquisando e utilizando as ferramentas tecnológicas presentes na escola. Como forma de organização e divulgação dos conhecimentos pesquisados, foi utilizada a rede social Laifi, buscando fazer das tecnologias aliadas neste processo, integrando-as ao contexto escolar, considerando sua importância e interesse junto aos estudantes. Pode-se destacar como resultados deste projeto, o envolvimento dos estudantes, trazendo uma maior motivação ao processo ensino-aprendizagem, tornando a aprendizagem mais significativa.

ABSTRACT

The games have a very important role in the physical, cognitive, social and emotional development of children. Currently, the old jokes were a little aside due to some children prefer some games and play technology. This article seeks to rescue the old games that are currently forgotten, with students of the early years of a municipal school in Cachoeira do Sul-RS, which helped in rescue researching and using technological tools present in the school. As a way of organization and dissemination of knowledge surveyed, the social network Laifi was used, seeking to make the technologies combined in this process, integrating them to the school context, considering its importance and interest among students. Can be highlighted as a result of this project, student involvement, bringing greater motivation to the teaching-learning process, making learning more meaningful.

PALAVRAS-CHAVE

Brincadeiras antigas; redes sociais; Laifi.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora, Doutor (Mestre), Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

A criança ao ingressar na escola já possui concepções prévias trazidas de suas vivências em relação às brincadeiras. Segundo Florentino (2004), as ideias prévias e concepções prévias são os conhecimentos ou as representações construídas pelos indivíduos de uma sociedade.

É importante que a criança interaja com outras crianças, brinque, socialize, de acordo com Vygotsky (2007) o sujeito é resultado das diversas interações históricas-sociais que ele estabelece ao longo de seu processo de desenvolvimento. Para Kishimoto (1999), as características que podem definir o brincar resume-se em uma situação que: gera prazer; é espontânea e tem a prioridade das crianças; é controlada internamente pelos jogadores e tem uma flexibilidade para ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos. Segundo Cordazzo (2008), o brincar pode auxiliar as crianças a aperfeiçoarem algumas áreas específicas do seu desenvolvimento. Pelas entrevistas e observações diretas realizadas pelo autor, o brincar e as suas contribuições ao desenvolvimento humano foram estudadas a partir de dois aspectos distintos entre si, sendo eles o físico e o simbólico.

Para a criança, brincar é muito importante para o seu desenvolvimento, o brinquedo é um instrumento riquíssimo. Segundo Melo e Valle (2005), é por meio do brinquedo e de sua ação lúdica que a criança expressa sua realidade, ordenando e desordenando, construindo e desconstruindo um mundo que lhe seja significativo e que corresponda às necessidades intrínsecas para seu desenvolvimento global. Mas os brinquedos com regras são fundamentais para o seu desenvolvimento, também para a sua vida, segundo Vygotsky (1998) a criança experimenta a subordinação às regras ao renunciar a algo que deseja, e é essa renúncia de agir sob impulsos imediatos que mediará o alcance do prazer na brincadeira.

Uma possibilidade é incluir as brincadeiras à prática na sala de aula, ou seja, utilizar as brincadeiras juntamente ao conteúdo, contribuindo para a aprendizagem dos estudantes e buscando tornar as aulas mais divertidas. Ainda, considerando as tecnologias, as mesmas estão presentes no nosso dia a dia, na escola, na nossa vida. Na era da informática os alunos aprendem e interagem mais, tornando a aprendizagem mais significativa. Desta forma, é possível trabalhar com as tecnologias em nossas aulas, aliando a temática de brincadeiras e jogos educativos, tornando assim as aulas mais atrativas e divertidas.

Ainda considerando as tecnologias, atualmente, as redes sociais estão entre as mais utilizadas, promovendo interação e troca de informações entre seus participantes. No âmbito educacional, redes sociais podem ser utilizadas como forma de potencializar interações e, ainda, como redes colaborativas, onde os alunos podem interagir entre si e colaborarem na construção do conhecimento. Um exemplo deste tipo de rede é a Laifi, utilizada neste trabalho.

Considerando todas as colocações acima, este artigo tem como objetivo resgatar as brincadeiras antigas utilizando as tecnologias presentes no contexto escolar. Considera-se que as tecnologias são importantes e que, devido ao fato dos estudantes estarem muito envolvidos com as mesmas atualmente, pode-se apresentar como uma possibilidade promissora trabalhar esta questão do resgate das brincadeiras antigas justamente por meio, com o apoio de tecnologias, que podem auxiliar no registro e socialização deste conhecimento esquecido. No caso do presente trabalho, este registro e socialização foram realizados por meio da rede social educacional Laifi.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção tem como objetivo apresentar o referencial teórico necessário para o desenvolvimento do trabalho. Inicialmente, as brincadeiras infantis serão caracterizadas, descrevendo sua importância no contexto escolar. Após, será discutido o papel das mídias na educação, dando ênfase a utilização das redes sócias neste processo. Por fim, a rede social Laifi, tecnologia utilizada neste trabalho, é apresentada.

2.1 As Brincadeiras Infantis

O lúdico tem origem na palavra latina “ludus”, que quer dizer jogo ou brincar, sendo que podemos também englobar jogos, brincadeiras, brinquedos (ALMEIDA, 2014). Considerando como brincadeiras os jogos lúdicos, estes são atividades presentes na vida de crianças e possuem um papel muito importante no seu desenvolvimento físico, cognitivo, social e afetivo. Friedman (2000) considera que os jogos lúdicos se encontram na gênese da construção do conhecimento, da apropriação da cultura e da constituição da criança como sujeito humano, como aspecto fundamental do processo de formação. Através das brincadeiras as crianças

podem exprimir a sua agressividade, dominar suas angústias e trabalhar a ansiedade (CORDAZZO, 2003; LOPES, 2000).

As brincadeiras não devem ser apenas simbólicas, de faz de conta ou com regras que sirvam apenas para passatempo ou diversão, elas devem estimular a socialização, a linguagem. Vygotsky (1991) ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil. “A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar” (KISHIMOTO, 2002, p. 139).

Durante o período em que a criança permanece na escola, é importante garantir-lhe bem-estar, ânimo e atenção, facilitando o ato de aprender. As brincadeiras podem ser um facilitador, mas muitas vezes elas são utilizadas apenas no período de intervalo, ou seja, no recreio, sendo que poderiam ser uma ferramenta que auxilia no aprendizado do aluno na sala de aula, proporcionando uma aprendizagem mais significativa.

A utilização do brincar como uma estratégia a mais para a aprendizagem pode trazer benefícios tanto para as crianças, que terão mais condições facilitadoras para a aprendizagem, quanto para os professores, que poderão se utilizar de mais um recurso para atingirem seus objetivos escolares para com as crianças e para com a sociedade (CORDAZZO, 2007, p.98).

A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados (QUEIROZ et al, 2006). Sendo que sempre dirigida pelo professor, Bomtempo (1997) coloca que a intervenção do professor deve revitalizar, clarificar, explicar o brincar e não dirigir as atividades, pois quando a brincadeira é dirigida por um adulto com um determinado objetivo ela perde o seu significado, lembrando que a brincadeira deve possuir um fim em si mesma. Portanto, cabe ao professor estimular as brincadeiras, motivando seus alunos, tornando a aula mais interativa, no que se refere à aprendizagem. Utilizar a brincadeira como um recurso é aproveitar a motivação interna que as crianças têm para tal comportamento e tornar a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraentes (CORDAZZO, 2007).

Se levarmos em consideração que a escola é o ambiente no qual a maioria das crianças passam mais tempo do seu dia, os professores deveriam refletir sobre as habilidades de cada aluno, dependendo do estágio em que se encontra. Segundo Queiroz (2006, p.178), a brincadeira oferece às crianças uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e toma-

da de consciência: ações na esfera imaginativa, criação das intenções voluntárias, formação de planos da vida real.

Na concepção de Piaget, pode se perceber que a criança é um ser dinâmico que interage com a realidade, e a considerava como sujeito de sua própria ação, operando ativamente com objetos e pessoas. Essa interação constante com o ambiente possibilita à criança construir estruturas mentais e adquirir maneiras de fazê-las funcionar.

Para que o aluno consiga aprender ele necessita de um ambiente propício, professores preparados e também que esses e a escola proponham atividades que os desafiem, permitindo o erro e o acerto proporcionando a construção do conhecimento. Para Piaget (1976), a construção do conhecimento é explicada como resultado das interações do sujeito com o objeto de conhecimento. Assim, o aluno estabelece trocas com outras pessoas, colegas, professores, familiares e essas trocas resultam em ações do sujeito sobre o meio, e esse se adapta às situações do meio, superando as dificuldades iniciais, ou seja, “aprendendo”.

Os jogos e as brincadeiras estão presentes não só na infância, fazem parte da nossa vida cotidiana. Os jogos educativos se tornaram ferramentas fundamentais no processo ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais interativas e dinâmicas. Segundo Souza (2012), o professor como mediador do processo educativo deve fazer uso de diversos meios didáticos, a fim de alcançar uma interação positiva e construtiva entre o saber e a aprendizagem dos alunos.

Devemos considerar que proporcionar ao aluno motivação, desenvolvendo os hábitos de persistência nos desafios e nas tarefas, não é uma tarefa fácil, mas através dos jogos podemos alcançar, já que os jogos são considerados como uma maneira mais divertida de aprender. É importante utilizar o jogo no processo ensino-aprendizagem, o trabalho com jogos torna-se mais produtivo se são realizadas, com os alunos, análises da experiência do jogar e suas implicações, ou seja, valorizando a conscientização das conquistas e sua generalização para outros contextos. (MACEDO et. al, 2000).

A diversidade das brincadeiras e as riquezas culturais por elas transmitidas vêm se perdendo, sendo que junto a isto perde-se também a possibilidade de estabelecer vínculos e estreitar relações entre as diferentes gerações. Atualmente, a maioria dos brinquedos são comprados, diferente de antigamente, onde as crianças utilizavam sua criatividade na confecção dos mesmos. Ainda, podemos destacar as brincadeiras que envolviam atividades físicas,

tais como atividades de correr, pular corda, jogar bola, pique-esconde, amarelinha, entre tantas outras brincadeiras, que vem sendo deixadas mais de lado, e que são fundamentais para minimizar o sedentarismo das crianças, bem como promover a interação entre elas. O que se observa, nos dias atuais, são as crianças bastante envolvidas por brincadeiras e jogos envolvendo o uso de tecnologias (computador, videogame, etc.), na maioria das vezes utilizando de forma individual e sem tanta interação e comunicação (sensação maior de solidão).

No entanto, justamente pelo fato das tecnologias estarem muito presentes no contexto das crianças hoje, elas podem trazer um fator motivacional e de maior interesse se integradas no âmbito educacional. E por isso pretendemos executar este projeto de resgate das brincadeiras antigas, registrando toda a execução através de uma mídia.

2.2 As Mídias na Educação

Nos dias atuais, a tecnologia é uma realidade que traz inúmeros benefícios e, quando incorporada ao processo de ensino-aprendizagem. As tecnologias aliadas a novas metodologias tornam as aulas mais atrativas, mais motivadoras. A internet é uma ferramenta que auxilia o professor em sala de aula, sites como wikipédia, youtube, google, ofertam um ambiente integrado, onde o conhecimento pode ser organizado, publicado e de fácil acesso.

Atualmente, a sociedade nos impulsiona sempre a buscar novos conhecimentos, as mídias são muito importantes nessa busca. As tecnologias estão presentes em praticamente todas as situações que envolvem o indivíduo, em casa, no trabalho e também na escola.

Na escola, elas são de extrema importância, principalmente dentro da sala de aula, como apoio ao processo de ensino e aprendizagem, tornando essa aprendizagem do aluno mais atraente e de forma divertida.

As tecnologias proporcionam inovações e podem ser um agente de mudança, proporcionando aulas mais interessantes e interativas. Os educadores necessitam cada dia estar mais atualizados, buscando alternativas pedagógicas que auxiliem o processo de ensino e aprendizagem.

As tecnologias deram um novo suporte ao ato de ensinar e aprender. A partir de mudanças na forma de ensinar e com a inserção de tecnologias, mudam-se as formas de aprendi-

zagem. A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade de ensino. A simples presença de novas tecnologias na escola não é, por si só, garantia de maior qualidade na educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na memorização de informações (MAINART et al., 2010, p.03)

Hoje em dia, a maioria dos alunos já dominam as tecnologias. É importante que a escola e o professor explorem esses conhecimentos que os alunos já possuem, proporcionando novas formas de ensino-aprendizagem, desenvolvendo as suas habilidades. A escola precisa transformar-se de simples transmissora de conhecimentos em organizadora de aprendizagens e reconhecer que já não detém a posse da transmissão dos saberes, proporcionando ao aluno os meios necessários para aprender a obter a informação, para construir o conhecimento e adquirir competências, desenvolvendo o espírito crítico (ROSA, 1999). Segundo Almeida (2007), a utilização das tecnologias no processo educativo proporciona novos ambientes de ensinar e aprender diferentes dos ambientes tradicionais, e as reais contribuições das tecnologias para a educação surgem à medida que são utilizadas como mediadoras para a construção do conhecimento.

Tecnologias como blogs, wikis e editores de texto são exemplos de ferramentas que poderiam ser utilizadas para o desenvolvimento de um bom trabalho em sala de aula. As redes sociais também podem ser uma boa possibilidade, considerando que as mesmas estão entre as mídias mais utilizadas atualmente e que também podem ser inseridas no contexto educacional. No âmbito educacional, as redes sociais têm ganhado maior espaço por meio de ferramentas específicas que buscam apoiar o processo de ensino e aprendizagem de forma mais interativa e colaborativa. Por serem alvo deste trabalho, a próxima seção destaca melhor as mesmas.

2.3 Redes sociais na Educação

As redes sociais são um conjunto de participantes autônomos que unem ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados (MARTELETO, 2009), sendo que podem ser classificadas como redes para entretenimento (ex. Facebook), redes de relacionamentos profissionais (ex. LinkedIn) e como redes sociais educacionais, foco deste trabalho.

No contexto educacional, elas podem ser usadas para auxiliar no processo ensino-aprendizagem. Segundo Capobianco (2010), as redes sociais podem oferecer recursos para potencializar os processos na área de educação, abrindo novas possibilidades para complementar o ensino formal.

As redes sociais passaram de distração, atualmente tornando-se ferramentas pedagógicas que auxiliam no processo ensino aprendizagem. De acordo com Raupp e Eichler (2012), as redes sociais ou redes de relacionamentos virtuais visam a impulsionar as relações humanas através da tecnologia. Mas em algumas escolas o uso das redes sociais é bloqueado, o que impede a socialização dos alunos.

Considerando as redes sociais educacionais, pode-se destacar a rede Laifi, considerada uma rede social nova, tendo como cerne a criação colaborativa de redes de conhecimentos sobre os mais variados temas educacionais. A próxima seção apresenta um pouco mais sobre a mesma.

2.3.1 A Rede Social Laifi

Laifi é uma rede social criada pelo Grupo Virtuous, de Porto Alegre, em 2011, para que os usuários registrem suas histórias de forma inovadora e prática (LAIFI, 2014). A ideia da palavra Laifi surge desta visão de contar histórias de vida, relacionando a palavra Laifi com a palavra vida em inglês – life. Assim, cada história criada (cada rede criada) é chamada de Laifi (LAIFI, 2014).

A rede Laifi é considerada uma rede colaborativa, podendo ser uma ferramenta no processo ensino-aprendizagem, onde os alunos e professores podem construir, juntos, uma rede de conhecimentos acerca de qualquer tema, por meio da inserção de figuras, vídeos, textos, etc. Para os autores da rede, Laifi é um conteúdo qualquer organizado em forma de árvore, que busca valorizar a inteligência coletiva, por meio da construção colaborativa e disseminação do conhecimento.

Para o desenvolvimento e disponibilização destas redes criadas, basta acessar o site da rede social Laifi (<http://laifi.com>) e utilizar seus recursos de forma gratuita. Na figura 1, podemos visualizar um exemplo de rede de conhecimentos criada a partir da Laifi e disponibili-

zada no site da rede (LAIFI, 2014), que descreve justamente conceitos sobre brincadeiras antigas de crianças, foco deste trabalho.

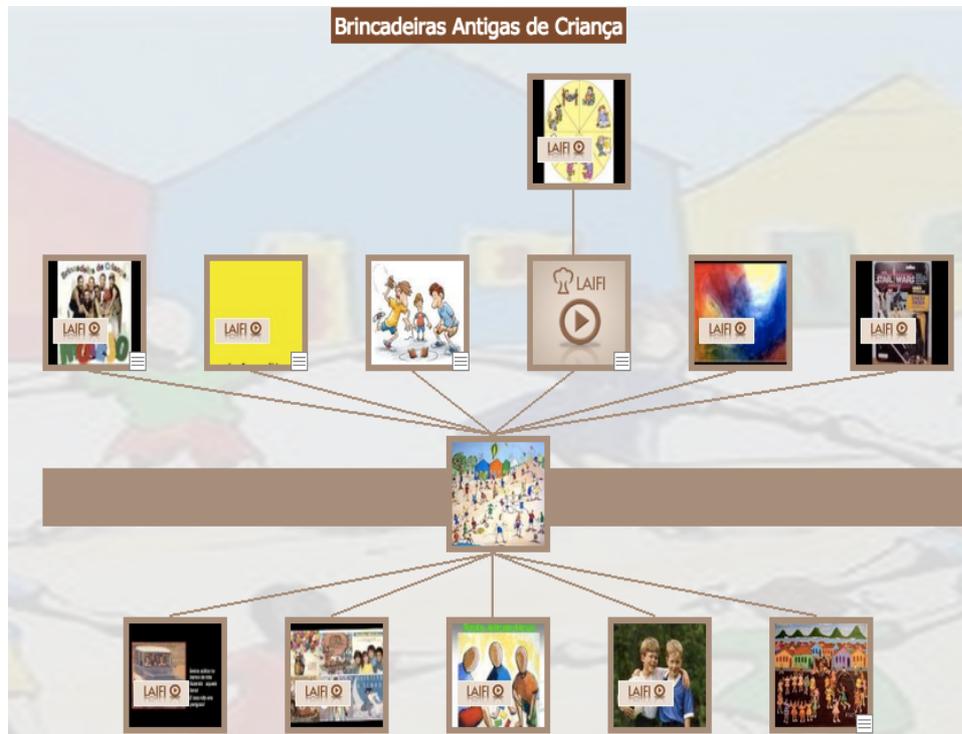


Figura 1- Exemplo de rede de conhecimentos criada utilizando a rede Laifi

2.4 Trabalhos Correlatos

Alguns trabalhos correlatos, envolvendo o uso de redes sociais na educação, podem ser apresentados. Um deles é o de Minhoto e Merinhos (2011), que destaca o poder das redes sociais pelo fato de que os alunos entenderam o processo de construção do conhecimento, também possui ferramentas que permitem criar um espaço de aprendizagem colaborativa, um ambiente de partilha de conhecimentos.

Apontamos também a pesquisa de Brescia (2013), que visou colaborar para que o uso das redes sociais aconteça de maneira mais reflexiva, criteriosa e profunda, extrapolando a sua simples incorporação à educação.

Em relação ao uso específico da rede social Laifi, podemos destacar uma rede disponibilizada no próprio site da rede, que apresenta brincadeiras antigas de criança, desenvolvida

por Wildemar Almeida (LAIFI, 2014), onde o autor faz um resgate das brincadeiras dos anos 60, 70 e 80, semelhantes a este trabalho, com vídeos e imagens. No entanto, a rede criada por Almeida não teve a participação de autoria dos alunos, sendo que consideramos que é muito importante o envolvimento dos sujeitos no âmbito educacional.

3. METODOLOGIA

O projeto busca resgatar aquelas brincadeiras que nossos pais e avós brincavam e divulgar-las através da rede social “Laifi”. Os participantes da pesquisa foram pais e alunos de uma Escola Municipal de Cachoeira do Sul-RS, de turmas do 2º e 4º anos, num total de 40 alunos, sendo 22 alunos do 2º ano e 18 alunos do 4º ano.

Inicialmente, os alunos fizeram uma pesquisa oral com os pais e familiares para o levantamento das brincadeiras. Num segundo momento, os alunos pesquisaram no you tube, vídeos de construção das brincadeiras e, após, postaram na Laifi, foi utilizada uma única Laifi para a turma. Os alunos trabalharam em grupos, de 4 indivíduos cada, sendo que todos juntos construíram uma única rede de conhecimentos. Trabalhamos em grupo de alunos, devido ao fato que, o laboratório de informática da escola é pequeno, possui poucos computadores, atualmente no total de oito, não tendo um para cada aluno. A escola é localizada na zona rural do Município.

Os alunos inseriram as imagens e os vídeos na escola. Em algumas ocasiões foi necessária a inserção de vídeos pela professora, em outro local da escola que a internet tinha melhor sinal, devido a problemas na internet da escola, mas, após a sua normalização eles revisaram a Laifi. Considerando a utilização da rede e seus recursos, a Laifi foi considerada de fácil manuseio, tanto que os alunos não sentiram dificuldade alguma.

A pesquisa se caracteriza como colaborativa, através da interação professor/aluno. É importante avaliarmos o projeto com as turmas e professores, pois eles tem uma outra visão da construção do conhecimento do que as turmas que construíram a Laifi. A intenção era valorizar o trabalho e o envolvimento das turmas participantes, mostrando para o restante da escola.

Ao final do processo do projeto, os alunos do 2º e 4º ano, juntamente com a professora, apresentaram a rede criada para as outras turmas (1º e 3º ano) e outros professores do turno da tarde, para que eles avaliassem o trabalho desenvolvido. Foi aplicado um breve questionário com duas questões fechadas, no total de 30 alunos (14 alunos do 1º ano e 16 alunos do 3º ano) e 10 professores, onde não era necessária a sua identificação.

4 REDE DE BRINCADEIRAS INFANTIS – DESENVOLVIMENTO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Esta seção destaca o desenvolvimento da rede de conhecimentos sobre as brincadeiras infantis antigas, bem como apresenta uma reflexão acerca dos resultados do projeto. Destaca-se que foi criada apenas uma rede de conhecimentos das turmas do 2º ano e do 4º ano.

Os estudantes colaboraram na criação da rede em horários distintos de aula, tornando o processo mais complexo, por envolver duas turmas em horários de aula diferentes e sem tanta interação diária. Os alunos se envolveram nesse trabalho, foram criativos e muito interessados.

Cada turma foi dividida em grupos de quatro alunos para a realização das pesquisas na internet, necessárias para inserção dos elementos à rede. Em um primeiro momento, conforme descrito na seção anterior, os alunos pesquisaram com seus familiares sobre quais as brincadeiras que eles brincavam, tais como pula corda, amarelinha, perna de pau, pé de lata, ciranda cirandinha, atirei o pau no gato, etc.

Como elemento norteador, central para o desenvolvimento da árvore de conhecimentos da Laifi, optou-se pela inserção de uma imagem inicial representando as brincadeiras. Para a escolha desta primeira imagem, decidiu-se que a turma toda trabalharia em conjunto, na escolha da mesma. As figuras 2 e 3 apresentam as figuras escolhidas pelos alunos (das turmas do 2º e 4º ano, respectivamente, e a figura 4 pela professora serviu como exemplo, após eles inseriram na Laifi).



Figura 2- Imagem escolhida pelos alunos do 2º ano



Figura 3- Imagem escolhida pelos alunos do 4º ano



Figura 4- Imagem referente às brincadeiras escolhida pela professora

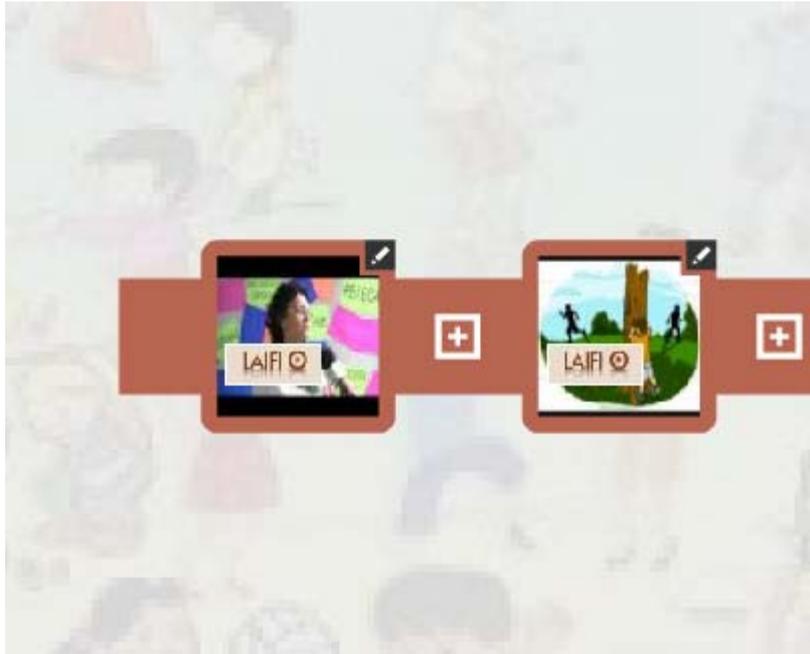


Figura 5- vídeos referentes às brincadeiras professora

Para a inserção de vídeos, um vídeo inicial (figura 5) foi postado pela professora como exemplo, de forma a demonstrar e auxiliar no processo. Devido ao fato que o projeto foi desenvolvido, com as duas turmas em horários diferentes, para orientar melhor os alunos, utilizamos em cada atividade um exemplo.



Figura 6- vídeos postados pelos alunos do 2º ano

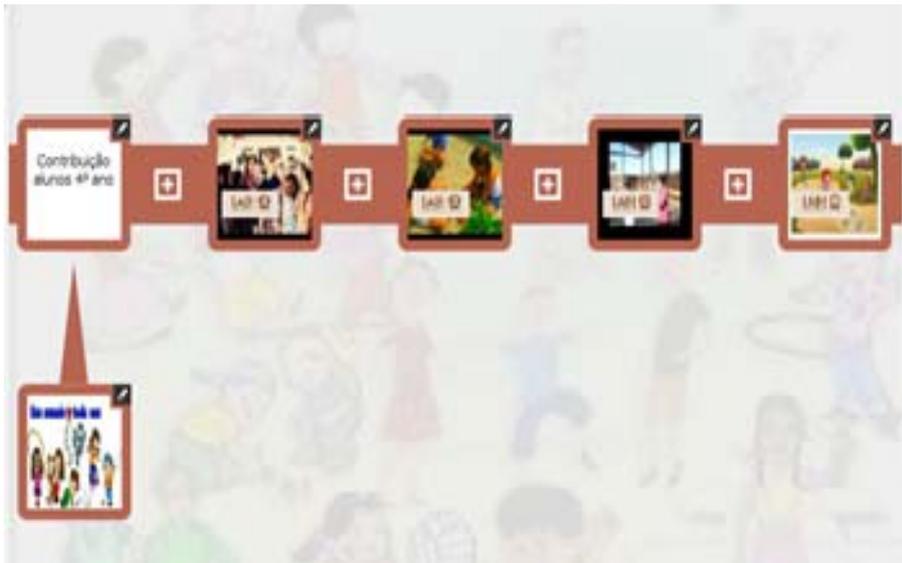


Figura 7- vídeos postados pelos alunos do 4º ano

Na figura 6 e 7 apresentamos os vídeos postados pelos alunos. Já na figura 8, observamos a versão final da Laifi, com as contribuições da professora e das duas turmas.

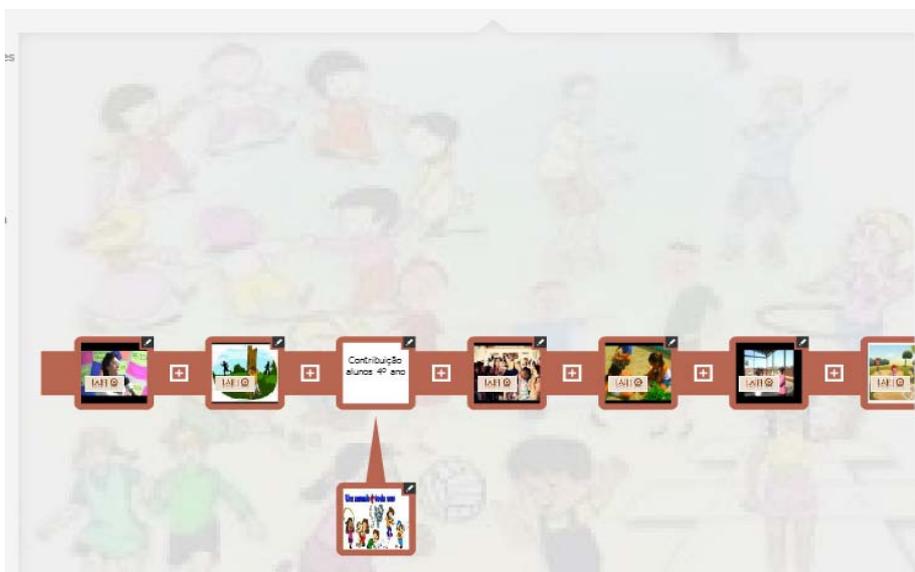


Figura 8- Versão final da Laifi contribuição da professora e dos alunos

Para avaliar o trabalho, apresentamos para os professores e alunos que não participaram, a rede Laifi, através da lousa digital, após aplicamos um breve questionário com questões fechadas. Solicitamos a avaliação de indivíduos que não participaram da pesquisa, devido ao fato que eles não tiveram o envolvimento, apenas estavam avaliando a rede.

No questionário, perguntamos se eles acharam interessante a Laifi criada para registrar o resgate das brincadeiras antigas feitas pelas duas turmas. A ideia era analisar o que eles acharam desta tecnologia (Laifi) como estratégia pedagógica. O gráfico 1 apresenta os resultados.

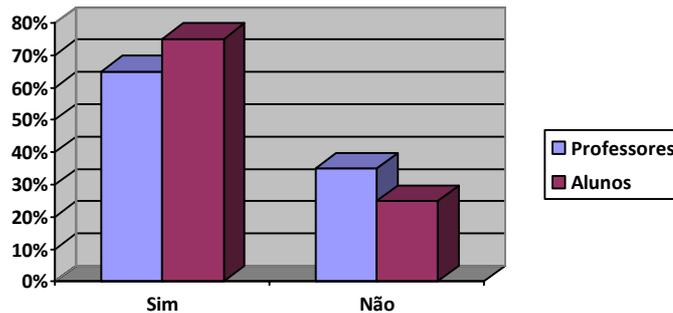


Gráfico 1 – Resultado referente a questão você achou a Laifi interessante?

Em relação ao gráfico 1, podemos observarmos que há um equilíbrio nas respostas dos alunos com os professores, mas eles ficaram divididos entre os que acharam interessantes e os que não.

Pelas observações realizadas, os alunos acharam muito interessante a Laifi, ficaram mais entusiasmados do que os professores, já que a maioria dos alunos demonstram ter um fascínio com as novas tecnologias. Os alunos que participaram da pesquisa são de uma escola rural, onde muitas vezes eles não têm acesso à internet e a computadores em casa.

Perguntamos também se indicariam a utilização da rede Laifi. No gráfico 2 apresenta o resultado obtido para esta questão.

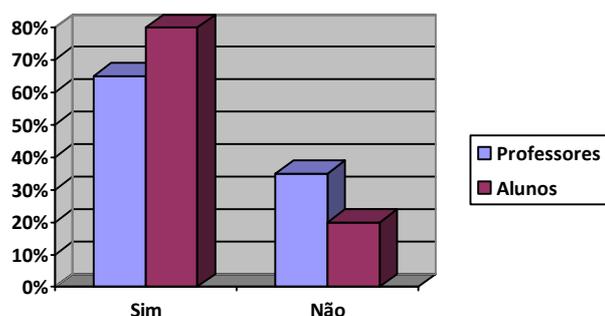


Gráfico 2- Você indicaria a Laifi?

Através do gráfico, verificamos que a maioria dos alunos e professores indicariam a Laifi.

Podemos observar que os alunos que participaram da pesquisa, são muito interessados, se envolveram na criação, desenvolvimento e divulgação da rede, utilizaram toda a sua criatividade. Constatamos esses fatos, através de conversas informais, entre a professora e os alunos, eles gostaram de trabalhar com a Laifi e aprenderam muito, gostaram de trabalhar em grupo.

Esse trabalho foi muito relevante na construção do conhecimento dos alunos e da professora, foi uma colaboração importante para todos os envolvidos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS (CONCLUSÃO)

Por meio deste trabalho foi possível verificar a importância de projetos desenvolvam as interações entre aluno e professor, podemos constatar que essas trocas entre professor e aluno enriquecem ainda mais o processo de ensino-aprendizagem, tornando a aprendizagem mais significativa.

Quando o projeto foi explanado para os alunos, foi possível verificar o envolvimento e o comprometimento dos mesmos, proporcionando momentos de discussões, contribuindo, desta forma, para formar alunos mais críticos.

É importante que as tecnologias estejam presentes no ambiente escolar, sendo ferramentas que auxiliem o professor e o aluno na sua aprendizagem, que os professores explorem, tornando as suas aulas mais atrativas e menos cansativas.

Considerando as redes sociais, podemos torná-las ferramentas que nos auxiliam em nossas aulas, sendo que no caso da rede Laifi, em específico, a mesma possibilitou, além da construção colaborativa do conhecimento, a divulgação de nossas atividades ao alcance de mais professores e alunos, além dos autores envolvidos.

Em relação ao tema alvo deste projeto, o resgate das brincadeiras antigas, observou-se que o mesmo possibilitou aos alunos um contato maior com a história de algumas brincadei-

ras, sendo que os mesmos inclusive demonstraram sua preferência por algumas das brincadeiras pesquisadas, tais como pula corda e pé na lata. Outras, como amarelinha e perna de pau não foram bem aceitas, devido à preferencias dos alunos. Mas essas brincadeiras que eles não gostam muito, procuramos utilizar nas aulas de educação física e também no recreio.

As brincadeiras são importantes no contexto educacional, através da pesquisa podemos verificar essa importância e também das mídias na escola. Quanto ao uso de uma tecnologia para mediar este resgate, pode-se concluir que atingimos o nosso objetivo de resgatar as brincadeiras antigas tendo uma tecnologia como aliada. Os alunos sentiram-se motivados e interessados com esta proposta diversificada. A Laifi foi publicada no site, para que o público em geral possa ter acesso.

Como perspectivas futuras, pretendemos continuar a utilização da Laifi nas aulas, trabalhar com os alunos do 1º e 3º ano, e também fazer um projeto interdisciplinar para assim trabalhar com os professores e alunos dos anos finais do Ensino Fundamental da escola.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade. Como instrumento pedagógico.** Disponível em <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>, acesso em 06 de nove0br6 de 2/14.

ALMEIDA, M. E. B. Tecnologias digitais na educação: o futuro é hoje. In: Encontro De Educação E Tecnologias De Informação E Comunicação, 5, 2007. **Anais**, 2007.

BARROS, C.S.G. **Psicologia e construtivismo.** São Paulo: ática, 1996.

BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica.** Tese de Livre-docência, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

BRINGUIER, J.C. **Conversando com Jean Piaget.** Rio de Janeiro: Difel, 1978.

BRESCIA, A. T. **Redes Sociais e Educação: O Facebook e suas possibilidades pedagógicas.** Programa de Pós-Graduação em Educação Tecnológica, CEFET-MG. Dissertação de Mestrado. 2013.

CAPOBIANCO, L. **Comunicação e Literacia Digital na Internet – Estudo etnográfico e análise exploratória de dados do Programa de Inclusão Digital ACESSA SP – PONLINE**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2010.

CORDAZZO, S.T.D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**, UERJ, RJ, ano 7, n. 1, 1º semestre de 2007.

_____. Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, 2003, 21(3), 365-373.

FLORENTINO, A. **Fundamentos da educação 1**. V 1. Rio de Janeiro: fundação CECIERJ, 2004.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o regate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

LAIFI, **Grupo Virtuous**, Porto Alegre, 2014.

LOPES, M.G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 3ª ed. São Paulo: Cortez; 2000.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** (3. ed.). São Paulo, SP: Cortez, 1999.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N. C. **Aprender com Jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MARTELETO, R.M. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 30, 2009, n. 1, p. 71-81.

MAINART, D. A.; SANTOS, C. M. A importância da tecnologia no processo ensino-aprendizagem. In: CONGRESSO VIRTUAL BRASILEIRO DE ADMINISTRAÇÃO, 7, 2010. **Anais...**, 2010.

MELO, L.; VALLE, E.. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia Argumento**, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar.2005.

MINHOTO, P.; MEIRINHOS, M. As redes sociais na promoção da aprendizagem colaborativa: Um estudo no ensino secundário. **Revista educação, formação e tecnologias**. V.4, nº 2, p.25-34, 2011.

MOREIRA, M.A. **Aprendizagem significativa**. Brasília: editora Universidade de Brasília, 1999.

PIAGET, J. **Biologia e conhecimento**. 2.ed. Vozes: Petrópolis, 1996.

_____. **Equilíbrio das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro: zahar, 1976.

QUEIROZ, N. L. N. de; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Paidéia, 2006, 16(34), 169-179.

RAUPP, D.; EICHLER, M. A rede social Facebook e suas aplicações no ensino da química. **RENTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**. v.10, n.1, pp.1-9, 2012.

ROSA, L. M. Comunicação apresentada no painel “Centro de recursos: um espaço de aprendizagens múltiplas”. 1999. Disponível em: <http://www.univab.pt/~porto/textos/Leonel/Pessoal/tic_cre.htm>. Acesso em: 05 nov. 2014.

SOUZA, D. C. de, BARROS, M. D. M. de. Jogos Interativos: uma possibilidade no Ensino de Ciências para a Educação de Jovens e Adultos. **III Encontro Nacional de Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente**. Niterói/RJ, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. Organização de Michael Cole et al. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Pensamento e linguagem**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.